

## La ville

Avancez dans le brouillard jusqu'à apercevoir Cheryl dans la brume. Suivez-là dans l'allée et passez les deux grilles. Après la seconde grille, la nuit tombe. Ne vous découragez pas et avancez à l'aide de votre briquet. Des monstres vous attaquent et vous vous évanouissez. Une fois la discussion avec Cybil terminée, cherchez quelques objets utiles dans le café (armes, soins, carte). Sortez. La radio vous avertit qu'un monstre approche. Tuez le et allez prendre la radio sur la table du fond. Sortez et retournez à l'allée où vous vous êtes fait agresser grâce à votre carte. Ramassez les balles sur le banc à votre gauche et avancez dans l'allée. Tuez les chiens et les monstres volants et allez jusqu'au fond. Ouvrez la grille et continuez en ramassant tout ce que vous pouvez jusqu'à trouver un indice sur Cheryl par terre. Si vous tentez d'aller à l'école, vous vous rendrez compte que c'est impossible...

Rendez-vous au bout de Matheson Street et vous trouvez un papier avec écrit : niche de chien rue Levine. Allez dans Levin Street et cherchez une niche. Occupez-vous des chiens et fouillez la niche pour trouver la clé de la maison. Utilisez la sur la maison derrière la niche et entrez. Dedans, copiez la carte sur le mur. La porte du fond est bloquée par trois serrures. Sortez de la maison et mettez-vous à la recherche des trois clés grâce aux indications sur votre carte. La clé de l'épouvantail est dans la boîte aux lettres au sud de Elroy Street, à droite de la crevasse en passant sur la planche en bois. La clé du lion est dans le coffre de la voiture de police au bout de la rue Finney. Enfin, la clé du bûcheron se trouve dans le terrain de basket entre Elroy Street et Bach Man Road. Retournez à la porte bloquée dans la maison et ouvrez la grâce à vos clés.

## L'école

Utilisez le plan pour trouver l'école. Pénétrez dans le bâtiment et prenez la carte sur la gauche. A droite, l'infirmerie vous permettra de faire des sauvegardes tandis qu'à gauche vous trouverez des indices dans le bureau du réceptionniste. Allez dans la cour intérieure et cherchez des indices sur la tour de l'horloge à droite. Ensuite, avancez jusqu'au fond de la cour et entrez par la double porte. La seule porte ouverte vous mène aux toilettes, rien à y faire. Trouvez les escaliers et montez à l'étage. Allez dans la réserve de chimie, récupérez le produit chimique. Sortez et entrez dans la classe de chimie. Là, utilisez le produit chimique sur la main et vous ramassez le médaillon d'or. Redescendez à la tour de l'horloge et placez le médaillon à gauche. Remontez au premier et cherchez la salle de musique. Dedans, regardez le tableau de plus près et mettez-vous au piano. Jouez les notes dans [cet ordre](#). L'horloge vous crachera le médaillon d'argent. Retournez à la tour pour y placer votre nouvel objet et descendez ensuite au sous-sol pour trouver la chaufferie en repassant par le premier étage. Enclenchez l'interrupteur et remontez dans la cour intérieure. Entrez par la porte qui s'est ouverte dans la tour et descendez les escaliers. Avancez, remontez et ouvrez la porte.

## L'école alternative

Allez au nord pour ouvrir la double porte. Aller à droite et prenez la première porte à gauche. Là, prenez la porte à droite. Allez dans la salle de classe et prenez la carte illustrée sur la table. Allez à la réception et ouvrez la porte du fond puis la porte avec une fente centrale grâce à la carte illustrée. Entrez dans les toilettes pour hommes, prenez le fusil de chasse et inspectez le message sur le mur. Sortez et ouvrez la porte de la salle des professeurs. Tournez et avancez jusqu'à la porte qui mène à l'autre salle sur le côté. Ouvrez la porte au fond, le téléphone sonne, répondez. Trouvez les vestiaires au 2ème étage et prenez la clé de bibliothèque près du corps. Ouvrez la réserve de la bibliothèque avec cette clé et entrez dedans. Regardez et lisez le livre intitulé "le monstre guette".

Là, entrez dans la bibliothèque à côté et lisez le livre sur la table. Descendez au rez-de-chaussée et trouvez la pièce d'entretien. A l'intérieur, prenez la balle de caoutchouc. Allez sur le toit et inspectez le système d'évacuation. Essayer de prendre la clé mais elle est hors de portée. Insérez la balle dans le drain le plus proche de la valve de drainage. Tournez la valve pour que la clé soit aspirée dans le tuyau. Descendez jusqu'à la cour intérieure et récupérez la clé tombée par terre. Utilisez la sur la porte au nord est sur la carte au premier étage. Traversez la pièce et descendez les escaliers jusqu'au sous-sol. Faites vous un passage en bidouillant les valves, calculez bien votre coup. Avancez sur le chemin ainsi créé et utilisez l'ascenseur. En bas, débarrassez-vous de la grosse bête en utilisant l'indice lu dans le livre de la bibliothèque. Tirez-lui deux fois dans la tête avec le fusil puis quand il ouvre la bouche, tirez-lui dans la gorge. Ça devrait le calmer. Ensuite dans la chaufferie prenez la clé de Gordon. Enfin, quittez l'école.

## La ville

Allez dans la rue Bradbury et tournez à droite dans l'allée. Utilisez la clé de Gordon sur la porte que vous a montrée la caméra. Allez directement jusqu'à l'église balkanique et écoutez patiemment la conversation entre Harry et Dahlia Gillespie. Après, prenez le Flauros et la clé du pont-levis sur l'autel. Rendez-vous à la salle de contrôle du pont-levis dans la rue Bloch. Utilisez la clé de pont-levis pour faire descendre le pont. Récupérez la carte du quartier commerçant sur la chaise et traversez le pont pour aller au poste de police. Lisez la note dans le bureau et partez vers l'hôpital.

## L'hôpital

Dans l'entrée de l'hôpital, allez tout droit puis à gauche. Prenez alors la première porte à gauche et parlez avec Kauffman. Ensuite, passez la porte à côté de la porte par laquelle vous êtes rentré. Encore une porte après, vous arrivez dans la salle d'accueil. Là, prenez la carte de l'hôpital sur le tableau d'affichage et repartez direction la pièce où vous avez rencontré Kauffman. Prenez ensuite la porte de l'autre côté puis passez une autre porte. Arrivé dans un couloir, allez dans le bureau du docteur et récupérez la carte du sous-sol de l'hôpital. Foncez dans la salle de conférence pour prendre la clé du sous-sol. Dirigez-vous vers la cuisine et prenez la bouteille de plastique. Utilisez la bouteille dans le bureau du Directeur en la remplissant avec le liquide inconnu. Descendez au sous-sol et mettez en route le générateur de secours de l'hôpital. Utilisez ensuite l'ascenseur pour aller au premier étage. Comme la porte est bloquée, retournez dans l'ascenseur et appuyer sur le chiffre "3". Au deuxième étage, la porte est aussi bloquée ! Bon, revenez dans l'ascenseur et regardez les boutons, vous voyez, il y a un 3ème étage (bouton 4).

Allez y et sortez. Poussez la double porte dans le couloir. Etant donné que toutes les portes sont fermées, allez directement au bout du couloir pour ouvrir une nouvelle double porte. Descendez les quelques marches jusqu'au 2ème étage. Dans la chambre 306, prenez la plaquette du chat. Dans les toilettes pour hommes, prenez la plaquette de la tortue et enfin, dans la remise, la poche de sang. Amenez la poche de sang et donnez la à la bestiole dans la chambre 204 pour récupérer la plaquette de chapelier. Retournez au rez-de-chaussée pour prendre la plaquette de la reine dans le bureau du Directeur. Allez enfin au 1er étage dans le centre des infirmières et lisez

le mot sur le mur. Là mettez toutes les plaques dans un ordre précis sur la porte fermée. **Voici l'ordre.**

Allez ensuite jusqu'à la salle d'opération et prenez la clé de l'entrepôt du sous-sol. Ramassez l'alcool à désinfecter dans l'unité des soins intensifs et le briquet dans la chambre 201. Prenez l'ascenseur pour le sous-sol. Poussez les étagères dans l'entrepôt du sous-sol et examinez la grille sur le sol. Utilisez l'alcool sur les barres en fer puis mettez-y le feu avec le briquet. Descendez et baladez vous jusqu'à trouver une bande vidéo. Remontez ensuite et allez la regarder dans la chambre 302. Allez dans le sous-sol tout au bout à gauche. Prenez la clé de la salle de consultation, regardez le portrait d'Alessa et allez dans la salle de consultation au rez-de-chaussée. Une fois la scène terminée, allez ramasser la clé du magasin d'antiquités sur le bureau et partez.

## La ville

Foncez directement à la boutique d'antiquités dans Simmons Street. Entrez dans la boutique en utilisant la clé ramassée un peu plus tôt. Poussez le placard et écoutez l'intéressante conversation entre Harry et Cybil. Puis, utilisez le passage secret ; vous trouvez la "seconde église". Récupérez la hache sur le mur et sortez par le trou dans le mur. Après la scène, quand Harry se réveille, quittez la boutique et allez à gauche. Pénétrez dans le centre ville par le trou dans la grille. Montez par l'Escalator et regardez Cheryl sur l'écran géant. Continuez à monter les marches puis prenez à votre droite. Au bout tournez à droite et avancez jusqu'à trouver une porte sur la gauche. Entrez et récupérez les balles du fusil. Sortez du magasin et continuez à gauche. Le sol se dérobe sous vos pieds. Prenez le fusil par terre et attendez le ver géant qui va arriver par derrière. Dès que vous l'entendez, avancer un peu puis retournez vous vite et shootez le. Baladez vous un peu et tuez de la même façon le deuxième ver. Sortez et retournez à l'hôpital. Allez discuter avec Lisa dans la salle des consultations. Enfin, quittez l'hôpital et montez par les escaliers en face de vous. Débarrassez-vous du papillon de nuit géant sur le toit de l'immeuble d'en face.

## Les égouts

Quand l'insecte meurt, dirigez-vous vers le pont qui mène de l'autre côté de Silent Hill. Traversez le pont. Cassez la serrure de la grille et entrez. Descendez l'échelle jusque dans les égouts et faites attention car la radio ne marche plus dans les sous-sols. Avancez dans le tunnel puis allez à gauche. Après, continuez jusque ça tourne à gauche. Prenez la première à droite et allez encore à droite au fond. Avancez tout droit jusqu'au dernier carrefour et prenez à droite puis immédiatement à gauche. Avancez doucement sur la gauche et tournez à droite au bout. Restez sur la droite puis traversez vers la gauche en C2. Enfin, traversez la porte avec marquée "KEEP OUT" et avancez afin de trouver le plan et la clé d'égouts. Une fois tout ça accompli, revenez à votre point de départ. Quand vous faites face à l'entrée du tunnel, allez à gauche. Utilisez la clé d'égout sur le cadenas et avancez jusqu'à trouver une échelle. Utilisez le plan pour trouver la sortie, c'est fermé. Allez dans la pièce tout en bas à gauche sur la carte pour récupérer la clé de sortie d'égout dans le sang. Retournez à la sortie, ouvrez la grille avec la nouvelle clé et grimpez à l'échelle.

## La région touristique

Une fois en haut, vous arrivez dans la région touristique de Silent Hill. Sur le tableau d'affichage droit devant vous, récupérez le plan. Dirigez-vous vers le Annie's Bar. Regardez Harry aider Kauffman et une fois parti, prenez lui son portefeuille. Allez à l'Indian Runner et utilisez la combinaison écrite sur le reçu pour ouvrir la porte. Dedans, ouvrez le tiroir et prenez la clé de coffre-fort. Ouvrez le coffre fort avec cette clé et vous découvrez de la drogue. Ensuite, lisez le mémo sur le mur pour y récupérer le code pour l'accès de service du motel. Allez-y en allant tout à l'arrière du motel et récupérez l'aimant sur le canapé. Rendez-vous dans la chambre de Kauffman (n°3) et poussez le meuble à tiroirs.

Après, utilisez l'aimant sur le trou afin d'attirer la clé de moto. Retournez dans la réception du motel et prenez la porte juste à votre gauche. Là, utilisez la clé de la moto sur celle-ci, vous trouvez une fiole de verre. Kauffman arrive et s'empare de la fiole. Sortez du motel et allez dans la Sanford Street. Longez les garages West et East puis allez à gauche sur le quai et continuez jusqu'au bateau. Entrez dans le bateau. Après la scène, allez au phare en sortant du bateau par l'autre porte. Monter tout en haut et regardez la scène avec Alessa. Quand vous quittez le phare, vous vous retrouvez directement dans le bateau. Sortez-en par la porte à côté du carnet de notes (sauvegarde) et montez les escaliers. En haut, allez à gauche. Marchez jusqu'à l'entrée des égouts qui font la jonction avec le parc de loisir. Descendez l'échelle et prenez le plan. Suivez le plan jusqu'au parc de loisir.

## Le parc de loisirs

Pénétrez dans le parc, allez à droite et avancez jusqu'au manège. Quand Cybil se lève de la chaise roulante et commence à aller vers vous. Evitez les tirs de Cybil. Quand elle a le dos tourné, utilisez le liquide étrange trouvé à l'hôpital.

## Nulle part

Descendez par l'ascenseur, jusqu'au hall d'entrée. Descendez les marches jusqu'au sous-sol, vous pénétrez dans une salle de classe et continuez jusqu'au fond par une porte. Prenez la pince et le tournevis. Revenez sur vos pas jusqu'à la porte à droite de l'ascenseur. Là, utilisez les pinces pour desserrer le robinet. Récupérez la clé d'Ophiel et allez l'utiliser pour ouvrir la porte marquée "Ophiel". Une fois à l'intérieur, prenez à droite et avancez dans le couloir, insérez le code "alert" sur le digicode. Entrez, ouvrez la porte d'après et prenez sur le mur l'amulette de Salomon. Sortez et allez dans la pièce de l'énigme d'astrologie. Sur le mur, des signes avec un numéro en dessous. Le numéro correspond en fait le nombre d'extrémités pour chaque signe. Ceux du milieu, sagittaire, taureau et gémeaux. Mettez les numéros 6-4-8 et récupérez la pierre de temps. Utilisez la pierre pour casser l'horloge dans la boutique d'antiquités. Récupérez la clé de Hagit et sortez en prenant à droite. Entrez dans la pièce Haggit et utilisez l'ascenseur jusqu'au premier étage. Là, pénétrez par la double porte et ouvrez dans le troisième porte sur votre gauche. Dans la pièce, récupérez l'écusson de Mercure et l'anneau du contrat.

Sortez, allez maintenant ouvrir la double porte du fond et examinez la plaque de métal vissée au mur. Utilisez le tournevis pour la décrocher. Laissez tout ça là et sortez. Prenez à droite en sortant et ouvrez la porte sur votre gauche. Il s'agit d'un petit bureau avec un appareil photo. Chopez l'appareil et sortez pour revenir à l'ascenseur. Prenez l'ascenseur et montez au deuxième étage. Vous êtes maintenant dans une église. Une porte de chaque côté et un autel au fond. Allez examiner les peintures derrière l'autel. Chaque porte a trois boîtes avec neuf boutons. Utilisez l'appareil photo sur les peintures derrière l'autel pour révéler les lignes de peinture.

Recopiez les lignes sur les boutons pour ouvrir les portes A gauche, vous récupérez la clé de cage aux oiseaux. A droite, cherchez le livre marqué et lisez le. Redescendez au 1er et allez utiliser la clé de cage aux oiseaux sur la cage dans la pièce correspondante. Dedans, prenez la clé de phaleg et allez à la porte du même nom. Ouvrez la.

Prenez la première porte à gauche et utilisez l'anneau du contrat sur la chaîne au niveau du poignard. Vous récupérez le poignard de Melchior. Ressortez et allez directement vers la porte du milieu sur le mur à gauche. Prenez l'ankh et quittez la pièce. Une seule porte reste ouverte, allez y et ouvrez le sachet de jellybeans. Prenez la clé de Bethor. Ouvrez la double porte sur votre gauche. Utilisez la cassette vidéo de votre inventaire sur le magnétoscope dans cette pièce. Revenez alors et ouvrez la dernière porte, la porte Bethor. Eteignez le générateur et revenez dans la pièce avec la clé connectée par les deux câbles. Prenez la clé d'Aratron et revenez dans le hall Phaleg. Entrez maintenant dans la pièce Aratron.

Ensuite, vous vous retrouvez dans une pièce. Prenez le disque d'Ouroboros et sortez. Ouvrez la porte qui vous fait face. Maintenant, prenez les cinq objets de votre inventaire (disque, amulette, poignard, écusson et ankh) et placez les dans la chambre d'Alessa, sur la porte du fond. Sauvegardez et descendez les marches. Préparez vous pour le combat final.

**La fin dépendra des personnes que vous aurez sauvées.**

Solution modifiée d'après [jeuxvideo.com](https://jeuxvideo.com).

**Solution Silent Hill | Astuces**

Pendant une partie, mettez le jeu en pause et allez dans le menu des options, faites ensuite L1+R1+L2+R2 et vous obtiendrez des options supplémentaires.

La fin BAD s'obtient en ne sauvant ni Cybil ni Kaufmann

La fin BAD + s'obtient en sauvant Cybil mais en laissant tomber Kaufmann

La fin GOOD s'obtient en sauvant uniquement Kaufmann

La fin GOOD + s'obtient en sauvant les deux personnages

La Fin UFO (secrète) s'obtient ainsi :

Il faut au préalable avoir fini le jeu en GOOD + au moins une fois, dans la partie suivante, pensez à récupérer la pierre bleue dans le magasin au nord de Bachman road.

Au cours du jeu, il va falloir l'utiliser à cinq endroits différents :

- Le toit de l'école primaire, dans le monde du cauchemar
- La cour de l'hôpital Alchemillia, dans le monde du cauchemar, avant le combat contre la mite
- Au cœur de la résidence du parc touristique
- Dans le bateau menant au phare, après la conversation avec Cybil et Dalhia
- Et finalement au sommet du phare où l'ombre d'Alessa s'évapore.