

~~~~~

++++++

## *Все интересности и наблюдения по Silent Hill 3*

++++++

~~~~~

Версия 3.0 (FINAL)

11.09.2006

Автор: SilentPyramid (silentpyramid@mail.ru)

СОДЕРЖАНИЕ:

0. Вступление
1. Общие наблюдения (20)
2. Секреты (14)
3. Кошмар (16)
4. Торговый центр, часть 1 (53)
5. Торговый центр, часть 2 (32)
6. Метро и поезд (28)
7. Неизвестная станция и канализация (11)
8. Строящееся здание и Хиллтоп (30)
9. Альтернативный Хиллтоп (34)
10. Квартира Мэйсонов (29)
11. Безмолвный Холм (31)
12. Брукхэвен, часть 1 (42)
13. Брукхэвен, часть 2 (72)
14. Парк развлечений (56)
15. Церковь и наблюдения, касающиеся концовок (70)
16. Наблюдения, касающиеся монстров (--)
17. Значения имен и фамилий (5)
18. Наблюдения, касающиеся внешности персонажей (5)
19. Комментарии к экстра-костюмам Хизер (27)
20. Интересности, содержащиеся на диске, но не вошедшие в игру (5)
21. Скучный официоз

=====

ВНИМАНИЕ: файл содержит значительное количество спойлеров к Silent Hill, Silent Hill: Play Novel и Silent Hill3!

=====

Перечень обновлений в версии 1.33: 2.13 (доп.), 3.10, 5.12, 6.27, 7.12, 8.5, 8.6, 8.7, 8.9, 8.14, 8.20, 8.21, 8.22, 8.25, 8.27, 8.28, 9.15 (доп.), 9.32, 10.17, 13.1-13.72, 14.1-14.59.

Перечень обновлений в версии 2.0 (02.05.2006): добавлены новые пункты 15.1 - 15.69, 19.1 - 19.37, 20.1 - 20.5.

Перечень обновлений в версии 2.1 (30.06.2006): 2.2, 2.14 (доп), 3.10, 3.14 (доп), 4.43 (доп), 4.44 (доп), 4.47, 10.2, 14.15 (доп), 14.51.

Перечень обновлений в версии 3.0 FINAL (02.09.2006): 1.20, 3.5 (доп), 4.7, 4.50 (доп), 6.4(доп), 6.28, 7.5 (доп), 11.24 (доп), 11.29 (доп), 11.31, 11.32, 12.3 (доп), 12.4, 12.13, 12.14 (доп), 12.20 (доп), 12.21 (доп), 15.36 (доп), 19.4 (доп)

Итак, благо гайд уже содержит огромное количество наблюдений и в нем отражена практически вся хотя бы мало-мальски интересная информация по вселенной SH3, а количество новых

действительно примечательных наблюдений, которые достойны того чтобы быть включенными в текст, соответственно, с каждой версией уменьшается, думаю, эту версию гайда уже можно назвать последней - так как крайне маловероятно, что здесь может быть пропущена хоть какая-то *действительно существенная* инфа. Да и к тому же в связи с большим количеством работы над новыми проектами (такими как "Анализ сюжета Forbidden Siren"), у меня вряд ли найдется время обновлять сей гайд дальше, выискивая что-то новое на просторах игры, в которой за долгое время работы над гайдом было уже исследовано практически все до последней текстуры (^_>). Иными словами, данный текст является окончательным. Тем не менее, думается, что добавление в гайд иллюстраций было бы весьма полезным - так что, если у вас есть желание заняться иллюстрированием сего документа - милости прошу, вы можете написать мне на silentpyramid@mail.ru.

0. Вступление

Вышедшая в 2003-ем году третья часть популярной серии Silent Hill получила колоссальный отклик среди геймерской аудитории благодаря напряженной атмосфере, глубокому сюжету, но также и потрясающей проработанности окружающей среды и игрового мира. Вселенная SH настолько наполнена разнообразными "пасхалками", отсылками и прочими интересными моментами, что просто диву даешься! Где-то создатели вкладывают в игру маленькие, незаметные на первый взгляд, намеки и символические моменты, помогающие глубже понять смысл игры, где-то воспроизводят события известных фильмов или отсылают нас к творчеству знакомых каждому любителю ужасов писателей, а где-то просто стебутся над названиями известных корпораций...

Данный гайд создан, чтобы собрать воедино всю известную нам на данный момент информацию об интересных наблюдениях о подобного рода моментах Silent Hill3, составив их полный перечень. На текущий момент документ содержит БОЛЕЕ 560 (!!!) различных интересных наблюдений по вселенной SH3, объективно являясь наиболее полным и всеобъемлющим из ныне существующих FAQ-ов, затрагивающих указанную тематику. Сюда включены наблюдения, касающиеся введенных создателями в игру отсылок к литературе и кино, игровых секретов, примечательная информация о процессе создания игры, о значении определенных игровых сцен, дизайна и имен персонажей, а также интересные комментарии главной героини (которые обычно появляются лишь единожды - и их легко пропустить) на некоторые предметы игрового мира. Надеюсь, сей скромный труд окажется полезен и поможет вам гораздо более полно ознакомиться с миром любимой игры, а также избавит фанов SH-серии от долгих-нудных поисков по Интернету в поисках интересующей их информации. Перед вами финальная версия гайда.

1. Общие наблюдения

1.1 Обратите внимание, что на начальных экранах вместо обычной надписи "*игра содержит сцены жестокости и насилия*", нам пишут "*некоторые сцены игры МОГУТ БЫТЬ РАСЦЕНЕНИИ, как содержащие жестокость и насилия*". А могут и не быть расценены таковыми. Субъективность восприятия, блин! (благодарю DoVoD за наблюдение)

1.2 Без допинга Хизер начинает задыхаться уже после 100-метровой пробежки - видимо, хилая любительница печенья не в лучшей физической форме.

1.3 С разбега персонаж может вмазаться в стену - это выглядит забавно и не отнимает жизни.

1.4 Если оставить надолго Хизер без движения, то она сидет.

1.5 У звенящего при приближении монстров радио есть занятный подтекст. Дело в том, что на самом деле существует полунаучная теория "белого шума", согласно которой, радио реагирует на паранормальные явления (улавливает мысли мертвых и т.п.).

1.6 С выключенным светом вы не можете смотреть карту, точно прицеливаться, осматривать некоторые предметы и т.п.

1.7 Существа реагируют на свет, запах и звуки (в том числе шум радио и звуки выстрелов). Будьте осторожны - в SH3 монстры куда умнее, чем в любой другой части!

1.8 На высоких уровнях сложности главная героиня может свалиться в пропасть, что грозит мгновенной смертью. Это происходит либо при нескольких последовательных подходах к краю пропасти, либо в случае получения вами повреждения в момент балансировки на краю пропасти.

1.9 Кроме падений в пропасти в игре присутствуют еще многие разновидности мгновенной смерти, характерной для квестовых жанров - большинство из сцен сопровождаются миловидными заставками. Как получить их все будет рассказано ниже.

1.10 За всю игру мы не видим ни одного сотового телефона, компакт-диска и т.п. (видимо, разрабы являются ярыми ненавистниками этих дьявольских вещиц - быть может, считают, что такие предметы интерьера портят атмосферу страха?). Обратите внимание, что вся техника в игре морально устарела - телефоны имеют древний "кругляш" набора, телевизоры могут напугать даже пенсионеров своей древностью (вполне потянут на 60-70-е годы XX века, если не раньше - но, конечно же, это не означает, что события игры действительно происходят в 70-х годах). В SH-серии разрабы явно сторонятся демонстрировать геймерам чудеса технического прогресса...

1.11 Зачастую после того, как Хизер умирает в кошмарном мире, мы видим сцену со странным существом, именуемым Валтиэлем, которое хватает девушку за ноги и утаскивает ее тело прочь. Правда заключается в том, что после смерти в ином мире Валтиэль как бы "возрождает" героиню бесчисленное множество раз, обеспечивая рождение Бога и не позволяя Богоматери обрести покой (*"in order to restore God to this world, every time Heather (Alessa) dies, he is the one responsible for resurrecting her many times over"* - говорит нам о Валтиэле LM) - эта особенность некоторым образом связана с судьбой Алекссы. Но также, учитывая комментарии создателей, если мы сравним посмертную сцену с реальностью, то идея с Валтиэлем, постоянно возрождающим Хизер против ее собственной воли, должна напомнить нам о геймере, каждый раз после Game Over'a через систему "Save - Load" возвращающего главную героиню к жизни, тем самым заставляя ее переживать смерть снова и снова. Может, Хизер предпочла бы просто умереть?

Мало кто знает, но при определенных условиях, можно также лицезреть сцену утаскивания в более эротичном ракурсе - а вот КАК это сделать будет рассказано ниже.

1.12 В процессе игры так называемый Noise Effect усиливается - согласно комментариям разработчиков, это связано с обретением Хизер воспоминаний о прошлой жизни. Можно так же подумать, что этот факт связан с постепенным возрождением Бога и погружением Хизер в "иной мир".

1.13 Интро-заставка в SH3 стала первым "интро" в SH-серии, все сцены из которого так или иначе присутствуют в игре (ранее хитрые создатели славились тем, что неизменно включали в интро сцены, которые непосредственно в игре отсутствовали)

1.14 Silent Hill3 стала первой частью SH-серии, в которой все ролики шли "на движке". Кроме того, здесь впервые были введены возможности блокировать атаки (забавно, что можно заблокировать даже пистолетный выстрел), и соблазнять монстров вяленой говядиной.

1.15 А самое главное - что SH3 стала первой частью серии, где не было Канального Камня. Уррра!

1.16 Многие моменты третьей части являются отсылками к событиям первой, демонстрируя явные аналогии (кошмар со смертью главного героя в начале, пробуждения в кафе и т.п.) - посему, вы сможете получить куда большее удовольствие от игры и глубже понять разрабские извращения, если играли в SH1.

1.17 Если у вас на карточке памяти (в директории сейвов - для ПиСишников) имеются сэйвы с прохождением Silent Hill2, то в процессе игры вы сможете увидеть некоторые особые отсылки к SH2 (некоторые из них просто забавны, а некоторые проясняют загадки сюжета). Подробнее - читайте ниже.

1.18 Красный знак-сэйв, появляющийся в различных зонах игры является мистическим символом Halo of the Sun, символизирующим милость Божию, а также цикл времени и перерождения (согласно описанию знака, 3 внутренних круга символизируют прошлое, настоящее и будущее). В соответствии с традициями культа "the Order", большую роль в значении HotS играет цвет, в котором этот знак изображен: в красном или черном цвете HotS означает хвалу Богу, но если его изобразить в синем цвете - он будет означать наложение проклятия на Бога. Мало кто знает, но начертанные на внешнем круге символы являются рунами, написанными задом-наперед. И гласят эти руны: "Алесса", "Далия", "Инкуб", "Ализер" (существует мнение, что последнее слово может читаться как "эликсир"). Символ царской короны в центре символа можно толковать, как символ Бога. А вот нижний знак на внешнем круге - это уже реально существующий религиозный символ - "подпись Сатаны". Изображение дьявольского знака мы можем наблюдать в договоре между Дьяволом и Урбеном Грандье, представленным как доказательство на суде в Лудене в 1634 г. (написан полатыни, с использованием зеркала справа налево - очень напоминает идею с зеркально отраженными рунами в культовом символе), а также в книге Элифаса Леви "Доктрина и Ритуал Трансцендентальной Магии".

- 1.19** Обратите внимание на дизайн экрана загрузки сохраненной игры: голова Богоматери Хизер, вписанная в красный круг *Halo of the Sun* (что, кстати, можно перевести как "нимб Солнца"), напоминает изображения на иконах христианских святых с нимбом вокруг головы.
- 1.20** Оригинальный саундтрек (OST) игры содержит трек под названием *Sickness Unto Foolish Death*. Не исключено, что это название отсылает нас к труду основоположника философии экзистенциализма Серена Кьеркегора (*Soren Kierkegaard*) под названием *The Sickness Unto Death*. Тема этой работы тесно перекликается с идеей *Silent Hill 3* - а именно, речь в ней идет о том, как люди находят "истинного себя", совершая нелёгкий выбор в мире, преисполненном сомнений и неуверенности (thanx 2 Георгий Старков за наблюдение).

2. Секреты, бонусы и прочее

- 2.1** В игре доступна секретная под-менюшка, где можно сменить цвет крови, поменять некоторые установки и т.п. Интересно, что такие менюшки присутствуют во всех частях серии и активизируются одинаково. После одного прохождения игры вы так же сможете устанавливать здесь множитель получаемых патронов и индикатор линейки жизни и силы.
- 2.2** Если вы выйдете в меню настроек управления, то заметите, что там ясно сказано, якобы кнопка L3 (нажатие левой аналоговой ручки) в игре _НЕ_ используется. Так вот, разрабы на самом деле нам врут самым наглым образом! На самом-то деле L3 как раз используется и, более того, является чуть ли не самой полезной кнопкой в нелегком деле поиска всяких интересностей в игровом мире. Существует секретная комбинация: если вы, зажав кнопку L2 (обзор камеры), нажмете L3, то тем самым задействуете приближение камеры - таким образом вы вблизи сможете рассматривать даже самые мелкие детали интерьера. Честно признаться, львиная доля указанных в этом гайде интересностей была найдена именно с использованием данного трюка!
- 2.3** Если вы каким-то чудом умудритесь как минимум три раза сдохнуть в легком режиме сложности действия, то своими неразумными действиями откроете уровень сложности действия для ламе... в смысле, для начинающих игроков (Beginner Mode). Вы можете в процессе игры сменить уровень сложности на Изи и Нормале, но не на Харде. В сем режиме вы располагаете богатырским здоровьем и олимпийской выдержкой, но по окончании игры при всем желании не сможете получить более 85 звезд из 100.
- 2.4** Пройдя один раз игру, вы получаете опцию Extra New Game, которая позволит вам насладиться некоторыми игровыми бонусами. В отличии от обычной New Game, ENG начинается не с кошмарного парка, а с пробуждения в кафе, тем самым создавая впечатление, будто все события прошлой игры были лишь очередным сном главной героини. Точно аналогичная идея была реализована и в первой части игры.
- 2.5** Однократно пройдя игру на "Сложном" уровне действия, вы откроете еще более трудный уровень сложности действия Extreme 1. Пройдя и его, вы откроете Extreme 2 и так далее. Всего в игре Экстримов - 10 штук, и наисложнейший из них называется Extreme X - на нем вас вполне могут вынести за пару хороших ударов, т.ч. будьте осторожны. Счастливого времяпрепровождения! К слову, ваш покорный слуга одолел все эти экстремы ^__^
- 2.6** Неограниченный автомат дается после однократного прохождения игры в случае, если вы добили финального боссюра оружием ближнего боя.
- 2.7** Вы можете открыть огнемет, если будете активно пользоваться в процессе игры огнестрельным оружием и ПРИСТРЕЛИТЕ львиную долю врагов. Мало кто знает, но пламя огнемета может быть усилено по тому же принципу, по которому усиливался гиперспрей в предыдущей части игры - в зависимости от вашего игрового рейтинга.
- 2.8** В случае, если вы забьете большую часть врагов оружием ближнего боя, то вы своими действиями откроете странное оружие - лучевой меч, напоминающий о культовом фантастическом сериале "Звездные Войны". Тем не менее, вопреки сложившемуся мнению, в Lost Memories создатели заявили, что не крали идею с мечом у Star Wars, а лишь позаимствовали ее из сериала о Космическом Шерифе. Было бы забавно поглядеть, как разрабы попытались бы вянуть обратное, при том, что "Light Saber" является зарегистрированной маркой и интеллектуальной собственностью Джорджа Лукаса, передирание которой грозит судебными процессами! =)
- 2.9** Убив за общее число прохождений 333 врага и более, вы тем самым откроете новое секретное оружие - Heather Beam, смысл которого заключается в возможности испускать идиотические лучи и шарики из глаз нашей героини! А напялив секретный костюм Princess Heart, вы автоматически трансформируете Heather Beam в куда более мощный и забавный Sexy Beam.

2.10 В игре можно помимо стальной, получить еще Серебряную и Золотую трубы. Для этого в режиме Extra New Game, находясь в переходе, где в воде обитает монстр-щупальце, подойдите к краю воды и нажмите кнопку действия. На предложенный совет попытаться бросить трубу в воду ответьте согласием, после чего... ВАМ ЯВИТСЯ КАНАЛИЗАЦИОННАЯ ФЕЯ! Если на вопросы сей обдолбанной девушки, не роняли ли вы в воду серебряную, золотую и отвратительную стальную трубы вы правдиво ответите соответственно "No", "No" и "Yes", то в награду получите все драгоценные трубы. Они не сильнее обычной, зато золотую трубу можно было бы дорого продать (но все магазины в игре закрыты), а серебряная труба была бы действенна против вампиров и оборотней (только вот их нет в игре).

Интересна также и сама идея с Канализационной Феей - на самом деле сея задумка является стебом разработов на реально существующий древнеримский (предположительно, позаимствованный из культуры Древней Греции) миф (отсылки к этому мифу можно также найти в таких играх как Zelda и .Hack). Т.к. миф передавался преимущественно из уст в уста, то существует несколько его вариантов, но основа сюжета мифа состояла примерно в следующем: бедняк, живший недалеко у реки случайно утопил в ней свой лучший топор. Не имея денег на покупку нового орудия труда, человек начал рыдать у берега, не в силах вернуть утерянное - и тут пред бедняком предстал Бог Меркурий и спросил человека, почему он плачет. Узнав о причинах столь безутешной грусти, Меркурий погрузился на дно реки и возвратился оттуда с топором, сделанным из чистого серебра. Но на вопрос Бога, принадлежал столь ценный топор бедняку, честный бедолага ответил "нет".

Далее процедура повторилась, но на этот раз с золотым топором. И лишь когда Бог показал бедняку его настоящий топор, человек обрадовался и признал факт собственности на возвращенное орудие труда. Утвердившись в честности бедняка, Меркурий в результате отдал ему все три вещицы. На следующий день бедняк пошел в город и рассказал о свершившемся чуде - о проделках Меркурия узнал и местный богач. Желая обогатиться, он пришел на берег реки и тоже утопил свой топор, желая получить его более ценный эквивалент - и когда Меркурий предстал перед ним с золотым топором в руках, человек заявил, что этот золотой топор принадлежит ему. В результате Меркурий оставил жадную ни с чем. Параллель очевидна. По всей видимости, Алекса читала этот миф и воспоминания о нем отразились в ее внутреннем мире. Кстати, по каким-то совершенно не поддающимся пониманию причинам, голос Канализационной Феи очень сильно похож на... голос Клаудии! Что бы это могло значить..? (благодарю st-MK за наблюдение относительно голоса Феи)

2.11 Если, открыв опцию Extra New Game, вы высветите ее и наберете так называемый Конамиевский код "*"вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, X, O* (на ПК - клавиши действия и отмены)", то послышится эротичный звук, и своими действиями вы активизируете самый главный секрет третьего Хилла - костюм Хентайного Детектива для Дугласа!!! Теперь вам откроются истинные цели детектива! Оказывается, престарелый одинокий (и уже успевший частично облысеть) вдовец был серьезно болен тяжелейшей формой экзгибиционизма и, специально, перед общением с юной девушкой надел лишь "джентельменский набор": плащ, шляпу (чтобы спрятать лысину), галстук, носки, ботинки и, собственно, трусы... Зачем же рубашка и брюки, если даже при возрасте далеко за 50, сердце Дугласа пылает пламенем страсти, по сравнению с которым всякие там Адские Огни Алексы кажутся просто тлением жалкого непотущенного бычка!? Берегись, Богоматерь, анимешный агент Картланд уже летит к тебе на небритых крыльях извращенной любви! ^__^ В общем, весьма рекомендую вам пересмотреть сцену встречи с Дугласом в новом костюме (а Хизер можете трансформировать в "Магическую Девочку" для пущего эффекта) - море положительных эмоций гарантировано!

2.12 На Extra New Game некоторые участки канализации будут становиться кровавыми (наподобие зеркальной комнаты в Брукхэвене) - особо плохо это на Харде и Экстриме, т.к. отнимает жизненные силы.

2.13 SH3 заслуживает Олимпийскую Медаль за самое большое количество идиотских костюмов для главной героини за всю историю видеоигр. Несмотря на то, что в игре присутствует аж 27 костюмов, действительно разных из них лишь 3 - по умолчанию, Transform costume и God of Thunder. Все остальные представляют из себя вариации с девчачьими маечками и джинсиками.

2.14 Мало кто знает, но если хорошенъко обыскать церковную библиотеку в режиме Extra New Game на трудном уровне сложности головоломок, то можно открыть СЕКРЕТНУЮ ГОЛОВОЛОМКУ!!! Среди книг появятся подсказки следующего содержания:

-Подсказка 1- "*A secret told before you awake: the start of a new transformation*"

-Подсказка 2- "*There's no separating numbers from beginning to end*"

-Подсказка 3- "*14 buttons all told; therefore, one is always two*"

-Подсказка 4- "*The first number is 'the traveler to St. Ives'*"

- Подсказка 5- "*The second number is 'the hare wears a crown of straw'*"
- Подсказка 6- "*The third number is 'king of beasts and goddess of harvests'*"
- Подсказка 7- "*The fourth number is 'representative of both knight and page'*"
- Подсказка 8- "*The fifth number is 'lapis lazuli or turquoise'*"

Ну что, сынки и дочурки, слабо вам такое решить? Тогда слушайте готовый солюшн в качестве совершенно бесплатного подарка от SilentPyramid: ответом будет последовательность чисел "*01_03_08_11_12*"! Пожалуй, своими мозгами решить *ТАКОЕ* шансов никаких нет, т.ч. привожу логику разгадки данной головоломки:

- Подсказка 1 говорит о том, что решение головоломки повлечет к новому перевоплощению (иными словами, если ввести ответ на специальном экране, то вы получите новую одежду для героини).
- Подсказка 2 повествует о том, что все цифры связаны (т.е. между всеми пятью числами нужно ставить пробелы).
- Подсказка 3 намекает на то, что всего в ответе 14 цифр, причем каждый ответ на каждый из пяти вопросов состоит из двух цифр (т.е. вместо "1" нужно писать "01", вместо "3" - "03" и т.п.)
- Подсказка 4 раскрывает первое число. Оно относится к известной американской детской загадке про путника, смыслом которой является сосчитать путников, чудаков, жен, кошек и котят: *"Ехал я в Сант-Ив и повстречал вокруг чудака, а у того было семь жён, а у каждой по мешку, и в каждом по семь кошек и у каждой семеро котят. Сколько их всего ехало в Сант-Ив?"* Так и хочется в качестве ответа написать "401", но в игре-то нас спрашивают ТОЛЬКО про путника, держащего путь в Сант-Ив! А путник, едущий в Сант-Ив был всего ОДИН (т.к. все остальные ехали ИЗ Сант-Ива) - значит, и первым числом будет "01".
- Подсказка 5 что-то смутно говорит о втором числе... Это наиболее бредовая подсказка из всех, ответом на нее является число "03". Единственное, что приходит мне в голову, когда я слышу такой нелогичный бред, как "Заяц, носящий корону из соломы" - это персонаж столь же антилогичной сказки "Алиса в Стране Чудес", где присутствовал забавный персонаж - Мартовский Заяц (как известно, этот персонаж на пару со Шляпником любил задавать збредовые агадки, на которые не было отгадок - в лучших традициях разработчиков SH ~ ^), то бишь заяц, сошедший с ума в марте месяце, а март, как известно, - месяц под номером "03". А корона из соломы на голове объясняется тем, что на иллюстрациях к книжке Мартовский Заяц всегда изображался с венцом из соломы. Вот так и решается эта одна из сложнейших частей загадки.
- Подсказка 6 повествует о сущности третьего числа. Упомянутый "Царь Зверей" - это Лев. В астрологии месяца знака зодиака - "Льва" считает август (восьмой месяц года), это также месяц, когда обычно призываются упомянутая в подсказке Богиня Плодородия (для сбора урожая). Т.к. третьим числом будет "08".
- Подсказка 7 раскрывает четвертое число, связанное с игральными картами и картами Таро. Дело в том, что существующие ныне игральные карты происходят от младших арканов колоды карт Таро, в которой изначально было 14 карт каждой из четырех мастей. Но с течением времени количество было сокращено до 13-карт и две указанные в подсказке карты были заменены на "валета" (поэтому валет и является этим самым "*representative of both knight and page*"). Валет является одиннадцатой по счету картой, т.ч. четвертое число "11".
- Подсказка 8 дает нам возможность разгадать финальное число. Камни - ляпис-лазурь или бирюза - являются камнями для родившихся в декабре, 12-ом месяце года. Т.ч. финальным числом будет "12". Итак, мы получаем код "*01_03_08_11_12*". Если вы каким-то невероятным образом смогли решить это все, подобрать все нужные числа и даже догадаться, КУДА нужно этот пароль вводить, что наградой вам станет секретный костюм "Royal Flush"... Полагаю, данная головоломка вполне заслуживает статуса "самой сложной загадки всех времен и народов", понять логику разгадки которой практически невозможно даже, если заранее знать ответ. Только не спрашивайте меня, ЧТО разрабы курили, выдумывая такую головоломку - этого я не знаю... (благодарю knwlss, Melirius, genyrd и Еретик за предоставление вариантов решения).

3. Кошмар

3.1 Карусель в начальной заставке в точности повторяет мистический символ возрождения, именуемый *Halo of the Sun*... 17 лет спустя карусель делает новый оборот. Странный дергающийся силуэт представляет собой насаженную на огромный крюк карусельную лошадь - ее голова трястется точно так же, как и голова Валтиэля... Да и вообще все монстры в игре при движении странно содрогаются, будто бы в припадке эпилепсии. Это может быть связано со страданиями, перенесенными Алексой в период её госпитализации, но также не исключено, что здесь кроется и

иной смысл: дело в том, что в старые времена о припадочных эпилептиках говорили, что они "одержимы демонами"...

3.2 Первая часть SH-серии также начиналась с кошмара главного героя, в котором он под конец погибал.

3.3 Забавно, что первой фразой, которую говорит Хизер, становится дурацкая "*Where am I?*" - коронное выражение протагониста первой части игры, которым Гарри на протяжении SH1 донимал нас черт-знает-сколько раз. Да и вообще, тот факт, что мы находимся в парке из первой части игры УЖЕ наталкивает геймера на размышления о связи событий серии...

3.4 Розовые кролики (или "что-то-в-костюмах-кроликов"), многочисленные трупы которых можно найти в парке развлечений (не забываем, что "Robbie the Rabbit" является символом парка) умерли ужасной смертью, но на их "лицах" заметны улыбки - подобное соединение воедино страдания и радости создает странное, неоднозначное впечатление. Будто все существа в мире Алессы наслаждаются смертью... Кстати, на тему кроликов существует реаниматорско-психodelический кролик... извиняюсь, РОЛИК под названием "USAGI", просмотр которого позволит вам глубже понять идею с зайцами (если окончательно не сведет с ума).

3.5 Есть подозрение, что дизайн кроликов является очень злым стебом на символического жизнерадостного заводного зайца из известной рекламы батареек DURACELL. Они и впрямь потрясающе схожи. Сама же идея использования метафорических кроликов (точнее, "чего-то, напоминающего людей в костюмах кроликов"), скорее всего, является одной из многочисленных отсылок к творчеству Дэвида Линча, так любимого разработчиками SH. Дело в том, что незадолго после начала работы над SH3 (а именно в этой части впервые и появились кролики), у Линча вышел фильм "Rabbits" (то бишь "кролики", - не забываем, что по SH3 существует ролик "Usagi", что как раз тоже означает "кролики") - жутковатая сюрреалистическая картина, повествующая о повседневной жизни трех людей, переодетых в костюмы кроликов. «Кролики» сопровождены мрачными титрами: *«В безымянном городе, пораженном непрекращающимся дождем... в страшной фантазии живут три кролика»*.

3.6 Клоун-ジョンглер на вывеске LSAP выглядит довольно жутко...

3.7 На мусорных урнах написано "*Waste, please*". Забавно.

3.8 Один из шести фонарей в начале парка не пашет. Если вам кажется, что это что-то символизирует - рекомендую обратиться к психотерапевту ^__^

3.9 Трупы в прямоугольных металлических будках не могут не напомнить о легендарных трупах в металлических каркасах из Silent Hill2. Кстати, их 4 штуки, что может быть связано со значением четверки в японской культуре.

3.10 Тот факт, что первым встречаемым вами в кошмарном парке существом является адская собака имеет весьма глубокое значение. На самом деле дизайн пасти собаки, а также тот факт, что именно их мы первыми встречаем в "ином мире" является отсылкой к мифическому адскому сторожевому псу (Церберу), о чём нам и говорят нам создатели в MoSH3 (*"The dog wrapped in strips is the first monster that you encounter in the game. This is a way of telling the player, that he is entering a hellish world. These dogs will be taken universally as a reference to the watchdogs of Hell, especially with that jaw cut in half. That's the idea behind this design"* - Масахиро Ито).

3.11 В магазине сувениров (который, кстати, называется Sweet Factory) Хизер признается, что обожает всякие печеньшки, шоколадки и тому подобные лакомства (*"There are boxes of cookies and chocolates on display. I love this kind of stuff"*). Теперь мы знаем, почему наша сладкая девочка выдыхается после десяти секунд бега! ^__^

3.12 В Lakeside Amusement park е в магазине сувениров лежат коробки с шоколадом - Rosewater's chocolate. Видимо, шоколад назван в честь известного нам по второй части игры парка (благодарю DARx за наблюдение). Там также есть и упаковки с печеньшками Lindsey St. Chocochip Cookies - печеньшки названы в честь улицы из первой части, и соответственно являются отсылками к SH1. Вот таким милым образом через сладости разрабы сразу же в начале игры делают отсылки ко всем прошлым частям серии - фэнзы предыдущих частей игры точно не заскучают...

3.13 В маленьком проходе между двумя воротами, где обитают два Кловера, гляньте через пропасть налево - там с фонарного столба свисает мертвое тело...

3.14 Судьба неизбежна - вы в любом случае погибнете в парке развлечений - под колесами снова и снова проезжающей свои круги вагонетки (мораль от Конами: *"дети, не ходите по рельсам - раздавят!"*). Даже если погибнуть до американских горок, это ничего не изменит - Хизер точно так же проснется в кафешке.

3.15 Во время прогулки по американским горкам, прислушайтесь - на заднем плане слышны вопли и жуткое чавканье. Кого-то звучно кушают...

3.16 Как мы знаем, человеческие сны полны различных символов и зачастую могут нести в себе весьма глубокий смысл - поэтому толкование снов было популярно во все времена. Имеются некоторые мысли относительно значение и этого сна. В начале Хизер не понимает, как и почему она очутилась в этом странном месте, она с удивлением смотрит на нож в руках... Неужели девушка пришла в кошмарный парк лишь для того, чтобы кого-то убить? Но, в любом случае, теперь она уже даже не знает (не помнит) своей цели - будто бы в процессе пути цель была уже утрачена и забыта, а в парк с ножом в руках девушка забрела без осознаваемой цели - лишь повинуясь воле Судьбы. Странно... Все двери в парке либо закрыты, либо ведут в тупик, оставляя главной героине лишь одну дорогу - ввысь, правда не в Небеса, а по направлению к жутковатым американским горкам. В конце девушки приходится идти по рельсам - по извилистой дороге - но мы не видим распутий, фактически у самой Хизер на этом пути нет выбора (точнее, у нее есть лишь одна альтернатива - спрыгнуть в пропасть, означающую верную гибель) - все предопределено и девушке остается лишь слепо идти вперед по рельсам, своему единственному пути, повинуясь воле Судьбы. И в конце пути мы видим свет - возможно, это свет из Рая, божественный свет Спасения? Но все гораздо банальнее - просто на Хизер надвигается вагонетка, несущая смерть. Вагонетка, которая постоянно "возрождается" даже после отключения питания и которая обречена раз за разом проезжать один и тот же вечный цикл, принося лишь смерть и страдание... Как мы понимаем, данный сон имеет некоторые параллели с историей Хизер - у нее самой не было настоящей возможности выбора, все было предопределено изначально и, так или иначе, девушка была обречена на возрождение личности Алессы - но что принесло бы это возрождение? Рай и Спасение, как думала Клаудия? Нет... Возрождение личности Алессы, подобно вагонетке из сна, принесло бы лишь смерть и страдание...

4. Торговый Центр, часть 1

4.1 В первой части игры главный герой так же после кошмара просыпался в закусочной.

4.2 Под вечер проснуться в закусочной, торгующей жирными-жирными гамбургерами, полностью позабив на данные отцу обещания что-то купить - вот вам типичное начало дня американской девушки. Интересно, а какого рода напитки наша не слишком утонченная героиня предварительно приняла на грудь, что ее так разморило? ~ ^

4.3 Красные лучи заходящего солнца, согласно комментариям разработчиков в Lost Memories и фильме о создании SH3, являются нехорошим предостережением, говорящим игроку, что далее его ожидает "что-то красное". Тут стоит так же добавить, что в символической концепции SH-серии красный цвет олицетворяет собой боль и возрождение (не зря же все сэйвы в SH2, SH3 и SH4 красного цвета).

4.4 За окном слышны звуки проезжающих машин; если прислушаться, то также можно услышать гул толпы.

4.5 Согласно информации с официального Конамиевского сайта SH3, события игры происходят в ВОСКРЕСЕНЬЕ (хотя в самой игре день не указан) - вполне символично.

4.6 Закусочная, в которой просыпается Хизер, носит название Happy Burger - точно такое же заведение мы можем найти в Сайлент Хилле в SH2. Видимо, это целая сеть закусочных...

4.7 Если поставить яркость вашего телевизора на максимум и ВНИМАТЕЛЬНО взглянуться в нижнюю-правую часть экрана в начале заставки с пробуждением Хизер, вы можете заметить что ракурс камеры захватывает ГОЛОВУ ЧЕЛОВЕКА, оглядывающегося вокруг. Иными словами, в тот момент в закусочной был еще кто-то кроме Хизер! Некоторые считают, что это был Винсент, но если сравнить текстуры, то становится заметно, что скорее всего голова принадлежит именно человеку, которого мы потом найдем мертвым в магазине одежды... Вот так-то. (благодарю Еретик и dzamy за интересное наблюдение и сравнение текстур).

4.8 Хизер звонит отцу по общественному телефону - очевидно, у нее нет сотового. Не удивительно (особенно вспоминая древние телевизоры в игре).

4.9 В SH1 после сна-предостережения (заканчивающегося смертью главного героя) Гарри просыпается в закусочной и встречает полицейскую - Сибил, которая позже будет помогать Мэйсону. SH3: после сна-предостережения (заканчивающегося смертью главной героини) Хизер просыпается в закусочной - и вскоре после этого встречает детектива (бывшего копа), который будет ей впоследствии помогать. Параллель очевидна.

4.10 То, что Хизер всячески пытается скрыться от детектива можно трактовать не только как следствие страха перед незнакомцами, но и как нежелание вспоминать о своем прошлом (рождении).

4.11 Забавно, что детектив чуть не вломился за девушкой в туалет.

4.12 Как и вторая часть игры, SH3 начинается с общественного туалета. Как вы могли уже заметить, разработчики испытывают особую тягу к сортирам (туалеты-телеportedораторы в SH1, в SH2 и SH3 события начинаются в сортире, в SH4 именно в ТУАЛЕТЕ появляется ДЫРА, ведущая в "иной мир", плюс в каждой из трех последних игр присутствует момент, когда персонаж пытается что-либо вытащить из унитаза). Согласно "Making Of", всякие туалетные чудеса в SH-серии связаны с японской сказкой, в которой через унитаз ребенок провалился в "мир иной".

4.13 Вы не можете использовать в туалете свои "сексуальные лучи". Это явно неподходящее место для таких штучек! Кстати, обратите внимание на забавную деталь - печать, запрещающая использование сексуальных лучей, имеет вид трех красных Нимбов Солнца, наподобие маятника вращающихся вокруг головы Богоматери (образуя своеобразный нимб).

4.14 Если осмотреть зеркало, что Хизер признается, что терпеть не может зеркала - у нее появляется чувство, что за зеркалом скрывается иной мир: "*I don't like mirrors. It's almost like there's an unknown world right on the other side. And the person staring at me isn't really me, just an imitator*" (отсылка к "Алисе в Зазеркалье"). Позже в игре будет пугалка, связанная со страхом зеркал...

4.15 Хизер отражается в зеркале - это не может не радовать! Может быть она и обдолбанная психопатка, но по крайней мере не сосет кровь и не умеет превращаться в летучую мышь ^__^ А если серьезно, то просто вкупе с классной (для своего времени) графикой игры очень мило смотрится с графической точки зрения.

4.16 При виде символа Halo of the Sun у Хизер каждый раз начинается головная боль - предположительно, это связано с пробуждением болезненных воспоминаний о прошлой жизни.

4.17 Если постучать в дверцу туалета, то по ответному стуку станет понятно, что внутри кто-то есть. Тем не менее, если вы воспользуетесь 3Д-хаком и загляните в кабинку, то увидите, что ВНУТРИ НЕТ НИ ДУШИ! У девочки опять глюки?

4.18 Лежащий в куче мусора автомат отражает ситуацию с легкодоступностью оружия в американском обществе. В каждую из частей игры создатели вводят определенные моменты, намекающие на то, что распространение оружия может привести к трагедиям (шотган в школе SH1, пистолет в тележке SH2, автомат в куче мусора и шотган в подарочной упаковке в SH3, новости по радио в SH4tR о перестрелке на митинге за ввод более строгих законов об ограничении оружия, и т.п.)

4.19 Умело припаркованная машина скорой помощи предположительно является отражением воспоминаний Алессы\Хизер. По крайней мере, это объяснило бы, КАК она тут оказалась...

4.20 В торговом центре повсеместно висят плакаты с изображением длинноволосой женщины и надписью Tirn Aill (это обозначение "иного мира" из кельтской мифологии), что отсылает нас к названию картинной галереи японского художника Хиро Юсуды (Hiro Usuda), картины которого можно увидеть в SH3. Кстати говоря, в другой культовой Конамиевской игре - Metal Gear Solid 3: Snake Eater - можно обнаружить абсолютно такие же постеры, что и в SH3: советская военная база в Грозном Граде, второй этаж, комната с ящиками (куда надо запихивать раздетого Снейком любовника Волгина - Ваню Райкова), западная стена, над 4-м ящиком - вот он висит, любимый-знакомый постер. КАК буржуйские постеры с тетками антиреволюционной наружности попали в Советский Союз, и ЧТО постеры из SH3 делают в 1964г.? Эти вопросы остаются без ответов. Пасхальные яйца, понимаешь ^__^

4.21 В торговом центре также можно встретить постеры с изображением смазливой мордашки Анжелы Ороско и надписью "Silent Hill2". Эту пасхалку чертовски сложно не заметить - если вы ее все же каким-то чудом умудрились пропустить, можете прицепить себе на грудь орден Подбитого Орлиного Глаза и выслать автору данного гайда бутылку шампанского за грандиозное открытие =)

4.22 Бутик "Marguerite" было бы куда точнее назвать "Morguerite" =)

4.23 Весьма известное наблюдение: труп, пожиравший Клозером в магазине одежды, на самом деле является 3D-моделью Анжелы Ороско - популярного персонажа из второй части игры. Что Анжела делает в мире Алессы совершенно не известно - думаю, это лишь шутка разработов (как и со вскрываемым Уолтером в SH4 трупом Клаудии, разодетым в эротичное нижнее белье - создатели любят такие шуточки), и посему данному моменту не стоит придавать чрезмерно много смысла.

4.24 Пистолетная обойма заканчивается на 7-м выстреле, несмотря на то, что полный пистолет вмещает 10 пуль. Видимо, кто-то уже сделал три выстрела из брошенного в магазине одежды ствола еще до прихода Хизер... Может, тут было ограбление, или детектив Дуглас тоже решил попрактиковаться в стрельбе по монстрам? ^__^

4.25 Если осмотреть труп монстра, то Хизер скажет, что не считает себя сумасшедшей ("*It's definitely not human. I've never heard of such an animal. And no way is it a costume... It sounds crazy when you say*

it, but "monster" is the only word for it. But.... I don't think I'm crazy...") Ну прям щаз так мы все и поверили! Все психи говорят, что они не сумасшедшие! :)

4.26 На одном западном форуме высказывалась мысль о значении появления Closer'a в магазине одежды: дело в том, что данное заведение по-английски именуется "clothes shop", что созвучно с "closer's shop" - быть может, перед посещением магазина одежды в голове Хизер возникла подобная ассоциация, что и обусловило появление там монстра "Клозера"? Я лично к сей версии отношусь довольно скептически, но стоит иметь в виду, что она существует и, в общем-то, не исключена. Но на мой взгляд, если и искать связь "Закрывающих"-Closer'ов с магазинами, то тут уж скорее можно было бы припомнить висящие повсеместно таблички "CLOSED"...

4.27 Если после битвы с первым Клозером попытаться вернуться обратно, то вы встретите трех милых песиков... (раньше их не было)

4.28 Если вернуться обратно в туалет, то вы увидите, что входную дверь зало, а в кабинке уже никто не отзыается...

4.29 Если осмотреть нож до использования этого оружия в битве, то Хизер заверит вас, что никогда не пускала свою штучку в дело и вообще носит ее на всякий случай ("*It's a switchblade for self-defense. I've never used it, but just in case*"). Если же осмотреть клинок после убийства сим оружием любого монстра, то садистка Хизер признается, что просто обожает расхаживать по городу с холодным оружием в кармане ("*I know it's terrible, but I just love walking around with this*"), а также поклянется, что первый раз пустила свое оружие в ход ("*Of course, this is the first time I've used it against anything living*").

4.30 Даже если главная героиня будет драться только ножом и раскромает в кровавый фарш многие десятки существ, Хизер все равно при осмотре ножа будет каждый раз убеждать вас, что использовала это оружие первый и единственный раз в жизни. Liar! F***king Liar!!

4.31 В торговом центре повсюду развешаны значки "No smoking" - яркий пример антиникотиновой пропаганды в видеоиграх. Конями заботятся о вашем здоровье, дети!

4.32 В торговом центре можно найти заведение под названием *Allie's Ice Cream*. "Allie" можно расценить как уменьшительно-ласкательное от "Alessa".

4.33 Обратите внимание на вывеску магазина *NewsBoy*. Откровенный стеб на *PlayBoy*.

4.34 *WATCH Christopher* - чрезмерная странность вывески магазина по продаже часов заставляет меня думать, что название заведения также является отсылкой к чему-то... Возможно, что это намек на повесть "*the WATCHED*", автором которой является КРИСТОФЕР Прист (благодарю Salin за версию).

4.35 Вывеска магазина *Blue Bell* напоминает о названии одного подозрительного заведения в SH ("*Blue Belle*").

4.36 Название кафе "*Paradise Noon*" имеет весьма очевидные параллели с названием легендарного стриптиз-бара "*Heaven's Night*".

4.37 Имеется и магазинчик *White Town*. "Белый город" предположительно является отсылкой к окутанному туманом Безмолвному Холму.

4.38 Ресторан *Royal Grill* был открыт в 1977г. Некоторые считают, что аж двойное упоминание именно этого года в игре как-то намекает на дату событий SH3, но ИМХО даже при всей устарелости окружающей техники события игры все же происходят никак не раньше начала-середины 90-х годов (например, мы можем два раза за игру увидеть пусты и старенький, но все же компьютер - а для 1977 года такие ПК были явно нехарактерны).

4.39 В комнате с ключом под коробками с книгами, если прислушаться, можно услышать людские шаги.

4.40 При выполнении условий для обретения огнемета, текст во флаере из Пекарне Хэлен сменится с "*Crispy toasted BREAD right to your very door. Everything on Sale!*" на "*Crispy toasted DEAD right to your very door. Everything on Sale!*". Забавно... Получается, будто хлеб в пекарне готовился путем зажаривания из огнемета трупов до хрустящей корочки. Теперь понятно, почему Хизер-Истребительница-Печенья, глядя на аппетитный хлеб, заявляет, что, видите ли, совсем не голодна...

4.41 Вытаскивание главной героиней ключа из-под коробок с книгами предположительно имеет сходное значение с вытаскиванием Джеймсом в SH2 вещей из разных отверстий (там подобные моменты символизировали обретение склоненных в глубинах подсознания болезненных воспоминаний).

4.42 Иронично, что КНИЖНЫЙ магазин - единственный путь к спасению для не слишком образованной Хизер... Кстати, вся головоломка, связанная с книжным магазином - чистая отсылка к творчеству Шекспира.

4.43 На головоломном уровне сложности "Хард" Хизер признается, что терпеть не может сентиментальщину вроде "Ромео и Джульетты" (сразу видно, девочка не слишком романтично настроена), что она *вроде бы читала* Отелло, но полностью забыла сюжет (у девочки патологическая потеря памяти - забывает не только подруг детства, но и прочитанные книги), а также что она никогда не читала Гамлета (а зря, учитывая судьбу девушки) и Короля Лира (а вот там как раз было про доверие и сумасшествие). Из этого мы можем сделать не слишком-то радужные выводы о забывчивости и степени образованности Хизер...

4.44 Забавно, что на головоломном Харде главная героиня, аки ярая блондинистая интеллектуалка (*LOL*), цитирует наизусть аж целую строчку из Макбета: "*One line from "Macbeth" that I just can't forget: Life's but a walking shadow, a poor player that struts and frets his hour upon the stage and then is heard no more*". На самом деле эту фразу произносит Макбет после того, как узнает о смерти своей жены (которая умерла после того, как долгое время страдала от снохождений и терзавших ее воспоминаний о совершенной ими на пару с мужем убийстве короля в целях захвата власти).

Конец, конец, огарок догорел!

Жизнь - только тень, она - актер на сцене.

Сыграл свой час, побегал, пощумел -

И был таков. Жизнь - сказка в пересказе

Глупца. Она полна трескучих слов

И ничего не значит.

Как мы видим, Хизер больше всего запомнилась фраза о том, что жизнь не вечна и в сущности своей ничего не значит. Между прочим, если вы думаете, что тот факт, что Хизер запомнила именно эту строчку из именно этого произведения, не несет в себе особо глубокого смысла, то вы заблуждаетесь. В Lost Memories автор сценария SH3 - Хирюоки Оваку особо отмечал значение строк из Макбета: они символизируют, что со смертью человеческое существование оканчивается (что сильно контрастирует с игровой концепцией Рождения и Перерождения), а также отражают мировоззрение персонажей (иными словами, отражают рациональные убеждения Хизер в том, что жизни после смерти нет).

4.45 Хорошенько осмотрите книжный магазин - при таком обилии разнообразных журнальных обложек там наверняка скрыто множество пасхалок. Мне лично заприметились работы художника Хиро Юсуды, о котором было сказано выше. Также у меня почему-то складывается впечатление, что обложки некоторых журналов являются отсканинными обложками настоящих реально существующих изданий...

4.46 Смысл головоломки с Шекспиром заключается в том, что черное становится белым, а добро - злом. Хизер, больная на голову и желающая отмщения, в игре является положительным персонажем (черное становится белым), а Клаудия, желающая всеобщего счастья - отрицательным (белое становится черным). Напоминание о том, что трагедия неизменно кончается всеобщей смертью, символизирует власть Судьбы, а также является предостережением.

4.47 Символично, что Шекспировская головоломка появляется прямо перед первой встречей с Клаудией.

4.48 Как особо отмечается в ЛМ, чуть правее места, откуда выпали сборники Шекспира, на обложке одной из книг можно заметить изображение получившего через кровавый переворот королевский титул Макбета, обнимающего свою жену - леди Макбет.

4.49 Тот факт, что при упоминании "Бога" у Хизер начинается головная боль может быть расценен игроком как следствие пробуждения болезненных воспоминаний о прошлой жизни.

4.50 Обратите внимание, что после встречи с Клаудией все названия магазинов на дверных табличках в коридоре меняются и приобретают религиозную окраску. Приведу несколько примеров:

-- Надпись на задней двери кафе "Paradise Noon" вследствие отражения мыслей Клаудии изменяется на "Cafe Tirn Aill", что является отсылкой к кельтской мифологии.

-- Jewelry Catedral - "Catedral" является производным от слова "Собор".

-- Iggr-Drasill - отсылка к Древу Мира, хотя "Iggr" также может подразумевать Бога Одина.

-- "Nornen" является отсылкой к трем мифологическим сестрам, олицетворяющим прошлое, настоящие и будущее (где-то мы уже это слышали), и отмеряющим длину жизни всех смертных. Поклонники творчества Стивена Книга могут углядеть в этом отсылку к рассказу "Крауч-энд", в котором описывается очень похожий случай - женщина попадает в другой мир, и одним из признаков "перехода" как раз является появление на вывесках нечитабельных надписей и имён экзотических божеств (благодарю Георгий Старков за версию о связи с творчеством Кинга).

4.51 В первой части мы тоже зачастую попадали в альтернативный через использование лифта: входили в "нормальном мире", а выходили уже в "кошмарном" (например, в госпитале Алчемилла).

Эта особенность лифтов в игре вполне может являться отсылкой к культовой книге японского писателя Харуки Мураками "Охота на Овец" (а равно ее продолжению - "Дэнс, Дэнс, Дэнс"), где главный герой, проехавшись на лифте, попадает в иную реальность - темный мир, в котором живет странное существо (кстати, выполняющее роль своеобразного проводника для главного героя).

4.52 На внешней стороне дверей кошмарного лифта заметно тело под покрывалом, весьма напоминающее те, что мы видели на огненной лестнице Анжелы в SH2.

4.53 Вдвойне символично, что в момент поездки на лифте мы видим постоянно сопровождающего нас в "ином мире" странного ангела перерождения (Валтиэля) на фоне вращающегося вентилятора, который, согласно ЛМ, также символизирует цикл перерождения. Сплошной символизм, понимаешь - некуда простому человеку податься...

5. Торговый Центр, часть 2

5.1 Сразу же после выхода из лифта вы можете слышать странный звук (начало "Stray Child", которое многие фэнзи SH также именуют "*The other point of View*"), заменивший в третьем Хилле звук сирены из первых двух частей. Такой же звук вы можете слышать в "Водной Тюрьме" SH4, а также в совершенно другой японской игре (создателем которой является Кеитиро Тояма - отец и основоположник SH-серии) - *Forbidden Siren*. Там его можно было услышать прямо в первой миссии (Day 1, KYOYA SUDA. 23:00, upper Arato/Mana stone) - несмотря на то, что там присутствует всего лишь пятисекундное вкрашение с немного измененной тональностью, узнать столь странную "мелодию" из SH довольно легко.

5.2 В комнате первой помощи можно видеть кровать с огромными пятнами крови на простынях. Предположительно, это очередной намек на прошлую жизнь и госпитализацию Алессы (вспоминаем ее палату).

5.3 Если у вас на карточке памяти присутствуют сэйвы Silent Hill 2, то, осмотрев унитаз в женском туалете, Хизер прокомментирует, что там что-то застряло. Но даже, если на вопрос "*хотите ли вы это вытащить?*"¹, вы ответите положительно, девушка не сможет заставить себя засунуть руку в отвратительный унитаз и вытащить застрявшую вещицу ("Forget it. This is way too gross"). Фраза protagonistski "Who would even think of doing something so disgusting!" ("Кто вообще стал бы делать что-то столь отвратительное!?"") явно отсылает нас к событиям Silent Hill2, где главный герой Джеймс Сандерленд не побрезгал вытащить из грязного унитаза кошелек с кодом к сейфу...

5.4 Если в том же туалете постучать в дверь закрытой кабинки, то вы услышите ответный стук, будто внутри кто-то есть. Тем не менее, если потом чуть отойти от кабинки, то дверь со скрипом откроется - и вы увидите, что внутри все покрыто кровью! Это лишь очередной глюк главной героини, или кого-то и впрямь засосало в "иной мир" через унитаз!?

5.5 На высоких уровнях сложности фонарик можно будет найти, только если, как вам и подсказывает постер на стене, погасить свет в кладовке торгового центра перед выходом - в темноте свет фонарика станет различим, и вы легко найдете полезную вещицу, без которой нельзя пройти игру. Некоторые считают, что эта загадка символизирует, что "*истинный свет может быть найден лишь в кромешной тьме*", но ИМХО Конями просто учат детей не забывать гасить за собой свет ^ ^

5.6 Обратите внимание, что в "Маргарите" уже нет ни "Анжелы", ни Клозера.

5.7 А что бронежилет делает в магазине одежды? Мода на армейские примочки?

5.8 Если подойти к забитой досками двери и попытаться открыть ее, то послышится неожиданный резкий звук.

5.9 Еще одно известное наблюдение: сценка по телевизору на втором этаже торгового центра, где мы среди помех слышим "Daddy" и видим еле различимые очертания маленькой девочки является отсылкой к событиям SH1 - это голос Шерил. Если вы помните, то в первой части игры именно эту сценку с зовущей на помощь Шерил Гарри видел по ТЕЛЕВИЗОРУ в ТОРГОВОМ ЦЕНТРЕ Сайлент Хилла. Параллель очевидна - фанаты первого Хилла в экстазе.

5.10 Забавно, что наивная Хизер поначалу посчитала, что кто-то просто-напросто *спит* на госпитальных столах под покрывалом ("Why would there be a stretcher here? And who's this sleeping on it? Oops--not sleeping. Dead"). Кстати, трупы под покрывалом являются отражением воспоминаний о прошлой жизни и госпитализации Алессы. Еще одна маленькая деталь, призванная навести игрока на мысль, что события третьей части некоторым образом связаны с историей Алессы...

5.11 Весьма символична сцена в альтернативном Royal Grill с зажаренным доберманом на блюде, в брюхе которого находится ключ - глядя на это, Хизер вопрошаet о поваре: "who the hell is sick enough

to do something like this?" ("неужели кто-то и впрямь настолько спятил, чтобы сделать такое!?""). Сцена является очевиднейшей отсылкой в событиям первой части и намеком на судьбу Алессы. Как мы помним, там сумасшедшая Далия Гиллеспи зажарила свою дочку, считая, что в ее утробе находится Бог (вот вам и значение ключа в брюхе зажаренной собаки).

5.12 Сцена с жареной собакой могла быть навеяна разрабам рассказом Ф.К. Дика "Бегущий по лезвию бритвы", где присутствовала сцена, где главный герой тестирует девушку на определение в ней андроида, а один из вопросов включает реакцию на жареную собаку, фаршированную рисом (благодарю Russel за наблюдение).

5.13 Глядя на бутылки вина, Хизер комментирует, что предпочла бы ничего не пить в альтернативной реальности ("*Rows of wine bottles. I don't really feel like eating and drinking stuff from an alternate reality, OK?*"). Ну ничего, мы все равно знаем, что наша не слишком принципиальная блондинка все равно не дотерпит дальше Хиллтопа =)

5.14 Забавно, что среди алкогольных напитков приютились бутылочки с ХелсДринком. В каждой части игры создатели вводят различные приколы с размещением сих бутылок: к примеру, в SH2 большое количество Хельянок лежало в баре Venus Tears на одной полке со спиртным...

5.15 Лежащие в одной из комнат расчлененные манекены не могут не напомнить нам о Silent Hill2. Кстати, эти штуки и у Хизер вызывают неприятные ощущения. Позже в игре будет пугалка, связанная со страхом главной героини перед манекенами.

5.16 Еще одно общеизвестное наблюдение, которое сложно пропустить. Если осмотреть стенд в альтернативном магазине по продаже украшений и ювелирных изделий "*Accessories*", Хизер пожалуется, что оттуда было украдено симпатичное колечко, на которое она сама уже положила глаз - это очевиднейшая отсылка к первой части игры, где Гарри спер из ювелирного магазина кольцо ("*Ring of Contract*"). Если вы и этого не знали, то можете смело вешать себе второй орден Подбитого Орлиного Глаза и начинать копить деньги на очередную бутылку шампанского ;)

5.17 Хизер обещалась ничего не есть в альтернативном мире, но тем не менее, взяла аппетитный греческий орешек. Кстати, а с каких пор орехи стали продаваться в ювелирных магазинах?

5.18 Если второй раз осмотреть лифт, на котором вы приехали в "иной мир", то Хизер скажет забавную вещь: "*This elevator is the same as that weird one earlier: Did I get to this world by riding in this thing...? Wonder what would happen if I gave it another whirl?*". Есть мнение, что это очередная отсылка к вышеуказанной книге Харуки Мураками, где главный герой вернулся в "нормальный" мир, повторно проехавшись на том же лифте.

5.19 Вращающийся в коридоре огромный вентилятор явно не от мира сего. Несмотря на то, что некоторые фэны считают вездесущность вентиляторов в игре своеобразной метафорой "*Konami loves Fans*" (игра слов - "Конами любит вентиляторы\ Конами любит фанатов"), на самом деле в Lost Memories создатели признавались, что вентиляторы в игре символизируют цикл Перерождения.

5.20 Чтобы пройти дальше, Хизер необходимо избавиться от роя бабочек. Бабочки в коридоре являются очередным намеком на историю Алессы - как мы знаем, девочка любила пришпиливать сих насекомых иголками, собирая коллекции их бездыханных трупов (всего она набрала 49 штук - никто не пробовал сосчитать, СКОЛЬКО именно бабочек летает в коридоре?). В японской культуре образ бабочки олицетворяет душу, возрождение и красоту. Очевидно, что создатели очень любят бабочек - они фигурировали аж в трех частях серии.

5.21 Вы не можете покромсать бабочек ножом одну за другой. Проверено.

5.22 Познания Хизер в химии просто поразительны - девушка даже осведомлена, что при смешении кислотного очистителя с отбеливателем на хлористой основе получится ядовитый хлористый газ, который можно использовать в качестве инсектицида! Как мы помним, Алесса тоже славилась своими познаниями в химии (видимо, познания перешли по наследству) - поэтому в SH1 также присутствовала головоломка на химическую тематику... Очередная параллель.

5.23 Забавно, что именно спортивный магазин переоборудован в камеру пыток: вместо тренажеров тут инструменты пыток, на стенах заметны кровоподтеки в форме людских силуэтов, а из мешков доносится запах трупного разложения. Ирония заключается в том, что многие люди и впрямь день за днем истязают себя спортом, добровольно садятся на орудия пыток, гордо именуемую в современном обществе "тренажером" - и все эти жертвы "во имя здоровья". Такой вот черный юмор.

5.24 Прямоугольные металлические каркасы, висящие в альтернативном спортивном магазине, подозрительно напоминают каркасы из SH2.

5.25 Тот факт, что в на первый взгляд совершенно обычном и ни чем не выделяющемся орехе, очищенном с помощью инструмента пыток, оказывается драгоценный "лунный камень", является метафорой культовой концепции рождения Бога. Ведь по религии SH, "Бог" так же находится в неприметной оболочке (такой "оболочкой" была Алесса в SH1) - но его можно извлечь из этой

оболочки посредством боли и страдания. Вот, мы очищаем "орех" болью и вытаскиваем из него драгоценный камушек...

5.26 Для справки. "Moonstone" - это такая разновидность драгоценных камней, а не булыжник с Луны.

5.27 Над дверью, куда необходимо вставитьобретенный камень, в СИНЕМ цвете начертан мистический символ перерождения Halo of the Sun. Кто-то проклинает Бога...

5.28 Смысл загадки с дверью и камнем будет достаточно сложно понять, если вы не играли в первую часть серии, но все же попыткаюсь доступно объяснить. Как признаются создатели в Lost Memories, головоломка с дверью, куда нужно вставлять "лунный камень", символизирует цикл рождения и судьбу, которая ожидают главную героиню. Фраза на двери "*Piling up the 300th day and night from beyond the door; cries of pain are heard*" означает, что рождение всегда приносит страдание (обратите внимание, что указанные в тексте 300 дней и ночей, через которые страдание повторяется, являются чуть округленным сроком с момента зачатия до рождения ребенка). Нимб Солнца над дверью также намекает на идею рождения/перерождения. И этот цикл повторяется через каждые 300 дней - поэтому из-за двери каждый раз слышны стоны. Фраза "*And the final destination has become real though not a blessed beginning*" намекает, что цикл рождения Бога и приход Рая стал возможен благодаря неблагословенному началу - дьявольским действиям Далии Гиллеспи, принесшей в жертву единственную дочь. Луна также связана с идеей цикла - это небесное тело вращается вокруг Земли, а если подумать, то Луна помимо прочего влияет и на женский репродуктивный цикл.

5.29 Как особо отмечают создатели в Lost Memories, если во второй части игры мы спускались в ДЫРЫ посредством падений, то в третьей игре главная героиня использует более плавные методы - спускается по лестницам, что несет в себе некий подтекст. Кстати, если осмотреть "реальный" торговый центр, то вы заметите, что лестница, по которой Хизер спускалась к червю, на самом деле не существует.

5.30 В Silent Hill 1 также был эпизод, где персонажу необходимо было бороться с огромным червем в торговом центре.

5.31 Если зайти в Happy Burger после победы над червем и осмотреть место, где ранее спала Хизер, то девочка скажет, что, возможно, она все еще спит и лишь видит сон ("*This is where I was sleeping earlier. Hell, I might still be sleeping here, for all I know. ...I wish I were*") - эта фраза приобретает особый смысл, если вспомнить идею начала игры в Extra New Game. Кстати, в первой части игры также был момент, когда главный герой говорил, что, возможно, он просто лежит в больнице и видит бредовый сон.

5.32 По фразе Дугласа "*And that monster, what the hell was that?*" становится очевидно, что он тоже видел монстров. Радует, что детектив не стал строить из себя Лору ^__^

6. Метро и поезд

6.1 И еще одно распространенное наблюдение. Обратите внимание на рекламные плакаты на стенах метро - точно такие же висят в подземке SH4. Это может свидетельствовать о том, что события SH3 и SH4 происходят в одном и том же городе.

6.2 Если кому-то интересно, то метро открыто по будням с 5:00 до 22:30, а по выходным дням - с 6:00 до 22:00.

6.3 На табличке вместо "Waiting Area" написано "Wating Area". Либо это такая странная шутка, либо Конями лажанулись...

6.4 Название станции Bergen Street является ссылкой к фильму Лестница Якоба ("Jacob's Ladder"). Быть может, названия остальных станций тоже несут в себе какой-то смысл? Например, есть предположение, что название станции Hazel Street может являться именем знаменитой актрисы прошлых лет Хейзел Курт (Hazel Kurt), которая специализировалась на фильмах ужасов и триллерах (thanx to Георгий Старков за версию о значении названия станции Хейзел Страт).

6.5 Обратите внимание на "счастливое" стечние обстоятельств несчастного случая в метро, описанного в газете: случай произошел на станции 4-й ветки метро за 4 месяца до событий игры, 4-го числа неизвестного нам месяца, а погившему было как раз 40 лет. Тут стоит отметить, что в японской культуре число "4" считается крайне несчастливым, т.к. произносится в японском языке аналогично слову "смерть".

6.6 На мусорных урнах написано "Stash Your Trash".

6.7 Если осмотреть турникеты, то Хизер скажет, что могла бы просто перелезть через них, но это будет выглядеть не слишком грациозно ^__^ Помните, дети: печенье и шоколадки - самые страшные враги грациозных прыжков через турникеты!

6.8 Один из телефонов в метро внезапно зазвонит, если к нему приблизиться. Может, это наш беспокойный папочка решил звякнуть опаздывающей к ужину дочурке? М-да, признаю, не самая удачная шутка :(

6.9 Если прочесть статью о продолжающих свое существование душах умерших людей в оккультном журнале, то Хизер прокомментирует, мол, что все это чушь, которую можно читать разве что ради забавы ("*It's a nothing little occult magazine. Seemed like a bunch of crap to me. It's not so bad if you just read it for fun, though*"). Вот пусть скажет это "виктимам" из SH4!

6.10 На одной из платформ, если подойти к краю, вы увидите заставку, как что-то невидимое, тяжело пыхтя, подкрадывается сзади к героине и сталкивает ее на рельсы. Это был настоящий призрак погибшего в метро человека в черном плаще, или закравшийся после прочтения журналов в сердце главной героини страх перед призраками отразился в "ином мире"?

6.11 В метро можно увидеть граффити с надписью "BOOM". Страшные террористы и сюда уже добрались?

6.12 Если вы уйдете слишком далеко по рельсам, то вас раздавит поезд (повествующая о смерти видеозаставка сопровождается весьма красноречивым хрустом). Мораль: "*дети, не ходите по рельсам - раздавят!*"

6.13 Если уж вентиляторы, карусель и ездящая по кругу вагонетка могут быть истолкованы, как символы цикличности, то чем поезд хуже?

6.14 В одном из переходов можно найти труп уснувшего в метро и погибшего во сне бомжа - но тела мертвых людей уже не удивляют главную героиню; Хизер постепенно привыкает к кошмарному миру ("*All this red stuff around here is blood. This guy's not sleeping. Why am I not the least bit surprised? I think that nightmare's numbed my senses a little*" - рассказывает главная героиня о своих ощущениях).

6.15 Дробовик в подарок на день рождения, предположительно, свидетельствует о положении с оружием в обществе. Хизер поначалу ошибочно думает, что подарок предназначался не ей, а кому-то другому, и комментирует, что не знает никого, кто мог бы подарить ей такую вещицу, - ничего, скоро узнает... *Happy Birthday, dear Hooaryou!*

6.16 На заброшенном вагоне можно увидеть забавное граффити: надпись "*I'm loving It*" с изображением сердечка и кавайного Дьявола. Кроме того, некоторые из нанесенных на вагон граффити уже встречались нам в SH2 (в ВудСайде).

6.17 Спящие в метро Insane Cancer'ы напоминают БОМЖей.

6.18 Если забежать в заброшенный поезд, то вы сможете стрелять в существ через окно, а вот разжиревшие Кэнсеры не смогут забраться в маленький проем. Легкая победа.

6.19 Если после взятия шотгана вернуться наверх к турникетам, то сможете повстречать невесту откуда появившихся Клозеров.

6.20 Если попытаться подергать дверь с красным свечением, то своими действиями вы вызовете поезд и трех песиков. Как эти события связаны между собой, и что это все может символизировать - неизвестно никому, т.ч. лучше даже не ломайте себе голову.

6.21 В поезде можно видеть граффити с надписями "*Bat", "Bad Artist", "Stop Real Crime*" и другие.

6.22 Попробуйте выйти в заднюю дверь поезда - поверьте, вид того стоит.

6.23 Вы можете попытаться спрыгнуть с поезда - это выглядит впечатляюще (сцена показана от первого лица), но тогда вы погибнете. Мораль: "*дети, не прыгайте с движущегося поезда - сдохните!*"

6.24 Каждый пройденный вами вагон будет автоматически отцепляться и исчезать - т.ч. вы каждый раз будете находиться в последнем.

6.25 В общей сложности в составе 9 вагонов.

6.26 Как особо отмечает Хизер, у состава отсутствует головной вагон с водителем - как же поезд тогда ехал! ("*Wait a minute! There's no place for the conductor? So how does it run?*") Сплошная мистика...!

6.27 Не только название одной из станций, но и весь дизайн метро и обстановки вагонов поезда (вплоть до навесных замков на дверях и ручек для пассажиров) был полностью слизан разработами с образца станции Bergen street из упомянутого ранее фильма "*Jacob's Ladder*" (thanx 2 Еретик).

6.28 Если выйти на заднюю подножку, то вы заметите, что поезд называется "ITAMAIGA T69 ST". Странное название для поезда в *американском* метрополитене, не так ли?

7. Неизвестная станция и канализация

7.1 На стенах неизвестной станции мы можем видеть граффити в виде знака Halo of the Sun, а также надписи "Monster" и "Dragon" (такое же граффити мы видели в Вудсайде SH2 - быть может, очередная отсылка к Брюсу Ли?)

7.2 Видимо, кто-то пытался сокрушить ящики, используя булаву... Интересно, а кто вообще мог бегать по канализации с булавой?

7.3 Модница Хизер упорно отказывается брать с собой защитные каски, мотивируя это тем, что они отстойно смотрятся ("Helmets? Should I take them with me...? Nah, never mind. It's pretty geeky-looking"). Дети, МинЗдрав предупреждает: в любых жизненных ситуациях *никогда не пренебрегайте защитой!*

7.4 В Silent Hill1 мы тоже посещали канализацию - определенная параллель локаций.

7.5 В канализации можно найти тело алкоголика, раздавленного ящиками с вином. Запомните, дети: *алкоголь вредит вашему здоровью!* Кстати, забавно, что вино-водочная продукция хранится именно в канализации - хотя, почему бы и нет? Там темно и прохладно... Также обратите внимание, что сзади на упавшей балке кровью написано "Ame..." (далее не видно за хламом). Может быть, подразумевалось "America"?

7.6 Если осмотреть бутылку с горючим, то Хизер скажет, что не будет пить керосин. А зря...

7.7 В канализации, переходя один из мостов, мы можем впервые увидеть Slurper'a - монстр как раз неподвижно лежит внизу под водой (на первый взгляд существа с длинной мордой даже можно принять за аллигатора - вспоминаем историю работников канализации). При следующих посещениях того же моста, монстра там уже не будет... (сенькс ту Карпинский за напоминание)

7.8 В туннеле можно найти мусорную комнату, где, якобы, собирается весь мусор, выкидываемый в канализацию. Среди всего прочего можно найти инвалидное кресло - не самое подходящее место, правда? А вот в SH1 тоже был момент, когда мы находили инвалидное кресло в канализации. Очередная параллель.

7.9 В комнате канализационных работников на стене есть записка, которую Хизер не может прочитать, из-за того, что она написана не по-английски.

7.10 Если вы попробуете пройти по мостику, не использовав фен, то увидите очередную сцену смерти, в которой "Хентайный" Тентакль хватает главную героиню за ногу и утаскивает под воду.

7.11 Идея с монстром в канализации является стебом на известную американскую городскую легенду о том, что в канализации живут аллигаторы. Щупальце в воде является аналогом щупальца-Bloodsucker'a из первой части. Необходимость кинуть включенный вен в воду - стеб японцев на широко используемый в классическом американском кино метод убийства людей путем погружения электрического фена в воду (обычно - в ванну, где плещется жертва).

8. Строящееся здание и Хиллтоп

8.1 Несмотря на то, что здание еще лишь находится в процессе постройки, туалеты в нем уже использованы, на полу валяются пивные банки, а на верхнем этаже поселился бомж.

8.2 Находясь на пятом этаже здания, можно услышать, как кто-то ходит наверху. Но это ведь последний этаж! Неужели кто-то решил прогуляться по крыше!?

8.3 Если на последнем этаже проломить выделяющуюся зацементированную стену, то вы сможете найти особый предмет - глушитель. К слову, стену можно расковырять даже ножом.

8.4 Некоторые ОШИБОЧНО считают эту сцену отсылкой к Metal Gear'у, но на самом деле момент с обнаружением в строящемся здании замурованного человеческого тела является отсылкой к известнейшему детективу Эдгара По "Черная Кошка" ("Just like 'The Black Cat'" - говорит Хизер, разглядывая зацементированный труп).

8.5 Для продвижения по игре, Хизер необходимо спрыгнуть в пролом (читай - ДЫРУ). Это известная фишка, позаимствованная из второй части игры. Интересно, а почему Джеймс не додумался предварительно сбрасывать в ДЫРЫ матрасики перед прыжками? ^ ^

8.6 Хизер, видимо, просто обожает чистоту. "Фу, отвратительный матрас" ("Ugh, a filthy mattress") - говорит она, и тут же приземляется на него пятой точкой =) (благодарю Еретик за наблюдение)

8.7 Если в строящемся здании выйти на леса, а потом залезть обратно в пролом, то там нас встретит неизвестно откуда взявшийся Insane Cancer. Может это он и бродил по крыше? (thanx 2 Petal за наблюдение)

8.8 В Хиллтопе можно наблюдать интересный момент, когда мы заходим в комнату, где находится куча манекенов без головы и один с головой, а Хизер отмечает, что данная часть тела - единственное, что отличает головастый манекен от остальных. Когда девушка берет патроны, у манекена отваливается голова (при этом слышен женский крик) - как будто манекены без головы из

зависти отрубили своему головастому собрату сей орган. Играющий может подумать, что эта сцена является отражением страха главной героини перед манекенами.

8.9 Обратите внимание на звучание женского крика в момент, когда отваливается голова манекена - это же голос самой Хизер! Чтобы убедиться, нужно запустить игру на харде и "заставить" Хизер упасть в любую пропасть - мы услышим тот же крик (благодарю Russell за наблюдение)

8.10 Рассматривая рамку картины "*Flame Purifies All*" в художественной галерее, Хизер признается, что терпеть не может огонь ("*I'm not too fond of fire. It's scary somehow*"). Очередные бессознательные воспоминания о прошлой жизни...

8.11 Если осмотреть список предстоящих выставок художественной галереи, Хизер скажет "*It's a list of the gallery's upcoming shows. Who really cares about that?*" - фраза явно отражает отношение девушки к искусству.

8.12 Если вы хорошо посмотрите на картину "*Repressor of Memories*", то сразу же узнаете изображение водной ряби с титульного экрана Silent Hill2! (очередная ссылка) Если вы не врубились, ПОЧЕМУ изображение из второй части игры, повествующей о судьбе страдальца Джеймса Сандерленда, названо именно "*Подавляющий Воспоминания*", то вы абсолютно безнадежны и никакие мои объяснения тут не помогут. Стол же безнадежна и наша химическая блондинка Хизер, которая совершенно не врубилась в смысл сего шедевра, о чем и свидетельствуют ее комменты ("*Its title is "Repressor of Memories." What the hell kind of title is that? I don't get this picture at all*").

8.13 Стоимость одной из картин составляет аж целых 5000\$ - определенно, такая цена искусства не может не шокировать Хизер ("*There's a price written here. Let's see...5000?! Man, what a world!*").

8.14 Осматривая экспонаты художественной галереи, девушка скажет, что её понравилась только одна картина - "Гора", потому, что она "тихая и спокойная", а так же "милая и простая" ("*Now this is a calm, relaxing picture. 'Mountain'. Nice and simple*"). Это высказывание помогает лучше понять предпочтения главной героини и ее характер (благодарю Еретик за наблюдение).

8.15 Такое оружие, как катана, должно вызвать море ностальгических соплей и фанатов первой части. Кстати, Хизер вполне могла бы взять две катаны.

8.16 Обратите внимание, что даже в офисе по продаже автомобильных запчастей установлены доисторические телефоны с "круговым" набором номера. Технический прогресс налицо...

8.17 Головоломка с открытием ящика с помощью отвертки ИМХО была полностью содрана Конамиевцами с культового японского мистического хоррора Clock Tower2: Ghost Head, где главная героиня (к слову, страдающая раздвоением личности) в одной игровой сцене точно так же открывала отверткой ящик (между прочим, сюжет SH3 вообще во многом копирует сюжет CTGH - при том, что игра вышла еще в 1998, то есть на пять лет раньше SH3). Кстати, у Хизер в инвентаре валяется нож и меч - и она все равно ищет какую-то идиотскую отвертку, чтобы взломать ящик!? Да уж, не самая сообразительная девочка...

8.18 Если осмотреть запчасти, Хизер признается, что ей пофиг на тачки ("*I've got no interest in cars, so I have no idea what these parts are for anyway*").

8.19 В раздевалке можно найти два журнала о балете - Хизер признается, что читала один из них. Неужели наша Истребительница Печенья и Шоколадок интересовалась танцами!?

8.20 На дверце одного из шкафчиков висят фотографии - если осмотреть их, то Хизер делает предположение, что это фото любовника обладательницы шкафчика ("*There are photos hung here... maybe the locker owner's lover*"). Пасиба Еретику за наблюдение.

8.21 На дверце одного из цафчиков висит неприметная записка: "*I got a map of the building from Mr. Harris. Come to the office to get it*", намекающая на местоположение карты Хиллтопа. Некоторые фэны серии считают, что "мистер Гаррис" как-то связан с Гарри Мэйсоном, но на мой взгляд это вряд ли так. Скорее уж "Mr. Harris" может являться ссылкой к известному писателю по имени Thomas Harris - автору "Молчания Ягнят" и создателю Ганнибала Лектора.

8.22 Примечательно название офисного здания - ХИЛЛТОП (букв. перевод - "Вершина Холма"). Напоминает о "Безмолвном Холме".

8.23 Довольно забавно, что в школе балетных танцев Monica's Dance Studio, если зайти в класс, вы увидите... нет, не красивых и здоровых балерин, а две жирные туши спящих на полу больных Insane Cancer'ов (поразительный контраст - вот кого уж мы точно не ожидали здесь увидеть!). Видимо, существа решили заняться танцами - тем не менее, у них-то уж точно нет никаких шансов стать балеринами. Вот как вредные привычки могут загубить танцевальную карьеру! (благодарю Линк за наблюдение)

8.24 Если вы, имея в инвентаре веревку, осмотрите дверь напротив открытого лифта, то Хизер выскажет свои сомнения по поводу того, что дверь выдержит ее весомую тушку ("*I wonder if I could*

attach the rope to this door's handle? The question is will that little door handle be able to hold my weight?"). Дверь все же выдержала - значит, не все так уж и плохо.

8.25 Чтобы пройти дальше, Хизер необходимо спустить в шахту лифта. Нет, ну вы объясните мне, неужели разрабам еще не надоело на протяжении серии начиная с SH2 так бессовестно эксплуатировать идею спуска в ДЫРЫ!?(ведь шахта лифта - тоже ДЫРА).

8.26 Если осмотреть диван в интерьер-салоне, Хизер проверит и скажет: "*Nobody is hiding under the covers*".

8.27 В интерьер-салоне ECHO есть статуэтка долматина - если осмотреть ее, то Хизер подивится, насколько же реальной она смотрится ("*A dog figurine. It looks real enough to bite*"). А рядом с ней лежит вяленная говядина. Кто-то принял фигурку за настоящего долматинца и собрался покормить собачку? (благодарю Еретик за наблюдение) К слову, точно такую же фигурку мы увидим в SH4...

8.28 Ванна в том же салоне выглядит странно: тёмное красное пятно на днище в равной степени может быть и ржавчиной и кровью (благодарю Еретик за наблюдение)

8.29 Тот факт, что Хизер, покрутив вентиль ванной, сразу же попадает в альтернативный мир, имеет интересное значение и связан с трактовкой философского смысла вентиляй, который раскрывают нам создатели в ролике о создании Silent Hill3. Как мы понимаем, вентили существуют для того, чтобы открывать и перекрывать течение воды по трубам. В Silent Hill 3 мы попеременно попадаем то в "реальный мир", то в мир альтернативный. Правда заключается в том, что вентили, которые мы видим в игре, символизируют переход между двумя мирами - поэтому странное существо Валтиэль, являющееся проводником в "ином мире" неоднократно встречается в игре, крутящим вентили ("*Water flows through pipes. Valves are used to allow or obstruct that flow. In Silent Hill 3, you go back and forth between the real world and a parallel world. Valves that the monster opens and closes represent the passage between these two worlds*" - рассказывает Масахиро Ито). Тогда совершенно неудивительно, почему Хизер, повернув вентиль, попадает из "нормального" в "альтернативный" мир.

8.30 Фраза, которую слышит Хизер во сне ("*It's being invaded by the Otherworld. By a world of someone's nightmarish delusions come to life*") является ничем иным, как словами Гарри Мэйсона, произнесенными им в первой части игры (в сцене встречи с Сибил на лодке). Вот вам очередной элемент, призванный продемонстрировать игроку связь между событиями SH1 и SH3.

9. Альтернативный Хиллтоп

9.1 Мумифицированная кукла, сидящая в кресле-каталке символизирует Алессу (вспоминаем финальную сцену SH1, где мы видели Алессу в аналогичном кресле) - именно поэтому при виде данной сцены у Хизер появляется плохое предчувствие ("*There's a doll in the wheelchair. I have a bad feeling about it*").

9.2 Рядом можно видеть в высшей степени странную картину: труп в ритуальных одеждах культа (напоминающий Валтиэля) удерживает за руку над пропастью куклу. Одежда трупа свидетельствует о том, что тело символизирует ангела из местной религии - Валтиэля, хранителя цикла Перерождений, не позволяющего главной героини обрести смерть. А со смыслом куклы мы уже разобрались выше - она олицетворяет Алессу. Теперь, остается только сопоставить значения - получается, что "Валтиэль" держит "Алессу" над пропастью, не давая ей разбиться и *УМЕРЕТЬ*. Если вы понимаете значение Валтиэля в концепции игры, то, безусловно, должны сразу же раскусить значение и этой сцены.

9.3 К ржавой решетке привязаны лампы, будто кто-то хотел их распять.

9.4 Если осмотреть растение в офисе психотерапевта, Хизер пожалеет одиночко стоящее в офисе иссохшееся без людского внимания и заботы растение ("*I don't know what kind of plant this is, but it's withering away. Poor thing*") - значит, девушке все же не чужды чувства сострадания и сопереживания.

9.5 Если осмотреть фото Хизер с надписью "*Find the Holy One. Kill Her?*", protagonista задастся вопросом о личности человека, снявшего эту фотографию: "*Who could have taken this photo...?*" Тем не менее, как мы понимаем, фотография могла быть снята лишь Дугласом Картландом - тайно следившим за девушкой детективом.

9.6 Мы встречаем Винсента в кабинете психотерапевта (Green Ridge Mental Health Clinic) - там ему самое место.

9.7 На стене в комнате, где происходит встреча с Винсентом, написано слово "*FRIEND*". Естественно, оно там начертано неспроста. К слову, там есть ещё странный рисунок человеческого лица. Кто бы это мог быть...

9.8 После упоминания Винсентом некоего "Гарри" и "сумасшедшей старой карги", являющейся матерью Хизер, даже самый последний тугодум уже должен догадаться о связи частей. Конями очевидно переборщили с намеками подсказками...

9.9 Забавно, как Винсент пугается, видя разъяненную Хизер. Очевидно, крутой парень со щетиной боится, что хрупкая девушка его отпинает...

9.10 Почему-то над каждой дверью в Хиллтопе стоит ДВА БЕЛЫХ КРЕСТА, вверху дверей заметны странные символы... Что это может значить?

9.11 Обратите внимание на беспорядок в кафе-баре "Last Drop": на одном из столиков кафешки лежит море сигаретных окурков, бутылка спиртного, шприцы, а в довершение - стул. Пол кафе-бара залит кровью, а касса распотрошена и вокруг валяются денежные купюры. По всей видимости, один из посетителей, находящийся в состоянии алкогольно-наркотического опьянения устроил драку в заведении и совершил кражу денежных средств из кассы. Впрочем, если вы вспомните арты из Lost Memories и ролик "USA GI", то все сразу же встанет на свои места - здесь произошла потасовка между кроликами, в которой голубой кролик зарезал розового... Во как!

9.12 Иронично, что в баре, где раскиданы бутылки спиртного, в холодильнике лежит ПЕЧЕНЬ. Не пропивайте свою печень, дети! ^__^

9.13 Хизер говорит о печени "*Gotta do something with it before it goes bad*" - тайный намек от Конами: "бросайте пить, дети, пока печень не испортится!"

9.14 К разговору о вредных привычках. В Хиллтопе при получении спичек Хизер признается, что бросила курить ("*no more cigarettes for me!*") - возможно, она сделала это не столько из-за боязни неприятного запаха изо рта и желтых зубов, сколько из опасений, что подобная вредная привычка приведет к раковым заболеваниям, которые негативно скажутся на внешности и здоровье девушки? Конами в очередной раз предупреждает: *курение опасно для вашего здоровья!*

9.15 В коридоре за непроницаемым стеклом можно увидеть инвалидное кресло. Это отражение воспоминаний Алессы о времени госпитализации в альтернативном мире. "*I don't know why... but the world on the other side is calling me*" - комментирует Хизер, что наводит нас на мысль о связи между главной героиней игры и историей Алессы. Это очередной намек создателей на истинную сущность главной геройни (напомню, что по развитию сюжета к этому моменту играющий еще не знает, что Хизер - реинкарнация Алессы, и подобные элементы игры выполняют роль намеков). Тут все должно быть предельно ясно. Кстати, сцена с инвалидным креслом за стеклом присутствовала также в фильме "session 9" и могла быть позаимствована разработами оттуда (благодарю Еретик за напоминание).

9.16 Обратите внимание, что в "ином мире" картина "Подавляющий Воспоминания" сменилась на красный мистический символ "*Halo of the Sun*", который, как мы знаем, наоборот - пробуждает скрытые воспоминания героини.

9.17 На картине "*Flame Purifies All*" изображена объятая пламенем темноволосая девушка в белом одеянии, за спиной которой проглядывается странный силуэт, напоминающий силуэт Дьявола. Очередная отсылка к событиям первой части игры. То, что мы должны сжечь девушку на картине, намекает на проведенный Далией ритуал сожжения.

9.18 Вы не можете сжечь картину из огнемета.

9.19 В первой части игры тоже была загадка, где главный герой должен был облить препятствие горючим и поджечь его.

9.20 Хизер говорит, что раньше не видела эту картину, но почему-то изображение на ней ей знакомо. Не удивительно.

9.21 После того, как вы "очистите" картину пламенем, слова на вывеске сменятся с "*Flame Purifies All*" на "*Flame Purified All*".

9.22 В Хиллтопе можно увидеть многочисленные распятые и подвешенные женские тела со следами ожогов ("*Someone's been hanged. They look dead, all right. And there's a strange burn pattern squiggling across her skin. What am I doing here, in this world?*" - комментирует Хизер). В особенно больших количествах тела появляются в проходе за картиной "*Flame Purifies All*", которую необходимо сжечь - это имеет важное значение, т.к. обожженные тела связаны с судьбой Алессы. Обратите внимание, что к трупам также прилеплены бумажки с изображениями расплывшегося в веселой улыбке окровавленного рта, создающего впечатление, будто испытавшей ужасную участь жертве ее смерть доставила большую радость...

9.23 Помимо всего прочего стоит отметить, что из некоторых обгоревших тел тянется длинный красный шнур, напоминающий пуповину; в них также воткнуты огромные ножницы, а кроме того и прилеплены изображения окровавленного человеческого уха (что может быть отсылкой к

указанному в Lost Memories фильму Дэвида Линча "Синий Бархат", события которого начинались с обнаружения главным героем отрезанного человеческого уха). Вот так вот извратились разрабы.

9.24 В Хиллтопе можно найти комнату, где за пробитой решеткой видна одиноко стоящая кровать с лежащими на ней призами. Но при попытке подойти оказывается... что под кроватью притаился кровожадный Slurper! Данная сцена является реализацией распространенных детских страхов о монстрах, живущих под кроватью. Быть может, и Алесса боялась, что под ее кроватью живет "Slurper"?

9.25 "Заимствуя" монеты, Хизер убеждает нас, что она НЕ ВОР, несмотря на то, что со стороны иногда ее действия и могут показаться воровством (как мы помним, маленькую Алессу одноклассники обзывали воровкой, о чем свидетельствовала надпись на ее парте "*Go Home. Thief Drop Dead*").

9.26 Выпивка в автомате по продаже прохладительных напитков стоит ровно 25 центов.

9.27 Несмотря на то, что Хизер обещалась ничего не пить, она все же покупает баночку колы из "иного мира".

9.28 Нахождение ключа в банке не только продолжает традицию разработчиков запихивать различные предметы в самые неожиданные места, но, согласно комментариям Хироюки Оваку в LM, должно также вызвать страх у игрока, т.к. странный автомат выполняет несвойственные ему функции.

9.29 Блокирующий выход из Хиллтопа монстр предположительно является отражением воспоминаний Хизер\Алессы о прочитанной сказке. В первой части игры мы также сталкивались в "ином мире" с отражениями страхов маленькой девочки.

9.30 Основной темой сказки является тема перерождения и магии.

9.31 Слова, произносимые Хизер ("Tu Fui Ego Eris"), переводятся с латыни, как "*Я был тобой, ты станешь мной*". Изначально, эти слова писали на надгробных плитах - вот почему при произнесении сего заклинания существо исчезает.

9.32 При выходе из альтернативного Хиллтопа мы проходим сквозь грязную литую дверь, а после яркой вспышки и перехода в светлый мир оказывается, что дверь стеклянная, и сквозь неё даже можно увидеть участок помещения, из которого мы только что вышли (thanx 2 Russell)

9.33 На выходе из Хиллтопа можно увидеть полицейскую тачку - куда смотрели копы, пока "Миссионер" убивал Гарри Мэйсона в доме напротив!? Кстати, оранжевая тачка на выходе напоминает Мустанг 67 года...

9.34 Табличка на здании, в котором находится квартира Мэйсонов, гласит "*Daisy Villa Apartments*", но, если ее осмотреть, в тексте сообщения почему-то будет значиться "*Daisy Villa Apartment _*". Видимо, ошибка переводчиков.

10. Квартира Мэйсонов

10.1 Если осмотреть Нимб Солнца в жилом здании, то Хизер скажет "*Looking at that makes ME head hurt*" (хотя должно было быть "*my head*"). Это очередная ошибка в тексте игры - видимо, халтурные переводчики ее не заметили.

10.2 Как ни странно, в здании есть и вторая квартира с номером 102 - она находится прямо рядом со входом в здание. Видимо, очередной пример халтуры Конями, которые случайно отштамповали одну и ту же текстуру с номером на двух разных дверях... (благодарю Георгий Старков за наблюдение) И что мы такого сделали, чтобы заслужить подобные ляпы со стороны разработчиков? - -

10.3 Если на вашей карте памяти имеется сэйв Silent Hill2, то при осмотре почтовых ящиков Хизер скажет, что там нет писем от мертвой жены ("*The mail box is empty. There's no letter...from a dead wife or otherwise. Well, I don't have one of those anyway*"). Это отсылка к событиям второй части игры, где главный герой получает письмо от умершей жены Мэри.

10.4 Хизер возвращается домой после настоящей кровавой мясорубки, и как обычно говорит отцу "*Dad, I'm home*", будто бы ничего и не случилось.

10.5 За 17 лет Гарри не удосужился переодеться (точнее, разрабы не удосужились его "переодеть"). Тем не менее, если вы внимательно осмотрите текстуры Гарри Мэйсона в файлах игры, то заметите, что писатель заметно состарился (точнее, разрабы его "состарили" ^__^). Благодарю dzamy за наблюдение.

10.6 Если вы дойдете до Daisy Villa apts, убивая монстров только Sexy Beam'ом, то получите секретную концовку Revenge, раскрывающую тайну событий всех частей серии! Кстати, обратите внимание, что монстры, поверженные сексуальными лучами, убитыми не считаются и в результаты не заносятся.

10.7 Блондин в зеленой куртке из UFO-концовки - никто иной, как известный нам по предыдущей части игры Джеймс Сандерленд! Неужели Джеймс на самом деле и был Миссионером, подосланным Клаудией для убийства Гарри!?

10.8 Труп Гарри в кресле перед телевизором выглядит точно так же, как труп человека перед телевизором, которого мы видели в ВудСайде Silent Hill2.

10.9 В сцене с обнаружением трупа Мэйсона, Хизер запачкает воротник куртки кровью - и всю оставшуюся половину игры будет разгуливать по улице с отцовской кровью на одежде.

10.10 Почему-то Миссионер не умеет отражать пули, выпущенные из оружия с глушителем.

10.11 Согласно признаниям разработов в Lost Memories, "Миссионер" на самом деле является членом культа, лишь предстающим взору Хизер в облике монстра.

10.12 Если осмотреть дверь, в которую вышла Клаудия, то Хизер назовет культовичку "сукой".

10.13 В квартире писателя нет ни компьютера, ни печатной машинки!

10.14 В квартире две ванных комнаты. Конями явно перестарались ^__^

10.15 Гарри Мэйсон любил детективные рассказы...

10.16 Если осмотреть кресло, в котором сидел Гарри, то Хизер скажет "*Dad... Why did you have to die? You told me you were the strongest man in the world... Liar...*", а при последующих осмотрах будет лишь продолжать называть отца лжецом.

10.17 Если осмотреть тело Гарри, то Хизер скажет: "*I'll find that woman and make her pay. I promise I will. I wonder if my dad would be mad at me for thinking that way*". Очевидно, ее отец не одобрял месть во всех ее проявлениях.

10.18 Над кроватью Гарри можно увидеть висящий крест - значит, Мэйсон был христианином? (благодарю Ром за наблюдение)

10.19 На стене можно увидеть крайне интересный рисунок (автором которого, естественно, была маленькая Хизер) - на нем изображены 3 девочки - все они держатся за руки. Посередине - старшая девочка с темными волосами, слева - маленькая девочка с темными волосами и справа - еще одна маленькая девочка со светлыми волосами. Ничего не напоминает? Да-да, фактически это Алесса, Шерил и Хизер (предположительно, во время, когда Хизер рисовала эту картинку, она была еще маленькой - поэтому изображена именно МАЛЕНЬКАЯ девочка со СВЕТЛЫМИ волосами) - они держатся за руки, т.к. связаны одним телом и цепью реинкарнаций. Вот и еще одна отсылка к истории Алессы.

10.20 Две куклы, купленные героиней на гаражной распродаже, напоминают о двух любимых куклах маленькой Алессы - по имени Скарлетт и... "*Damn, I forgot the other one's name!*". Возможно, Хизер купила их, т.к. в ней продолжала жить личность Алессы?

10.21 Любимым фильмом главной героини был выпущенный в 1977 году (так гласит надпись на постере в комнате Хизер) фильм "Un notte". Почему-то особенно в этом фильме ее зацепила оптимистичная фраза, гласящая, что утро всегда наступает, но если твои глаза закрыты, то всегда кажется, будто тебя окружает непроглядная тьма ночи ("*Morning always comes. It's corny, but it's true. But if your eyes are closed, it always feels like night*"). Быть может, Хизер понравилась эта фраза именно потому, что вся прошлая жизнь девушки была сплошной кошмарной ночью, и ей хотелось верить, что когда-нибудь обязательно настанет светлое утро?

10.22 Над кроватью Хизер висит фотография светловолосой девушки, немного напоминающая саму главную героиню (к сожалению, уже не помню, кого благодарить за это наблюдение...)

10.23 Несмотря на то, что Дуглас с пеной у рта уверяет, что *только что* встретил парня по имени Винсент - каким-то образом снятая детективом фотография еще ранее оказалась рядом с кабинетом, где сидел Винсент. Очевидно, они встречались ранее и между этими двумя есть какая-то связь (позже мы узнаем, что Дуглас был нанят культом, а Винсент как раз является членом религиозной организации).

10.24 Видимо, пока Хизер была на крыше, Дуглас обыскал тело Гарри и нашел его записную книжку. Эй, мог бы и помочь разделаться с "Миссионером"!

10.25 Если во второй части игры главный герой получает "письмо от умершей жены", то в третьей Хизер получает "послание от убитого отца". Наверное, у разработов серьезные проблемы с фантазией.

10.26 Сцена поездки на машине в Silent Hill полностью повторяет аналогичную сцену из первой части игры: только вместо Шерил с альбомом для рисования мы видим Хизер с записной книжкой отца, а вместо Гарри - престарелого Дугласа.

10.27 На номерах машины Дугласа стоит обозначение "CALIFORNIA" - можно подумать, что детектив жил в Калифорнии.

10.28 Несмотря на то, что в прощальном письме Гарри пишет, якобы Далия говорила о Шерил: "*Returned to her former self*", на самом деле в оригинальном варианте фраза Гиллеспи в игре-

первоисточники звучала "*RESTORED to her former self*". Могу разве что порекомендовать незадачливым переводчикам из WordBox внимательнее играть в SH1!

10.29 Несмотря на то, что в английской версии Хизер говорит об Алексе "She could make things happen with her mind", в оригинальной японской версии эта фраза звучала скорее как "Алесса обладала необъяснимой силой". Очередная неточность в переводе...

11. Безмолвный Холм

11.1 Дуглас признается, что боится находиться в одиночестве - а ведь мы знаем, что у него как раз нет близких ("*No one's going to cry over my grave anyway*").

11.2 Обои в номере 106 мотеля Jack's Inn, где остановились Хизер с Дугласом, разодраны в пух и прах. Учитывая это, довольно удивителен тот факт, что вентилятор работает.

11.3 Название каждой улицы в Безмолвном Холме таит в себе скрытый смысл - все они были названы в честь известных писателей, творчество которых оказало влияние на сюжет SH.

-- Шоссе Натаан (Nathan Avenue). Роберт Натаан работает в жанре фэнтэзи, а также пишет стихи. Среди его известных работ - "Портрет Дженнинг", "Приключения Тапиолы" и "Гораздо Позже Лета".

-- Улица Катц (Katz Street). Среди работ Уильяма Катца значатся такие произведения как "Создатель Лиц" и "Вечеринка сюрпризов". Катц хороши в научно-фантастическом саспенсе.

-- Улица Соул (Soul Street). Джон Соул - один из ведущих писателей ужасов во всем мире, уступающий лишь Кингу и Кунцу. Его известнейшие работы - "Guardian" и "Creature" (фильм по этой книге шел в российском прокате под названием "Тварь").

-- Улица Мансон (Munson Street). Рональд Мансон специализируется на саспенс-романах, посвященных компьютерной тематике. Из известных работ Мансона стоит отметить "Почта от фаната" и "Ночное видение".

-- Улица Ренделл (Rendell Street). Рут Рэнделл - писательница, которая считается королевой современной английской мистики. Из ее известных работ - серии "Семисола" и "Инспектор Уэксфорд".

-- Улица Кэрролл (Carroll Street). Джонатан Кэрролл - современный писатель ужасов, чья специальность - темные книги, наподобие "Земля Смеха" и "После Тишины". Сейчас он живет в Вене.

11.4 В отличие от SH1 в городе на этот раз не идет снег (видимо, это связано с проблемностью реализации задумки со снегом на новом движке), а в отличие от SH2 - туман стал в несколько раз плотнее (это потребовалось из-за улучшения графики, и, как следствие, увеличения системных требований).

11.5 Мы уже были в этой области города во второй части игры. Фаны SH2, будьте готовы изойтиесь розовыми ностальгическими соплями!

11.6 У мотеля нет машины с красным сэйвом из SH2. Либо ее угнали, либо она еще не приехала.

11.7 У бензозаправки нет никакой пробитой стальной трубой машины. Видимо, вандалы еще не успели постараться.

11.8 Цены на бензозаправке Texxon колеблются от 11.79\$ до 12.49\$ - они НА ПОРЯДОК меньше, чем на "адской" бензоколонке в северной части города.

11.9 Название "Texxon" является совмещением названий двух крупных западных компаний - "TEXaco" и "ExXON Mobile".

11.10 Палите по бензоколонке из огнемета сколько вздумается - она не взорвется. А жаль...

11.11 Двери кегельбана Pete's Bowl-a-Rama нагло закрыты.

11.12 На западной стене улицы Carroll street есть изображения людей, играющих в боулинг.

11.13 Как бы вы ни старались, вы не сможете отыскать в городе собачью будку с ключом в виде косточки. Если вы никак не можете понять, о чем я тут говорю, и почему эта будка вообще должна быть в городе, - лучше даже не парьтесь.

11.14 В конце Nathan Avenue нет никакого обрыва с трупом.

11.15 Вы не можете зайти в парк Роузтер и встретить там стриптизера, внешне напоминающего умершего отца главной героини. Какая досада! ^__^

11.16 В городе можно найти рекламные щитки из второй части игры: Andy's Pizza, Dance Company, Dry Cleaner, Air International, Neighborhood cafe, а также рекламу СайлентХилловского исторического общества, которое мы посещали в SH2.

11.17 Так же имеется щиток легендарного отеля Лэйквью. Но если в SH2 камера давала нам отдельный ракурс, позволяющий хорошенько рассмотреть сей щиток, то в третьей части камера на рекламку никак не реагирует...

11.18 На одном из зданий на Nathan avenue можно заметить нанесенное каким-то панком граффити "*Obedience, Die!!*".

11.19 Вы можете зайти в стриптиз-бар Heaven's Night - бар, который мы посещали во второй части игры. К сожалению, это единственная локация в игре, куда можно зайти "по желанию".

11.20 Если у вас на карте памяти имеются сэйвы SH2, то на сцене в баре мы найдете флаер с рекламой предстоящего выступления стриптизерши под сценическим псевдонимом "Мария" ("The Return of Lady Maria! From 8:00 pm on 27th!") - у женщины на изображении длинные ЧЕРНЫЕ волосы. Этот момент проясняет события второй части: значит, в баре действительно работала стриптизерша, которая во многом стала прообразом для формированной в подсознании главного героя образа Марии из игры. Некоторые считают, что тот факт, что в SH3 выступление Марии лишь НАМЕЧЕНО, может означать, что события третьей части игры хронологически происходят ДО событий SH2.

11.21 Туристический гайд, который мы находим в стриптиз-баре, также фигурировал в SH2.

11.22 Если осмотреть неоновую вывеску стриптиз-клуба с надписью "Paradise" и изображением обнаженной девушки, Хизер скажет, что это место все равно куда больше похоже на Рай, чем то, о котором мечтает Клаудия ("Paradise, huh? It's one sleazy paradise, all right. But it's better than the paradise that Claudia is talking about. Well anyway, this isn't exactly where I want to hang out").

11.23 Бар в третьей части отличается от аналогичного заведения из второй тем, что: во-первых, над дверью висит металлический щиток; а, во-вторых, на первом столике теперь находится множество бутылок из-под спиртного (в SH2 он был пуст). Зачем разрабам понадобилось вносить столь дурацкие и бессмысленные изменения в интерьер - никому не известно.

11.24 На стене рядом со входом в бар написано "COOKIE" (или "Gookie"?). Наличие этой надписи особенно хорошо сочетается с любовью главной героини к печенью и шоколадкам (^^) Кстати, в SH2 в том коридоре, ведущем в бар, камера выдавала чуть иной ракурс.

11.25 Номера на машине напротив бара Heaven's Night совпадают с номерами машины Дугласа. Либо это его машина, либо разрабы использовали одни и те же текстуры.

11.26 В отличие от SH2, южная часть Кэрролл стрит заблокирована.

11.27 Рядом с госпиталем нет грузовика. Можно подумать, что он просто еще не приехал, но скорее всего разрабы убрали громадину, чтобы немного освободить пространство на улице для более удобного маневрирования.

11.28 На табличках рядом с госпиталем видны забавные надписи: "No POrking Any Time" (что можно перевести как "Не свинять в любое время") и "Permit PERking Only" ("Наглеть только с разрешения"). Как мы видим, юморные разрабы решили немного поиздеваться над глаголом "парковаться".

11.29 В отличие от SH2, госпиталь Брукхэвен на этот раз ОТМЕЧЕН на карте (в SH2 дела обстояли иначе). Тем не менее состояние госпиталя все равно говорит о его явной заброшенности... Кстати, хорошенько приглядитесь к надписи "Brookhaven Hospital" на карте - обратите внимание, что она напечатана совсем не таким шрифтом, как все остальные названия зданий - видимо, разработчики при внесении изменений в карту города не смогли найти отыскать шрифт, который использовали на карте в SH2, и решили воспользоваться другим шрифтом (благодарю Георгий Старков за наблюдение о шрифте)

11.30 Как признаются создатели в Lost Memories, несмотря на то, что по сюжету игры город Silent Hill находится в США, в целях создания наиболее реалистичной карты города разработчики использовали в качестве прообразов такие места в Японии как Towadako и Tozawako.

11.31 На газетном стенде - там, где мы в предыдущей части брали LM, внизу можно заметить постер "Konami Computer". Еще одна пасхалка.

11.32 Чуть выше входа в госпиталь Брукхэвен написано "BROOKHAVEN HOSPITAL". Что в этом такого интересного? А то, что в SH2 надпись гласила "BLOOKHAVEN HOSPITAL"! Видимо, работа над ошибками удалась! (^^)

12. Брукхэвен, часть 1

12.1 Мы уже посещали этот госпиталь во второй части игры, когда тоже кое-кого искали.

12.2 В Doctors Lounge нет трех шкафчиков со сломанными замками из SH2, а на столе лежит только ОДНА записка (о Стэнли и Лео). Зачем разрабам было убирать шкафчики и менять число бумажек на столе?

12.3 В Reception office теперь стоит другой стол (и сменены стоящие на нем вещи), на стене красуется Halo of the Sun, изменено местоположение постера с красным крестом, а на полу валяется пара книжек (в SH2 их не было). Ну а книжки-то зачем было разбрасывать?!

12.4 Если внимательно приглядеться к плакату с красным крестом в Reception Office, то вы заметите на нем надпись, гласящую... (никогда не догадаетесь, что там написано!) ... "Gonna beach in the sea". И как *ТАКОЕ* попало на плакат медпункта? о_О

12.5 Медсестры по сравнению с SH2 тоже несколько изменины - теперь на их лицах заметен вульгарный макияж. Кстати, особо любопытные хентайщики смогут легко заглянуть существам под юбку в момент падения медсестры или когда она бьется в агонии на полу. Дерзайте!

12.6 На крыше нет никаких дневников. Если вам непонятно, почему они там должны были быть - играйте во вторую часть. Зато теперь откуда-то появились бочки (в SH2 их не было) и Клозеры.

12.7 Если у вас на карте памяти имеется сэйв SH2, то при осмотре металлической сетки на крыше госпиталя, Хизер скажет, что это просто обычный забор - и он вряд ли сломается и упадет ("It's just a normal screen. It doesn't look like it's about to break and fall"). Как мы помним, в SH2 эта сетка была ржавой, покореженной - и сломалась при падении Джеймса с крыши. Тем не менее, в третьей части игры мы видим ее в целости и сохранности. Многие фэнси считают, что присутствие ничуть не ржавой сетки свидетельствует о том, что события SH3 происходят ДО событий SH2. Следовательно, забор еще не успел заржаветь, а Джеймс еще не падал с крыши...

12.8 Если осмотреть потолок отсека для буйных на третьем этаже в SH2 и SH3 (куда свалился главный герой второй части), то вы увидите очевидное различие: в потолке из третьей части нет дыры, проделанной при падении Джеймса. Еще один момент, намекающий, что с крыши еще никто не сваливался...

12.9 В SH3 госпиталь выглядит гораздо более новым: например, на втором этаже нет жуткой ржавчины на стенах, а на первом этаже не пропадает кирпичная кладка стен, нет трещин и т.д. и т.п... Многие склонны расценивать явные различия в состоянии госпиталя, как очередной намек разработов на то, что события SH3 происходят до событий SH2. И впрямь, если создатели не хотели ни на что намекнуть, то, возможно, им проще было оставить стены "как есть" и не морочиться с переработкой текстур?

12.10 В палате C2, где во второй части мы встречали Лору, другая планировка и нет никаких плюшевых мишек.

12.11 Комната со шкафчиками на втором этаже на карте госпиталя обозначена как "*WOMAN's Locker Room*", что является очевидной ошибкой переводчиков - вместо "женская раздевалка" получилось "раздевалка ЖЕНЩИНЫ" (правильно было бы "*WomEn's Locker Room*"). Этот недочет сохранился еще со второй части игры и не был исправлен, т.ч. предлагаю всем тестерам и транслайтерам нахрен отвинтить их бестолковые головы!!

12.12 В "раздевалке женщины" нет никаких шотганов и плюшевых мишек. Зато на стене висит плакат с изображением мужчины и надписью "Jack" (некоторые считают, что это отсылка к MGS2, но ИМХО изображенный на постере мужик ничуть не похож на Джека из второго Метал Гира).

12.13 Помимо этого в "раздевалке женщины", в ящике, где мы брали духи, можно найти красную банку с этикеткой "HELL" - Конами в своем стиле (^_>). На дверце, кстати, ободранная фотография мужчины и женщины - быть может, на ней запечатлены обладательница шкафчика и ее бойфренд?

12.14 В Examination Room 3 нет знакомой нам по SH2 печатной машинки, зато есть татуированный труп. Между прочим, разводы на занавеске немного напоминают изображение двух человечков - по крайней мере, так может показаться.

12.15 Некоторые считают, что труп человека с татуировкой в виде ответа на головоломку является отсылкой к фильму "*Memento*", где персонаж, страдающий амнезией, делал себе татуировки, что бы не забыть важную информацию.

12.16 На пятке трупа имеется татуировка "*Margaret, let's swear our love until death do us part*" - видимо, человек был влюблён в женщину по имени Маргарет... Но зачем увековечивать признание в любви на ПЯТКЕ!? Неужели для подобной татушки не нашлось более приемлемого места? Или же это такая метафора, как бы говорящая что "любофф - это Ахиллесова пятя"?

12.17 Причина смерти "татуированного" (кровопотеря вследствие ранения в область шеи сопряженного с рассечением сонной артерии) полностью совпадает с причиной смерти маньяка Уолтера Салливана из второй части игры - вот вам очередная параллель с событиями второй части! Тем не менее, учитывая инфу из SH4, "Татуированный" не может являться Салливаном.

12.18 В подвале нет разделительной сетки, которая присутствовала в SH2. Значит, то был лишь элемент мира Джеймса?

12.19 Красное инвалидное кресло с врачающимся колесом - отсылка к первой части игры, где был точно такой же момент в самом начале.

12.20 Кровоподтеки и пулевые отверстия на стене свидетельствуют, что в подвале произошла перестрелка и кого-то в итоге затащили в шахту лифта. Более полно вы поймете смысл случившихся

в подвале событий, если посмотрите ролик "USAGI". Да, кстати, если вы уже торопитесь проверять шахту лифта на наличие монстров или трупов 3Д-хаком, спешу вас разочаровать - на самом деле там ничего нет, разрабы не стали создать интерьер этого места.

12.21 В подвалной кладовке плохо работает свет - учитывая эффекты теней в SH3, это выглядит просто классно (особенно для 2003 года). Кстати, обратите внимания на коробку на нижней полке отодвинутого шкафа - там изображен маленький зайчик (вспоминаем, что и в ролике "Усаги" мы видели зайца, стоящего как раз рядом с тем шкафом).

12.22 В первой части игры также присутствовала головоломка, где главному герою необходимо было использовать фотоаппарат.

12.23 В Doctors Lounge в холодильнике с надписью "*Do not store drugs!*" Хизер находит бутылку Хэлс Дринка и высказывает сомнения о том, может ли такой предмет храниться в холодильнике - маленький намек на то, что ХД могут являться этими самыми Drugs.

12.24 В отсеке для буйных на полу видны странный темные разводы, ведущие в третью палату (туда, где в SH2 мы видели кровавую надпись) - кто-то тащил туда труп! Кстати, аналогичные разводы были и во второй части игры.

12.25 В четвертой палате для буйных "мягкие" стены порезаны. Видимо, кто-то из пациентов протащил с собой бритву.

12.26 В записке, висящей на стене отсека для буйных упоминается "Кристи". Напомню, что это был первоначальный вариант имени Клаудии Вульф (видимо, когда разрабы меняли имя персонажа, они забыли убрать из текста упоминание о Кристи).

12.27 В той же записке упоминается, что за жестокое обращение с пациентом, некая медсестра была приговорена к 12-часовой отсидке в палате для буйных. А теперь, если мы отопрем дверь второй палаты - то как раз обнаружим там запертую медсестру-монстра!

12.28 При переходе по лестнице между вторым и третьим этажами всегда слышится странный звук.

12.29 Если осмотреть подарочную куклу в Visiting Room ПОСЛЕ прочтения дневника Стэнли с любовными признаниями, то Хизер скажет, что кукла отвратительна ("*Disgusting. I won't touch that with a 10-foot pole*"), а если ДО - то девушка начнет описывать свои приятные ностальгические воспоминания о детстве ("*I played with dolls like this when I was a child, too. It really takes me back*").

12.30 После прочтения, дневники Стэнли исчезают (делайте выводы об их "реальности").

12.31 Если не прочесть первый дневник Колмена в Visiting Room, то остальные и вовсе не появятся.

12.32 К стене в С4 приклеены печенье, зубная щетка, карандаш, новогодняя открытка, плюшевый мишка, часы, ключ и даже жук. Согласно высказыванием Хироюки Оваку в LM, эта сцена должна вызвать страх у играющего перед непонятными обычному человеку действиями психа.

12.33 Стэнли Колмен в своих дневниках 11 раз употребляет имя "Хизер" и еще 10 - слово "любовь".

12.34 Если присмотреться к обложке, то вы увидите, что журнал сплетен, в котором опубликована статья Шрайбера о приюте, называется "*SH Times!*". Кстати, на обложке мы можем увидеть мордашку Марии (фэнз SH2 ликуют).

12.35 В своей разоблачительной статье Джозеф Шрайбер упоминает именно приют под названием "HOPE HOUSE". Хизер комментирует, что ЭТО название ей знакомо (фэнз SH4 поймут, о чем я говорю - остальным просьба не беспокоиться).

12.36 В палате Стэнли Колмена лежат бутылки от спиртного. Видимо, больной готовился к приходу своей возлюбленной...

12.37 В прощальном письме Стэнли называет главную героиню Богиней.

12.38 Обратите внимание, что на втором этаже нет двери в конце коридора. Ее и во второй части не было...

12.39 Если осмотреть кровать в палате Леонарда, то Хизер скажет, что постель пациента воняет, будто ее уже на протяжении года никто не чистил ("*Gross.... the whole bed stinks like year-old sweat!*").

12.40 Когда зазвонит Леонард, выйтите из палаты и зайдите дня через два - он все еще будет называться. Упертый парень! ^__^

12.41 Поначалу Леонард думает, что разговаривает с Клаудией ("*Claudia?*"). Забавно, но переубедить Вульфа удается только с третьего раза - упертый культивик просто отказывается слушать что ему говорят!

12.42 Дверь в конце коридора на втором этаже появляется только после диалога с Леонардом - ранее ее не было.

13. Брукхвен, часть 2

13.1 Наличие в госпитале бредового лабиринта, который явно не сочетается с картой здания - отсылка ко второй части игры, где нам тоже приходилось побегать по лабиринту (правда, там еще за нами гнались).

13.2 Если вернуться обратно, в коридор, там появятся 2 медсестры (благодарю Еретик за наблюдение)

13.3 Если поставить игру на паузу в момент, когда решетка опускается, то услышите забавный глюк со звуком в игре.

13.4 Метафорические решётки, указывающие путь - это ни что иное, как символ невозможности повернуть назад, предопределённости всех действий (свернуть с пути нельзя) и ещё одна метафора: "узник, заключенный в клетке собственных иллюзий и страхов" (благодарю Еретик за версию о значении лабиринта).

13.5 Красный символ на стене - это Печать Метатрона\Знак Самаэля, знакомая нам по SH1 - вот и очередная отсылка к первой части. Кстати, по определенным причинам, в отличие от HotS, у Хизер НЕ болит голова при виде "Печати" ("This picture... this one doesn't make my head hurt when I look at it. But I know this one. It must be..."). А вот ПОЧЕМУ Печать Метатрона\Знак Самаэля не вызывает у протагонистки головной боли, я предлагаю догадаться вам самим - в конце концов, не маленькие уже - сами можете разобраться.

13.6 Видение с медсестрой - это ни что иное, как отрывок из небезызвестного видео с Лизой Гарланд в главной роли из SH1 (фэнси опять дружно проливают 4 литра сентиментальных слез и 5 килограммов ностальгических соплей). После видения, Хизер вспоминает доброту девушки, говорит, что она была подобна ангелу в той кошмарной комнате боли в госпитале, но в конце стала немного странной (видимо, из-за действия наркотиков, которые тестировал на ней доктор Коффманн).

13.7 Обратите внимание на форму вертикального туннеля, в котором Хизер карабкается наверх по лестнице - это туннель в форме эллипса, стены которого напоминают плоть. Форма данной "ДЫРЫ", согласно признаниям разработов в LM, связана с идеей рождения.

13.8 Карабкаясь по лестнице, можно увидеть интересную кровавую надпись "*What A Wonderfull World*" ("какой чудесный мир!") и изображение расплывшегося в улыбке окровавленного рта - все это намекает на то, что некоторые могут получать в кошмарном "ионом мире" удовольствие. К слову сказать, вышеуказанная надпись, согласно LM, также представляет собой отсылку к известному фильму "Изгоняющий Дьявола 3", где маньяк-убийца оставлял точно такую же надпись - обратите внимание на двойное "L" в слове "Wonderfull".

13.9 Мы видим на лестнице Валтиэля, крутящего вентили на фоне странной овальной ДЫРЫ (напоминающей отверстие в финальной комнате церкви). Значение вентиляй уже было описано выше, а вот удлинненные овальные ДЫРЫ связаны с идеей рождения и (в отличие от квадратных ДЫР в SH2) символизируют собой влагалище Богоматери, откуда, согласно верованиям культа и появляется Бог. Иными словами, сцена призвана дать играющему намек на связь между Валтиэлем и рождением Бога.

13.10 Чуть выше развлекающегося с ДЫРАМИ и вентилями чудо-генеколога мы видим прибитое к решётке окровавленное тело медсестры, которое согласно комментариям разработов в LM, является никем иным как Лизой Гарланд - быть может, то что Валтиэль постоянно перерождает Алессу, способствуя рождению Бога, как-то связано с тем, что Лизе все еще приходится страдать "ионом мире", созданном не могущей обрести покой вследствие перерождений душой Алессы? К слову, весьма символично, что сразу же после видения с Лизой, мы находим многострадальную девушку в "ионом мире".

13.11 Очевидно, что для создания "тела Лизы" разрабы в качестве базы использовали 3Д-модель "Фукуро-леди" из сканадально известного ролика по SH2 (особенно хорошо сочетается с тем фактом, что при создании Валтиэля использовалась модель Пирамида из второй части).

13.12 Это интересно: если выйти из этой комнаты, а потом зайти обратно, лестница исчезнет. При попытке "спуститься" вниз: GAME OVER, Heather! (благодарю Еретик за наблюдение).

13.13 И вы еще думали, что в SH2 мы видели истинно-кошмарный госпиталь? ЛОЛ, как же можно было быть такими наивными! Пульсирующие мясные стены, непроглядная тьма, решетка вместо пола и горы трупов - вот это уже больше похоже на кошмарный мир! What a Wonderfull World!

13.14 Идея с пульсирующими стенами, очевидно, связана с ожогами, полученными Алессой 24 года назад.

13.15 В первом же коридоре после лестницы, если глянуть через обрыв посреди которого находится странная конструкция с инвалидным креслом (еще один намек на прошлое Алессы), то можно наблюдать сцену, в которой Валтиэль за ноги утаскивает в ДЫРУ тело мертвой медсестры (выпала из инвалидного кресла и разбилась?) - если вы сравните это с моментом посмертного утаскивания

ангелом-хранителем тушки главной героини, то параллель станет очевидна. Красные следы на теле медсестры так же напоминают нам о периодически появляющихся красных пятнах на коже Хизер. Вот, значит, как происходит перерождение... (*ПРИМ*: сее действие можно увидеть только при первом посещении того коридора. Благодарю Salin за обнаружение сцены).

13.16 Комната S3 - именно та комната, где в SH2 Мария стало плохо. Примечательно, что на кровати, куда ложится Мария, лежит содранная с кого-то шкура...

13.17 Рука за окном пробуждает самые страшные фантазии - неужели, там кто-то есть!? Впрочем, фантазии легко развеять хаком для камеры - на самом деле за окном просто оторванная рука; никакого тела нет. Ничего особенно... просто оторванная рука... совсем-совсем ничего такого уж странного... (*начинает дрожать от ужаса*) совсем не страшно....

13.18 Несмотря на то, что на карте палата отмечена, как "S3", почему-то на сэйв-экране значится "S03". То ли это какая-то сложная для понимания шутка разработов, то ли это очередной ляп.

13.19 Подвешенное вниз головой тело убитого человека, вся кровь из которого была слита в ведро, является отсылкой к жестоким ритуалам, практиковавшимся в городе - а точнее, к "Красным и Белым банкетам для Богов", о которых упоминалось в SH2 (там тоже палачи наливали в ведро кровь грешника).

13.20 Некоторые фэнси считают, что на трупе повешенного человека... одежда Джеймса Сандерленда из второй части игры! С полной уверенностью сказать сложно, но и впрямь очень похоже... Кстати, если учитывать большую роль карт Таро в сюжете SH3, вам не кажется, что подвешенное тело пересекается с концепцией карты Таро "Повешенный"?

13.21 Трупы на больничных столах - уже привычное напоминание о госпитализации Алессы. Такие же были в SH1...

13.22 В Day room наличествует странная дыра посреди комнаты, откуда исходит "странный кислый запах" (благодарю Еретик).

13.23 "Зеркальная пугалка" в кладовке третьего этажа, является проявлением страха Хизер перед зеркалами - мы видим, как кошмарный мир с другой стороны зеркала медленно проникает (через раковину, кстати - наверное, *кое-кто* забыл перекрыть *вентиль* ^__^) в "мир реальный", принося боль и страдание главной героине. В это время "зазеркальная" Хизер медленно покрывается пятнами, становясь подозрительно похожей на Алессу - это дурное предзнаменование...

13.24 Если вам удастся выйти из комнаты, а потом зайти обратно, то все будет нормально, а Хизер, осматривая гигантское зеркало размером на всю комнату, скажет "*Looks like an ordinary mirror*". Тем не менее, странные звуки все еще присутствуют... (благодарю Еретик за напоминание). Кстати, идея с большим зеркалом шириной во всю комнату уже использовалась создателями ранее - в SH2 (угу, все новое - это хорошо забытое старое).

13.25 С каких это пор в Брукхэвене появилось три подвальных этажа!?

13.26 Даже в лифте валяется постоянно преследующее нас красное инвалидное кресло - пора уж привыкнуть...

13.27 Обратите внимание, что на потолке лифта находится большой вентилятор. Спрашивается - на кой в лифте вентилятор!? Отвечается - чтобы символизировать Перерождение...

13.28 На втором этаже Брукхэвена мы можем найти подобие прямогульного стеклянного аквариума, наполненного странной дымкой, которая не позволяет нам заглянуть внутрь - внутри виден лишь силуэт фигуры ("*It looks like something's on the other side of the glass. It kinda looks like a person... But this smoky stuff makes it hard to tell for sure*" - комментирует Хизер). Когда же мы приходим сюда во второй раз, дымка и фигура исчезают, не позволяя нам увидеть, ЧТО же было скрыто за непроглядной пеленой ранее ("*Whoever was here before is gone. So is that smoky stuff. What was that, anyway?*"). Зато мы хорошо можем все разглядеть, используя хак для камеры! На самом деле за дымкой находится Валтиэль, развлекающийся с медсестрой (очень напоминающей "Лизу" из сцены на лестнице) - держа ее за обнаженные ноги, существо крутит своей вечно трясущейся головой где-то в области паха своей "подружки" - что именно оно делает с медсестрой, я предлагаю догадаться вам самим. И все это безобразие происходит на фоне картины "*Darkness of the Past*" из SH1, на которой изображена привязанная за руки обнаженная женщина перед казнью... Теперь становится совершенно ясно, почему Конами скрыли такие интересности от игроков за дымкой, очевидно, не желая наживать проблем с цензурой.

13.29 Почему-то после того, как дымка исчезает, изображение окровавленно уха на стене сменяется изображением радостно улыбающегося рта. Это, типа, что ли отражает полученную Валтиэлем и медсестрой радость от оконченного действия???

13.30 В женской раздевалке (а точнее - "раздевалке женщины", ЛОЛ), увешанной культовыми окровавленными белыми ритуальными робами (такие носили палачи - данный элемент интерьера

символизирует связь одеяний Валтиэля и городских палачей), посреди комнаты стоит шкафчик, в котором заперт подвешенный за ноги бьющийся в агонии Валтиэль. "Actually, the more I look at it, the more pitiful it seems. Like a child locked up in there with no chance of escape..." - с сожалением говорит о существе Хизер, глядя на незавидное положение Валтиэля. Возможно данная сцена символизирует, что запертому в кошмарном мире без единого шанса к освобождению ангелу-хранителю тоже приходится несладко?

13.31 Кстати, а что Валт делал в *женской* раздевалке!? Искал себе новую медсестру, чтобы повести на свидание в "аквариум"? Извращенец - вот и попался... ^__^

13.32 В той же раздевалке на стене висят странные блеклые постеры с длинноволосой женщиной, обхватившей голову руками и девушкой, немного напоминающей Анжелу Ороско...

13.33 Звонящий в мужской раздевалке общественный телефон ни к чему не подключен (тоже мне "мобильник" нашелся ^__^). Подобную сцену мы увидим и в следующей части игры (у разработов явно не бесконечная фантазия).

13.34 Эта сцена не является обязательной - вы можете пройти игру и не посещая мужскую раздевалку.

13.35 Звонящий сначала поздравляет нашу героиню с 31-м днем рождения, а потом с 24-м днем рождения. Эти противоречивые фразы могут ввести игрока в ступор, но на самом деле все в высшей степени логично. Если расценивать Хизер, как реинкарнацию Алессы, то можно сказать, что ей 31 год (14 как Алессе + 17 как Хизер = 31 год), а если расценивать ее, как реинкарнацию Шерил - то ей 24 года (7 как Шерил + 17 как Хизер = 24 года).

13.36 По совокупности намеков, становится достаточно очевидно, что звонившим эксцентричным шутником, знаяшим все о перерождениях Алессы, преступлениях Леонарда и человеке, которого Хизер ненавидит больше всего (читай - о Клаудии Вульф), был никто иной, как юморист Винсент.

13.37 По фразе о Стэнли Колмене "*he's underground now. He's new name is number 7*" становится ясно, что Стэнли, чьи дневники мы читали в больнице, находится отнюдь не в мире живых...

13.38 Очень хорошая идея - устраивать крематорий в психбольнице. Подробнее о назначении этого крематория вы узнаете, если посмотрите психodelический ролик "USAGI", посвященный теме Перерождения Зайцев.

13.39 В крематории почему-то работают только 2 лампочки из 6. Если вам кажется, что тут скрыт какой-то тайный смысл - см. пункт 3.6

13.40 Если подойти к телу под номером "7" (Stanley, is that you?), то станет слышен тихий шепот человека, произносящего имя героини: "Хизер..." Неужели это сказал труп под покрывалом?

13.41 Несмотря на то, что на табличке каждого из трупов указаны названия птиц, тела под покрывалами на птичьи тушки явно не похожи...

13.42 В первой части тоже была птичья головомка (сказка о птицах без голосов) - вот и очередная параллель.

13.43 Головоломка крематория базируется на известной сказке из цикла "сказки Матушки Гусыни" под названием "Who killed Cock Robin" (или "Робин-красношайка сел на старый клен" - в отечественном переводе). Чтобы лучше понять смысл головоломки, рекомендуется прочесть сказку-первоисточник.

13.44 Не удивительно, что убитый Петух Робин значится именно под цифрой "4". Ведь четверка в японской культуре олицетворяет именно смерть!

13.45 Обратите особое внимание на описание всех птиц - там присутствуют очевидные аналогии с историями персонажей трилогии SH3 (собственно, на это уже отчасти намекалось в телефонном разговоре). Привожу примерный перечень аналогий:

-- *Цапля ("9") с чистым сердцем, которая никогда не сможет познать смерть* - это совершенно очевиднейший намек на перерождающуюся Хизер;

-- *Безумный Коршун, завороженный смертью* - Алесса, единственной мечтой которой было умереть (правда, некоторые фэнзы считают, что это Винсент, завороженный смертоносным миром Алессы - хотя, ИМХО тут все же подразумевалась сама Алесса).

-- *молящийся без конца черный Грач, слышащий глас Бога в небесах* - это метафора Клаудии Вульф, посвятившей всю свою жизнь Богу;

-- *Жаворонок, с чьим ребенком случилась беда* - отсылка к судьбе одинокого Дугласа, потерявшего сына;

-- *Воробей-садист, желавший всех убить и прикончивший петуха Робина* - Леонард Вульф, жаждавший смерти всех "ненужных людей" и даже убивший человека ножом в религиозном споре;

-- *птичка под номером "7", любящая нашептывать темные серенады на ушко объекту своей любви* - Стэнли Колмен, на протяжении всей первой части госпиталя писавший Хизер любовные записки;

-- жирная Сова, беспрерывно евшая и из-за этого не могущая подняться в небо - толстяк Эдди Домбровски из второй части игры, испытывавший серьезные проблемы из-за лишнего веса;
-- Потерявший надежду Голубь, у которого не осталось сил на то, чтобы еще раз взмахнуть крыльями и взлететь в небо - суициальная девушка из второй части игры по имени Анжела Ороско, у которой из-за глубины отчаяния не осталось сил продолжать жить.
-- Весьма занятна аналогия с Дроздом, чрезмерно любившим траву, дававшую ему счастье, чрезмерное употребление которой привело к смерти - конечно же, на ум сразу же приходит любительница "травки" из первой части игры - Лиза Гарланд, подсаженная доктором Коффманном на наркотик PTV и в результате скончавшаяся из-за этого.
Как мы видим, разрабы любят вставлять в игру головоломки с глубоким смыслом (вспоминаем, например, Шекспира или карты Таро).

13.46 В печке крематория лежит ключ - достаточно зловеще... Неужели тут сожгли человека, у которого при себе был этот предмет, и ключ - единственное, что осталось от жертвы?

13.47 По дневнику в Day Room на первом этаже становятся ясны садистские наклонности фанатика Леонарда - просто посмотрите на кровавые рисунки. Хизер комментирует концепцию Вульфа следующим образом: "*Who wrote this? Some twisted individual, eh? I see this and I wanna ask him, "So you think you're one of the necessary ones?" But it seems like I've heard this "protector of the seal" business somewhere before.*"

13.48 Очередное общеизвестное наблюдение, которое, наверное, должен знать каждый хоть сколько-нибудь уважающий себя фэн SH. Фамилии докторов из записи на первом этаже взяты у актеров, игравших в фильме по известной книге Стивена Кинга "Кладбище Домашних Животных": фамилия "Мидкифф" позаимствована у Дейла Мидкиффа, игравшего доктора Луиса Крида, а Р. Кросби - у Денис Кросби, игравшей роль Рэйчел Крид (видимо, "R" в имени подразумевает именно "Rachel").

13.49 Хизер комментирует, что не станет пользоваться грязными шприцами ("*There is a handful of dirty syringes on the bed. I'm not about to use them, that's for sure*"). А если бы они были почище? ^__^

13.50 Если вы не разговаривали с человеком по телефону в мужской раздевалке, то дверь в C1 не откроется. Кроме того, там не будет и надписи "*Happy first birthday!*"

13.51 Надписи "*Happy first birthday!*", в отличие от поздравлений с 31 и 24 годами, относятся не столько к Хизер, сколько к Богу, который должен скоро родиться. Посему, эту игру слов было бы правильнее понимать в смысле "*C днем первых родов!*"

13.52 Мало кто знает, но на обратной стороне двери в C1 изображено странное животное - медвежонок с КВАДРАТНОЙ головой (хорошо хоть, что не с пирамидальной ^__^). Точно такой же имеется и на одной из секретных мaeчек для Хизер... (благодарю Еретик за наблюдение).

13.54 Обратите внимание на тело под покрывалом на одном из больничных столов в C1 - оно значительно меньше, чем все остальные тела в госпитале ("*There's something on the platform. It's too thin to be a person...I don't think I'll go so far as to pull off the sheets and check*" - комментирует главная героиня маленький размер неизвестного объекта под покрывалом). Учитывая, что основной идеей данной комнаты является "поздравление с рождением", возможно, там тело новорожденного ребенка?

13.55 Внимательный игрок может услышать зверский рык монстра в C1 - звучит весьма убедительно (интересно, кто это озвучивал? Глава Конями после того, как узнал, сколько денег было вбухано в разработку SH3? ^__^).

13.56 Обратите внимание на поздравительную открытку в C1, на которой сказано "*Happy 38th Birthday*" - если рассматривать Хизер как совокупность личностей Алекссы, Шерил и Хизер, то ее возраст складывается из 14 лет в качестве Алекссы + 7 лет в качестве Шерил + еще 17 лет в качестве Хизер = 38 лет в общей сложности.

13.57 Ба, где-то мы её эту открытку уже видели! Это же открытка, подаренная Алексой Клаудии на её 6 день рождения (благодарю Еретик за наблюдения). Видимо, Конами использовали уже имевшуюся модель открытки для Клаудии и не стали делать новую для 38-го дня рождения.

13.58 Лежащие в C1 предметы (на разном уровне сложности действия они разные: на легком - патроны, на тяжелом - ХелсДринки) являются не просто обычными призраками, а праздничными подарками от звонившего по телефону ("*Are these birthday presents? Well, I guess I shouldn't look a gift horse in the mouth*" - комментирует Хизер). Трофеи не только полезные, так же они поясняют личность дарителя: "*If I didn't really need this stuff right now, HE wouldn't have given it to me. That WEIRDO, I mean*" (благодарю Еретик).

13.59 В первой части игры тоже была головоломка, где необходимо было использовать пакетик с кровью... Так что я там мною было сказано чуть выше о розовых ностальгических соплях?

13.60 В С4 на том месте, где раньше были прилепленный Колменом вещицы, теперь красуется HotS. Хизер комментирует отличие данного знака от всех предыдущих следующим образом: "*I saw that drawn on the dividing screens at the hospital. But this is different --- seems like it was drawn a long time ago*".

13.61 Книга с описанием ритуалов кровопускания и сожжения, используемых индейцами - ни что иное, как Lost Memories, известная нам по SH2! (очередная ссылка ко второй части). Кстати, обратите внимание, что на странице с описание индейских обрядов изображен знакомый нам кружок Halo of the Sun - из этого мы можем сделать вывод, что знак использовался еще индейцами и его истинное значение было тесно связано с кровавыми ритуалами.

13.62 Забавно, что в качестве алтаря для жертвоприношения был использован обычный госпитальный стол. На столе лежит нож и свечи - обратите внимание, что они зажжены, а эта деталь явно свидетельствует о том, что в палате недавно кто-то был - не зажглись же свечи сами собой ("*Those candles didn't light themselves, now, did they?*"). Рядом со столом висит странная картинка с изображением непонятно-чего (чесслово, мне так и не удалось понять, что именно там изображено - какая-то странная красная загогулина), чему явно поклонялся тот, что планировал провести ритуал ("*Did they worship that picture? Or something in the picture...?*" - размышляет Хизер на тему об объекте поклонения). Очень похожую сцену мы видели и в SH1, где самое неподходящее место (канализация) было оборудовано под алтарь фанатичной дьяволопоклонницей Далией Гиллеспи. Сразу видно, что Далия и Леонард недалеко ушли друг от друга ^__^

13.63 Весьма символично, что после проведения главной героиней самопального ритуала, использовавшегося в культе для рождения Бога, в полу открывается ДЫРА продолговатой формы. Особенно если мы вспомним связь ДЫРЫ в SH3 с темой рождения (слушаем, не помните, в гайде мне еще не доводилось упоминать о том, что разрабы - порядочные извращенцы?).

13.64 Весьма символична локация, где происходит босс файт. Причина, почему бой с Леонардом происходит именно в ВОДЕ связана с тем, какой смертью погиб отец Клаудии. Хотелось бы обратить ваше внимание на странное устройство: в подземелье установлена кошмарная мясорубка, которая выполняет роль преграды или "фильтра" - она перемолет абсолютно каждого, кто попытается пройти дальше по течению. Этот символ связан с религиозными убеждениями Леонарда - ведь культиватор считал, что в "Рай" попадут только избранные - и "мясорубка" как раз и становится приспособлением, которое преграждает путь дальше для "не-избранных" и прочих нежелательных элементов. Только вот одна проблемка - из-за этой своей мясорубки (отражения собственных религиозных взглядов) и сам Леонард оказался неспособен пройти дальше и покинуть кошмарную канализацию... Значение должно быть достаточно очевидно.

13.65 Теперь наша "героиня" Хизер и "злодейка" Клаудия сравнялись - у каждой на счету по одному отцу ^__^ Хотя нет, Хизер все-таки лидирует - у нее в жертвах значится еще "Миссионер" и пара сотен "монстров". Так кто тут говорил, что самым кровожадным маньяком Сайлент Хилла был Уолтер Салливан? ;)

13.66 Достаточно интересно, что Хизер пробуждается в "нормальном мире" опять же в палате С4. Из этого играющий может сделать вывод, что вероятнее всего события происходили примерно так: главная героиня переключилась на "кошмарное" восприятие на втором этаже Брукхэвэнской психбольницы и, искаженно воспринимая облик больницы НА САМОМ ДЕЛЕ спустилась 1-й этаж в комнату С4, после чего потеряла сознание (следовательно, спуск в канализацию и битва с Леонардом происходили как бы во сне) и очнулась опять же в С4, где и вырубилась ранее. Т.е. спуск в ДЫРУ не происходил на самом деле (хотя, это и так очевидно).

13.67 Забавно, что, несмотря на все поиски Леонарда, Хизер обнаруживает Печать, просто споткнувшись об нее - получается, талисман все это время лежал в заброшенном госпитале в палате С4?

13.68 Поверьте мне, ПЕЧАТЬ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО НЕЛЬЗЯ НИГДЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ. Это уже десять раз проверялось посредством тыканья на "Use" во всех комнатах всех локаций, следующих после Брукхэвена.

13.69 Почему-то при выходе из Брукхэвена в PS2-версии (про ПК не помню) игра всегда и у всех немного лагает (первые полторы секунды) - причем, и в лицензионных версиях SH3. Видимо, разрабы опять что-то намудрили...

13.70 Обратите внимание на освещение в городе - оно немного изменилось, что свидетельствует о том, что дело близится к вечеру и начинается закат.

13.71 В мотельном диалоге с Винсентом, Хизер почему-то интересуется, не было ли тут кого-нибудь только что (читай - не болтал ли он с Клаудией). А, собственно, откуда Хизер узнала? Шестое чувство? Или она тоже смотрела заставку с диалогом между Винсом и Клавой? ^__^

13.72 Хизер без проблем доходит по Nathan avenue до парка развлечений, что явно свидетельствует о том, что *для нее* в конце дороги никакой пропасти нет (в отличие от Джеймса в SH2).

14. Парк Развлечений

14.1 Хизер прибывает в LakeSide Amusement Park, когда уже стемнело. К слову, это тот же парк, который мы посещали в SH1.

14.2 Парк развлечений... место весёлого времяпровождения многих детей... Что ж, Алесса всегда была немного странной. Поэтому в подсознательном мире измученной девочки понятия смерти и наслаждения стали неотделимы друг от друга. А так как в мире зазеркалья все границы стираются, место, которое должно было стать приютом радости, превращается лишь в вечное царство боли и смерти... Само название уже наводит на размышления: "Lake Side Amusement Park" очень похоже на "Other Side". Лишнее напоминание о том, что у всего в этом городе есть другая, тёмная сторона (благодарю Еретик за версию о значении локации).

14.3 Как только Хизер оказывается в парке, у нее опять начинается головная боль, свидетельствующая о пробуждении спящего в девушке "Бога". Видимо, это связано с тем, что при виде СайлентХилловского парка развлечений в Хизер пробуждаются скрытые воспоминания Алессы....

14.4 Наш любимый шестой фонарь все еще не починили ^__^ А если серьезно, то это лишний раз показывает, что это во сне мы видели парк *в точности* таким же, как и сейчас. Сон и впрямь оказался пророческим...

14.5 Интересное наблюдение: если до Парка девушка глядя на кулон, который подарил ей отец, не говорила ничего слишком интересного, то теперь она скажет, что "чувствует себя плохо", глядя на него (благодарю Еретик за наблюдение).

14.6 Секретная сцена с Валтиэлем. Если вы погибнете в парке развлечений, прямо на выходе из магазина сувениров (там обитают два Клозера, которые вам в этом начинании с радостью помогут), то в 15-20% случаев станет доступна секретная сцена утаскивания тела Хизер, которую играющий может наблюдать под несколько более пробуждающим фантазию ракурсом ;) Если в это время на Хизер будет альтернативный костюм Princess Hearts, то вы даже сможете полюбоваться... (далее текст гайда запятнан кровью, что не позволяет вам узнать, чем же вы сможете полюбоваться в этой "трогательной" сцене).

14.7 Помещая ключ от американских горок в коробку из-под шоколада, Конами следуют старой традиции SH - самые неожиданные предметы в самых неожиданных местах...

14.8 Если осмотреть ключ от американских горок, то узнаем, что Хизер (или Алесса?) всегда мечтала заполучить такой полезный артефакт ("I always dreamed I'd have one of these"), чтобы иметь возможность абсолютно бесплатно кататься сколько вздумается... вечно, круг за кругом... Как мы знаем, "иной мир" часто исполняет самые сокровенные желания своего создателя ^__^

14.9 В кабинке управления американскими горками висит кусок трупа, напоминающий чью-то ногу, к которому Хизер упорно не хочет притрогаться ("What the hell is this? I feel like I'd catch something nasty if I touched it. I really better not mess with it. Not that I especially want to. I guess it could be someone's leg")

14.10 На этот раз в процессе шастанья по рельсам вы уже не услышите "странных звуков" из кошмара.

14.11 Если вы предварительно не отключили вагонетку, то Хизер не доагадается спрыгнуть - и умрет точно так же, как и в пророческом сне.

14.12 Даже несмотря на то, что Хизер попыталась изменить судьбу и отключила питание, вагонетка все равно "оживает" - этот момент может означать невозможность изменить предначертанное.

14.13 В диалоге с Клаудией Дуглас говорит, что ему уже приходилось убивать ранее.

14.14 В той же сцене хорошо видно, что у Дугласа точно такая же модель пистолета, как и у того, что Хизер подобрала на полу в магазине одежды (там, где валялся труп и Клозер).

14.15 Весьма интересно значение сцены, когда прыжок с горок по счастливой случайности спас жизнь Хизер. Несмотря на то, что судьба, казалось бы, уже была предначертана и ее нельзя было изменить, Хизер решилась на почти сумасшедший шаг, пытаясь изменить страшное предсказание из своего сна - и ей это удается! Как это ни странно, но то, чтоказалось неминуемой смертью, стало единственным верным решением: после падения она приходит в себя, и выглядит вполне normally. Интересная мораль от Конами: не стоит в смирении ждать злой судьбы - иногда нужно взять инициативу в свои руки и испробовать шанс, ведь даже то, что кажется самоубийством может стать единственным верным выходом.

14.16 В той локации загляните под решетку - у вас под ногами лежит очередной труп.

14.17 Забавно, что после всего случившегося, Хизер пытается побежать вызывать скорую помощь для Дугласа, всерьез думая, что та прибудет ("I'll call an ambulance!"). У блондинки наверное какое-то помутнение с рассудком, если она и впрямь считает, что дозвонится до скорой помощи в "ином мире"!

14.18 Название "*Borley Haunted Mansion*" вероятнее всего происходит от одноименного реально существующего особняка, расположенного в Англии, где тоже скончалась целая семья владельцев (благодарю Еретик за информацию). Но это еще весьма напоминает о "*Baldwin Haunted Mansion*" из дополнительного сценария в SH2:Restless Dreams.

14.19 В особняке на третьем этаже горит свет в окне - внутри кто-то есть? (thanx 2 Еретик)

14.20 Рядом с особняком имеется 11 могил (на них разве что не хватает цифр "01121" - "11121") и несколько импровизированных фигурок призраков. Выглядят забавно.

14.21 Согласно предостережению на будке по продаже билетов, дети в возрасте до 8-ми лет не допускаются в ВНМ без сопровождения родителей - видимо, 7-милетней Алессе так и не удалось посетить аттракцион. Кстати, просьба беременным женщинам воздержаться от входа ("*If you may be pregnant, please refrain from entering*") также довольно иронична в свете происходящих в игре событий - ведь Хизер как раз в каком-то роде беременна! ^__^

14.22 Как только девушка зайдёт внутрь, дверь закроется и открыть её уже будет невозможно (очередная параллель с судьбой главной героини - отсутствие реального выхода). Интересно: внутри особняка Noise Effect практически отсутствует (thanx to Еретик).

14.23 В процессе блуждания по "домику с привидениями", Хизер слышит голос диктора. В основном, его страшноватые рассказы и черно-юморные комментарии призваны настроить игрока на нужный лад и дать разнообразные пояснения к значениям помещений. Играющий может подумать, что либо диктор является плодом фантазии Алессы, либо это душа умершего человека, запертая в "ином мире" Безмолвного Холма, и даже после смерти продолжающая "развлекать" заблудших в аттракцион посетителей.

14.24 Лейтмотивом историй всех комнат является идея, что "правда" на самом деле зачастую бывает совсем не такой, какой кажется на первый взгляд. Давайте разберем значение всех комнат:

-- В первой комнате нам рассказывают историю маньяка, который якобы убил 4 членов своей семьи (разрабы продолжают эксплуатировать четверку), но как только Хизер начинает верить этому, выясняется, что все сказанное диктором было ложью и на самом деле тут умер лишь один человек - он покончил с жизнью. Но кровь в комнате все равно смотрится слишком реально... Так, какая же из двух "правд" была истинной правдой?

-- Во второй комнате рассказывается о молодом человеке по имени Дэнни, который приехал в Сайлент Хилл после того, как первый раз сбылся с пути. Но Хизер никак не может понять, кто же из двух человек является этим самым "Дэнни", о котором ведется речь - подвешенный труп или человек перед телевизором ("*That's just a doll sitting in a chair. Is Danny the doll? Or is Danny that hanging thing?*" - комментирует Хизер). А значит, тут есть как бы две равнозначных правды - либо Дэнни приехал в Сайлент Хилл и стал жертвой маньяка, которого мы видим сидящим в кресле перед телевизором, либо Дэнни приехал в Сайлент Хилл, поселился в доме и начал убивать людей... Так какая же из двух версий - истинна?

-- В третьей комнате нас предупреждают о том, что особняк очень стар, и посему нужно ступать очень осторожно и опасаться, что ПОЛ может вдруг провалиться - а на самом-то деле опасность исходит совсем не от пола, а от шипастого ПОТОЛКА.

-- Несмотря на то, что на дверью висит табличка "Exit", на самом деле это неправда. Нас опять обманули. То, что поначалу казалось выходом, на самом деле обернулось новым кошмаром.

14.25 Кукла в кресле перед телевизором в комнате Дэнни в равной мере напоминает и о трупе перед телевизором из SH2, и о моменте смерти Гарри Мэйсона...

14.26 Хизер комментирует, что подвешенный за ноги труп, падающий с потолка - настоящий.

14.27 Как признаются создатели в ЛМ, одежда трупа была смоделирована по одежде одного из разработ.

14.28 Обратите внимание, что красное свечение, следующее за главной героиней в финальном коридоре - точно такое же, как и при пробуждении воспоминаний от взгляда на *Halo of the Sun*. Как мы знаем, в символической концепции SH-серии, красный цвет олицетворяет кровь, страдание, перерождение и воспоминания. Таким образом, некоторые игроки могут интерпретировать сцену, как "*бег главной героини от причиняющих боль воспоминаний*".

14.29 В предыдущей части игры уже была сцена, где главному герою приходилось убегать по лабиринту от *чего-то красного*. Ну да, ну да, оригинальные идеи не бесконечны...

14.30 Как мы узнаем из постеров на сцене для представлений, символами парка помимо розового кролика Robbie the Rabbit (сувенирные игрушки и футбольки с его изображением можно также прикупить в СайлентХилловском парке), были еще и утенок Dawn the Duck, конь Huey the Horse и кошечка Kathy the Kitty. Обидно, что разрабы в игре сконцентрировали внимание на кроликах и совсем забыли о других харизматичных зверюшках...

14.31 Тут часто ставили "Золушку" - как-то раз Алесса присутствовала на одном из этих представлений, тогда в парке было много людей ("*This place is empty now, but I'll bet it was packed that day...*" - к Хизер возвращаются смутные воспоминания ее второй половины).

14.32 Цена билета на шоу составляет около 0.5\$, но действует и система скидок - так, 5 билетов стоят 1.5\$, а 15 билетов - 4\$ (благодарю st-MK за напоминание).

14.33 Если осмотреть красную туфельку, то Хизер скажет, что сей незамысловатый тапок не налезает ей на ногу - что ж, значит не судьба побывать прекрасной Золушкой. К слову о деструктивных последствиях истребления печеньшек и шоколадок... ^__^

14.34 Детектив отправился в парк, желая помочь главной героини - но эта альтруистская попытка закончилось плачевно. Как мы помним, тоже самое было с Сибил Беннетт в первой части игры - разрабы опять вводят очередную параллель.

14.35 Момент, когда у карусели Дуглас наставляет на главную героиню пистолет очень напоминает сцену с одержимой Сибил в SH1.

14.36 У Хизер, наверное, есть глаза на затылке, раз она поняла, что Картланд в нее целился.

14.37 Две фигурки в домике сказок "Marchen Travel", которым нужно вернуть недостающие вещи - это Золушка и Белоснежка, персонажи известных детских сказок. Как мы знаем, данные произведения очень нравились Алессе.

14.38 Помимо Золушки и Белоснежки, в комнате находятся и Гномы из известной сказки. Трех из них можно найти в левом углу комнаты, а маленькие обгоревшие тельца остальных четырех (4!) сказочных гномов лежат в хрустальных гробиках, украшающих пол - в общей сложности получается семь штук, как и в сказке. Только объясните, КТО и ЗАЧЕМ сжег 4 гномов, одел их в ритуальные одежды культа и положил в хрустальные гробы!?

14.39 В следующей комнате есть огромный Дракон, сторожащий сокровища, но Хизер комментирует, что он совсем не страшный (тем не менее, туфелька и маска гнома казались главной героине довольно жуткими). Возможно, этот момент пересекается с высказываниями разработчиков о том, что в современном обществе люди уже не боятся рогатых-крылатых чудовищ (в том числе драконов, чертей и т.п.), они куда больше боятся себе-подобных и всего непонятного.

14.40 А вот тут мы уже были в первой части игры - только почему-то карта местности чуть изменилась.

14.41 Палатка "Magic Icecream" - это именно та палатка, рядом с которой происходила парковая встреча Гарри и Алессы. В первой части там тоже лежал блокнот (сэйв).

14.42 Помните, как в процессе SH1, Гарри делал записи в встречающихся ему блокнотах, в надежде, что оставленная им информация может пригодиться еще кому-нибудь, кто попадет в подобную ситуацию ("*Someday, someone may experience these bizarre events. Hopefully, they will find my notes useful!*" - говорил писатель). Особенно интересно, что записи Мэйсона впоследствии действительно оказались полезны 17 лет спустя - причем, их обнаружил никто иной, как его собственная дочь!!

14.43 Записи Гарри сохранились и спустя 17 лет - очевидно, время не властно в "ином мире".

14.44 Если внимательно посмотреть в кустах, то вы заметите, что там притаился еще один труп в ритуальных одеждах наподобие тех, что мы видели в первой части игры.

14.45 Карусель Happy Carousel - это именно та карусель, где в первой части игры была убита полицейская Сибил Беннет. Если осмотреть табличку с названием карусели, главная героиня не зря скажет "*Don't they mean 'Unhappy Carousel'?*"

14.46 Если осмотреть билетную кассу, то Хизер скажет, что рядом никого нет, т.ч. она может пролезть на аттракцион не платя денег (что-то подобное мы уже слышали от нее в метро, когда протагонистка хотела перелезть через турникеты - антисоциальные наклонности девушки налицо).

14.47 В SH1 на этой карусели играла немного другая мелодия.

14.48 Играющий может подумать, что живые лошади на карусели являются следствием веры Алессы в то, что они на самом деле были живыми, или страха девочки перед тем, что они могут ожить.

14.49 Обратите внимание, что в лоб одной из лошадей вбит здоровенный гвоздь и к ней прилепена записка...

14.50 Карусель была названа именно HAPPY Carousel, т.к. на карусели ровно 12 лошадей - счастливое число... Но по определенным причинам Алесса верила, что над каруселью нависло

страшное проклятье, т.ч. если зайти на карусель (в таком случае общее число существ на карусели станет равно 12 лошадок + человек = 13, т.е. несчастливое число) и дождаться, пока карусель сделает 4 (четыре) раза по 13 (три-над-четыре) оборотов (иными словами 52 оборота) - человек, находящийся на карусели, умрет от чудовищного проклятья. И единственный способ избежать проклятья - безжалостно расправиться со всеми 12-ю лошадками. Да, значит, есть лишь один выход - убивать, пока тебя не убили... Об этом и говорит нам надпись на записке: "*When 13 turns count 4, you will die from the curse. If you wish to escape, there is but one way out. To kill before you are killed: You will be saved by the 12th death*". Видимо, Алекса всерьез верила, что над аттракционом нависло проклятье, а лошадки на нем - живые...

14.51 Если вы адский хизероубийца и хотите, чтобы Хизер умерла от страшного проклятья карусели, или просто упертый рационалист и не верите ни в какие проклятья, то можете попробовать оставить Хизер без движения на карусели - когда карусель сделает 52 оборота (вы можете считать количество оборотов, стоя на одном месте, приметив какую-нибудь конкретную точку на заборе и считая, сколько раз "она прокрутится вокруг вас" - идеально для этого подойдет калитка), главную героиню действительно постигнет ужаснейшая участь...

14.52 Обратите внимание на спины лошадок - ОМГ! Оказывается, Лошадки насажены на огромные стальные крючья, не позволяющие им сдвинуться с места. Да уж... скакуны на "Счастливой карусели", видимо, не так уж и счастливы - посему, главной героине необходимо освободить их от страдания посредством умерщвления. Но даже после этого они опять возрождаются... Как мы видим, лошади и карусель связаны с идеей страдания, смерти и перерождения, что отсылает нас к судьбе Алекссы Гиллеспи. Посему ничуть не удивительно, что именно тут мы встречаемся со своей темной стороной...

14.53 Целых четыре (опять четверка!) раза Алекса перерождается и нападает на главную героиню с новым оружием (нож, пистолет, труба, пулемёт - в таком порядке мы находим их в игре) - согласно LM, эта деталь говорит о степени отчаяния Алекссы, о силе ее желания умереть и покончить со своим страданием...

14.54 В туннеле, ведущем из парка к церкви, мы находим кровавые надписи. Согласно Lost Memories, это "*The voice of a believer that suggests self-sacrifice*" - т.е. предсмертные мысли человека, совершившего ритуальное самопожертвование, отразились в "ином мире" в облике кровавых молитв на стенах.

14.55 Кстати, с каких это пор детские карусели и церкви соединяются туннелями?

14.56 На двери, ведущей в церковь, сказано "*This door is the gate which leads to the Road to Paradise. Embrace the bosom of the Holy Mother. Admit your sins and be forgiven. Eternal tranquility can be yours*". Кто это написал? Какой-то религиозный фанатик? Когда я вижу это, так и хочется спросить "кому нужно вечное спокойствие и умиротворение, если оно ничем не отличается от смерти и забвения?". But it seems like I've heard this "Holy Mother" business somewhere before...

15. Церковь и наблюдения, касающиеся концовок

15.1 Сцена в которой Клаудия стоит у алтаря, глядя на изображение Бога, но, заслышав звук шагов Хизер, оборачивается, в точности повторяет сцену встречи Гарри Мэйсона и Далии Гиллеспи (вспомним момент в Balkan Church: Далия стоит у алтаря, глядя на распятие, но, услышав Мэйсона, оборачивается), что призвано навести играющего на мысль о том, что 17 лет спустя история повторяется.

15.2 Если осмотреть орган, то Хизер признается, что даже не знает, как на нем играть... ("*There's nothing I can do with the organ. I don't know how to play anyway*" - говорит пожирательница печенья).

15.3 Шесть картин в церкви иллюстрируют миф о Рождении Бога, который является базой религиозной доктрины культа. Обратите внимание на значительное отличие мифологии культа от христианской мифологии: здесь не Бог создал человека, а сами люди родили Бога! Примечательно, что данная концепция довольно близка к идеям сатанизма ("этот Человек всегда создавал богов, а не они его" - цитата из Сатанинской Библии довольно точно описывает ситуацию).

15.4 Если сопоставить содержание мифа с историей города, то становится ясно, что миф культа метафорически описывает события, последовавшие сразу же после окончания Гражданской Войны 1865г., когда, согласно комментариям создателей в Lost Memories, и был впервые создан СайлентХилловский культ.

15.5 Довольно интересно значение и истоки второй части мифа, повествующей о "Рождении", в которой мужчина и женщина родили Бога, преподнеся в жертву Солнцу "Змея и Тростник" (от чего потом и пошло характерное название божества - "Лорд Змей и Тростников"). Дело в том, что в

культуре некоторых южноамериканских индейских племен также присутствовали схожие по смыслу обряды "преподнесения Солнцу и Небу змеи и фрукта", заключавшиеся в совокуплении исполняющих ритуал мужчины и женщины и зачатии ребенка во славу божествам. Учитывая это, можно сказать, что разработчики при создании игрового мифа использовали в качестве базы некоторые особенности реальной культуры и обрядов индейцев (вообще, для Конамиевцев характерно черпать вдохновение в реальном мире - мифологии, кино и книжках), а преподнесение в жертву Змея и Тростника, приводящее к Рождению, метафорически описывает зачатие ребенка мужчиной ("змея") и женщиной ("тростник"). Надеюсь, почему МУЖЧИНА преподносит именно змею, объяснять не нужно, а идея с преподнесением тростника ЖЕНЩИНОЙ, по всей видимости, связана с тем фактом, что стебель тростниковых растений представляет собой трубочку, с отверстием в ней...

15.6 Длинное красное платье, в которое одето божество на картине, иллюстрирующей "Спасение" может напомнить играющему кровь или языки пламени... Примечательно, что у создателей в начале процесса работы над игрой была мысль одеть Клаудию именно в такое платье.

15.7 Обратите внимание, что божество в мифе - женского пола, хотя в SH1 Далия упоминала Бога в мужском роде ("*HE had been nurtured by that nightmare*" - говорила она о божестве внутри Алекссы). Это может быть следствием проведенных верховой жрицей Клаудией редактировок религии культа...

15.8 Довольно интересно, что описанная в части о "Создании" система, в которой многочисленные божки подчиняются основному Богу также в корне отлична от христианства ("*This structure in which many lesser gods appear under the chief deity differs greatly from Christianity*" - обращают наше внимание создатели в Lost Memories).

15.9 "Красный Бог Кзучилбара" с картины о "Создании" уже фигурировал во второй части игры (в дополнительном сценарии за Марию - в книге, где описывался старый индейский миф), но там он упоминался под именем "Кзучилпаба" - очевидно, что религия культа позаимствовала имя одного из индейских богов, слегка изменив его имя.

15.10 Если внимательно осмотреть картину о "Создании", то слева на заднем плане вы увидите странное существо с красной пирамидой на голове (фэны SH2, сегодня ваш день!), очевидно, и являющееся этим самым красным богом Кзучилбарой...

15.11 Согласно признаниям разработчиков в Lost Memories, имена божеств, упомянутых в мифе о "создании", имеют индейские мотивы. "*Xuchilbara*" может представлять собой несколько видоизмененное слово "*Xibalba*", в языке индейцев Майя обозначающее "инон мир" или "мир мертвых". Известно, что индейцы из этого племени на самом деле осуществляли ритуалы кровавых жертвоприношений, считая, что таким образом они могут открыть врата в "мир мертвых" - *Xibalba*.

15.12 Имя желтого бога "*Lobsel Vith*" в свою очередь тоже может быть переведено с языка индейцев Майя примерно как "*плохой цикл плоти*" ("*Lob*" - "плохой", "*sel*" - круг\цикл и "*vith*" - плоть).

Название божества может быть связано с верованием в перерождения.

15.13 Картина о "вере" символизирует создание культа, целью которого было посредством молитв и ритуалов осуществить Рождение Бога (для чего, согласно комментариям разработчиков, нередко членами культа похищались молодые девушки). Обратите внимание и на помещение с **ДЫРОЙ** - это же та комната церкви, с которой будет происходить финальная встреча с Клаудией! Специфическая эллипсовидная форма изображенной ДЫРЫ, согласно признаниям разработчиков, связана с идеей рождения ребенка ("*many holes also appear in the third game, these ones are oblong and elliptical in shape. In other words, they are depicted as a 'birth' motif*" - Хирюки Оваку раскрывает значение формы ДЫР в третьей части игры) - думаю, комментарии излишни.

15.14 На витраже изображены Бог, а также мужчина и женщина, от которых Она рождена. Т.к. карта Таро 22 "the Eye of Night" символизирует именно Бога, то мы вовсе не случайно находим ее именно на алтаре под витражем с изображением божества. Кстати, хорошенько взгляните на алтарь - там тоже выгравирован такой же "глаз", как и на карте Таро.

15.15 В Lost Memories Хирюки Оваку комментирует, что изображение на символизирующей Бога карте Таро "the Eye of Night" также связано с **ДЫРАМИ** ("*The design drawn on the Eye of Night card is also related to holes*") - получается, здесь изображен вовсе никакой не "глаз", а очередная овальная ДЫРА на фоне звезд, символизирующую... гммм... как бы это сказать... в общем, ее значение тоже связано с идеей рождения ^_^

15.16 Если осмотреть витраж, то Хизер прокомментирует, что, когда она была маленькой, она часто бывала в этой церкви и молилась тут Богу - но ни одна из ее молитв так и не была услышана.

Правда, это была не совсем она, а маленькая Алексса ("*I used to come to this chapel all the time when I was a little girl. I came to worship God and to ask for my prayers to be answered. But it wasn't exactly*

me... It was actually Alessa when she was a little girl. But anyway, none of my prayers were ever answered").

15.17 В коридоре мы находим карту, нарисованную кем-то из детей, посещавших церковь культа - в Lost Memories намекается, что эта карта могла быть некогда нарисована самой Алексой и являться отражением ее воспоминаний в "ионе мире" ("In the church that is the final stage of the game, a young girl's crying voice and footsteps materialize, as well as a map that is reminiscent of childlike scribbling. A map that is drawn with a childlike simplicity. Alessa, whose mother was Dahlia, must have visited this church" - LM).

15.18 Согласно признаниям создателей в "Making of SH3" и LM, прообразом для создания карты послужила реальная картинка, нарисованная ребенком - пятилетним сыном одного из друзей дизайнеров игры. Гениальное детё попыталось изобразить Францию ^__^

15.19 Зайдя в исповедалью культовой церкви, Хизер слышит голос состоявшей в религиозной организации женщины (но не Клаудии). Правда заключается в том, что дочь обладательницы слышимого нами голоса погибла, и женщина ради отмщения совершила убийство виновной в смерти своего ребенка девушки, после чего была приговорена к смертной казни за содеянное преступление ("I know I'll be put to death for the sins I've committed"). Женщина молит Бога даровать ей прощение, а также молится за душу своего ребенка и убитой девушки. А Хизер, содержащей в себе Бога, приходиться сделать трудный выбор: утешить ли женщину, простя ее от имени Бога, или нет - ваше решение окажет влияние на концовку.

Согласно комментариям Хироюки Оваку, данный момент призван показать играющему, что "в жизни не существует истинно "правильного" или "неправильного" выбора. Игроку даны две возможности, но ни одна из них не является единственно верной. Так, если вы скажете женщине, что вы ее прощаете, значит, вы врете, а также в какой-то степени оправдываете ее преступление и почитание злого Бога. Если же вы ответите 'нет' пытающейся спасти свою душу женщине, вы тем самым откажете ей в праве быть прощенной, и вас будет терзать совесть".

Таким образом, посредством сцены с женщиной в исповедальне создатели ставят игрока в неудобное положение, при котором вы должны сделать сложный выбор между вариантами, среди которых нет единственно верного. Оваку-сан также признается, что уже бывал в подобных ситуациях и хотел поделиться жизненным опытом с игроками.

15.20 Книжка, лежащая в исповедальне - культа Библия. Примечательно, что в особняке Эрнеста Болдуина мы видели книжку с точно такой же обложкой - но, скорее всего, разработчики просто использовали одни и те же текстуры...

15.21 В исповедальне висит очень хорошо заметная фотография какого-то мужчины (видимо, член культа). "Who can this be?" - вопрошают Хизер. Некоторые фэнзы серии считают, что это фотография Леонарда Вульфа, но на самом деле этому предположению в игре нет никаких подтверждений.

15.22 Если осмотреть инвалидное кресло в коридоре, Хизер скажет, что она терпеть не может госпитали, да и церкви не особо любит ("God, I hate hospitals! It's not that I like churches either"). Нелюбовь к подобного рода местам связана с отрицательными эмоциями, которые пришлось перенести Алексе в стенах церкви и госпиталя.

15.23 В коридоре мы слышим плач маленькой девочки и видим темные следы - но, учитывая комментарии создателей в LM, на самом деле они вовсе не призваны указать Хизер путь (равно как и карта), а являются отражением воспоминаний о том, как Алекса бесцельно бродила по церкви и плакала оттого, что ее обзывают "ведьмой" ученики в школе - видимо, воспоминания девочки даже 24 года спустя продолжают существовать в церкви...

15.24 Несмотря на то, что изображение на картине, заслоняющей дверь, сначала может показаться ангелом, взлетающим в небеса ("There's a picture here of an angel flying into the heavens" - комментирует Хизер), обратите внимание на крышу здания, изображенного на заднем плане - получается, что на самом деле на картине изображен *ПАДШИЙ* ангел ("Actually, now it looks more like a fallen angel" - выровняв картину, Хизер понимает ее истинный смысл). Тот факт, что кто-то перевернул картину, попытавшись тем самым превратить "плохого" падшего ангела в обычновенного "хорошего" ангела, является метафорой действиям Клаудии, которая вывернула религию культа наизнанку. Тем не менее, как ни крути картину, ее изначальный истинный смысл остается неизменным...

15.25 Если после прочтения книжки о значении культового символа Halo of the Sun, осмотреть его огромное изображение в церковной колокольне, Хизер скажет довольно интересную фразу: "This circle means reincarnation. That's what it said on that paper back there. So death isn't the end. Pretty good deal, if you ask me. Thanks to reincarnation, I died as Alessa but I'm still living as myself. But you know... just the thought of it is starting to turn my stomach". Учитывая объяснения Хироюки Оваку, смысл слов

Хизер состоит в том, что перерождение - это, в общем-то, штука хорошая, но из-за этого Богоматери (главной героине) приходится переживать смерть снова и снова, не имея шансов вырваться из круга перерождений - а одна даже мысль об этом приносит ей боль.

15.26 В колокольне на картине слева изображена культивичка Дженинфер Кэрролл (фэны SH2 истекают ностальгическими слюнями), которая сохранила непоколебимую веру в Бога даже перед лицом смерти - эта девушка уже упоминалась во второй части игры: она стала жертвой преследования со стороны христиан и была убита на берегу озера Толука, после чего ей был поставлен памятник в парке Роузвотер (как раз под этим памятником один из Брукхэвенских психов закопал коробку с ключом к зданию исторического общества).

15.27 В колокольне на картине справа изображен человек в желтой одежде, Святой Николай - доктор Бога (видимо, он как раз и осуществлял медпомощь Богу из мифа). Согласно LM, Николас, как и Дженинфер Кэрролл, был причислен к лику святых незадолго после окончания Гражданской Войны (1865г.) Обратите внимание на халатик доктора, свисающий с края стола - точно такую же одежду носили палачи в тюрьме Толука и Валтиэль в SH3. Заставляет задуматься...

Кстати, именно эту картину со святым Николаем мы сможем увидеть и в другой игре от Конями - в Metal Gear Solid 3: когда в конце игры Снейк идет по коридору на встречу с Президентом США, на левой стене висит икона со святым культа (получается довольно забавно - будто Президент США тоже был причастен к СайлентХилловскому культу).

15.28 Картина с изображением Святой Алессы: матери Божьей, дочери Божьей является отсылкой к событиям первой части игры (на фоне пламени темноволосая девушка в белом одеянии держит на руках ребенка - финальная сцена SH1). Видимо, Алесса была причислена к лику святых культа верховной жрицей Клаудией, которая боготворила свою "сестру".

15.29 Чем больше пробуждается в Хизер личность Алессы и чем ближе становится момент рождения, тем чаще перед нами появляется и Валтиэль. Первый раз в церкви мы можем видеть, как он опять заперт в узком пространстве - и ползает туда-обратно по узкому проходу в стене (Валтиэлю вообще свойственны возвратно-поступательные движения во всем их многообразии). Возможно, нахождение Валтиэля в замкнутом пространстве, из которого он никак не может выбраться, символизирует его запертость в "ином мире"?

15.30 Символично, что мы встречаем Винсента сразу после взятия в библиотеке карты Таро "Луна" - ведь, учитывая комментарии разработчиков, эта карта олицетворяет именно Винсента.

15.31 Фраза Винсента "*I don't have powers like you two*" намекает на то, что в Клаудии присутствует такая же "сила", как и в Алессе\Хизер.

15.32 Согласно признаниям автора сценария SH2 и SH3 - Хироюки Оваку в LM и Making of SH3, библиотечная фраза Винсента о том, что монстры на самом деле являются обычными людьми, которых Хизер лишь видит в облике монстров, была введена в игру, чтобы ответить на вопросы фанатов об истинной сущности монстров в SH.

15.33 Заметьте, с каким воодушевлением Винсент описывает, как Хизер получает удовольствие, убивая "монстров", давя их ногами и внимая их предсмертным крикам - по возбужденности речи Винсента становится понятно, что он немного того... садист. Впрочем, Винсент ведь еще при первой встрече признавался, что считает кошмарный "иной мир" весьма волнующим и подходящим ему местечком...

15.34 В книге "Законы Иного Мира", которую нам дает Винсент, знакомый нам по первой части игры символ в виде круга со вписанным в него треугольником именуется как "*Virun VII Crest*"... Исходя из того, что в SH1 Далия называла один и тот же символ "Знаком Самазия" и "Талисманом Метратона" (да-да, она говорила именно *Метратон*), в SH3 Винсент и Клаудия называют его "Печатью Метратона", а в книжке тот же знак еще и значится под названием "*Virun VII Crest*", можно с уверенностью сказать, что единого употребимого названия этого символа вообще не существует и каждый называл знак так, как ему заблагорассудится ^__^

15.35 В книге "*About Syncretic Religions*", повествующей о постепенных изменениях в религии культа, мы видим изображения двух божеств: версию Бога, в которого верила Далия (Демон из первой части) и версию Бога, в которого верила Клаудия (изображение Алессы). Из этой книжки мы понимаем, что образ Бога с течением времени многократно изменялся. Но обратите внимание: кое-что на обоих изображениях сходится - странный нимб над головой обоих божеств...

15.36 На столе в библиотеке лежит книжка под странным названием "*Tome of Seer*". Хизер комментирует, что скорее всего это оккультная книжка. Если интересно, то именно такую же книжку (с такой же обложкой) мы видели на одной из книжных полок в библиотеке Отеля Lakeview во второй части игры - там же, где находили ритуальную книгу "Crimson Ceremony".

Кстати, обратите также внимание на коробке, лежащие на шкафах с книгами в библиотеке - маркировка на них подозрительно напоминает символ Halo of the Sun (благодарю dzamy и DarX за наблюдение)

15.37 Когда вы берете в морге карту Таро "Повешенный", обратите внимание на интересные комментарии главной героини - девушка говорит, что она уже привыкла к "иному миру" и, чувствует, что постепенно сходит с ума - а, может, уже давно сошла с ума. Кто знает... ("A corpse wrapped in some vinyl-type bag. This crazy mixed-up world has got me used to the strangest things. Easy for me to say. They're still totally disgusting. I feel like I'm gonna go crazy myself sooner or later. I might even already be crazy. Who knows?")

15.38 Комната рядом с моргом является полной копией комнаты Гарри Мэйсона (предположительно, отражение воспоминаний Хизер о комнате отца, отраженное в "ином мире"). Обратите внимание на кровать, где лежал труп Гарри - от нее тянется кровавый след к двери, будто убитый Мэйсон в "ином мире" сам встал с кровати и ушел куда-то... Что это может значить!?

15.39 Дневник на кровати раскрывает истинные чувства Гарри Мэйсона по отношению к своей "дочери". Но, очевидно, он не является просто отражением воспоминаний Хизер (ведь Хизер же не читала реальный дневник отца), а имеет несколько иную сущность ("WHY would it be here?" - удивляется Хизер).

15.40 После прочтения дневника Гарри, к Хизер возвращаются смутные воспоминания из ее прошлой жизни (из жизни Шерил) и она вспоминает свою мать (жену Гарри, умершую за 4 года до событий SH1): "I do have just a trace of one more memory left. I haven't forgotten my sweet and gentle mother". Получается, что в Хизер живут не только воспоминания Алессы, но и воспоминания Шерил.

15.41 Выглянув из "окна" неподалеку с комнатой Алессы, мы можем наблюдать странную сцену: Валтиэль держит медсестру над пропастью, схватив ее за шею - и безрезультатно пытается ее вытащить. Очевидно, что медсестре бы лучше упасть и погибнуть, чем вечно страдать в таком состоянии (ведь больно же, когда тебя на протяжении всей вечности держат за горло, не давая упасть, но и не в силах вытащить). Если мы вспомним историю Алессы, то смысл сцены станет очевиден. Кстати, согласно LM, *эта* медсестра не имеет ничего общего с Лизой из игры-первоисточника и сцены на лестнице в Брукхэвене.

15.42 В церкви заметно странное изображение на стенах - как признаются создатели в LM, на самом деле это размытое изображение женщины, вокруг которой изображены Валтиэль и Демон из первой части игры ("In a passageway and on an outer wall of the otherside church, a mural is created from a drawing of Valtiel and Incubus centered around a female figure" - LM).

15.43 На стенах в альтернативной церкви заметны странные числа и буквы, не поддающиеся расшифровке. Их точная сущность нам не известна, но стоит вспомнить, что в классе, где училась Алесса, школьники изучали буквы и цифры и наклеивали их на доску и ящики (см. Мидвич из воспоминаний Алессы). Так что вполне возможно, что цифры и буквы на стенах в Алессином мире - это отражение воспоминаний о школе в подсознательном мире девочки.

15.44 Рядом с "палатой Алессы" мы в очередной раз замечаем старого знакомого - Валтиэля. На этот раз он, высунувшись из ДЫРЫ, снова крутит свой вентиль, а над Валтиэлем видны двое пар женских ножек в красных юбках (причем, получается довольно забавно, когда Валтиэль снова и снова крутит свой любимый красный вентиль перерождения, глядя как бы под юбки). Очевидно, ноги двух девочек символизируют Алессу и Шерил ("Overhead, the legs of two young girls that resemble those of Alessa and Cheryl are hanging" - дает нам подсказку LM). Метафора событий первой части игры, где душа девочки была разделена напополам (Алесса и Шерил). Тот факт, что висят только нижние половины как бы обрезанных тел может быть расценен как намек на то, что как раз эти половины и содержат то, что согласно религии необходимо для осуществления рождения ^_^

15.45 Палата Алессы, куда в очередной раз приводят нас следы на полу, поазимствована из первой части игры и является отражением воспоминания девочки о времени, проведенном в госпитале. Правда, разрабы зачем-то немного изменили изображение на картине по сравнению с первой частью.

15.46 Если осмотреть фотографию Алессы в 7 лет, то Хизер скажет, что девочка всегда выглядела грустной и унылой в детстве ("It's a picture of me when I was 7. I look bored and sad. Well, of course I do. I was always like that back then"). А если осмотреть кровать, Хизер расскажет о событиях 24-летней давности и кошмарном времени, проведенном Алессой в госпитале (не пропустите - фраза появляется только один раз): "24 years ago, Mo... Dahlia used me to summon God. God was in my womb, but I couldn't deliver Her. Then I was shut up here in this hospital room. I stayed here until Dad helped me out when I was 14. "God" ate away at me from within, driving me mad with suffering. There I was, wishing

I could just die and be done with it... But I went on living that nightmare for seven years. Looking at this bed just reminds me of those awful days. And I don't want to remember them. Because I'm not Alessa anymore... But Alessa is still me. I'm really not trying to deny it or anything... I just... don't want to remember. Get me out of here". Обратите внимание, что у нее язык не поворачивается назвать Далию (свою биологическую мать) матерью в то время, как девочка без раздумий называет Гарри Мэйсон (который вовсе не является её биологическим отцом) папой.

15.47 Упомянутая в книжке у кровати магическая жидкость для изгнания злых демонов

"Аглаофотис" не только уже фигурировала в первой части игры, но и является реально существующим растением. Так, аглаофотис - это растение небольшого роста (длина корня примерно в 4-5 раз превышает длину надземной части растения), с толстоватым стеблем и плотными толстыми листьями, произрастающее в Аравийских пустынях. Считается, что оно обладает чудодейственным свойством изгонять злых духов демонов и призывать добрых (например, использовалось для вызова духов ветра - каждый дух соответствовал определенному направлению ветра и был наделен своим именем - к примеру, Хамум - дух северного ветра, Фалех - дух южного ветра) Соответственно, в этих целях используется лишь корень растения.

15.48 Детская комната - это комната маленькой Алекссы (точнее, отражение воспоминаний о ней в "ином мире"). Мы уже видели ее в первой части игры. Комната Алекссы (где замкнутая девочка проводила много времени) во многом отражает жизнь и увлечения девочки, т.ч. внимательный анализ интерьера поможет лучше понять душу Алекссы.

а) На стене мы видим коллекцию бабочек - можно подумать, что Алексса увлекалась энтомологией... Хотя, на самом деле (как сказано в LM) девочка все же совсем не любила насекомых (в особенности тараканов) - скорее всего, она просто получала удовольствие, втыкая булавку в погибшее насекомое, которое и так никуда не убежит, и тем самым немного выменивая накопившуюся ненависть. Лучшим экспонатом коллекции был почти гигантских размеров мотылек (ставший предметом многочисленных фантазий девочки - хотя в глубине души Алексса боялась мотылька, что и отражено в ее мире). Если внимательно посчитать бабочек, станет очевидно, что в коллекции Алекссы было ровно 49 экспонатов (видимо, раньше было 50, но одна из бабочек пропала, т.ч. иногда Алексса вешала старый медный ключ от своей комнаты на доску с бабочками, представляя, что это и есть безнадежно утраченная 50-я бабочка, завершающая коллекцию).

б) На полу лежат рисунки с изображениями страшных существ - по определенной причине (из-за перенесенного в детстве насилия) девочка рисовала страшных монстров, когда оставалась в одиночестве ("The scribbling on the floor here is Alessa's. For some reason, she always drew monsters like this when she was alone" - замечает Хизер, разглядывая мрачные рисунки Алекссы). На одном из рисунков изображен крылатый монстр, на другом - большая собака, которых Алексса очень боялась... Дело в том, что зачастую дети с творческим развитием стремятся нарисовать то, чего они боятся, по двум причинам: во-первых, запомнить "монстра", т.к. когда знаешь "врага" в лицо; а во-вторых, чтобы выместить свой страх и оставить его на бумаге - когда рисуешь, персонаж перестаёт быть страшным (благодаря st-MK за идею о причинах рисования Алекссой монстров). Но Алексса не всегда рисовала одних лишь монстров - когда к ней приходила маленькая Клаудия, вместе они рисовали идеальных маму с папой, школу, где можно было весело проводить время, идеальный мир, где все были счастливы ("She used to draw with Claudia, too. A nice daddy and mommy and a fun school... A happy world where everyone smiled and laughed all day long. In short, everything we never had..." - говорит Хизер). Вместе они мечтали о том, чего никогда не было и не будет в их жизни...

в) Рядом с кроватью лежат две куклы, одну из которых зовут Скарлетт. Алексса всегда брала их с собой в кровать, когда ложилась спать (очевидно, т.к. девочке было страшно засыпать одной в темноте).

г) Книжная полка наполовину заполнена любимыми Алекссиними сказками: "Алиса в стране Чудес", "Волшебник из страны Оз", "Сказки матушки Гусыни", "Золушка" и т.п. (фрагменты этих сказок стали частью внутреннего мира девочки). На верхней полке можно найти кучу религиозных книг ("The top shelf has books on religious teachings and textbooks--serious stuff" - комментирует Хизер в SH3)

д) На полу лежат карты, но отнюдь не гадальные Таро, а самые обычные игральные карты. Если осмотреть их, то Хизер скажет, что в детстве Алексса с Клаудией проводили много времени за игрой в карты - но Клаудия всегда проигрывала и начинала плакать из-за этого. Видимо, маленькой Клаудии не везло в игре из-за ее патологической честности, и легковерности...

е) В комнате можно найти и блокнот, в котором Гарри Мэйсон 17 лет назад оставил свою запись - время не властно в "ином мире", поэтому даже спустя 17 лет с блокнотом ничего не случилось.

ж) Обратите внимание на изображение Нимба Солнца - тут он изображен несколько иначе, чем обычно - на самом деле это детский рисунок. Видимо, этот символ был нарисован самой Алессы в детстве...

з) Также можно найти различные коробочки, школьную одежду Алессы, фотографию ее матери в молодости (кстати, Далия была брюнеткой ^__^), а также фотографии самой Алессы и дома Гиллеспи.

и) А на кровати лежит альбом для рисования, на котором маленькая Шерил запечатлела портрет отца: здесь написана загадка (разумеется на разных уровнях сложности, содержание отличается). Если это Hard, то можно прочитать, что Шерил увидела сон, в котором у неё было другое имя, т.е. она видела сон, связанный со своей прошлой жизнью, с Алессой. Если уровень загадок Средний, то это будет интересный стих о картах Таро. Кстати, обратите внимание, что на обложке, как и в первой части игры а также SHPN, вместо "Drawing Block", почему-то написано "Coowigr Dinok".

15.49 Классная комната является отражением воспоминаний Алессы о времени, проведенном в школе, когда одноклассники издевались над ней и обзывают ведьмой - Алесса была не такой, как все остальные дети, поэтому не удивительно, что школьники начинали испытывать страх перед странной мрачной девочкой - и ненавидеть её. Точно такая же комната была в "Нигде" первой части игры, т.ч. всё помещение является одной большой ссылкой создателей к SH1. Вот что интересного мы тут находим:

а) На парте, за которой некогда сидела Алесса, нацарапаны ругательства "Go Home. Thief. Drop Dead" - правда заключается в том, что одноклассники вырезали эти слова на парте маленькой Алессы. По всей видимости, Алессу в классе считали не только ведьмой, но и воровкой... Поглядев на свою старую парту, Хизер скажет, что вид этого предмета пробуждает отнюдь не самые приятные воспоминания: "*This used to be Alessa's... I mean, this was my desk, once upon a time. Well it brings back memories, but not very pleasant ones*".

б) Записка на столе написана никем иным, как К.Гордоном - школьным учителем Алессы из первой части игры (по всей видимости, он погиб еще при событиях SH1, когда город был поглощен кошмаром). Как мы понимаем, учителя прекрасно видели издевательства матери и одноклассников над маленькой Алесской, но ничем не помогли несчастной девочке - а ведь, проявив хоть чуточку внимания и заботы к ученице, они могли предотвратить кошмарные события!

в) Если осмотреть стул за партой, то Хизер возрадуется и даже поблагодарит Бога за то, что она уже выросла и никогда больше не будет сидеть за такой партой: "*What a tiny chair! I can't sit in it anymore. Thank God...*".

г) Если осмотреть постер со школьными правилами, то Хизер скажет: "*Hmph. Doesn't say anything about abandoning your friends or scribbling on the desks*".

д) На стене висит постер с изображением волка. Как комментирует Хизер, на изображении животное больше похоже на собаку, но фраза "WOLF" все же свидетельствует о том, что это волк. Рисунок с собачо-волком и надписью "WOLF" в контексте сюжета третьей части игры приобретает особый смысл, если вспомнить, что WOLF - это ни что иное, как фамилия Клаудии и Леонарда...

15.50 Несмотря на то, что в английской версии игры в разговоре на кассете Винсент говорит о Клаудии: "Her sight rarely fail her", как бы намекая на способности Клаудии к предвидению будущего, в японской версии игры ничего не говорилось про предвидение и фраза звучала просто как "В ней присутствует сила". Видимо, английские переводчики решили немного расширить смысл текста - ИМХО английский вариант звучит и подходит по смыслу немного лучше, нежели японский.

15.51 Маленькая комнатка Клаудии поражает бедностью своей обстановки - видимо, всю свою жизнь Вульф проводила в тесной комнатке за чтением книг в вечном ожидании возвращения своей "сестры" (Алесса и Клаудия на самом деле не были биологическими сестрами). Не в силах отпустить прошлое, целых 24 года Клаудия хранила у себя в комнате подаренную ей на 6-летие поздравительную открытку от Алессы ("To little Claudia Happy 6th Birthday I love you as if you were my real sister. Here's to you!"). Из дневника Клаудии мы понимаем, что, помня о тяжелом детстве и прекрасно зная об ужасах современного мира (даже в выходные дни девушка посвящала свое время чтению книг - "I was free all day, so I read 'A Modern History of Refugees' and 'Young Slaves: Child Exploitation'. I don't want to be a mere bystander in this world. I can't do anything now, though, and that's what's hard"), Клаудия мечтала изменить этот мир к лучшему, что говорит о такой стороне ее характера как альтруизм. Помимо того, из текста также видно, что Клаудия в душе не хотела причинять боль Алессе\Хизер ("it's much too cruel"), но это было необходимо для пробуждения Бога и достижения всеобщего счастья...

- 15.52** Как и в первой части игры, нам нужно расположить пять предметов на двери в комнате Алессы, чтобы пройти в финальную комнату, где и произойдут финальные события -- только на этот раз использовать придется не ритуальные предметы из разных религий, а карты Таро. Согласно комментариям Хирюоки Оваку в LM, карты из этой головоломки символизируют персонажей игры:
- а) В больничной палате из воспоминаний Алессы Хизер находит свою личную карту - это Таро "0" под названием "The Fool" ("Шут", "Дух Эфира", "Безумец" или вообще - "Дурак"). Что же символизирует эта карта? Карта Таро "0" (в отличие от остальных старших Арканов) представляет из себя олицетворение власти Судьбы, она означает, что исход ситуации во многом не зависит от человека - по сути, у главной героини SH3 не было настоящего выбора, все было предопределено изначально и так или иначе, девушка была обречена на возрождение личности Алессы (вспоминаем олицетворение ее жизненного пути - рельсы без каких бы то ни было развилок). Что же мы видим на "Шуте" в Silent Hill 3? Человека, слепо идущего вперед (традиционно перед ним изображают пропасть - т.е. Безумец не видит, что идет прямо в пропасть), по направлению его движения мы видим Солнце (символизирует Бога) - т.е. Безумец движется прямо к Богу. За ним бежит СОБАКА, хватающая Безумца за ноги и не дающая свернуть с дороги к Богу (собака, постоянный спутник = Валтиэль). А за плечами у Безумца мы видим мешок - в Таротике этот мешок всегда однозначно трактуется как груз прошлых ошибок и заблуждений, которые требуется "отработать", чтобы вновь открыть глаза, увидеть дорогу и обрести возможность выбирать, возможность заново построить свою жизнь. Очень даже напоминает Хизер, вы не находите? В личном раскладе "Шут" символизирует "Святую Простоту" (вспоминаем отношение Хизер к жизни), является символом наивности (отсюда и "власть Судьбы"), неискушенности, но также и большого потенциала, новых начинаний, перемен. Полагаю, параллель очевидна.
- б) Мы находим карту Верховной Жрицы на кровати к комнате Клаудии. *"Just like Her"* - замечает Хизер, осмотрев изображение на предмете. Что же означает эта карта? Согласно книге в культовой библиотеке, значениями "High Priestess" являются интуиция, вера, догматизм. Без сомнения, данная карта символизирует Клаудию Вульф. Давайте же теперь обратимся к головоломке с картами Таро. *"Your Excellency, praying to God most high Do you think you can tell me why You always look up at the night sky?"* - пишет маленькая Алесса о данной карте Таро. Играющий может истолковать желание жрицы смотреть на ночное небо как символ мечты, ностальгии или религиозной веры. Обратите внимание - Жрица одинока, рядом с ней никого нет. Лишь Око Ночи, символизирующее Бога, находится в ночном небе над Жрицей - это символизирует близость Клаудии к Богу.
- в) Личная карта Дугласа Картланда - это Таро "12" под названием "Hanged Man" (чаще всего встречается как "Повешенный", но иногда упоминается и как "Жертва"). Что же символизирует эта карта? Давайте внимательно рассмотрим изображение - перед нами предстает грустная картина: повешенный человек, жертва. Рядом с ним никого нет, это одиночество подчеркивает и маленькая Алесса в свои стихах:
- "The upside-down man under the ground:
To his right, to his left, there's no one around.
Leave him alone, though his tears are profound"*
- Бесспорно, одиночество "Повешенного" - это одиночество Дугласа. Ни слева, ни справа от него никого нет - он потерял жену и сына... Недаром мы находим эту карту Таро именно в морге - это место символизирует смерть близких... Смотрим далее. Жертва висит вниз головой - и привязана к перекладине за правую ногу - именно правую ногу и покалечил Картланд. В чем же заключается основной смысл карты Таро под номером "12"? Конечно же, это самопожертвование, готовность идти на жертвы ради блага близких людей (что и отмечается в LM) - очень даже в стиле детской мечты Картланда о Супермене... Но "Повешенный", однажды отдав себя в жертву и оказавшись прикованным за правую ногу к перекладине, больше уже ничем не может никому помочь - также и Дуглас: попытавшись помочь Хизер и вступив в конфликт с Клаудией, он поранил правую ногу - и из-за этого потерял возможность далее оказывать девушке хоть какую-нибудь помощь (*"in the end is not of any help at all"* - LM).
- г) Карта Таро "Луна", которую мы получаем в библиотеке сразу перед встречей с Винсентом, олицетворяет как раз этого персонажа. *"I don't think it's an especially good card"* - признается Хизер, взглянув на карту, а Алесса в своем альбоме описывает надменность и высокомерие Луны: *"The moon is up above the sky, Full or crescent, floating high"*. Давайте проанализируем изображение на 18-м Аркане, чтобы лучше понять образ Винсента: перед нами - ночь, лунная и оттого еще более унылая. Мрачный, пустынный пейзаж. На переднем плане, еще больше подчеркивая царящее вокруг запустение, видны две фигуры - это собака и волк. Они сидят, обратив морды к небу, к полной луне, и заунывно воют. В какой-то мере это изображение относится к Винсенту - притворяясь верным

псом, он оказывается волком для Клаудии и Хизер. Согласно Lost Memories, "Луна" также символизирует беспокойство, недоверие или же непостоянство. Как мы видим, Луна как нельзя лучше подходит к образу недоверчивого и вызывающего подозрения у играющего культовика. Также в таротике часто отмечается, что карта "Луна" символизирует людей, испытывающих влечение к таинственному и пугающему (на дизайне карты это отражено через образы волка и собаки, воюющих на мрачную луну) - а ведь кошмарный мир Алессы и впрямь завораживал Винсента... "*I find it most fascinating...*"

д) И как уже отмечалось ранее, карта Таро "Глаз Ночи" олицетворяет Бога.

15.53 Обратите внимание на два огромных вращающихся вентилятора на пути к финальной комнате церкви - согласно LM, вентиляторы олицетворяют цикл перерождения.

15.54 Согласно комментариям в LM, финальная комната церкви - это руины, которые были заперты до сего времени ("*It appears that the underground chapel is a ruin that was sealed up until now*"). На стенах можно увидеть немного выцветшие картины, аналогичные картинам мифа - и еще одна картина (седьмая, раньше ее мы не видели) висит над овальной ДЫРОЙ - точно такой же, какую мы видели на картине о "вере".

15.55 Обратите внимание, что в отличие от обычных церквей, где прихожане сидят напротив священника, в подвалной церкви культа ряды расположены вокруг священника. Таким образом, это было сделано не для того, чтобы вместе молиться, взирая на лик Божий, но чтобы лучше видеть церемонию, проходящую в центре зала. Как ни странно, но данная идея была навеяна содателям устройством зала Британского Парламента.

15.56 Интересно, что несмотря на то, что Винсент пытается корчить из себя крутого парня и шутить, он вздрагивает и резко оборачивается, как только за ним открывается дверь - эта деталь свидетельствует о том, что в душе Винсент очень напуган.

15.57 Иронично, что, убив Винсента ножом из-за религиозных разногласий, Клаудия в точности повторила судьбу своего отца Леонарда Вульфа.

15.58 Многие фэны недоумевают, почему в третьей части игры не сработала Печать Метатрона. Как мы знаем, в "ином мире" работают те законы, в которые верят сами создатели "иного мира" - но Клаудия считает безделушку простым мусором, не имеющим никакой силы, а Хизер вообще не верит в мистику + даже не знает, КАК именно нужно было использовать Печать. А как мы помним из первой части игры, чтобы Печать сработала, ее надо было использовать в пяти местах города - в школе, в больнице, в антикварном магазине, на маяке и в парке - но Хизер ничего этого не сделала... Бедный Винсент...

15.59 После заставки управление героиней переходит к вам. Если осмотреть тело Винсента, Хизер расскажет о своих чувствах относительно произошедшего (сообщение появляется только один раз): "*Vincent's dead. I hated him too, but it doesn't mean this makes me happy. Why couldn't I have stopped Claudia...?*"

15.60 Изначально разработчики хотели ввести в игру концовку, в которой Клаудии все-таки удается вызвать долгожданный Рай, но потом по каким-то причинам решили оформить эту "концовку" просто в форме дополнительной сцены смерти. Так, в случае, если ненависть Хизер станет сильна настолько, что девушка решит убить Клаудию - этого негативного чувства вполне хватит для Рождения Бога. Мы видим, как тело Хизер покрывается темно-красными пятнами (возрождается Алесса), и в агонии главная героиня падает на колени. Теперь детская мечта Клаудии осуществится - скоро наступит Спасение, Рай... Но каким будет этот "Рай" Хизер уже не узнает. Не узнает этого также и игрок, который увидит лишь надпись "GAME OVER". Хирюки Оваку комментирует следующее по поводу данной полу-концовки: "*The truth is that when we first started development on this project, we considered including an ending for this situation. However, in order to show another means of resolving this in a way that could be easily understood, we decided to show it in the form of a "game over." Just what sort of god was born, and what happened to the world? These questions remain, but Heather is already gone so the player has no way of knowing what happens next*".

15.61 Забавно, что кровавое пятно на полу в том месте, где Хизер выплюнула Бога, появляется только в том случае, если вы досмотрели заставку до этого момента (благодарю Еретик за наблюдение).

15.62 Клаудия Вульф поглощает Бога, тем самым принимая на себя роль Богоматери и когда она подходит к "родильной ДЫРЕ" в финальной комнате церкви, нетерпеливый Валтиэль сразу же втаскивает новую Богоматерь в ДЫРУ для осуществления рождения Бога. Тот факт, что при утаскивании Клаудии продолговатая овальная родильная ДЫРА, была "порвана", согласно комментариям разработчиков, связан с тем фактом, что Бог был рожден ("*Surely, the hole that is torn up by Valtiel symbolizes the birth of God*"). Но я, пожалуй, лучше воздержусь от детального

разъяснения сути данной параллели и предоставлю возможность разобраться в этом символизме вам самим ^ ^

15.63 Обратите внимание на то, что после заставки тело Винсента исчезает - если вы внимательно посмотрите сцену, то заметите, что это происходит сразу же после момента, когда Валтиэль забирает Клаудию -- видимо, вместе со жрицей ангел-хранитель забрал и Винсента...

15.64 Если после сцены с рождением, осмотреть дверь, через которую мы входили, то Хизер скажет "*I want to get out of here, but I just can't. This is for Dad... and for myself. And... for Claudia, too*" - эта фраза свидетельствует о том, что несмотря ни на что Хизер все же прощает Клаудию.

15.65 Спрыгнув в порванную ДЫРУ, Хизер попадает на финальную арену и видит перед собой Бога: бесспорно, это существо слишком ужасно, чтобы принести Рай на землю. Обратите внимание на дизайн существа - оно представляет из себя нечто среднее между Демоном из первой части игры (с которым мы дрались в "Гуд"-концовках) и Алессой. Так как Клаудия приняла на себя роль Богоматери, то существо является собой отражение смеси представлений о Боге Алессы и Клаудии. Возможность управлять огнем связана с ритуалом очищения пламенем, через который пришлось пройти Алессе.

15.66 То, что может показаться стенами арены, где происходит финальная битва на самом деле является 12-ю мешками для трупов. А тот факт, что Валтиэль накрывает лицо Бога покрывалом (тканью мешка для трупов) связан с распространенной традицией накрывать лица умерших людей ("*In many countries, custom dictates that when a person dies, a veil must be drawn over that person's eyes. That's the idea underlying this scene*" - говорит Масахиро Ито в MoSH3). Иными словами, образ Бога неразрывно связан с идеей смерти - причиной этому является сильное желание Алессы умереть и тем самым окончить свои страдания.

15.67 Если вы в процессе игры получали много повреждений, убивали много монстров и простили женщину в исповедальне, то будет иметь место концовка "Possessed", в которой Хизер все же становится одержима личностью Алессы и убивает Дугласа ножом. В остальных случаях вы получите концовку "Normal", в которой Хизер и Дуглас остаются живы - девушка решает снова перекраситься в темный цвет и просит Дугласа называть ее именем, которое некогда дал ей отец - т.е. "Шерил". Возможно, Хизер с Дугласом начнут новую жизнь - детектив заменит ей отца, а "Шерил" заменит дочь одинокому детективу...

15.68 Обратите внимание, что в "Normal"-концовке карусель остановилась, а в ночном небе видны звезды...

15.69 В сцене Normal-концовки, когда Хизер решает попугать Дугласа и наставляет на него нож, было бы забавно, если бы Дуглас испугался и пристрелил незадачливую шутницу! Да.... А потом бы еще из кустов выпрыгнула Великая Сабака, на спине у которой сидел бы ПирамидХэд, и они все вместе устроили бы пикник на траве рядом с трупом Хизер, хихихи... (приходят врачи и забирают SP в Кащенко, предварительно посоветовав всем читателям не принимать это наблюдение всерьез, вовнутрь и натощак ^_^)

15.70 В титрах Normal-концовки мы видим Хизер, сидящую у могилы - видимо, девушка все же похоронила своего отца (Гарри Мэйсона).

16. Наблюдения, касающиеся монстров

16.1 Все наблюдения, касающиеся дизайна, названий и значений существ Silent Hill3 смотри в гайде "*Анализ всех монстров серии SILENT HILL*". Вы легко сможете найти этот гайд в интернете на лучших рунетовских сайтах, посвященных SH-тематике, или же на сайте silenthillpa.nm.ru.

17. Значения имен и фамилий

17.1 Поначалу протагонистку хотели назвать Хэлен, но потом передумали, т.к. это имя звучало уже слишком старомодно (а, может, чтобы не расценили как плаgiat на Clock Tower?). Ну, сроки разработки поджимали, а имени все не было - вот, разрабы, не мудрствуя лукаво, и решили назвать девушку в честь Хизер Моррис, игравшей роль главной героини.

17.2 Имя Дугласа Картланда позаимствовано у знаменитого актера 1920-х годов Дугласа Фейрбэнкса. Вобщем-то тут нет особой связи - просто старомодное имя очень подходит престарелому частному детективу.

17.3 Имя Клаудии позаимствовано у знаменитой актрисы 60-х годов, Клаудии Кардинале. Поначалу ее хотели назвать именем "Кристи", но потом разрабы пришли к мнению, что это имя звучит

слишком *мило* для жрицы религиозной организации (хотя, несмотря на то, что имя культовички в финальной версии было изменено, упоминание о "Кристи" по определенным причинам осталось). Свою фамилию Клаудия, как нетрудно догадаться, получила от отца - Леонарда Вульфа.

17.4 Винсент назван в честь Винсента Галло, актера, игравшего в фильме "Buffalo '66". По всей видимости, причиной подобной ассоциации у разработов стала щетина Винсента. Хотя, на самом деле Винсент из игры совсем не так крут, как его тезка.

17.5 Жестокость и кровожадность культовика Леонарда отражена в его фамилии - "Wolf", "Волк". Достаточно интересно также, что имя "Leonard" происходит от "Leo", т.е. "Лев". Тематика животных-хищников в имени Леонарда Вульфа становится очевидна.

18. Наблюдения, касающиеся внешности персонажей

18.1 Главную героиню SH3 (тогда еще ее думали назвать Хэлен) сначала хотели сделать образчиком невинности, но, как известно, людям более близки по духу отнюдь не идеальные рафинированные героини, а именно персонажи, имеющие свои недостатки -- во внешности, в характере (самый лучший пример - Мария)... По этой причине изначально невинную и девственно чистую "Хелен" впоследствии наделили куда более земным обликом - сделали жуткие круги под воспаленными глазами, грязноватую одежду и чуть подбавили сексуальности. Также поначалу Хэлен должна была носить джинсы - но, опять же, женский коллектив Конамиевских дизайнерш все же убедил Shingo Yuri переодеть протагонистку в юбку для придания еще большей сексуальности (могу предположить, что дизайнери рассчитывали на то, что геймеры, постоянно пытаясь заглянуть Хизер под юбку, не будут замечать графических недочетов видеоигры ^__^). Долгие дискуссии шли и насчет прически Хизер - в результате у главной героини волосы стали чуть виться, хотя в начале это не было запланировано.

Согласно признаниям самих разработов, образы французских актрис Софи Марсо, Шарлотты Гинзбург, а также Ванессы Паради оказали сильное влияние на ранние эскизы лица Хизер.

18.2 Детектива Дугласа также не старались сделать "идеальным" героем, специально наделив "супермена" совершенно неприметной, старомодной внешностью. Дуглас не лишен и комплексов - если вы внимательно осмотрите голову Дугласа, вы можете заметить, что он уже лысеет и специально зачесывает волосы так, чтобы лысину не было видно - по тем же причинам, видимо, и шляпа... Согласно MoSH3, на внешность Дугласа оказал влияние образ священника из "Пятого Элемента", а согласно LM - моделями для эскизов детектива послужили актеры Ян Холм и Джанкарло Джанини.

18.3 При работе над внешностью Клаудии, разработчики старались добиться неестественности, неординарности ее облика. Вся одежда проповедницы ограничивается черным плащом - мы можем подумать, что подобный минимализм и скромность в выборе одежды является проявлением отстраненности верующей от материального мира. Темный цвет плаща при всей "светлости" убеждений Клаудии также наталкивает на определенные размышления. Девушка не носит обуви, предпочитая соблюдение религиозных обычая комфорту. Если вы помните, Далия Гиллеспи из SH1, пытавшаяся вызвать Бога, также не носила обувь.

Светлые волосы создают ощущение седины, что заставляет Вульф смотреться несколько старше ее реального возраста (на самом-то деле Клаудии всего лишь 29 лет!) Светло-зеленые глаза Клаудии могут поначалу натолкнуть играющего на мысли о слепоте жрицы, что в общем-то не слишком далеко от истины - Клаудия и впрямь в определенной мере ослеплена своей верой. Также необходимо отметить, что при разговоре (особенно в моменты, когда Клаудия начинает описывать Рай) культовичка имеет привычку закатывать глаза - ее зрачки уходят вверх, в то время как веки остаются неподвижны. Привилегию трактовать эту интересную особенность я, пожалуй, оставил за вами. Также интересен и тот факт, что у Клаудии нет бровей - согласно высказываниям создателей, отсутствие бровей не позволяет нам понять, какие чувства испытывает культовичка, что придает элемент загадки. В частности, отсутствие бровей скрывает от нас постоянную грусть в душе Клаудии. Любопытно, что на идею отсутствия бровей создателей вдохновил один журнал мод. Согласно признаниям разработов, образ голливудской актрисы Джгулианы Мур оказал сильное влияние на ранние эскизы лица Клаудии.

18.4 Согласно замечаниям создателей, работа над обликом Клаудии представляла наибольшую сложность. В частности, сначала были созданы несколько вариантов внешности жрицы, которые не были использованы в финальной версии игры, но тем не менее представляют интерес. Давайте внимательно рассмотрим значение каждого варианта облика Клаудии:

-- Один из первых эскизов: *голова Клаудии побрита налысо, жрица обнажена по пояс, из одежды на ней - лишь черные перчатки и юбка. Нашему взору открываются многочисленные татуировки на теле Клаудии.* Довольно устрашающий своей радикальностью, агрессивный облик, больше подходящий для жрицы сатанинской секты. Конечно же, он не подходил к личности персонажа, т.ч. был отвергнут.

-- Другой эскиз: *женищина в длинном красном платье с балахоном, шлейф от платья тянется за ней по земле, подобно кровавому следу.* А теперь вспомните изображение Бога в мифе - да-да, "Она" на картинах носила точно такое же длинное кроваво-красное платье. Мы можем подумать, что данный костюм жрицы является проявлением желания стать ближе к Богу.

-- Третий эскиз: *Клаудия в золотистом одеянии, над ее головой мы видим нимб.* Изображение прямо-таки излучает умиротворение, бесконечную доброту и святость. Конечно, на Вульф оказала влияние христианская религия, и проповедница желает всем счастья, но *настолько* идеальный облик священнослужительницы является явным перебором, почему и не был избран в качестве финального варианта.

18.5 Согласно MoSH3, официальная одежда Винсента призвана скрыть его истинную сущность. Костюм, аккуратная прическа, очки, придающие умный вид, модная щетина а-ля "крутой парень" (хотя на самом деле Винсент достаточно труслив)... Действительно, по внешнему виду игроку весьма сложно догадаться о том, что творится в голове у этого персонажа, тем не менее истинная личина Винсента проявляется через его поведение. Обратите внимание, он всегда старается выглядеть спокойным, ехидная улыбка не сходит с лица Винсента - но на самом деле он находится в постоянном страхе и напряжении, ожидая подвоха со стороны собеседника. Скрытность является основной чертой культивика (что-то подобное было с Эдди Домбровски из SH2) - он использует других людей в своих целях, пытаясь до самого конца не выдавать своих истинных намерений. Стоит отметить и взгляд Винсента - его глаза смотрят немного в разные стороны, что вызывает чувство недоверия (Shingo Yuri в MoSH3 обращает наше внимание на данную важную деталь: "*Watch his eyes... when he speaks, you'll notice that one of his eyes is not looking at the observer. Take attention, it's subtle*").

Известно, образ актера Итана Хоука оказал сильное влияние на ранние эскизы лица Винсента.

19. Комментарии к экстра-костюмам Хизер

19.1 Несмотря на то, что в LM указано о наличие в игре 25 секретных костюмов, на самом деле их 26 (не считая начального костюма Хизер, который в общем-то не является секретным).

19.2 Существует как бы два вида костюмов - это костюмы класса "Silent Hill3 Original", которые присутствуют в PS2 и PC-версиях игры, а также "консольные" костюмы, которые доступны только пользователям PS2-версии, и не работают на ПК (в основном консольные костюмы являются рекламой различных консольных журналов и игровых вебсайтов). Так, костюмы, описанные в пунктах 19.3-19.14 работают во всех платформах, а костюмы, указанные в пунктах 19.15-19.28 - только в PS2-версии.

19.3 Название: "Heather".

Описание: Джинсики с розовой маечкой в стиле 70-х годов, на которой изображена Хизер, прицеливающаяся из пистолета. В примерно таких же маечках щеголяли разрабы, когда давали интервью перед выходом SH3.

Пароль: "HappyBirthDay". Пароль дается на экране статистики после одного прохождения игры.

19.4 Название: "Transform Costume".

Описание: Волшебная палочка, которая позволяет главной героине превращаться в анимешную Магическую Девочку (процесс трансформации сопровождается убойной заставкой) и использовать секретное оружие - "сексуальные лучи". Образ включает в себя усики-антенны, бело-розовое платьице с сердечками, синие сапоги, короткую юбку и синие трусики. Данный костюм является стебом разработов над японскими мультфильмами.

Пароль: "PrincessHeart". Даётся на экране статистики после прохождения Extra New Game независимо от результатов и полученной концовки.

Истоки: Стоит немного разобраться в истоках данного костюма и понять, над какой же именно анимешкой решили постебаться разработчики. Дело в том, что в японской анимации уже давным-давно существует специальный поджанр, так прямо и именуемый "Магические Девочки".

Считается, что сей жанр пошел от анимешки "Magical Witch Sally" аж 1966 года. Наиболее типичными его представителями являются всемирноизвестный сериал Сэйлор Мун, сериал по манге "Mew Mew Power" (он же Tokyo Mew Mew), небезызвестная CLAMP'овская "Сакура" (в смысле -

CardCaptor Sakura) и стебная анимешка Magical Girl Pretty Sammy, которая задумывалась как стеб на весь стиль "магических девочек". Она успешно просуществовала с 1992 года и до сих пор (да-да, до 2006!) - и именно над ней и решили поглумиться Конами, введя в игру костюм трансформации.

Пародия на пародийную анимешку? Что ж, оригинальности нет пределов...

Смысль этой анимешки примерно в следующем: в мире живет девочка по имени Сасами Кавай и благодаря дарованной ей волшебной палочке перевоплощения (с сердечком на конце!) она умеет превращаться в свое альтер-это - Милашку Самми. Перевоплощение сопровождается аццким лозунгом "Jugeimu jugeimu gokouno surike Sammy Davis buroira chikin!" (напомню, что перевоплощение в SH3 тоже сопровождается магической фразой) и сценами, попеременно демонстрирующими то грудь, то попку главной героини. В итоговом виде мы видим на ней дурацкий костюмчик в розовых тонах и короткую юбочку. Если вы посмотрите на финальную стойку героини после перевоплощения (особенно учитывая ее палочку с сердечком), то сразу же станет ясно, откуда у аналогичной сцены в CX3 растут ноги.

Сцену перевоплощения из анимешки (как известно, это любимая сцена фанатов) можно лицезреть, например, тут: <http://jurai.syste.ms/sasami/sami0401.html>.

19.5 Название: "Golden Rooster".

Описание: Джинсики и темная майка с золотым петухом на ней. В таком же наряде Хизер щеголяла в одном из трейлеров SH3 (известный трейлер "с поющей Хизер").

Пароль: "cockadoodledoo". Даётся на экране статистики после прохождения игры с 10-звездным рейтингом. Ну, детишки, кому было не слабо получить этот костюм "по-честному"? ^__^

19.6 Название: "Block head".

Описание: Джинсики и белая маечка с квадратноголовым медведем и логотипом "Sh3". Именно этот квадратноголовый медведь, кстати и был изображен на внутренней стороне двери в "поздравительной" палате альтернативного Брукхэвена - видимо, в SH3 разрабы решили сменить концепцию "пирамидоголовости" на "кубоголовость" ^__^

Пароль: "PutHere2FeelJoy". Этот пароль даётся на экране статистики, в том случае, если вы проявите себя редкостной гуманисткой и убьете за всю игру не более 10 врагов - учитывая, что в это число входят еще и 5 боссов, то вы не можете убить более 5 обычных существ. Тем не менее, в вашем распоряжении есть Сексуальные Лучи, которые *не убивают* врагов - они могут быть весьма полезными, например, если вы хотите, чтобы поверженный босс не был засчитан в количество убиенных монстров...

19.7 Название: "Don't touch".

Описание: Джинсики и фиолетовая маечка с прикольным дизайном: кружок, в котором изображены две скрещенные руки, ладони которых попадают прямо на обе груди главной героини и надпись "DON'T TOUCH" - то бишь "НЕ ЛАПАТЬ".

Пароль: "TOUCH_MY_HEART". Этот пароль можно обнаружить, если осмотреть журнал мод в женской раздевалке на 2-м этаже "нормального" Брукхэвена в Extra New Game. Несмотря на то, что пароль буквально означает "Прикоснись к моему *СЕРДЦУ*", обе ладошки на майке почему-то находятся именно на грудях ~__~

19.8 Название: "God Of Thunder"

Описание: Джинсики и маечка с изображением бога грома на ней (изображение может подразумевать Райдена - японского бога грома). Дополнительными фичами данного костюма является то, что он автоматически перекрашивает цвет волос главной героини в темный цвет, покрывает все ее тело татуировками, а на щеке Хизер будет красоваться большущая ссадина. Этот костюм больше соответствует образу "крутой девченки" - что, собственно, и не удивительно, ведь, чтобы получить данный костюм, вам придется пройти через 10 кругов Ада (ну или просто набрать приведенный мной ниже пароль ^__^).

Пароль: "GangsterGirl" - пароль даётся на экране статистики после того, как вы пройдете игру на финальном экстра-уровне сложности действия "Extreme X". Have fun trying, LOL!

19.9 Название: "Killer Rabbit"

Описание: Желтая майка с убийственным изображением двух кроликов из Парка Развлечений: синий кролик с окровавленным ртом и ножом в правой руке стоит над трупом убитого им розового кролика. Это отсылка к символу LSAP - кролику Робби. Кстати, на Lost Memories DVD также присутствует аналогичный концепт-арт, на котором один кролик убил другого.

Пароль: "BlueRobbieWin". Этот пароль отсутствует в игре и был впервые опубликован в официальном прохождении SH3 от Brady Games.

19.10 Название: "Royal Flush"

Описание: Джинсики и красная маечка с изображенными на ней картами, не представляющая особого интереса.

Пароль: "01_03_08_11_12". Этот пароль является решением к загадке, описанной в пункте 2.13 - вы должны решить экстра-головоломку и плюс к тому догадаться, что ответ нужно вводить на экране секретных костюмов. Данный костюм явно не стоит мороки с его "честным" получением.

19.11 Название: "Zipper"

Описание: Белая маечка с забавным изображением на ней в виде рта-застежки, которая явно намекает "закрой рот".

Пароль: "Shut_your_mouth". Этот пароль отсутствует в игре и был впервые опубликован в официальном прохождении SH3 от Brady Games.

19.12 Название: "Transience"

Описание: Стильная белая майка под названием "Скоротечность" и следами крови в области сердца намекает на идею смерти...

Пароль: "ShogyouMiyou". Это майка для настоящих интеллектуалов - вы увидите пароль на экране статистики после того, как пройдете игру на всех трех уровнях сложности головоломок. Кстати, достаточно интересно, что "ShogyouMiyou" является буддистской фразой и означает недолговечность вещей.

19.13 Название: "Onsen"

Описание: Зеленая маечка с изображением воды, от которой поднимается пар, что весьма символично, учитывая, что "Onsen" - это японское название горячих источников.

Пароль: "I_Love_You". Этот пароль отсутствует непосредственно в игре и его первоисточник точно не известен - некоторые говорят, что пароль впервые публиковался эксклюзивно в оффгайде от Brady Games, другие - что он был опубликован в японском журнале "Famitsu" еще до выхода англоязычного оффгайда...

19.14 Название: "the Light"

Описание: Очень стильная черная маечка с двумя картинками из первой части игры (помните место в Нигде, где Алекса молилась перед алтарем, а рядом висели две картины?): с передней стороны майки находится картина "Light to Future", а с задней - "Darkness of the Past". Йа хатю сибе такую зе!!!

Пароль: "LightToFuture". Этот пароль можно было получить в 308-й комнате секретного японского оффсайта sh2003.com.

19.15 Название: "PSM"

Описание: майка с изображением одноглазого смайлика с повязкой на глазу является вовсе не пропагандой пиратства (хотя, ИМХО нашим российским продавцам дисков на рынках стоило бы носить такие майки в качестве служебной униформы ^_^), а рекламой журнала "PSM" (PlayStation Magazine) - независимого американского журнала, посвященного PS2.

Пароль: "badical". Пароль был опубликован в вышеуказанном журнале...

19.16 Название: "IGN.COM"

Описание: Синяя майка с логотипом IGN на ней. Для справки, IGN (Internet Gaming Network) - это один из крупнейших мировых сайтов, посвященных видеоиграм. Аффтару читаемого вами в данный момент гайда, кстати, доводилось там публиковаться ^_^

Пароль: "IGN_pickleboy" - пароль был впервые опубликован на сайте IGN.com

19.17 Название: "GAMEREACTOR"

Описание: красная майка с логотипом GameReactor. Для справки, GameReactor - это европейский ресурс, посвященный видеиграм и расположенный по следующему интернет-адресу: <http://www.gamereactor.net>

Пароль: "SH3_Wrestlarn" - первоисточником пароля является вышеуказанный ресурс.

19.18 Название: "Gamespy.com"

Описание: черная майка с логотипом американского игрового ресурса gamespy.com (изображение дакого шпиона).

Пароль: "iamI33t" - нужно быть *избранным*, чтобы не догадаться о первоисточнике пароля. Кстати, "iamI33t" на языке западного интернет-сленга означает "i am elite". Скромнькое заявление для пароля, ничего не скажешь...

19.19 Название: "EGM"

Описание: Синяя майка с надписью "the Harder They Come". Это реклама журнала "EGM" (аббревиатура от Electronic Gaming Monthly Magazine) - американского видеогрового журнала.

Пароль: "EGMpretaporter". Угадайте с трех раз, на страницах какого западного журнала появился этот пароль...

19.20 Название: "13eme RUE"

Описание: Красная майка с надписью "13eme RUE" (что переводится с французского как 13-я улица) на ней. Это реклама французского телеканала, транслирующего преимущественно ужастики. Если вы хотите себе такую же майку, как у Хизер - сходите на их сайт (www.13emerue.fr) и купите, сколько хотите.

Пароль: "Suspense" - публиковался на сайте канала.

19.21 Название: "Play"

Описание: Коричневая майка с черепом - реклама немецкого журнала о видеоиграх под потрясающим своей оригинальностью названием "PLAY". Их сайт - www.playplaystation.com.

Пароль: "sLmLdGhSmKfBfH" - видимо, в этом пароле нет никакого смысла и это просто рандомный набор букв.

19.21 Название: "PS2RO"

Описание: черная майка с рекламой испанского журнала, посвященного PS2 (PlayStation2 revista oficial).

Пароль: "MATADOR" - ну а какой еще пароль вы надеялись получить от испанского журнала?

19.22 Название: "Game Informer"

Описание: серая мачка с рекламой американского игрового журнала. Их сайт: www.gameinformer.com.

Пароль: "gameinformer" - железная логика ^__^

19.23 Название: "GamePro"

Описание: черная майка с рекламой США-шного журнала GamePro.

Пароль: "ProTip" - а слабо угадать, откуда происходит пароль?

19.24 Название: "OPM"

Описание: Розовая майка с рекламой OPM (Official Playstation Magazine - официального журнала Sony) и надписью "OPM SAYS RELAX".

Пароль: "SH3_OPiM".

19.25 Название: "OPS2"

Описание: черная майка с изображением милой шестипалой лапки. Это реклама британского журнала Official Playstation2 Magazine. Смысл идеи с ладонью, на которой имеются дополнительные пальцы, в том, что как раз в том номере журнала, где был опубликован пароль на экстра-костюм SH3, еще имелась статья о том, как доктор пытался пришить своему пациенту дополнительные пальцы, чтобы сделать из него более крутого геймера - и слоган звучал примерно как "Official Playstation2 Magazine - куда лучше, чем дополнительные пальцы" =)

Пароль: "extra_thumbs" - из журнала.

19.26 Название: "GMR"

Описание: черная майка с рекламой американского журнала GMR и надписью "SOMETHING WICKED THIS WAY COMES..." (кстати, фраза - отсылка к творчеству Роя Бредбери).

Пароль: "GMRownzjoo". Это расшифровывается как "GMR own you", а по-русски "GMR вас имеет" ^__^

19.27 Название: "GN"

Описание: черная майка с логотипом Game Network. Их сайт: <http://www.game-network.net>

Пароль: "IwannabeaGJ". GN - это что-то вроде канала, где крутиятся передачи про видеоигры, а ведущие по аналогии с DJ-ями на радио и VJ-ями на MTV называются GJ-ями (G - от game). Т.ч. "IwannabeaGJ" означает что-то типа "я хочу стать GJ-ем".

ПРИМ: да успокойтесь вы уже, нет в SH3 официальной майки "Игромании", ну нет её!

20. Интересности, содержащиеся на диске, но не вошедшие в игру

20.1 В файлах с текстурами содержится изображение Валтиэля, спрятавшегося за ржавой решеткой и наблюдающего за Хизер, и надпись "Coming Soon". Видимо, этот кадр присутствовал в демо-версиях игры, но разрабы просто забыли его удалить. Подобные было и в SH1... (для подробностей см. гайд "Все наблюдения и интересности по SH1 от SilentPyramid")

20.2 Также имеется экранчик, на котором у входа в мотель Jack's Inn (где останавливаются Хизер с Дугласом по приезду в SH) видна припаркованная машина (автомобиль Дугласа). В финальной версии игры разрабы по какой-то непонятной причине убрали тачку (благодарю dzamy за наблюдение).

20.3 В файлах также присутствует изображение висящей на стене в квартире Мэйсонов фотографии: на ней мы видим вместе Гарри и Хизер на фоне какого-то забора и деревьев (самое забавное, что Хизер изображена такой же, как в SH3, а Гарри - в точности таким же, как в первой части игры - т.е. за 17 лет до событий игры). В финальной версии игры эта фотография в квартире Мэйсонов ОТСУТСТВУЕТ.

20.4 В текстовых файлах игры были обнаружены записи об еще одном святом религиозной организации - Святом Стивене: "St. Stephen: The Sage Who Spent His Life Restoring Scripture". Очевидно, разрабы изначально задумывали повесить в церковной колокольне картины 4-х святых (Дженнифер, Алессы, Николаса и Стивена), но впоследствии органичились лишь тремя (Дженнифер, Алесса и Николас).

20.5 В текстовых файлах игры также были найдены записи о таинственной новогодней фотографии с Хизер и Гарри, которую мы могли бы получить в игре (если бы разрабы оставили ее в финальной версии). Эта фотография должна была лежать в инвентаре, а Хизер комментировала на неё: "*Photograph. It's of Dad and me at Christmas. Looking at this makes me want to try even harder. I have to...I can't lose. They killed my dad and they have to pay for it!*". Либо это какой-то сверхсекретный бонус, который так никто и не открыл (ну да, канешна), либо разрабы по какой-то причине решили не вставлять данный предмет в финальную версию игры.

21. Скучный официоз

Честно признаться, мне так же лень писать *это*, как и вам *это* читать, но *это* должно быть написано. Итак, настоящий документ (гайд "Все наблюдения и интересности по Silent Hill 3") создавался лично мной (SilentPyramid), и процесс его написания сопровождался такими неизменными спутниками литературного творчества как бессонные ночи, мозоли на пальцах, сломанная клавиатура и т.д. и т.п. Так что прошу уважать мой труд и авторские права. Независимо от того являетесь вы юридическим, либо физическим лицом, в частности - счастливым обладателем сайта, посвященного Silent Hill, вы не имеете права опубликовывать данный документ на нем (либо в иных информационных ресурсах) без моего ведома, а также разрешения. Если вы хотите опубликовать у себя данную статью - просто напишите мне на мыло silentpyramid@mail.ru - и почти наверняка вы получите мое согласие на публикацию при условии

- 1) сохранения неизменным оригинального текста документа
- 2) публикации наиболее новой версии документа
- 3) при условии указания адреса интернет-сайта, на котором вы желаете опубликовать гайд.
- 4) при условии, что ваш сайт не является платным - нечего стричь капусту с фэнов SH!
- 5) опубликовав гайд, вы должны четко указать автора (SilentPyramid).

Silent Hill ® является зарегистрированной торговой маркой Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. Все права защищены.

All trademarks and copyrights contained in this document are owned by their respective trademark and copyright holders.

Copyright © 2005-2006 by SilentPyramid

=====

End of Document