

SILENT HILL

SHATTERED MEMORIES



MATURE 17+
JEUNES ADULTES

M

CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

EmuMovies

KONAMI

⚠ WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
- Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
- Avoid prolonged use of the PlayStation®2 system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation®2 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

HANDLING YOUR PLAYSTATION®2 FORMAT DISC:

- This disc is intended for use only with PlayStation®2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

TABLE OF CONTENT'S

GETTING STARTED.....	2
GAME CONTROLS.....	2
PROLOGUE.....	4
PLAYING THE GAME.....	5
OPTIONS.....	8
ITEMS.....	9
CHARACTERS.....	10
HINTS.....	14
CUSTOMER SUPPORT & WARRANTY.....	15
FRENCH.....	17
SPANISH.....	33

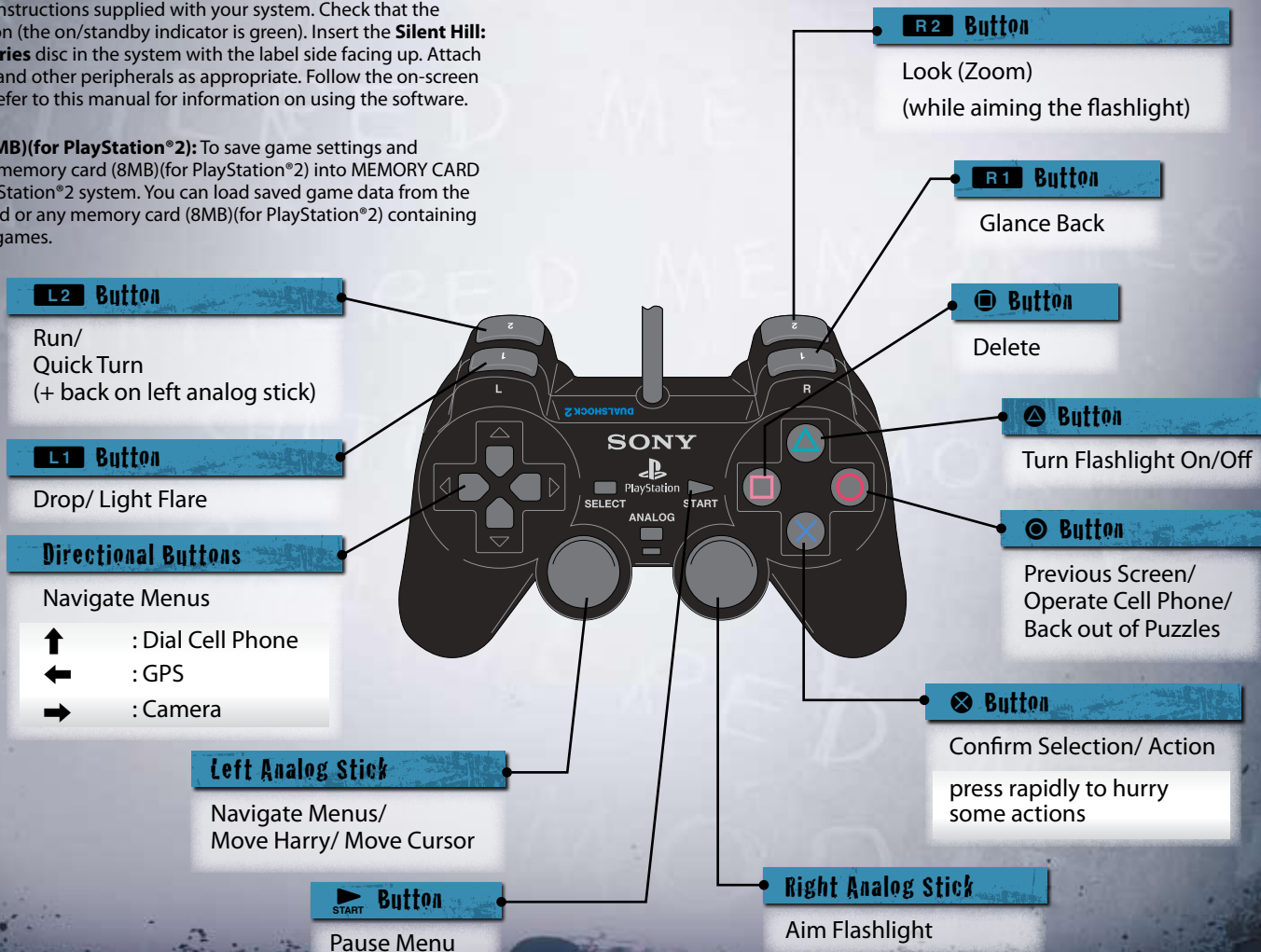
GETTING STARTED

GAME CONTROLS

PlayStation®2 system

Starting a game: Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Insert the **Silent Hill: Shattered Memories** disc in the system with the label side facing up. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

Memory Card (8MB)(for PlayStation®2): To save game settings and progress, insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or any memory card (8MB)(for PlayStation®2) containing previously saved games.



PROLOGUE

The resort town of Silent Hill is a well-known local vacation spot. However, in the last decade or so, the residential population has increased as many young families make Silent Hill their permanent home. The friendly lake community struggles to find its identity amidst scenic woodlands, a growing downtown retail mecca, and the quaint thrills of popular Lakeside Amusement Park.



This season, Silent Hill slips into a quiet hibernation. Normally abuzz with late vacationers who waited out the hot summer, the town's tourist attractions are instead vacant as a freak blizzard whips its way through the area. Schools close and families huddle indoors, afraid to walk the frozen streets. The only sounds are echoes of the storm's forsaken howl.

Harry Mason glances at the rearview mirror to see his daughter Cheryl in the backseat. She is his only comfort on a long, lonely drive through Silent Hill.

Harry's car hits a patch of ice and skids across the road. He tries to correct, but there's no purchase to be had on the ice, and the vehicle careens into a ditch.

Eventually, Harry regains consciousness to find that Cheryl is missing. He grabs a flashlight from the glove compartment and searches the car, but his daughter is nowhere to be seen. Where could she have gone?

Harry walks toward a building he sees nearby.

Objective:

Find Harry's missing daughter, Cheryl.

PLAYING THE GAME

Exploration

In order to find his daughter Cheryl, Harry will need to explore the town of Silent Hill. Use the right analog stick to control Harry's flashlight and the left analog stick to move him. If you want a better look at something, you can press and hold **R2** to focus on a specific object. By examining the environment, Harry may be able to find clues. If you come to an obstacle, like a fence or a door, pressing **X** will allow Harry to interact with, and pass beyond, the obstacle. You can make Harry run by holding **L2** while moving. When running, Harry will automatically interact with doors and fences.



At times, Harry will come across doors, puzzles, and other objects he must use in some way to progress. When you press **X** to interact, Harry's view will focus solely on the object or area in question. Generally, holding **X** while the cursor is on an object will "grab" selected objects in this view. You may then use the left analog stick to interact with them in various ways, depending on the situation. There may also be additional prompts displayed to help you. To back out of this view, press **O**.

The Nightmare

As Harry explores Silent Hill, ice may engulf the streets and plunge the world into a horrific Nightmare. Objects Harry can interact with (doors, walls, etc.) will be frozen a lighter blue than the rest of the world, so keep an eye open for these. Creatures stalk the Nightmare landscape, searching for Harry. If they find him, they will enter into a relentless pursuit, and Harry will need to evade them and escape (glance backward to keep track of them by pressing **R1**). He can briefly hide from the creatures inside or under certain objects. If a creature manages to latch onto Harry, you'll need to shake it off by pressing the buttons that appear onscreen. Though Harry can lose the monsters if he runs far enough ahead, he will never truly be safe until he finds a way to escape the Nightmare.



PLAYING THE GAME

PLAYING THE GAME

How to use the Phone

At some point, Harry will gain use of a cell phone. He can make use of this tool in a variety of ways. Pressing **○** will access the phone, allowing you to operate it with the directional buttons and **⊗**. To cancel selections, tap **○**. You may still move Harry using the left analog stick while the cell phone is open.



The cell phone allows Harry to make and receive phone calls. To make a call, select DIAL and type in a phone number (numbers can be found throughout Silent Hill) or select a number Harry has previously called from the Phone Book. Text and voicemail messages can be accessed from the Messages menu. The phone can even take pictures! Accessing the Camera will allow you to then snap a shot by pressing **⊗**. You can save photos (up to 10) after taking them, and saved photos may be viewed in the Gallery menu. You can also use the phone to view a Map (see below) or Save your data (see page 7).

If you want to try a different ringtone, you can access the Settings menu to adjust phone-specific settings.

How to use the Map

Harry's cell phone has a GPS map function. New waypoint locations will be added to the map, and you can use this to keep track of Harry's progress and his current location. It's also handy if you get lost or forget where you need to go. To access the map, press **○** to open the cell phone and then select MAP with **⊗** or **←**. A small map of the immediate area will be shown.



By pressing **⊗** you can zoom in for a full view of Silent Hill. To zoom in on a specific area, press the **↑** button for up to two levels of magnification. While zoomed in, you can scan across the map by moving your cursor to the edges of the screen. To back out of this view, tap **○**.

Save and Load

At the start of the game, you will create a Profile for your data. You can save your progress to this Profile at any time by pressing **○** to access the cell phone and then selecting the SAVE option. Up to 3 Profiles can be saved at a time.

To resume a saved game, simply select that Profile from the main menu.



Note:

When saving data, your progress is recorded to the nearest Checkpoint. In some instances, your game may load from a point slightly earlier than the exact location you saved.

Note:

Memory Card is required.

OPTIONS

ITEMS

Pause Menu

Press Start during gameplay to access several game options.

Resume Game

Exit the Pause Menu and return to the game.

Mementos

View any Mementos that Harry has collected.

Controls

View a list of controller commands.

Hints

Check a variety of helpful hints if you get stuck.

Options

Change the following game options:

Music Volume – Raise/Lower the music balance.

SFX Volume – Raise/Lower the sound effect balance.

Brightness – Change the brightness level.

Subtitles – Display or remove subtitles for spoken dialogue.

Tutorials – Toggle tutorial messages on/off.

Note:

These settings can also be changed from the Main Menu after selecting a Profile.

Quit To Main Menu

End the current game and return to the Main Menu.

Note:

Progress will not be saved!

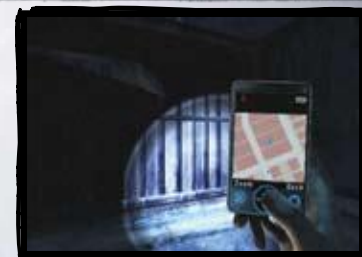


Flashlight

The most important part of Harry's arsenal, the flashlight is used to light dark places. It can be turned on and off with **△**. While it's a crucial item for exploring the environment, its light may also alert creatures to Harry's position.

Cell Phone

Harry's cell phone is his most versatile tool. It allows him to make and receive calls, monitor his position on a GPS map, and even take pictures. Some areas may cause static interference with the phone, which gets louder as Harry approaches. This will also happen if there are creatures nearby.



Emergency Flare

The flare's heat will keep creatures at bay for as long as it's burning. Harry can light a flare immediately by pressing **L1** or he can hold onto it until it's absolutely necessary. By pressing **L1** again, Harry will drop the flare to block a creature's path. Careful once it burns out, though.

Mementos

Scattered throughout Silent Hill, Harry may find forgotten trinkets. While these don't hold any value for Harry, they probably meant a lot to someone.



CHARACTERS

SILENT HILL

Harry Mason

Age 30

Writer

Protagonist

Harry is an admirable father who loves his daughter more than anything else in the world. He finds his greatest fear realized when Cheryl disappears after the car crash. He's willing to search every inch of Silent Hill to find her, regardless of what dangers await.



CHARACTERS

Cheryl Mason

Age 7

Harry's Daughter

A bright, happy child, Cheryl is active and loves to play outside, exploring the world around her with an active imagination. Her daddy is her hero.



SILENT HILL

CHARACTERS



Cybil Bennett

Age 40

Police Officer

A local cop, Cybil knows everything about Silent Hill, both the town and its people. Her father raised her as a dutiful police officer, and she takes that job seriously, seriously enough to be out on patrol during a major blizzard.

SILENT HILL

CHARACTERS

SILENT HILL



Dr. K



Age 58

Psychoanalyst

Dr. K's pleasant and inviting demeanor creates a safe environment that puts his patients at ease, allowing them to open up emotionally. Yet, a cynical glimmer behind his eyes suggests there's more on his mind than he's willing to share.

DAME
POLICE

HINT'S


Puzzles

Harry will encounter a variety of different puzzles in Silent Hill. The important thing to remember about puzzles is that the solution will always be someplace nearby. If you get stuck, try to look for objects you can interact with in puzzle view. Consider searching nearby cupboards and drawers for keys. Harry's cell phone will be a valuable puzzle-solving tool – look around for hidden phone numbers or places to photograph. Listen carefully to voicemails you receive near puzzle areas. You never know where the solution might be.

Light and Sound

During the Nightmare, Harry's phone will make noise when creatures are nearby. This noise will increase as the danger level rises, so try to use this indicator to avoid threats ahead of time. The creatures can't hear this noise, but they can hear Harry if he runs or makes noise nearby. They can also see the light from Harry's flashlight, so turning it off may be a good strategy for sneaking. However, that will also make it difficult to find the way out.

Escaping the Nightmare

The Nightmare is a dangerous place where Harry is in constant danger. Once the creatures spot him, they will not relent, and they cannot be defeated. Harry's only hope is to somehow escape with his life. Use your wits and the tools Harry has available to make it out alive. The Map on Harry's phone will help you navigate the frozen landscape, and the static noise will alert you to nearby creatures. Harry can slow the creatures' advancement by knocking down bookshelves or other objects by pressing  as he passes one. If he can find and light an emergency flare, the heat will keep the creatures at bay until the flare burns out. But remember that any safety is only temporary, and keep searching for the exit.

Dr. K's Office is a Safe Place

During therapy sessions, try to relax and answer the doctor truthfully. Remember, the more open and honest you are, the more easily Dr. K will be able to help you. There are no "right" or "wrong" answers, and you won't be penalized for speaking your mind. By all means, take as much time as you need.

LIMITED WARRANTY

Konami Digital Entertainment, Inc. warrants to the original purchaser of this Konami software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This Konami product is sold "as is," without express or implied warranty of any kind, and Konami is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Konami agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Konami product, postage paid, with proof of date of purchase, at its Factory Service Center. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Konami software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment, or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE KONAMI. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL KONAMI BE LIABLE FOR ANY SPECIAL INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS KONAMI PRODUCT.

Some states do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from state to state.

If you experience technical problems with your game, please call our Warranty and Technical Service number at (310) 220-8330 or (310) 220-8331 from 9:00 am PST to 5:00 pm PST, Monday-Friday, or send an email to support@konami.com. All products must be deemed defective by a Konami Customer Service representative and an RMA number assigned prior to returning the product. All products received not matching this criteria will be returned if a Konami Customer Service Representative cannot reach you within three days upon receipt of the unauthorized return.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

CUSTOMER SERVICE

If you feel stuck in the game or just need a boost, don't worry! You can write to our game experts at support@konami.com or view our Support section at www.konami.com.

Register now at www.konami.com to receive exclusive product news, special offers and more!

www.konami.com/silenthill

⚠️ AVERTISSEMENT: PHOTOSENSIBILITÉ/ÉPILEPSIE/CRISES

LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME DE DIVERTISSEMENT PAR ORDINATEUR PLAYSTATION®2

Un très petit pourcentage de personnes peuvent faire des crises d'épilepsie ou des syncopes lorsqu' exposés à certains motifs de lumière ou de scintillations. L'exposition à certains motifs ou arrière-plans sur l'écran de télévision ou lorsque jouant à des jeux vidéos peut déclencher des crises d'épilepsie ou des syncopes chez ces personnes. Ces conditions peuvent déclencher des symptômes d'épilepsie non-détectés auparavant ou des crises chez les personnes qui n'ont pas d'histoire de crises préalables ou d'épilepsie. Si vous, ou n'importe qui dans votre famille, a une condition épileptique ou a eu des crises de n'importe quelle sorte, consulter votre médecin avant de jouer. CESSER IMMÉDIATEMENT l'utilisation et consulter votre médecin avant de recommencer à jouer votre partie si vous ou votre enfant éprouvez n'importe lequel des problèmes de santé suivants ou symptômes :

- étourdissement
- Vision altérée
- Tics de l'œil ou du muscle
- Perte de conscience
- Désorientation
- Crises
- Tout mouvement involontaire ou convulsion

RECOMMENCER À JOUER VOTRE PARTIE SEULEMENT SUR APPROBATION DE VOTRE MÉDECIN.

Utilisation et manipulation de jeux vidéos pour réduire la probabilité de crise

- Utiliser dans un endroit bien éclairé et garder aussi loin que possible de l'écran de télévision
- Éviter les télévisions à écran large. Utiliser l'écran de télévision le plus petit disponible.
- Éviter une utilisation prolongée du système PlayStation2. Prendre 15 minutes de pause pour chaque heure de jeu.
- Éviter de jouer lorsque vous êtes fatigué ou avez besoin de dormir.

Arrêter l'utilisation du système immédiatement si vous éprouvez n'importe lequel des symptômes suivants: étourdissements, nausée, ou sensation similaire d'être malade; inconfort ou douleur dans les yeux, oreilles, mains, bras, ou toute autre partie du corps. Si la condition persiste, consulter un médecin.

AVERTISSEMENT AUX PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉVISIONS À PROJECTION:

Ne pas connecter votre système PlayStation2 sans d'abord consulter le manuel de l'utilisateur pour votre TV à projection, sauf si c'est un type LCD. Sinon, cela peut endommager votre écran de TV de façon permanente .

MANIPULATION DE VOTRE PLAYSTATION 2 FORMAT DISQUETTE:

- Ce disque est destiné seulement pour une utilisation avec les consoles PlayStation2 avec la désignation NTSC U/C.
- Ne pas le plier, l'écraser ou le submerger dans des liquides.
- Ne pas le laisser à la lumière directe ou près d'un radiateur ou autre source de chaleur.
- Vous assurer de prendre une pause-repos occasionnelle durant un jeu prolongé.
- Garder ce disque compact propre. Toujours tenir le disque par les bords et le garder dans son étui de protection lorsqu'il n'est pas utilisé. Nettoyer le disque avec un linge sec, sans charpie, doux, en essayant en ligne droite du centre au bord extérieur. Ne jamais utiliser de solvants ou de nettoyeurs abrasifs.

TABLE DES MATIÈRES

DÉMARRAGE	18
COMMANDES DU JEU	18
PROLOGUE	20
JOUER AU JEU	21
OPTIONS	24
OBJETS	25
PERSONNAGES	26
ASTUCES	30
SERVICE CLIENTÈLE et GARANTIE	31

DÉMARRAGE

COMMANDES DU JEU

Système PlayStation®2

Démarrer: Installez le système de loisir interactif PlayStation®2 selon les instructions du mode d'emploi fourni avec votre système. Vérifiez que le système est sous tension (le voyant ON/STANDBY est allumé en vert). Mettez le disque **Silent Hill: Shattered Memories** dans le compartiment à disque, étiquette vers le haut. Branchez les manettes de jeu et autres accessoires (le cas échéant). Suivez les instructions à l'écran et consultez ce manuel pour obtenir des informations sur l'utilisation de ce logiciel.

Memory Card (carte mémoire)(8MB)(pour PlayStation®2): Pour sauvegarder les paramètres du jeu et votre progression, insérez une Memory Card (carte mémoire)(8MB)(pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 de votre PlayStation®2. Vous pouvez charger les parties sauvegardées depuis cette carte mémoire ou toute Memory Card (carte mémoire)(8MB)(pour PlayStation®2) contenant une sauvegarde.

Bouton L2

Courir/
Volte-face Rapide
(+ joystick gauche vers l'arrière)

Bouton L1

Tomber/la Fusée éclairante Légère

Touches Directionnelles

Parcourir les Menus

- ↑ : Composer un Numéro sur le Téléphone
- ← : GPS
- : Appareil Photo

Joystick Gauche

Parcourir les Menus/ Déplacer Harry/
Déplacer le Curseur

Bouton START

Menu Pause

Bouton R2

Regarder (Zoom)
(tout en visant la lampe de poche)

Bouton R1

Jeter un Coup D'œil en
Arrière

Bouton □

Supprimer

Bouton △

Allumer/
Éteindre la Lampe Électrique

Bouton ○

Écran Précédent/
Utiliser le Téléphone Portable/
Quitter les Énigmes

Bouton ×

Confirmer la Sélection/ Action
(appui bref pour effectuer
rapidement certaines actions)

Joystick Droit

Pointer la Lampe Électrique

PROLOGUE

La ville de Silent Hill est un lieu de vacances très prisé. Toutefois, avec un grand nombre de jeunes familles s'y installant, la population résidentielle a explosé au cours des dix dernières années. À présent, cette chaleureuse communauté s'efforce de trouver son identité au beau milieu d'une ville qui a comme toile de fond, une forêt pittoresque, des quartiers commerçants en pleine croissance et un parc d'attractions aux frissons éphémères.



Cette année, Silent Hills est tombée dans une profonde torpeur. Vivant habituellement au rythme frénétique des vacanciers tardifs qui ont préféré attendre la fin de l'été et des chaleurs caniculaires, la ville est aujourd'hui déserte, en proie à un blizzard d'une rare violence. Les écoles sont fermées et les habitants sont terrés chez eux, terrifiés d'arpenter les rues désolées d'où s'élèvent les hurlements lugubres de la tempête déchaînée.

Harry Mason jette un coup d'œil dans le rétroviseur pour regarder sa fille Cheryl, assise à l'arrière. La traversée de Silent Hill est interminable et seule la présence de Cheryl le réconforte.

Harry perd soudain le contrôle de sa voiture qui dérape sur une plaque de verglas. Il tente de redresser, mais le véhicule finit dans le fossé.

Après avoir repris conscience, Harry découvre que Cheryl a disparu. Plongé dans l'obscurité, il saisit une lampe électrique dans la boîte à gants. Où Cheryl a-t-elle bien pu aller?

Harry se dirige vers un bâtiment qu'il aperçoit non loin.

Objectif:

Trouver Cheryl, la fille d'Harry.

JOUER AU JEU

Exploration

Pour trouver sa fille Cheryl, Harry doit explorer la ville de Silent Hill. Utilisez le joystick droit pour contrôler Harry et sa lampe électrique. Si vous souhaitez examiner un objet de plus près, appuyez sur la touche **R2** et maintenez-la enfoncée. Dans certains cas, inspecter l'environnement permet à Harry de trouver des indices. Si vous vous trouvez face à un obstacle, comme une barrière ou une porte, appuyez sur **X** permet à Harry d'interagir avec cet obstacle et de le franchir. Vous pouvez appuyer sur la touche **L2** et la maintenir enfoncée pour que Harry se mette à courir. Lorsqu'il court, Harry interagit automatiquement avec les portes et les barrières.



Par moments, Harry trouvera des portes et des énigmes, ou d'autres objets qu'il devra utiliser d'une certaine manière afin de progresser. Quand vous appuyez sur **X** pour entrer en mode « Interaction », la caméra effectue un zoom avant sur l'objet ou sur la zone en question. Généralement, maintenir **X** enfoncé lorsque le curseur est positionné sur un objet permet de saisir cet objet. Vous pouvez ensuite utiliser le joystick gauche pour interagir avec cet objet en fonction de la situation. D'autres invites sont également susceptibles de s'afficher afin de vous aider. Pour quitter cette vue, appuyez sur **O**.

Le Cauchemar

À mesure que Harry explore Silent Hill, une tempête verglaçante plonge les rues de la ville dans un horrible Cauchemar. Les objets avec lesquels Harry peut interagir (portes, murs, etc.) sont gelés et apparaissent d'un bleu plus clair que le reste du monde. De terrifiantes créatures rôdent dans les ruelles nauséabondes, à la recherche de Harry. Si elles le repèrent, elles le pourchasseront sans relâche; Harry devra alors les esquiver et prendre la fuite (appuyez sur **R1**) pour jeter un coup d'œil en arrière et voir si les créatures sont toujours à votre poursuite). Harry peut également leur échapper en se cachant brièvement dans ou sous certains objets. Si une créature parvient à agripper Harry, repoussez-la en appuyant sur l'icône de la touche qui s'affiche à l'écran. Bien que Harry puisse semer les créatures s'il les distance suffisamment, il ne sera jamais en sécurité tant qu'il n'aura pas trouvé un moyen d'échapper au Cauchemar.



JOUER AU JEU

JOUER AU JEU

Comment utiliser le Téléphone

Au cours de son aventure, Harry obtient un téléphone qu'il peut utiliser de plusieurs manières. Appuyez sur **○** pour accéder au téléphone, sur les touches directionnelles et sur **⊗** pour l'utiliser, et sur **○** pour annuler une sélection. Vous pouvez toujours déplacer Harry avec le joystick gauche lorsque le téléphone est ouvert.

Avec ce téléphone, Harry peut émettre et recevoir des appels. Pour émettre un appel, sélectionnez « Composer » et saisissez le numéro de téléphone (vous trouverez des numéros dans toute la ville) ou choisissez dans le répertoire un numéro que Harry a déjà composé. Vous pouvez accéder aux messages texte et vocaux depuis le menu « Messages ». Ce téléphone vous permet même de prendre des photos! En mode « Appareil photo », appuyez sur **⊗** pour prendre quelques photos. Il est possible de les sauvegarder (10 au maximum) et d'y accéder via le menu « Galerie ». Le téléphone permet également d'afficher une carte (**voir ci-dessous**) ou d'effectuer une sauvegarde (**voir page 23**).

Si vous souhaitez essayer une autre sonnerie, accédez au menu « Paramètres » pour configurer les options du téléphone.



Comment utiliser la Carte

Le téléphone de Harry dispose d'une fonction GPS. La carte est constamment mise à jour avec de nouveaux points de navigation qui vous permettent de suivre la progression de Harry et de connaître son emplacement actuel, ce qui est très pratique si vous vous perdez ou si vous oubliez où vous devez aller. Pour afficher une carte des environs immédiats, accédez tout d'abord au téléphone en appuyant sur **○** ou **←**, puis sélectionnez « Carte » avec la touche **⊗**.



Appuyer sur **⊗** permet d'obtenir une carte complète de Silent Hill. Pour zoomer sur une zone, appuyez sur la touche directionnelle **↑** (2 niveaux de zoom). En vue « Zoom », vous pouvez parcourir la carte en dirigeant le curseur vers les extrémités de l'écran. Pour quitter cette vue, appuyez sur **○**.

Sauvegarder et Charger

Au début du jeu, vous êtes invité à créer un profil pour vos données. Vous pouvez sauvegarder votre progression sur ce profil à tout moment en accédant au téléphone à l'aide de la touche **○** puis en sélectionnant l'option SAUVEGARDER. Il est possible de sauvegarder jusqu'à 3 profils à la fois.

Pour reprendre une partie sauvegardée, sélectionnez le profil souhaité sur le menu principal.



Remarque:

Lors de la sauvegarde de données, votre progression est enregistrée au niveau du point de contrôle le plus proche. Dans certains cas, votre partie peut reprendre peu avant l'endroit où vous avez effectué la sauvegarde.

Remarque:

La carte mémoire est nécessaire.

OPTIONS

Menu Pause

Appuyez sur START pendant la partie pour accéder à diverses options de jeu.



Reprendre la partie

Permet de quitter le menu Pause et de revenir au jeu.

Souvenirs

Permet de voir les souvenirs que Harry a ramassés.

Commandes

Permet d'afficher une liste des commandes.

Astuces

Permet d'accéder à des conseils utiles pour vous aider à vous débloquer.

Options

Permet d'accéder aux options suivantes:

Volume Musique – Pour augmenter ou diminuer le volume de la musique.

Volume Effets – Pour augmenter ou diminuer le volume des effets.

Luminosité – Pour changer le niveau de la luminosité.

Sous-titres – Pour afficher ou masquer les sous-titres des dialogues.

Didacticiels – Pour activer ou désactiver les messages du didacticiel.

Remarque:

Vous pouvez également configurer ces paramètres depuis le menu principal après avoir sélectionné un profil.

Quitter

Permet de quitter la partie actuelle pour revenir au Menu Principal.

Remarque:

La progression ne sera pas sauvegardée!

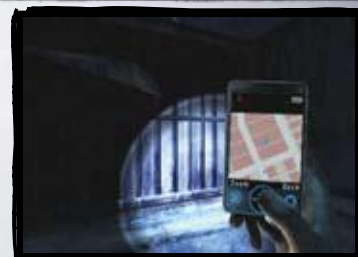
OBJETS

Lampe Électrique

Élément le plus important de l'arsenal de Harry, la lampe électrique permet d'éclairer les endroits plongés dans la pénombre. Appuyez sur **△** pour l'allumer ou pour l'éteindre. Bien qu'il s'agisse d'un outil crucial pour explorer l'environnement, la lumière qu'elle génère peut alerter les créatures et révéler l'endroit où se trouve Harry.

Téléphone Portable

Le téléphone portable de Harry est un outil extrêmement polyvalent qui lui permet d'effectuer ou de recevoir des appels, de se repérer sur la carte grâce au GPS incorporé et même de prendre des photos. Certaines zones peuvent générer des parasites électrostatiques avec le téléphone, qui émettra alors un son de plus en plus fort à mesure que Harry s'approchera de la source des interférences. Le même phénomène se produit lorsque des créatures sont dans les environs.



Fusée Éclairante

La chaleur des fusées éclairantes permet de tenir les créatures à distance. Vous avez la possibilité de conserver une fusée et de l'utiliser uniquement lorsque la situation l'exige ou vous pouvez appuyer sur **L1** pour l'allumer. Si vous appuyez une seconde fois sur **L1**, Harry posera la fusée pour empêcher toute entité monstrueuse d'aller plus loin. Attention, une fois la fusée complètement consommée, les créatures auront la voie libre.

Souvenirs

Des objets sont éparpillés aux quatre coins de Silent Hill. Bien qu'ils n'aient aucune utilité pour Harry, ces objets ont une grande valeur sentimentale pour certains habitants de la ville.



PERSONNAGES

SILENT HILL

Harry Mason

Âge 30 ans

Écrivain

Personnage principal

Harry est un père admirable qui aime sa fille plus que tout au monde. Ses plus grandes craintes se réalisent lorsque Cheryl disparaît après l'accident. Quels que soient les dangers tapis dans l'obscurité, il est prêt à passer la ville entière de Silent Hill au peigne fin pour la retrouver.



PERSONNAGES



Cheryl Mason

Âge 7 ans

Fille de Harry

Douée d'une imagination très fertile, Cheryl est une enfant épanouie qui adore s'amuser dehors et explorer le monde qui l'entoure. Son papa est son héros.

SILENT HILL

PERSONNAGES



Cybil Bennett

Âge 40 ans
Officier de Police

Flic aguerri, Cybil connaît Silent Hill et ses habitants comme sa poche. Son père lui a inculqué des valeurs qui font d'elle un agent de police très consciencieux... au point de patrouiller, même en plein blizzard.

SILENT HILL

PERSONNAGES

SILENT HILL



Dr. K

Âge 58 ans
Psychanalyste

L'attitude douce et accueillante du Dr. K permet à ses patients de se sentir à l'aise et de se confier à lui. La lueur cynique qui brille dans ses yeux suggère néanmoins que cet individu cache quelque chose.

DAME
POLICE

ASTUCES

Énigmes

Harry sera confronté à une grande variété d'énigmes au cours de son périple. Il est important de savoir que la solution n'est jamais très loin. Si vous êtes coincé, essayez de chercher des objets avec lesquels vous pouvez interagir en vue « Énigme ». Pensez à fouiller les armoires et les tiroirs se trouvant à proximité, vous trouverez peut-être des clés... Le téléphone de Harry peut également s'avérer d'une grande utilité : cherchez des numéros de téléphone ou des endroits à photographier en examinant les environs. Écoutez attentivement les messages vocaux que vous recevez non loin des zones d'énigmes. La solution peut être n'importe où.

Lumière et Son

Au cours du Cauchemar, le téléphone de Harry émet un son lorsque des créatures se trouvent à proximité. Ce bruit augmente en intensité à mesure que le danger se rapproche, alors prêtez l'oreille pour éviter les mauvaises rencontres. Les créatures sont incapables de percevoir ce son, mais elles peuvent entendre Harry s'il court ou fait du bruit. Comme elles peuvent également voir la lumière de la lampe de Harry, il est conseillé de l'éteindre pour passer inaperçu. Trouver la sortie dans la pénombre sera néanmoins plus difficile.

Échapper au Cauchemar

Le Cauchemar est un endroit dangereux dans lequel Harry court un risque permanent. Indestructibles, les créatures le pourchasseront sans relâche si elles le repèrent. La fuite sera alors son seul espoir de survie. Utilisez votre bon sens et les outils disponibles pour vous sauver. La carte accessible sur le téléphone de Harry vous aidera à parcourir les zones gelées et les grésillements vous alerteront de la présence des créatures. Harry peut ralentir les monstres, en faisant tomber des étagères ou d'autres objets. Pour cela, appuyez sur **X** quand vous passez devant un objet de ce type. Tant qu'elles ne sont pas entièrement consumées, les fusées éclairantes permettent également de tenir les créatures à distance. N'oubliez pas, tout sentiment de sécurité n'est que temporaire, l'objectif est de trouver la sortie.

Vous êtes en sécurité dans le bureau du Dr. K

Au cours des séances, essayez de vous détendre et de répondre honnêtement au médecin. Plus vous êtes honnête, plus le Dr. K sera en mesure de vous aider. Il n'y a pas de bonnes, ni de mauvaises réponses. Vous ne serez pas pénalisé pour avoir dit ce que vous aviez sur le cœur. Vous pouvez également prendre tout votre temps.

GARANTIE LIMITÉE

Konami Digital Entertainment, Inc. garantit à l'acheteur original de ce jeu Konami que le média sur lequel ce logiciel est enregistré est franc de tout vice de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de sa date d'achat. Ce produit Konami est vendu « tel quel » et sans aucune garantie expresse ou tacite et Konami ne peut être tenu responsable de quelque dommage ou perte découlant de l'usage de ce logiciel. Konami accepte, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours, de remplacer ou de réparer sans frais, à sa discrétion, tout produit Konami, dont les frais d'envoi postal ont été payés, avec une preuve d'achat, acheminé à son Centre de service. La présente garantie ne peut être invoquée lorsque le vice résulte de l'usure normale ou d'égratignures. La présente garantie sera également nulle et sans effet si le vice du jeu Konami résulte d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un acte délibéré ou d'une négligence.

L'OBLIGATION DÉCOULANT DE LA PRÉSENTE GARANTIE TIENT LIEU DE TOUTE AUTRE GARANTIE ET NULLE AUTRE ASSERTION OU REPRÉSENTATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT N'ENGAGE KONAMI. TOUTE GARANTIE TACITE S'APPLIQUANT AU PRÉSENT LOGICIEL, Y COMPRIS TOUTE GARANTIE QUANT À SA VALEUR MARCHANDE OU À SA PERTINENCE EN REGARD D'UN USAGE PARTICULIER, SE LIMITE À LA PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS DÉCRITE CI-DESSUS. KONAMI NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU CIRCONSTANTIELS RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA DÉFAILLANCE DE CE PRODUIT KONAMI.

Certains états ou provinces ne permettent ni les limites sur la période de garantie tacite, et/ou les exclusions ou limites vis-à-vis des dommages accessoires ou circonstanciels. Le cas échéant, les limites et/ou exclusions de responsabilité qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie vous octroie des droits spécifiques et vous pourriez bénéficier d'autres droits qui varient d'un état ou d'une province à l'autre.

Si vous avez des problèmes techniques avec votre jeu, veuillez appeler notre Centre de Garantie et de Support Technique au (310) 220-8330 ou au (310) 220-8331 du lundi au vendredi de 9 heures à 17 heures, heure normale du Pacifique, ou envoyez un courriel à support@konami.com. Tout produit doit être jugé défectueux par un représentant au service à la clientèle de Konami et un numéro d'autorisation de retour de produit (#RMA) doit vous être attribué avant l'envoi du produit; tout produit reçu sans ces critères vous sera retourné si un représentant du service à la clientèle de Konami ne peut pas vous rejoindre dans les trois (3) jours suivant la réception du produit retourné non autorisé.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

SERVICE À LA CLIENTÈLE

Si vous êtes pris ou que vous avez simplement besoin d'aide, ne vous en faites pas! Vous pouvez écrire à nos experts en jeux à support@konami.com ou consulter notre section de soutien au www.konami.com.

Inscrivez-vous dès aujourd'hui au www.konami.com afin de recevoir des informations exclusives sur les nouveaux produits, des offres spéciales et bien plus encore!

www.konami.com/silenthill

⚠ ADVERTENCIA: FOTOSENSIBILIDAD/EPILEPSIA/ATAQUES DE EPILEPSIA

LEA ESTO ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE ENTRETENIMIENTO INFORMÁTICO PLAYSTATION®2.

Un porcentaje muy pequeño de personas puede sufrir ataques de epilepsia o desvanecimientos al estar expuestas a ciertos patrones de luz o a luces brillantes. La exposición a ciertos patrones o fondos de una pantalla de televisión o de un videojuego puede provocar ataques de epilepsia o desvanecimientos en estas personas. Estas condiciones pueden desencadenar síntomas epilépticos no detectados anteriormente o ataques de epilepsia en personas que no tienen antecedentes de ataques epilépticos o epilepsia. Si usted, o algún miembro de su familia, tiene epilepsia o ha tenido ataques de cualquier tipo, consulte a su médico antes de jugar. **SUSPENDA INMEDIATAMENTE** el uso y consulte a su médico antes de continuar jugando se jugadores presentan alguno de los siguientes problemas de salud o síntomas:

- mareo
- desorientación
- visión alterada
- ataques
- contracciones en los ojos o los músculos
- cualquier movimiento involuntario o convulsión
- pérdida de la conciencia

CONTINÚE JUGANDO SÓLO SI SU MÉDICO LO AUTORIZA.

Uso y manejo de los videojuegos para reducir las probabilidades de un ataque

- Utilice en una área bien iluminada y manténgase lo más alejado posible de la pantalla del televisor.
- Evite los televisores de pantalla grande. Utilice la pantalla de televisor más pequeña posible.
- Evite el uso prolongado del sistema PlayStation®2. Tómese un descanso de 15 minutos en cada hora de juego.
- Evite jugar cuando está cansado o necesita dormir.

Deje de utilizar el sistema inmediatamente si tiene alguno de los siguientes síntomas: mareos, náuseas o una sensación similar; molestias o dolor en los ojos, los oídos, las manos, los brazos o cualquier otra parte del cuerpo. Si el problema persiste, consulte a un médico.

ADVERTENCIA PARA LOS PROPIETARIOS DE TELEVISORES DE PROYECCIÓN:

No conecte su sistema PlayStation®2 a un televisor de proyección sin consultar antes el manual de usuario de su televisor de proyección, a menos que sea de tipo LCD. De lo contrario, puede causar daños permanentes a la pantalla de su televisor.

MANEJO DEL DISCO DE FORMATO DE SU PLAYSTATION®2:

- Este disco está diseñado para ser utilizado con las consolas PlayStation®2 que están designadas con la sigla NTSC U/C.
- No lo doble ni aplaste y no lo sumerja en líquidos.
- No lo deje bajo la luz solar directa ni cerca de un radiador u otra fuente calor.
- Asegúrese de tomarse descansos regularmente durante un juego prolongado.
- Mantenga este disco compacto limpio. Tómelo siempre por los bordes y manténgalo en su estuche protector cuando no lo use. Limpie el disco con un paño suave y seco sin pelusas, pasándolo en líneas rectas desde el centro hasta el borde externo. No utilice nunca solventes ni limpiadores abrasivos.

ÍNDICE

INICIO	34
CONTROLES DEL JUEGO	34
PRÓLOGO	36
CÓMO JUGAR EL JUEGO	37
OPCIONES	40
ARTICULOS	41
PERSONAJES	42
SUGERENCIAS	46
ATENCIÓN AL CLIENTE Y GARANTÍA	47

INICIO

CONTROLES DEL JUEGO

Consola PlayStation®2

Comenzar una partida: Sigue las instrucciones provistas con tu consola de entretenimiento PlayStation®2 para configurarla. Verifica que esté encendida (el indicador de encendido/en espera debe estar verde). Inserta el disco de **Silent Hill: Shattered Memories** en la consola con la etiqueta hacia arriba. Adjunta los mandos de juego y los demás periféricos según corresponda. Sigue las instrucciones que se muestran en pantalla y consulta este manual si deseas información acerca de cómo usar el programa.

Memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2): Para guardar la configuración del juego y tus avances, inserta una memory card (tarjeta de memoria) (8MB) en la ranura 1 para MEMORY CARD (tarjeta de memoria) de tu consola PlayStation®2. Puedes cargar una partida guardada desde la misma tarjeta de memoria o de cualquier memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2) que tenga partidas previamente guardadas.

Botón L2

Correr/
Giro Rápido
(+ hacia atrás en el joystick
analógico izquierdo)

Botón L1

Deje caer/ Estallo Ligero

Botones de Dirección

Navegar por los Menús

↑ : Marcar en el Teléfono Celular

← : GPS

→ : Cámara

Joystick Analógico Izquierdo

Navegar por los Menús/ Mover a Harry/
Mover el Cursor

Botón START

Menú Pausa

Botón R2

Mirar (Ampliar imagen)
(mientras que el objetivo de la linterna)

Botón R1

Mirar Atrás

Botón □

Borrar

Botón △

Encender/Apagar Linterna

Botón ○

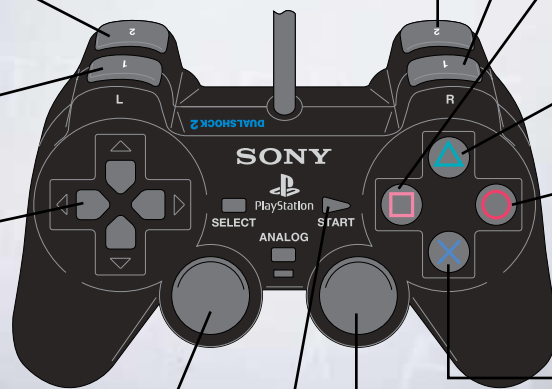
Pantalla Anterior/
Usar el Teléfono Celular/
Salir de los Rompecabezas

Botón X

Confirmar Selección/ Acción
(presionar rápidamente para
acelerar acciones)

Joystick Analógico Derecho

Apuntar con la Linterna



PRÓLOGO

El pueblo balneario de Silent Hill es un bien conocido sitio local de vacaciones. Sin embargo, en la última década, la población residente se ha incrementado ya que muchas familias jóvenes hacen de Silent Hill su hogar permanente. La amistosa comunidad lacustre lucha por encontrar su identidad entre los escénicos bosques, una creciente meca comercial en el pueblo y las pintorescas emociones del popular Parque de Diversiones Lakeside.



Esta temporada, Silent Hill se desliza a una tranquila hibernación. Las atracciones turísticas del pueblo, normalmente ajetreadas con los últimos vacacionistas que pasaron el cálido verano, en lugar de eso están vacantes mientras que una rara tormenta azota en su camino a través del área. Las escuelas cierran y las familias se acurrucan en sus casas, con miedo de caminar por las congeladas calles. Los únicos sonidos son los ecos del aullido abandonado de la tormenta.

Harry Mason mira en el espejo retrovisor para ver a su hija Cheryl en el asiento trasero. Ella es su único descanso en un largo y solitario viaje a través de Silent Hill.

El automóvil de Harry pasa sobre una superficie congelada y derrapa a través de la carretera. Trata de corregir el rumbo, pero no hay forma de agarrarse al hielo y el vehículo se desliza inclinado a una zanja.

Eventualmente, Harry recobra la conciencia para encontrarse con que Cheryl no está. Toma una linterna de la guantera y busca en el auto, pero su hija no aparece por ningún lado. ¿A dónde pudo haberse ido?

Harry camina hacia un edificio que observa cerca?

Objetivo:

Encontrar a Cheryl, la hija perdida de Harry.

CÓMO JUGAR EL JUEGO

Exploración

Para encontrar a su hija Cheryl, Harry deberá explorar el pueblo de Silent Hill. Usa el joystick analógico derecho para controlar la linterna de Harry y para moverlo. Si deseas ver mejor, puedes presionar **R2** y mantenerlo para enfocar un objeto específico. Al examinar el entorno, Harry podrá encontrar pistas. Si encuentra un obstáculo como un muro o una puerta, presiona **X** para que Harry interactúe con el obstáculo y lo supere. Mientras Harry se mueve, puedes mantener presionado **L2** para hacer que corra. Al correr, Harry interactuará automáticamente con las puertas y los muros.



A veces, Harry encontrará puertas, rompecabezas y otros objetos que debe usar de alguna manera para avanzar. Si presionas **X** para interactuar, la mirada de Harry enfocará solamente el objeto o el área en cuestión. Generalmente, al mantener presionado **X** mientras el cursor está sobre un objeto se podrán "agarrar" los objetos seleccionados en esta vista. Puedes usar el joystick analógico izquierdo para interactuar con ellos de diferentes maneras según la situación. También pueden aparecer indicaciones adicionales para ayudarte. Para salir de esta vista, presiona **O**.

La Pesadilla

Mientras Harry explora Silent Hill, el hielo puede cubrir las calles y transformar al mundo en una Pesadilla horrorosa. Los objetos con los que Harry puede interactuar (puertas, paredes, etc.) se congelarán y tendrán un color azul más claro que el resto del mundo; por lo tanto, debes prestar atención. Las criaturas asechan el paisaje de la Pesadilla en busca de Harry. Si lo encuentran, comenzarán una persecución implacable y Harry deberá evadir las y escapar (usa **R1** para mirar atrás y seguirles la pista). Puede esconderse brevemente de las criaturas dentro o debajo de algunos objetos. Si una criatura logra atrapar a Harry, deberás presionar los botones que aparecen en pantalla para deshacerse de ella. Aunque Harry puede deshacerse de los monstruos si corre y se adelanta lo suficiente, nunca estará verdaderamente a salvo hasta que encuentre una manera de escapar de la Pesadilla.



CÓMO JUGAR EL JUEGO

CÓMO JUGAR EL JUEGO

Cómo usar el Teléfono

En determinado momento, Harry podrá usar un teléfono celular. Puede usar esta herramienta de diferentes maneras. Si presionas **○** puedes acceder al teléfono y puedes usarlo con los botones de dirección y **⊗**. Para cancelar las selecciones, golpea ligeramente **○**. Cuando el teléfono celular está abierto, puedes continuar moviendo a Harry con el joystick analógico izquierdo.

Con el teléfono celular, Harry puede hacer y recibir llamadas. Para hacer una llamada, selecciona el icono "Marcar" e ingresa un número de teléfono (los números se encuentran en todas partes en Silent Hill) o bien, selecciona un número al que Harry ya ha llamado desde la Libreta de teléfonos. Desde el icono Mensajes puedes acceder a los mensajes de texto y de voz. Con el teléfono, además, puedes sacar fotografías. Al acceder a la "Cámara" podrás tomar una fotografía si presionas **⊗**. Después de tomar las fotografías, puedes guardarlas (hasta 10). Además puedes ver las fotografías guardadas en el menú "Galería". También puedes usar el teléfono para ver un Mapa ([ver más abajo](#)) o para Guardar los datos de la partida ([consulta la página 39](#)).

Si deseas usar un tono de timbre diferente, puedes acceder al menú "Configuración" para ajustar la configuración específica del teléfono.



Cómo usar el Mapa

El teléfono celular de Harry tiene una función de mapa con GPS. Se agregarán nuevos puntos de referencia al mapa y puedes usar esto para controlar el progreso de Harry y su ubicación actual. Además, es útil en caso de que te pierdas o te olvides adonde debes ir. Para acceder al mapa, presiona **○** para abrir el teléfono celular y luego, selecciona "Mapa" con **⊗** o **←**. Aparecerá un mapa pequeño del área contigua.



Al presionar **⊗**, puedes ampliar la imagen para obtener una vista completa de Silent Hill. Para ampliar un área específica, presiona **↑** en los botones de dirección y obtendrás hasta dos niveles de ampliación. Mientras la imagen está ampliada, puedes mover el puntero hacia los bordes de la pantalla para recorrer el mapa. Para salir de esta vista, golpea ligeramente **○**.

Guardar y Cargar

Al inicio del juego, crearás un Perfil para tus datos. Puedes presionar **○** para acceder al teléfono celular y luego seleccionar la opción GUARDAR para guardar tu progreso en este Perfil en cualquier momento. Se pueden guardar hasta 3 Perfiles por vez.

Para continuar con una partida guardada, simplemente selecciona ese Perfil desde el menú principal.



Nota:

Cuando guardas datos, tu progreso se registra en el último punto de control. Algunas veces, tu juego puede cargarse desde un punto un poco anterior a la ubicación exacta que guardaste.

Nota:

Tarjeta de memoria es necesario.

OPCIONES

Menú de Pausa

Presiona Inicio durante el juego para acceder a varias opciones de juego.

Continuar Juego

Sal del Menú de Pausa y regresa al juego.

Recuerdos

Observa cualquiera de los Recuerdos que Harry ha recogido.

Controles

Mira una lista de los comandos del controlador.

Sugerencias

Revisa una variedad de útiles pistas si te quedas atascado.

Opciones

Cambia las siguientes opciones del juego:

Volumen de la Música – Eleva/Baja el nivel de la música.

Volumen SFX – Eleva/Baja el nivel de los efectos de sonido.

Brillo – Cambia el nivel de brillo.

Subtítulos – Muestra o remueve los subtítulos del diálogo hablado.

Tutores – Intercambia entre ver/no ver los mensajes de tutoría.

Nota:

Estas configuraciones también pueden cambiarse desde el Menú Principal luego de elegir un Perfil.

Salir al Menú Principal

Finaliza el juego actual y regresa al Menú Principal.

Nota:

¡No se guardará el progreso!



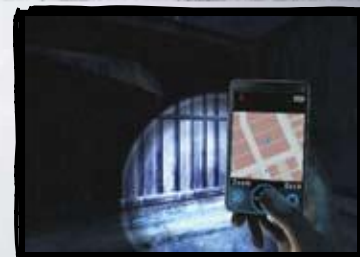
ARTÍCULOS

Linterna

La pieza más importante del arsenal de Harry, la linterna se utiliza para iluminar lugares oscuros. Puede encenderse y apagarse con **▲**. A pesar de que es un artículo crucial para explorar el entorno, su luz también puede alertar a las criaturas a la posición de Harry.

Teléfono Celular

El teléfono celular de Harry es su herramienta más versátil. Le permite hacer y recibir llamadas, observar su posición en un mapa GPS e incluso tomar fotos. Algunas áreas pueden causar interferencia estática con el teléfono, la cual se hace más alta a medida que Harry se aproxima. Esto también pasará cuando haya criaturas cerca.



Bengala de Emergencia

El calor de la bengala mantendrá a las criaturas alejadas por todo el tiempo que arda. Harry puede encender una bengala inmediatamente presionando **L1** o puede sostenerla hasta que sea absolutamente necesaria. Al presionar **L1** de nuevo, Harry dejará caer la bengala para obstaculizar el paso de una criatura. Sin embargo, ten cuidado una vez que se consuma la bengala.

Recuerdos

Esparcidos a través de Silent Hill, Harry puede encontrar baratijas olvidadas. Aunque no tienen ningún valor para Harry, probablemente significan mucho para alguien.



PERSONAJES

SILENT HILL

Harry Mason

Edad 30
Escritor
Protagonista

Harry es un admirable padre que ama a su hija más que a nada en el mundo. Su más grande temor se materializa cuando Cheryl desaparece luego del accidente automovilístico. Tiene la voluntad de buscar en cada pulgada de Silent Hill para encontrarla, sin reparo por los peligros que le aguardan.



PERSONAJES



Cheryl Mason

Edad 7
Hija de Harry

Una niña brillante y feliz, Cheryl es activa y adora jugar afuera, explorando el mundo alrededor de ella con una activa imaginación. Su papa es su héroe.

SILENT HILL

PERSONAJES



Cybil Bennett

Edad 40

Oficial de Policía

Una oficial de policía local, Cybil conoce todo acerca de Silent Hill; el pueblo y a su gente por igual. Su papa la crió como una obediente oficial de policía y ella se toma ese trabajo con seriedad. Lo suficientemente en serio como para salir a patrullar durante una gran tormenta de nieve.

SILENT HILL

PERSONAJES

SILENT HILL



Edad 58

Psicoanalista

La conducta placentera y atractiva del Dr. K crea un entorno seguro que pone a sus pacientes a gusto, permitiéndoles abrirse emocionalmente. Sin embargo, un destello cínico detrás de sus ojos sugiere que hay más en su mente de los que está dispuesto a compartir.

D
A
M
E
R
I
C
A

SUGERENCIAS

Rompecabezas

En Silent Hill, Harry encontrará muchos rompecabezas diferentes. Con respecto a los rompecabezas, es importante recordar que la solución siempre se encontrará en algún lugar cercano. Si no sabes cómo seguir, intenta buscar objetos con los que puedas interactuar en la vista de rompecabezas. Intenta buscar claves en los armarios y los cajones que se encuentran en los alrededores. El teléfono celular de Harry será una valiosa herramienta para solucionar los rompecabezas. Busca números de teléfonos ocultos o lugares para fotografiar a tu alrededor. Escucha con atención los correos de voz que recibes cerca de las áreas de los rompecabezas. Nunca sabes dónde puede estar la solución.

Luz y Sonido

Durante la Pesadilla, el teléfono de Harry emitirá un sonido cuando las criaturas se encuentren cerca. Este sonido aumentará a medida que aumenta el nivel de riesgo; por lo tanto, intenta usar este indicador para evitar riesgos de antemano. Las criaturas no pueden escuchar este sonido, pero pueden escuchar si Harry corre o hace ruidos cerca. También pueden ver la luz de la linterna de Harry; por eso, apagarla puede ser una buena estrategia cuando te mueves sigilosamente. Sin embargo, eso dificultará encontrar la salida.

Cómo escapar de la Pesadilla

La Pesadilla es un lugar peligroso donde Harry se encuentra en riesgo constantemente. Cuando las criaturas lo ven, no se aplacarán y no pueden ser derrotadas. La única esperanza de Harry es escapar con vida de alguna manera. Usa tu ingenio y las herramientas que Harry tiene para que pueda sobrevivir. El Mapa del teléfono de Harry te ayudará a navegar por el entorno congelado y el ruido provocado por la estática te alertará sobre las criaturas que se encuentran cerca. Harry puede desacelerar el avance de las criaturas derribando estantes de libros u otros objetos cuando presionas **X** cuando Harry pasa cerca de ellos. Si puede encontrar y encender una bengala de emergencia, el calor alejará a las criaturas hasta que se apague la bengala. Pero recuerda que cualquier protección es sólo temporal, por lo tanto no dejes de buscar la salida.

El consultorio del Dr. K es un lugar seguro

Durante las sesiones de terapia, intenta relajarte y responder las preguntas del médico con sinceridad. Recuerda que cuanto más abierto y sincero seas, más fácilmente podrá ayudarte el Dr. K. No existen respuestas "correctas" o "incorrectas" y no serás penalizado por decir lo que piensas. De todas maneras, tómate todo el tiempo que sea necesario.

GARANTÍA LIMITADA

Konami Digital Entertainment, Inc. garantiza al comprador original de este producto Konami que los medios en los cuales está grabado este programa de computadora están libres de defectos en materiales y mano de obra por un periodo de noventa (90) días a partir de la fecha de compra. Este producto Konami es vendido "tal como es", sin garantía expresa o implícita de cualquier tipo y Konami no es responsable de pérdidas o daños de cualquier tipo resultantes del uso de este programa. Konami acepta reparar o reemplazar, sin ningún cargo, cualquier producto Konami por un periodo de noventa (90) días, con franqueo pagado y con prueba de la fecha de compra, en el Centro de Servicio de su Fábrica. Esta garantía no es aplicable al uso normal del producto. Esta garantía no será aplicable y será inválida si el defecto en el producto Konami es originado por maltrato, uso indebido, abuso o descuido.

ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A TODAS LAS DEMÁS GARANTÍAS Y NINGUNA OTRA PROTESTA O RECLAMO DE NINGUNA NATURALEZA VINCULARÁ U OBLIGARÁ A KONAMI A NINGUNA GARANTÍA APLICABLE A ESTE PRODUCTO. LAS GARANTÍAS MERCANTILES Y APTITUDES INCLUIDAS PARA UN FIN PARTICULAR, ESTÁN LIMITADAS AL PERIODO DE NOVENTA (90) DÍAS DESCRITO ANTERIORMENTE. POR NINGUNA CIRCUNSTANCIA KONAMI SERÁ RESPONSABLE DE DAÑOS INCIDENTALES O CONSECUENTES RESULTANTES DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO KONAMI.

Algunos estados no permiten limitaciones en lo que respecta a la vigencia de la garantía implícita y/o exclusiones o limitaciones de daños incidentales o consecuentes, así que las limitaciones y/o exclusiones anteriores de responsabilidad podrían no aplicar a usted. Esta garantía le da derechos específicos y usted podría tener otros derechos que varían entre un estado y otro.

Si usted experimenta problemas técnicos con su juego, por favor marque nuestros números de Garantía o Servicio Técnico que son 310.220.8330 ó 310.220.8331 de las 9:00 a.m. PST a 5:00 p.m. PST, de lunes a viernes o envíe un correo electrónico a support@konami.com. Todos los productos deben ser considerados defectuosos por un representante de Servicio al Cliente de Konami y con un número RMA asignado antes de regresar el producto, todos los productos que se reciban sin estas características serán devueltos si un Representante de Servicio al Cliente de Konami no puede localizarlo tres días después de recibida la devolución no autorizada.

Konami Digital Entertainment, Inc.
Attention: Customer Service-RMA # XXXX
2381 Rosecrans Ave, Suite 200
El Segundo, CA 90245
USA

SERVICIO AL CLIENTE

Si siente que no avanza en el juego o necesita ayuda, ¡no se preocupe! Puede escribir a nuestros expertos en juegos a support@konami.com o visitar nuestra sección de Ayuda en www.konami.com.

Regístrate ahora en www.konami.com y ¡recibe información exclusiva sobre productos, ofertas especiales y más!

www.konami.com/silenthill