PC CD-ROM

KONAMI



SILENT HILL 2

DIRECTOR'S CUT

FONCTION	CLAVIER	GAMEPAD
Tourner à gauche	Gauche (flèche)	Gauche
Tourner à droite	Droite (flèche)	Droite
Avancer	Haut (flèche)	Haut
Reculer	Bas (flèche)	Bas
Pas à gauche	A	Bouton 13
Pas à droite	D	Bouton 14
Action	Barre d'espacement	Bouton 1
Annuler	ECHAP	Bouton 4
Ignorer/Pause	P	Bouton 10
Courir/Parer	Maj. gauche	Bouton 2
Mode scruter	S	Bouton 7
Inventaire	I	Bouton 9
Lumières allumées/éteintes	L	Bouton 11
Carte	M	Bouton 5
Santé	H	Bouton 3
Verrouiller cible	F	Bouton 8
Arme suivante	E	Bouton 6
Arme précédente	Q	
Recharger	R	Bouton 12
Poser arme	~ (tilde)	
Sauvegarde rapide	F5	
Chargement rapide	F7	

Les commandes inscrites ci-dessus peuvent être entièrement personnalisées dans le menu OPTIONS DE COMMANDE. Sélectionnez la fonction à modifier, appuyez sur ENTRÉE, puis sur la touche/le bouton à assigner à cette fonction. Vous ne devez assigner qu'une fonction par touche/bouton. Sélectionnez RÉINITIALISER pour rétablir les paramètres par défaut.

Vous pouvez également sélectionner directement vos armes en utilisant les touches numériques du clavier :

Planche en bois	1	Grand couteau	6
Barre de fer	2	Pulvérisateur	8
Pistolet	3	Revolver	9
Fusil de chasse	4	Couperet chinois	0
Carabine de chasse	5		

Par défaut, le type de commande est défini sur Style de rotation. Appuyez sur Gauche ou Droite pour faire pivoter votre personnage vers la gauche ou la droite et appuyez sur Haut pour le faire avancer face à lui. Lorsque le type de commande est défini sur Style directionnel, votre personnage se déplace automatiquement dans la direction sur laquelle vous appuyez (Gauche, Droite, Haut, Bas).

Si vous jouez avec un gamepad ou un joystick, vous aurez peut-être plus de facilité à contrôler les mouvements de votre personnage en choisissant le Style directionnel. Si votre manette a un joystick analogique, nous vous recommandons de choisir Analogique pour la commande Marcher/Courir (sous Options de jeu).

Informations sur les risques d'épilepsie

À propos des risques de crises d'épilepsie liées à la photosensibilité.

Pour une très faible proportion de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lueurs ou motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, même chez des personnes sans antécédent épileptique.

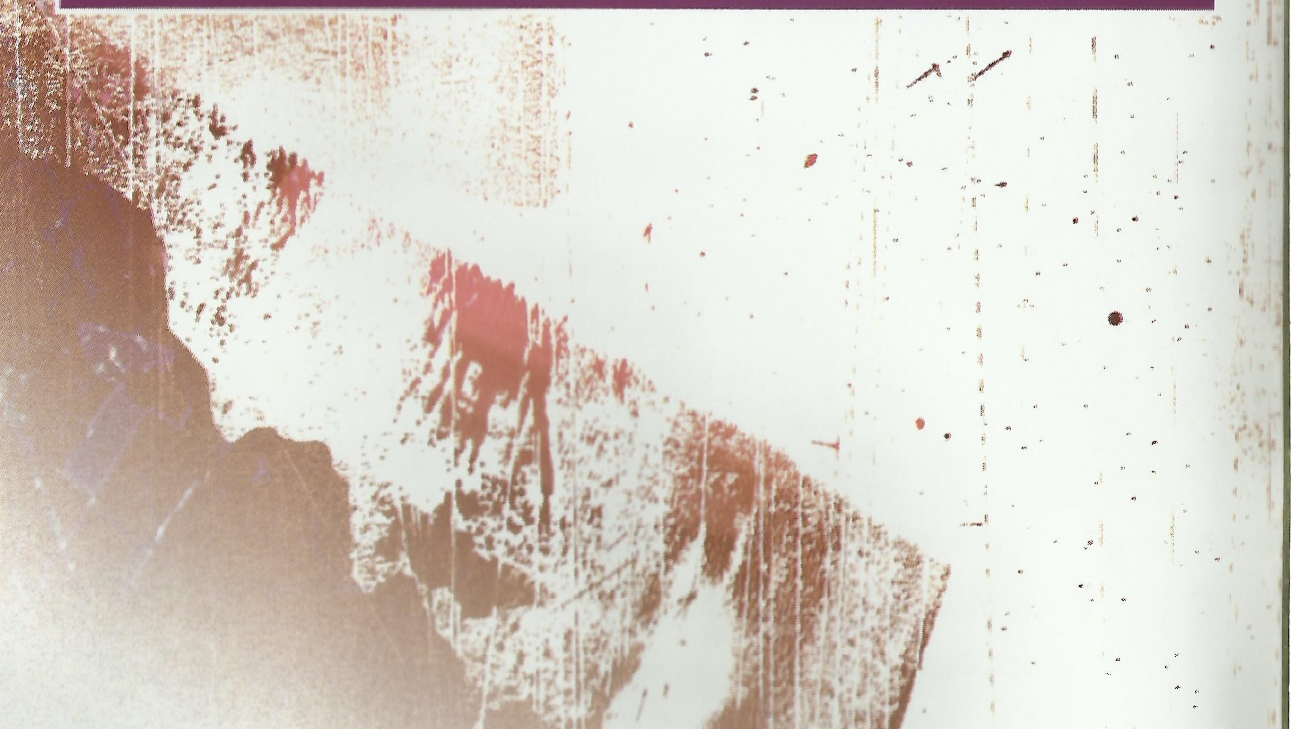
Les symptômes de ces crises peuvent varier ; ils comprennent généralement des étourdissements, une altération de la vision, des mouvements convulsifs des yeux ou du visage, la crispation ou le tremblement des membres (bras et jambes), une désorientation, une confusion ou une perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions pouvant engendrer des blessures dues à une chute au sol ou à un choc avec des objets voisins.

Arrêtez immédiatement de jouer et consultez un médecin, si vous ressentez de tels symptômes.

Il est vivement recommandé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les problèmes ci-dessus ; les enfants et les adolescents sont effectivement plus exposés à ce genre de crise que les personnes adultes.

Si vous, ou un membre de votre famille, avez des antécédents de problèmes épileptiques, consultez un médecin avant de jouer.

Pour minimiser le risque d'une crise d'épilepsie liée à la photosensibilité, il est préférable de se tenir éloigné de l'écran du téléviseur, d'utiliser un écran de faible taille, de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer si vous ou votre enfant êtes fatigués.



SOMMAIRE

04 INSTALLATION DU JEU

05 COMMANDES

06 PROLOGUE

08 COMMENCER À JOUER

10 MÉTHODE DE JEU

13 SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

14 PERSONNAGES

18 ARMES ET OBJETS

19 OPTIONS

20 CRÉDITS

21 SUPPORT CLIENT

Pour jouer à SILENT HILL 2 – Director's Cut, vous devez d'abord installer le programme sur le disque dur de votre ordinateur. Le CD SILENT HILL 2 – Director's Cut contient une fonction d'exécution automatique qui vous guidera automatiquement tout au long du processus d'installation.

1. Insérez le CD1 dans le lecteur de CD-ROM de votre ordinateur.
2. Lorsque l'écran d'exécution automatique apparaît, cliquez sur INSTALLER LE JEU.
3. Suivez les instructions à l'écran.
4. Installez DirectX 8.1 à la fin du processus d'installation.

Si l'écran d'exécution automatique n'apparaît pas :

1. Double-cliquez sur l'icône POSTE DE TRAVAIL, à l'écran de bureau de votre ordinateur. Pour les ordinateurs sous Windows XP, l'icône POSTE DE TRAVAIL se trouve également dans le menu DÉMARRER.
2. Double-cliquez sur le lecteur de CD-ROM portant l'icône de SILENT HILL 2 – Director's Cut.
3. Double-cliquez sur le fichier Autorun.exe.

Une fois le jeu installé, vous êtes fin prêt à jouer !

MENU EXÉCUTION AUTOMATIQUE

Le menu Exécution automatique apparaît chaque fois que le CD1 est inséré dans le lecteur de CD-ROM. Il comporte plusieurs options :

- Installer le jeu : cliquez pour installer le jeu. Cette option est uniquement disponible si le jeu n'est pas installé.
- Jouer : commencez à jouer à Silent Hill 2 – Director's Cut.
- Désinstaller le jeu : supprimez Silent Hill 2 – DC sur votre disque dur.
- Afficher le fichier Lisez-moi : affichez ce fichier pour obtenir des informations supplémentaires sur Silent Hill 2 – Director's Cut.
- Installer DirectX 8.1 : installez DirectX 8.1, programme nécessaire pour exécuter Silent Hill 2 – Director's Cut.
- Quitter : fermez le menu.

COMMENCER À JOUER

Une fois que vous avez installé le jeu, il existe plusieurs moyens de commencer à jouer :

1. L'écran Exécution automatique apparaît chaque fois que vous insérez le CD1 dans votre lecteur de CD ROM. Cliquez sur JOUER pour exécuter le jeu.
2. Vous pouvez également commencer à jouer en cliquant sur le bouton DÉMARRER de Windows, puis en sélectionnant Programmes>Konami> Silent Hill 2 – Director's Cut>Play Silent Hill 2 – Director's Cut.
3. Si vous choisissez d'ajouter un raccourci bureau au cours de l'installation, double-cliquez sur l'icône SILENT HILL 2 – Director's Cut, à l'écran de bureau.

REMARQUE : le CD1 doit être inséré dans votre lecteur de CD-ROM pour que vous puissiez jouer à SILENT HILL 2 – Director's Cut.

05 COMMANDES

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

FONCTION	CLAVIER	GAMEPAD
Tourner à gauche	Gauche (flèche)	Gauche
Tourner à droite	Droite (flèche)	Droite
Avancer	Haut (flèche)	Haut
Reculer	Bas (flèche)	Bas
Pas à gauche	A	Bouton 13
Pas à droite	D	Bouton 14
Action	Barre d'espacement	Bouton 1
Annuler	ECHAP	Bouton 4
Ignorer/Pause	P	Bouton 10
Courir/Parer	Maj. gauche	Bouton 2
Mode scruter	S	Bouton 7
Inventaire	I	Bouton 9
Lumières allumées/éteintes	L	Bouton 11
Carte	M	Bouton 5
Santé	H	Bouton 3
Verrouiller cible	F	Bouton 8
Arme suivante	E	Bouton 6
Arme précédente	Q	
Recharger	R	Bouton 12
Poser arme	~ (tilde)	
Sauvegarde rapide	F5	
Chargement rapide	F9	

Les commandes inscrites ci-dessus peuvent être entièrement personnalisées dans le menu OPTIONS DE COMMANDE. Sélectionnez la fonction à modifier, appuyez sur ENTRÉE, puis sur la touche/le bouton à assigner à cette fonction. Vous ne devez assigner qu'une fonction par touche/bouton. Sélectionnez RÉINITIALISER pour rétablir les paramètres par défaut.

Vous pouvez également sélectionner directement vos armes en utilisant les touches numériques du clavier :

Planche en bois	1	Grand couteau	6
Barre de fer	2	Pulvérisateur	8
Pistolet	3	Revolver	9
Fusil de chasse	4	Couperet chinois	0
Carabine de chasse	5		

Par défaut, le type de commande est défini sur Style de rotation. Appuyez sur Gauche ou Droite pour faire pivoter votre personnage vers la gauche ou la droite et appuyez sur Haut pour le faire avancer face à lui. Lorsque le type de commande est défini sur Style directionnel, votre personnage se déplace automatiquement dans la direction sur laquelle vous appuyez (Gauche, Droite, Haut, Bas).

Si vous jouez avec un gamepad ou un joystick, vous aurez peut-être plus de facilité à contrôler les mouvements de votre personnage en choisissant le Style directionnel. Si votre manette a un joystick analogique, nous vous recommandons de choisir Analogique pour la commande Marcher/Courir (sous Options de jeu).

06

PROLOGUE







Il y a trois ans, l'épouse de James Sunderland tombe gravement malade et décède. Après cette mort, James essaie de se remettre et de recommencer à vivre mais éprouve les plus grandes difficultés à reprendre le dessus. La douleur émotionnelle et le vide qu'il ressent l'empêchent de faire le deuil de sa femme. Et un beau jour, il reçoit une lettre énigmatique signée du nom de Mary, sa défunte épouse. Dans cette missive, Mary écrit ce qui suit : "Silent Hill est le sanctuaire de nos souvenirs... Je t'y attendrai."



Cette lettre plonge James dans la confusion et le malaise. Il se demande s'il est possible que Mary puisse être encore en vie ou si quelqu'un lui joue un mauvais tour. "Je ne peux me résoudre à y croire vraiment car les morts n'envoient pas de lettres, mais je suis tout de même venu voir ma Mary..."

"Le sanctuaire de nos souvenirs ? Qu'est-ce que cela veut dire ? Cet endroit déborde de souvenirs..."

Face à ce mystère et désireux de découvrir la vérité, James prend le chemin du monde de Silent Hill... Au fur et à mesure que la brume s'épaissit, James sait que la ville n'est plus très loin.

"Ce tunnel est le seul moyen d'accéder au centre de la ville, mais il semble s'y être produit un accident ou un événement du même genre car l'entrée est bloquée."

"Une seconde..."







"Sur la carte, il y a une route qui passe par la forêt et conduit à la ville. Pour rejoindre cette dernière, je ne crois pas avoir d'autre choix que de suivre cette route à pied."

"Je ne vois personne à travers cet épais brouillard... Pour être plus précis, je n'y sens personne."

"Je vois un bâtiment délabré tout près."

"Il n'y a personne à l'intérieur. Le miroir ne réfléchit que mon image."

"Je regarde l'homme du miroir et murmure la question qui suit..."

"Mary... Est-il vraiment possible que tu te trouves dans cette ville ?"

MENU PRINCIPAL



Après les écrans d'introduction, le menu principal apparaît. Vous pouvez y effectuer les choix suivants (certaines options ne seront peut-être pas disponibles tant que vous n'aurez pas sauvegardé de partie) :

CHARGER	Chargez une partie sauvegardée.
CONTINUER	Continuez à partir de votre dernière partie sauvegardée.
NOUVELLE PARTIE	Commencez une nouvelle partie.
OPTIONS	Réglez les options de jeu.
SÉQUENCES CINÉMATIQUES	Affichez les séquences cinématiques débloquées dans le menu Séquences cinématiques.
QUITTER	Quittez la partie pour retourner à l'écran de bureau.

Mettez un élément du menu en surbrillance en appuyant sur les touches Haut et Bas sur le clavier ou le gamepad, puis appuyez sur ENTRÉE pour valider votre choix. Vous pouvez également utiliser la souris pour effectuer vos sélections.

NOUVELLE PARTIE



Sélectionnez NOUVELLE PARTIE pour commencer une nouvelle partie. Deux scénarios peuvent être joués :

Scénario principal : LETTRE DE SILENT HEAVEN
Scénario secondaire : NÉ D'UN VŒU

Dans le scénario principal, vous incarnez James Sunderland au cours de sa visite à Silent Hill. Dans le scénario secondaire, vous incarnez un autre personnage dénommé Maria. Nous vous recommandons fortement de commencer par terminer le scénario principal avant de vous lancer dans le scénario secondaire.

Une fois que vous avez sélectionné le scénario, un nouveau menu apparaît. Il vous permet de sélectionner les niveaux de difficulté Action et Énigme. Les niveaux de difficulté ne pourront pas être modifiés une fois la partie commencée, alors nous vous conseillons de bien réfléchir avant de prendre une décision !

NIVEAU ACTION



DIFFICILE : *nombre plus élevé d'ennemis ; ils sont plus forts et plus rapides.*

NORMAL : *difficulté standard.*

FACILE : *ennemis plus faibles.*

DÉBUTANT : *les ennemis peuvent être vaincus avec un ou deux coups.*

NIVEAU ÉNIGME

DIFFICILE : *les énigmes sont plus difficiles à résoudre et les indices sont vagues.*

NORMAL : *difficulté standard.*

FACILE : *les énigmes sont simplifiées et des indications sont fournies.*

REMARQUE :

quel que soit le niveau de difficulté choisi, les scénarios et les fins de jeu sont les mêmes.

OBJECTIF

James est retourné à Silent Hill pour découvrir la vérité sur Mary, sa femme disparue. Tandis qu'il s'aventure de plus en plus profondément au cœur de la ville, il doit relever des défis de plus en plus difficiles. Quelle est l'origine de la lettre mystérieuse ? Quels autres secrets se cachent dans Silent Hill ?

EXPLORATION

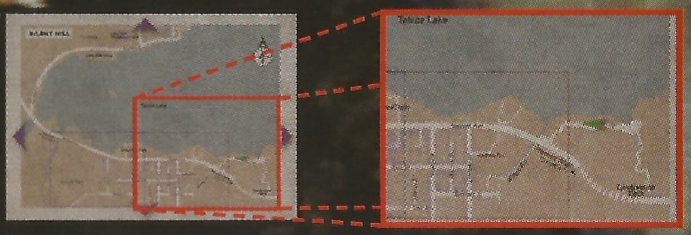


En explorant la ville de Silent Hill, surveillez les réserves supplémentaires et les objets spéciaux. Si James s'intéresse à un objet, il tourne la tête en direction de cet objet. Marchez vers l'objet et appuyez sur ACTION (barre d'espacement par défaut) pour le ramasser ou communiquer.

Maintenez la touche MODE SCRUTER enfoncée (S par défaut) pour déplacer la caméra derrière James et appuyez sur Gauche, Droite, Haut et Bas pour regarder autour de vous. Le Mode scruter ne fonctionne pas dans certaines zones où les angles de caméra sont fixes.

CARTE

Si James a une carte en sa possession, appuyez sur la touche CARTE pour l'afficher (M par défaut). Appuyez sur ACTION pour effectuer des zooms avant et arrière et utilisez les touches de curseur pour faire défiler la carte dans la direction de votre choix. Si la carte inclut plusieurs étages, appuyez sur Haut/Bas pour afficher les autres pages.



Carte - Zoom arrière

Carte - Zoom avant

Lorsque James fouille certaines zones, il prend automatiquement des notes sur la carte avec un marqueur rouge. Le pointeur vert représente la position et l'orientation de James.

INVENTAIRE

Appuyez sur la touche INVENTAIRE pour accéder à l'écran Inventaire (I par défaut). Il contient des informations sur votre santé et les objets que vous portez.

OBJETS DE L'INVENTAIRE

Mettez un objet de l'inventaire en surbrillance en appuyant sur Gauche ou Droite et sur Entrée pour le sélectionner. Les commandes possibles pour chaque objet apparaissent sous Commande dans le coin supérieur droit. Utilisez Haut et Bas pour mettre une commande en surbrillance et appuyez sur Entrée pour la sélectionner. Par exemple, vous pouvez utiliser ou examiner un objet, ou encore prendre, poser ou recharger une arme.

ASSOCIER DES OBJETS

Si la solution d'une énigme nécessite l'utilisation de plusieurs objets en même temps, la commande Associer apparaît. Pour associer des objets, choisissez le premier objet et sélectionnez Associer. Appuyez sur ÉCHAP pour vous dégager, sélectionnez l'objet suivant et Associer. Lorsque vous êtes prêt à utiliser les objets associés, sélectionnez Utiliser.

BLOC-NOTES

Le jeu enregistre automatiquement les notes et informations importantes que vous avez découvertes. Si vous souhaitez consulter ces informations, ouvrez le menu du bloc-notes et sélectionnez le menu de votre choix. Les derniers messages apparaissent en premier.

CARTE

Affichez la carte en cours (voir CARTE pour des informations supplémentaires).

OPTIONS

Réglez les options de jeu (voir OPTIONS pour des informations supplémentaires).

SANTÉ

La case État se trouve dans le coin supérieur gauche de l'écran Inventaire et représente votre état de santé actuel. Lorsque l'état de santé de James se détériore, la case État clignote et se remplit progressivement de rouge. Si James enregistre trop de dommages, il meurt. Utilisez les objets relatifs à la santé tels que la trousse de premiers secours et la boisson énergétique pour recouvrer votre santé. Pendant le jeu, si vous remarquez une icône rouge qui clignote dans le coin inférieur droit de l'écran, cela signifie que la santé de James est au plus bas. Vous pouvez utiliser un objet relatif à la santé directement sans passer par l'écran Inventaire en appuyant sur la touche SANTÉ (H par défaut).







COMBAT

Vous rencontrerez des créatures terribles au cours de votre périple. Heureusement, vous trouverez plusieurs armes en chemin. Avant de vous engager dans le combat, prenez l'arme de votre choix à l'écran Inventaire ou utilisez les touches numériques pour sélectionner l'arme directement. Lorsqu'un ennemi approche, mettez-vous face à lui et préparez votre arme en maintenant la touche VERROUILLER CIBLE (F par défaut) enfoncée, puis appuyez sur ACTION pour attaquer. Si vous réussissez à abattre l'ennemi, vous pouvez courir sur lui et appuyer sur ACTION pour le piétiner. Crunch !

MENU PAUSE

Vous pouvez interrompre la partie à tout moment en appuyant sur ÉCHAP ou sur la touche PAUSE pour faire apparaître le menu Pause. Plusieurs choix sont possibles dans le menu Pause :

REPRENDRE	Reprenez la partie.
SAUVEGARDER PARTIE	Sauvegardez la partie en cours.
CHARGER PARTIE	Chargez une partie sauvegardée.
OPTIONS	Réglez les options de jeu.
QUITTER	Quittez et retournez dans le menu principal.

SAUVEGARDER



Vous pouvez sauvegarder votre progression à tout moment ou presque en mettant la partie en pause et en sélectionnant SAUVEGARDER PARTIE. Le menu Sauvegarder s'ouvre. "Sauvegarde possible" représente un emplacement de sauvegarde vide. Sélectionnez l'emplacement où vous souhaitez sauvegarder la partie et appuyez sur Entrée. Vos parties sauvegardées prennent le nom de l'endroit où vous vous trouvez. Appuyez sur Droite sur votre partie sauvegardée pour afficher des informations telles que l'heure de la partie et la date/l'heure à laquelle la partie a été sauvegardée. Si vous souhaitez supprimer une partie sauvegardée, sélectionnez-la et appuyez sur la touche Retour Chariot.

Vous rencontrerez peut-être d'étranges objets rouges au cours de la partie ; ce sont des points de sauvegarde. Vous pouvez aussi bien utiliser les points de sauvegarde et que le menu Pause pour sauvegarder votre partie.

Vous pouvez également sauvegarder votre partie sans la mettre en pause en appuyant sur la touche Sauvegarde rapide (F5 par défaut). Il n'y a qu'un emplacement de sauvegarde automatique ; si vous utilisez de nouveau la fonction de sauvegarde automatique, la partie préalablement sauvegardée est remplacée. La partie sauvegardée est automatiquement intitulée "Sauvegarde rapide".

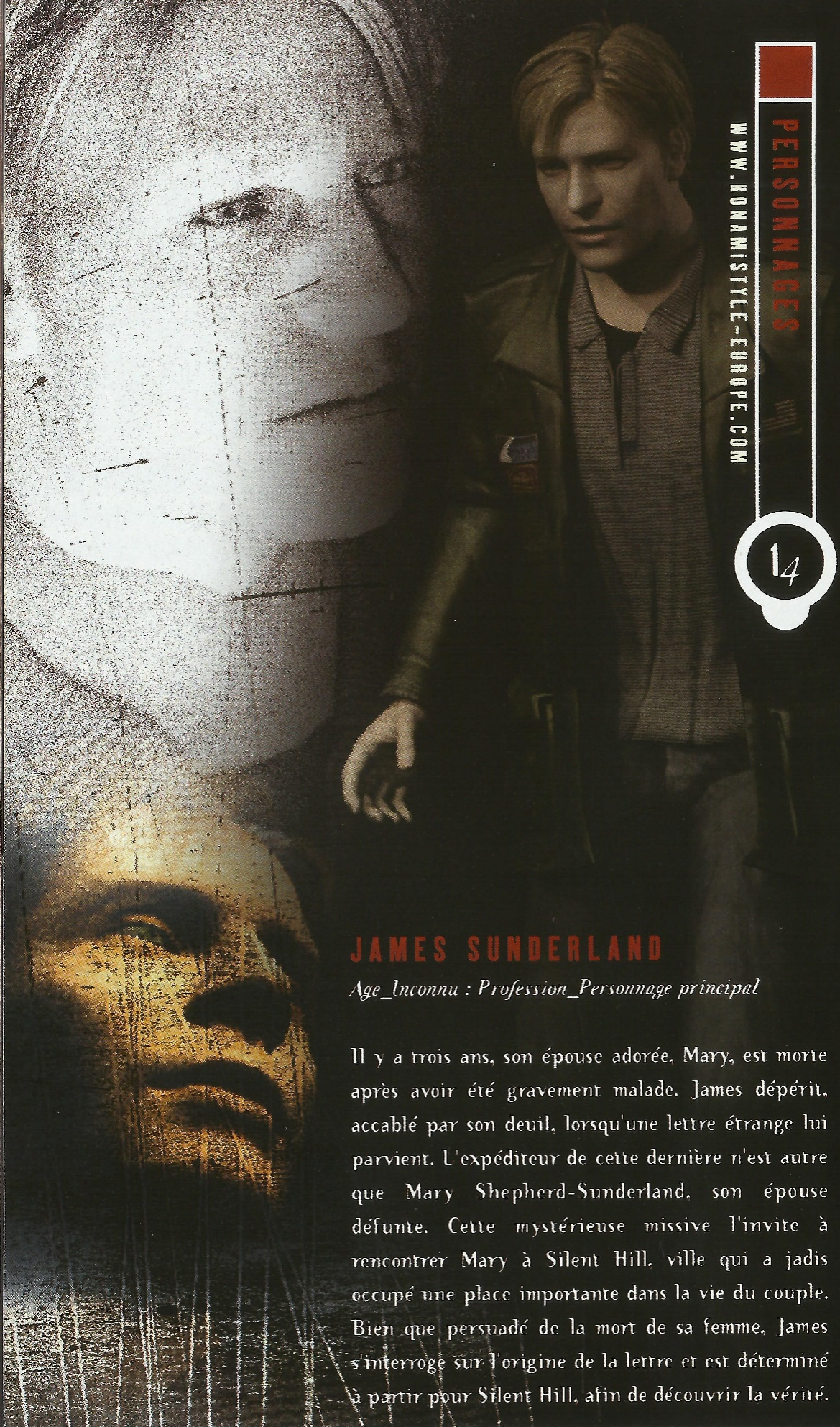
REMARQUE :

pendant les combats contre des boss, vous ne pouvez pas sauvegarder votre partie ; vous devez d'abord vaincre le boss !

CHARGER

Vous pouvez charger une partie sauvegardée à tout moment en sélectionnant CHARGER PARTIE dans le menu principal ou le menu Pause. Mettez la partie sauvegardée à charger en surbrillance et appuyez sur Entrée.

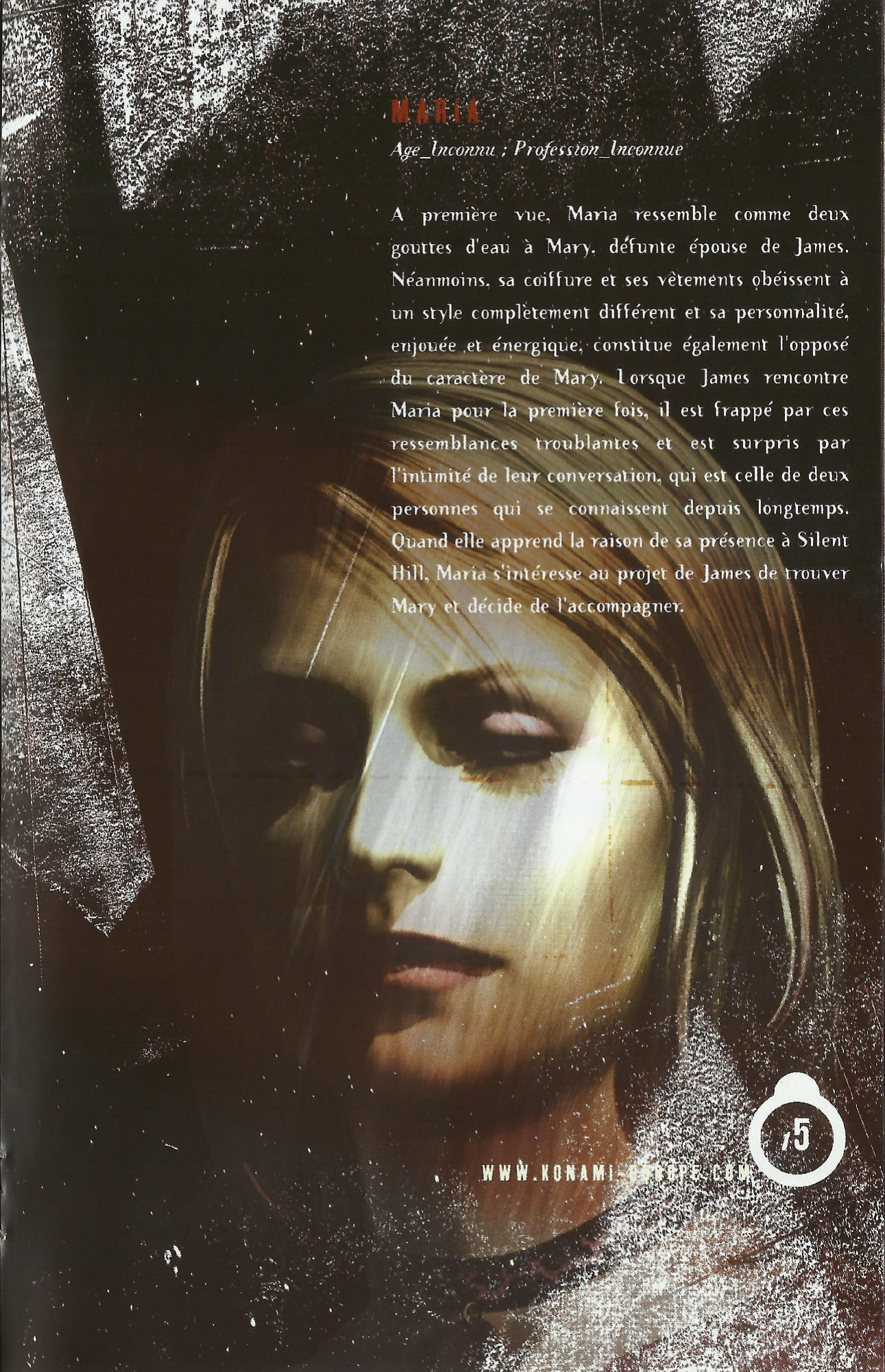
Vous pouvez également charger une partie de sauvegarde rapide en appuyant sur la touche Chargement rapide (F9 par défaut). La dernière partie sauvegardée dans l'emplacement de sauvegarde rapide est alors chargée.



JAMES SUNDERLAND

Age_Inconnu : Profession_Personnage principal

Il y a trois ans, son épouse adorée, Mary, est morte après avoir été gravement malade. James dépérit, accablé par son deuil, lorsqu'une lettre étrange lui parvient. L'expéditeur de cette dernière n'est autre que Mary Shepherd-Sunderland, son épouse défunte. Cette mystérieuse missive l'invite à rencontrer Mary à Silent Hill, ville qui a jadis occupé une place importante dans la vie du couple. Bien que persuadé de la mort de sa femme, James s'interroge sur l'origine de la lettre et est déterminé à partir pour Silent Hill, afin de découvrir la vérité.



MARIA

Age_Inconnu ; Profession_Inconnue

A première vue, Maria ressemble comme deux gouttes d'eau à Mary, défunte épouse de James. Néanmoins, sa coiffure et ses vêtements obéissent à un style complètement différent et sa personnalité, enjouée et énergique, constitue également l'opposé du caractère de Mary. Lorsque James rencontre Maria pour la première fois, il est frappé par ces ressemblances troublantes et est surpris par l'intimité de leur conversation, qui est celle de deux personnes qui se connaissent depuis longtemps. Quand elle apprend la raison de sa présence à Silent Hill, Maria s'intéresse au projet de James de trouver Mary et décide de l'accompagner.

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

MARY SUNDERLAND

Epouse de James Sunderland, morte depuis 3 ans

ANGELA OROSCO

Age_Inconnu : Profession_Inconnue

James fait sa connaissance dans un cimetière et pressent tout de suite l'atmosphère de mystère qui l'entoure. Depuis qu'elle est toute petite, elle est convaincue de ne pouvoir être heureuse. Après son baccalauréat, elle fait une fugue, mais son père la retrouve et la ramène de force à son domicile. Elle s'échappe de nouveau, pour se rendre à Silent Hill, cette fois-ci. A présent, elle erre dans la ville, perdue.



EDDIE DOMBROWSKI

Age_Inconnu : Profession_Inconnue

Eddie est un homme simplet, maladroit et incapable qui a terriblement peur de souffrir. Normalement doux et réservé, il devient incontrôlable quand il est en colère. Que vient-il donc faire à Silent Hill ?

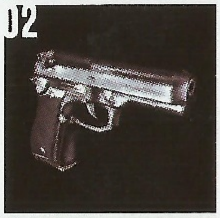
WWW.KONAMI-EUROPE.COM

LAURA

Age_Inconnu : Profession_Inconnue

Petite fille têtue et dure qui fait tout ce qui lui plaît. Elle décide tout à coup de prendre la route. Elle rencontre James, à la recherche de sa femme défunte, et semble savoir plus de choses sur Mary qu'elle ne veut bien l'admettre. Comble de hasard, elle se trouvait dans le même hôpital que Mary, en tant que patiente, et était devenue très proche de cette dernière. Mary l'aimait comme si elle avait été sa propre fille. Elle détient peut-être la vérité que recherche James.


01


02


03


04

01 *Planche en bois : Grand bout de bois rehaussé de quelques clous et long de 80 à 100 centimètres. En raison de son épaisseur, cet objet peut facilement être manipulé et brandi d'une seule main. Le style de ce bout de bois rappelle fort celui des planches utilisées sur les chantiers.*

02 Pistolet : Arme ordinaire fonctionnant avec des chargeurs. Utilisez le pistolet lors de vos attaques à longue portée, mais rusez avec les munitions. Pour accroître l'ampleur des dommages causés par chaque tir, attendez que les monstres soient près pour tirer.

03 *Balles de pistolet : Boîtes de munitions*

04 *Trousse de secours : Elle vous redonnera des forces. Essayez de ne l'utiliser que lorsque vous êtes sérieusement blessé(e) ou à cours de boissons énergétiques.*

05 *Boisson énergétique : Elle vous redonnera un peu de force.*

WWW.RESIDENTEVILCODE.COM


05


06


07


08

06 *Lettre de Mary : Elle se trouve dans une enveloppe blanche unie, dont le dos porte l'inscription "Mary.".*

07 *Radio : Elle est cassée ou ne reçoit peut-être aucun programme. Vous n'entendez que des bruits blancs. Mais pour une raison quelconque, ces bruits augmentent lorsque des monstres sont dans parages. Objet très important.*

08 *Lampe électrique : Elle sert à éclairer les zones sombres et peut être allumée et éteinte. Essentiel pour les combats et les recherches, cet objet risque néanmoins de vous faire repérer par les monstres.*

NOTE:

James découvrira peut-être les autres armes et objets qui sont dissimulés aux quatre coins de Silent Hill.

Le menu Options inclut les options suivantes :



OPTIONS DE JEU : menu des options de jeu

OPTIONS AVANCÉES : menu des options avancées

OPTIONS DE COMMANDE : menu des options de commande, voir COMMANDES pour des informations supplémentaires

TYPE DE COMMANDE : Style de rotation : Gauche/Droite fait pivoter le personnage, Haut fait bouger le personnage vers l'avant
Style directionnel : le personnage se déplace immédiatement dans la direction de la touche sur laquelle vous appuyez

VIBRATION : niveau de vibration des gamepads

LANGUE : anglais, français, allemand, italien et espagnol

SOUS-TITRES : sous-titres activés ou désactivés

CONFIG. DES HAUT-PARLEURS : configurations des haut-parleurs (les options varient en fonction de la carte son)

VOLUME MUSIQUE : volume de la musique de fond

VOLUME EFFETS SONORES : volume des effets sonores

OPTIONS DE JEU

Le menu Options de jeu inclut des options de jeu supplémentaires :

COMMANDE ARME : Normal : maintenez la touche Verrouiller cible enfoncée pour utiliser l'arme. Échanger : activez la touche Verrouiller cible pour utiliser l'arme.

CARTE : taille par défaut de la carte (Zoom avant/Zoom arrière).

COMMANDE MARCHER/COURIR : vitesse par défaut des mouvements (Marcher/Analogique/Courir). Marcher est la fonction par défaut ; choisissez Analogique si vous utilisez un joystick analogique.

COMMANDE AFFICHER : Normal : maintenez la touche Mode scruter enfoncée pour regarder autour de vous. Échanger : activez la touche Mode scruter pour regarder autour de vous.

COULEUR DU SANG : changez la couleur normale du sang (rouge) et choisissez une autre couleur.

OPTIONS AVANCÉES

Le menu Options avancées inclut les options matérielles avancées. Certaines d'entre elles ne seront peut-être pas disponibles en fonction de votre système.

NIVEAU DE LUMINOSITÉ : augmentez ou réduisez le niveau de luminosité.

POSITION DE L'ÉCRAN : réglez la position de l'écran.

EFFETS SONORES : activez ou désactivez les effets sonores.

TEXTURES DE HAUTE RÉSOLUTION : activez ou désactivez les textures de haute résolution.

RÉSOLUTION : définissez la résolution de l'écran.

OMBRES : activez ou désactivez les ombres dynamiques.

BROUILLARD : définissez la complexité du brouillard (Complexe/Simple).

FILTRES AVANCÉS : Activez ou désactivez les effets avancés de filtre.

REFLET PARASITE : Activez ou désactivez les effets de reflet parasite.

SON 3D LOGICIEL : utilisez le son 3D logiciel ou matériel.

REMARQUE : si vous souhaitez augmenter les performances globales de votre ordinateur, vous pouvez réduire la résolution, définir le brouillard sur simple et désactiver les effets sonores, les ombres, les filtres avancés et les effets de reflet parasite. Le jeu ne sera pas aussi beau, mais il sera exécuté plus rapidement.

WWW.KONAMI-EUROPE.COM

Silent Hill 2 was originally developed by

KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO

DIRECTOR
Masashi Tsuboyama

SOUND DIRECTOR
Atsumu Miyazawa

PROGRAMMERS

Main Program
Takayuki Kobayashi

Effect Program
Masayoshi Sato

Peripheral Program
Osamu Komuta

Sound Program
Makoto Hiura
Tetsushi Takahashi

Technical Support
Hideo Ueda
Nozomi Akimoto
Keiichi Ikeda
Hisashi Kato

Original Program
Norihito Hatakeda
Hiroyuki Owaku
Yuki Mizuochi
Yukinori Ojima
Kazumasa Ogiso
Kazutoshi Sugai
Hideyuki Fujii
Hayato Fukushima
Satoshi Kikuchi
Taku Otani
Hidehisa Harada
Naoto Ohashi
Hiromichi Ito
AKI

DESIGNERS

Background Revision
Yumiko Fujishima
Takayuki Ando
Masayuki Fujiki
Kyohei Yamaguchi

Town Design/Modeling
Masashi Tsuboyama
Atsushi Ono
Motomi Minowa
Mayuko Yano
Hitomi Namatame
Jun Inoue
Hiroto Yamaguchi
Yuko Ito
Jun Suzuki

Room Design/Modeling
Takamitsu Nemoto
Yasunori Kanetake
Masako Murakata
Keiko Yamazaki
Runa Sugiyama
Noriyoshi Sato
Chieko Ogura
Tomohisa Koike
Takeshi Miura
Hiroshi Koyama

Character Modeling
Shingo Yuri
Sachiko Sugawara
Minako Asano

Character Motion
Yuichi Kobayashi
Shigeru Kobayashi
Kazuhide Nakazawa

Drama Animation
Suguru Murakoshi
Atsushi Sakamoto
Atsuya Tanaka
Ray Matsumura
Shiro Kanemori

Still Picture
Takashi Ito
Tomoko Morohoshi

Item Design/Modeling
Eiichi Ito
Tomoko Furukawa

Logo/Package Design
Daisuke Nakayama

CGI MOVIE EDITOR
Morio Kishida

PUBLICITY

Overseas
Kazunori Nirasawa

Domestic
Kanako Nakahara
Taro Miyake
Osamu Shigeta

EnglishSupervisor /Translator
Jeremy Blaustein (WordBox)

CASTING COORDINATOR
Haruhiko Inaba (WordBox)

MOTION/ VOICE ACTOR
Guy Cihi
Monica Horgan
Donna Burke
David Schaufele
Jakey Breckenridge
Dominic Allen
Dennis Falt

MOTION CAPTURE STUDIO
Links DigiWorks
Sakuratei

VOICE RECORDING STUDIO
OMNIBUS JAPAN

SPECIAL THANKS TO
Ken Ogasawara
Jason Enos
David Cox
Stephanie Hattenberger
Norio Takemoto
Masahiro Sato
Tomoaki Kouguchi

ORIGINAL DIRECTOR
Masashi Tsuboyama

SCENARIO WRITER
Hiroyuki Owaku

MONSTER DESIGNER
Masahiro Ito
Sato Works

SATO | WORKS U.S.A

DRAMA DIRECTOR
Suguru Murakoshi

ALL MUSIC & SOUND EFFECTS
Akira Yamaoka
PRODUCER
Akihiro Imamura

EXECUTIVE PRODUCER
Gozo Kitao

© 1999 2001 2002 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT TOKYO ALL RIGHTS RESERVED.

INTERNATIONAL MANAGER & TRANSLATOR
Kaz Nirasawa

Silent Hill 2 PC conversion developed by
CREATURE LABS

Lead Programmer
Dean Calver

Programmers
Oscar Cooper
Ian Sweeny
Dave Carter

Support Programming and IT
Francis Irving
Wayne Stallwood
Mark Stamps

Additional Art
Nathan Thomas
Jayenne Montana

QA Support
Pete Morrish

Project Management
Ian Saunter

Special Thanks
Howard Newmark
Michael Hayward
Alan Partridge

KONAMI OF JAPAN CONSUMER SOFTWARE DIVISION

Executive Officer
Kazumi Kitaue

Manager
Tetsuya Hiyoshi

Product Manager
Yasufumi Mouri

Special Thanks
Akira Ishizuka

KONAMI OF EUROPE

SENIOR EUROPEAN BRAND MANAGER
Hans-Joachim Amann

DIRECTOR PRODUCT MANAGE-MENT DIV. EUROPE
Dave Cox

PRODUCT MANAGE-MENT ASSISTANT
Christian Pfeffer

EUR. PACKAGE & MANUAL DESIGN
H.-J. Amann@KOE
Oliver Forte@identitaet Department.X

EUR. MARKETING & PR DIRECTOR
Martin Schneider

EUR. PR MANAGER
Wolfgang Ebert

EUROPEAN PR & MARKETING TEAM
Benelux: Sophie Schulz
France: Cécile Caminades, Stéphanie Hattenberger
Germany: Martin Schneider, Katja Torrini, Wolfgang Ebert, Sophie Schulz
Nordic: Kalle Lagerroos
Spain: Susana Gonzales
UK: Emily Britt, Jon Murphy

SPECIAL THANKS
Mike McHale & Keith Matejka@KOA
Kaz Nirasawa@CSD
Susana Gonzales, Martine Saunders, Ella Siebert, Ralph Champean@KOE
SIM@Home
All Members of KONAMI CORPORATION



KONAMI of Europe GmbH
23 Rue Cambon
75001 Paris
FRANCE

Hot Line: 08 92 68 16 15 (Euro 0,35/Mn)

ÉGALEMENT DISPONIBLE :

BANDE ORIGINALE





KONAMI www.konami-europe.com

"PS2", "**KONAMI**" are trademarks of Konami Corporation. Silent Hill© is a registered trademark of Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. © 1999 2003 Konami Computer Entertainment Tokyo. ALL RIGHTS RESERVED. Published by Konami of Europe GmbH. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. NVIDIA®, the NVIDIA Logo©, and other NVIDIA Marks are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation in the United States and other countries. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2002 by RAD Game Tools, Inc. All other names, trademarks and logos are property of their respective owners.