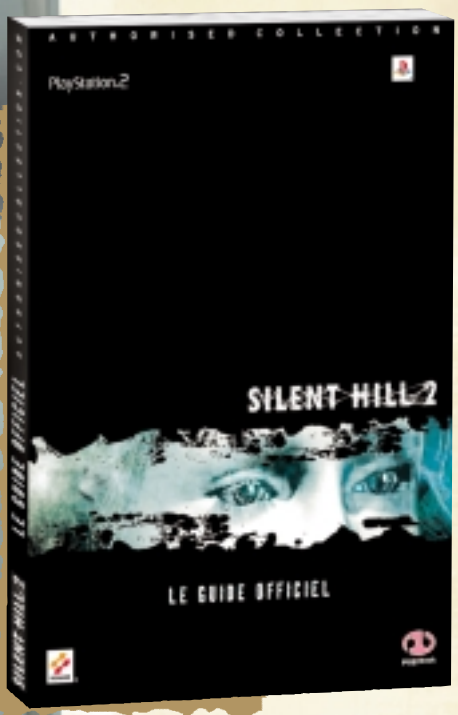


Introduction

« Silent Hill 2 - Director's Cut » est une extension de l'œuvre originale « Silent Hill 2 » disponible sur PlayStation®2. Le document présent (en format pdf), consacré aux spécificités de la version Director's Cut, constitue avant tout un complément du Guide Officiel Silent Hill 2. Ce guide de 164 pages élucide tous les sombres mystères du jeu, entre autres :

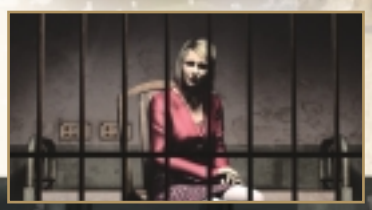
- Les meilleures tactiques pour découvrir les cinq fins différentes
- Le cheminement complet expliqué dans ses moindres détails avec tous les trucs et astuces
- La solution de toutes les énigmes pour les quatre niveaux de difficulté
- Tous les secrets sur 22 pages : séquences vidéo cachées, options, modes de jeu à déverrouiller...
- Des informations précises sur l'ensemble des personnages et monstres de l'aventure
- Une véritable école de combat
- Les cartes détaillées des 7 zones de jeu et la description des 76 objets essentiels à votre survie

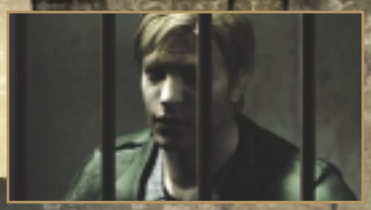
Les pages qui suivent présentent le contenu et les nouveautés de « Silent Hill 2 - Director's Cut ».

Après avoir sélectionné « New Game » dans le menu du jeu, vous avez le choix entre deux scénarios. Le scénario principal, « Letter from Silent Heaven », correspond à la quête originale de « Silent Hill 2 » dans laquelle James Sunderland part à la recherche de sa défunte femme, Mary, dans la ville de Silent Hill (voir à la page 4 du Guide Officiel).

Le scénario annexe « Born from a Wish » est un exclusivité de la version Director's Cut. Cette intrigue bonus relate un court passage de l'existence de Maria, juste avant qu'elle rencontre James. Il est préférable de finir l'aventure principale avant de se lancer dans ce scénario annexe qui révèle de nombreux éléments de l'histoire générale du jeu.

En plus de ce scénario additionnel, « Silent Hill 2 - Director's Cut » propose un dénouement inédit à l'aventure de James. Consultez la section des Secrets pour découvrir comment obtenir la délirante fin OVNI. Pour le reste, retrouvez l'école de combat, les astuces, le cheminement, la liste des monstres, les secrets et toutes les autres informations dans le Guide Officiel.





Principes du Jeu

Les commandes de base

Si vous ne modifiez ni le Type de Commandes, ni la Configuration des Touches, Maria et James Sunderland répondent aux commandes suivantes. (Dans un souci de clarté, nous présentons les commandes correspondantes pour une manette PlayStation®2, telles qu'elles apparaissent dans le Guide Officiel).

PC	PlayStation®2	
↑	Touches directionnelles / joystick gauche ↑	Avancer
↓	↓	Reculer
←	←	Tourner à gauche
→	→	Tourner à droite
A	L1	Pas de côté vers la gauche tout en continuant de regarder dans la même direction
D	R1	Pas de côté vers la droite tout en continuant de regarder dans la même direction
S	L2	Scruter : Maintenez cette touche enfoncée pour placer la caméra derrière James ou Maria (cette fonction n'est pas disponible dans certaines situations particulières).
F	R2	Touche d'attaque : Appuyez sur cette touche pour utiliser l'arme sélectionnée. N'oubliez pas que James ne dispose d'aucune arme au début de son aventure.
H	R3	Soins complets : Lorsque vous appuyez sur **H** (R3), et si votre inventaire le permet, les objets requis pour soigner James ou Maria sont automatiquement utilisés. Votre personnage reste immobile pendant toute l'opération et aucun message n'apparaît à l'écran pour confirmer la procédure.
P	SELECT	Mettre le jeu en Pause
M	△	Ouvrir la carte
Maj. gauche	□	Courir
L	○	Allumer ou éteindre la lampe torche (cette option concerne uniquement James)
Barre d'espacement	⊗	Confirmer une action ; examiner, prendre ou utiliser des objets. Maintenez la touche **F** (R2) simultanément enfoncée pour faire usage d'une arme.
I	START	Ouvrir l'inventaire
ECHAP	△ / □ / ○	Annuler, Fermer la carte / l'inventaire
E *	-	Arme suivante
Q *	-	Arme précédente
R	-	Recharger
~	-	Poser arme
F5	-	Sauvegarde rapide
F9	-	Chargement rapide

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

Le menu de sauvegarde

Dans le menu de sauvegarde, vous faites apparaître des informations supplémentaires sur votre partie. Vous pouvez ainsi savoir combien de temps vous avez passé sur l'aventure en cours et quelles fins vous avez déjà vues :

L = Laisser M = Maria W = Dans l'eau R = Renaître D = CHIEN U = OVNI X = Fin du scénario « Born from a Wish »

Si vous rencontrez des difficultés d'ordre technique, n'hésitez pas à contacter directement Konami. Vous trouverez le numéro de téléphone correspondant dans la notice du jeu.

Cheminement – Born from a Wish

Introduction

Avant de vous lancer dans le scénario « Born from a Wish », comme dans la quête principale, vous devez choisir parmi quatre Niveaux d'Action ; vous n'aurez par contre pas à décider du Niveau d'Enigme. Vous démarrez l'aventure dans une des pièces du club Nuit du Ciel (Heaven's Night), dans la partie ouest de Silent Hill. Maria dispose d'un Revolver et de quelques balles dans son inventaire.

Consultez les pages 24 à 26 du Guide Officiel pour tout apprendre sur les trois types de monstres que vous allez rencontrer durant la partie : le Lying Figure, le Creeper et le Mannequin.

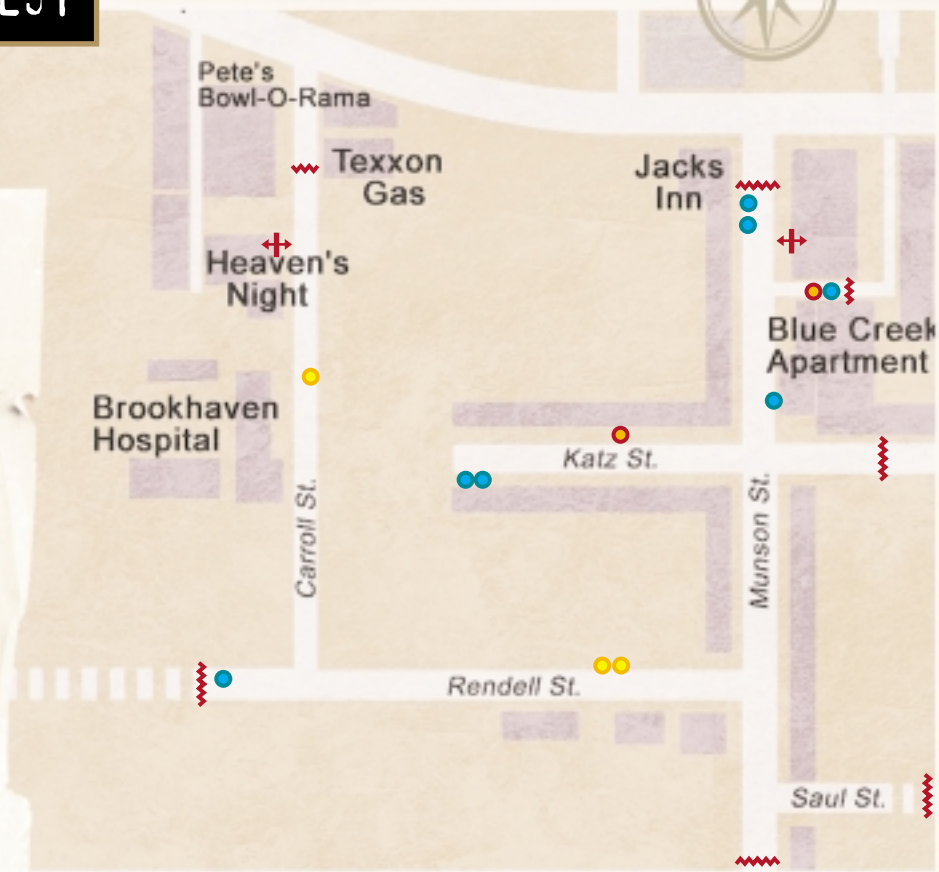
Les techniques d'attaque qu'emploie James sont aussi valables pour Maria. Seuls deux objets diffèrent entre les deux personnages : Maria utilise un Revolver (et non pas un Pistolet) ; d'autre part, elle trouve un Couperet chinois, l'équivalent de la Planche de bois de James, en bien plus efficace.

Le club Heaven's Night

Commencez par ramasser les deux boîtes de Balles de revolver qui sont posées sur l'étagère inférieure du cabinet situé dans le coin, et les deux Boissons revigorantes sous le lavabo, de l'autre côté. Ouvrez ensuite la porte : derrière, il est possible d'aller sur la droite de Maria mais, ce chemin n'étant qu'une impasse, prenez plutôt à gauche. La première porte que vous croisez est verrouillée. Continuez donc jusqu'au bout du couloir pour entrer dans la salle centrale du club. La sortie se trouve à l'autre bout de la pièce. En passant, ne manquez pas le Couperet chinois sur le comptoir du bar (illustration 1) : il s'agit en réalité de l'arme que manie Maria en combat rapproché. Il ne vous reste qu'à récupérer la Trousse de soins sur le tabouret voisin.

01

SILENT HILL OUEST



Symboles utilisés

- Vous ne pouvez pas continuer dans cette direction.
- Cette porte est ouverte

Equipement

- Boisson revigorante
- Trousse de soins
- Balles de revolver

Silent Hill Ouest

Dorénavant, vous pouvez consulter la carte pour vous orienter. Suivez l'axe de Carroll Street en direction de Rendell Street. Une Boisson revigorante est posée devant la porte du camion garé de l'autre côté de la rue. Notez que, dans ce scénario, vous n'avez pas accès à l'hôpital de Brookhaven.

Si vous avancez vers l'ouest dans Rendell Street, vous apercevez une barrière qui bloque le passage. Sur le pare-choc arrière d'une voiture abandonnée juste devant, vous trouvez des Balles de revolver (ill. 2).

Courez vers l'est, le long de Rendell Street : deux Boissons revigorantes vous attendent par terre, au pied du van, sur le parking au nord de la rue (ill. 3).

Une fois au niveau de Munson Street, prenez à gauche en direction du nord. Vous n'avez plus qu'à atteindre le bout de la rue où un obstacle se dresse devant le Motel (Jack's Inn).

02

03

Katz Street et Munson Street

A l'extrémité nord de Katz Street, pensez à ramasser la Trousse de soins sur le petit mur, à droite du véhicule (ill. 4). De plus, ne manquez pas les deux boîtes de Balles de revolver posées par terre, dans la partie grillagée au sud-ouest de Katz Street.

Une autre boîte de Balles de revolver vous attend près de la voiture, au croisement de Munson Street et Katz Street. En outre, une Trousse de soins et une nouvelle boîte de Balles de revolver sont cachées dans le coffre de la camionnette garée dans la ruelle, au nord du bâtiment Blue Creek Apartment (ill. 5). Enfin, deux dernières Boîtes de balles se trouvent à proximité du panneau du Jack's Inn. De l'autre côté du carrefour, une porte mène dans la maison des Baldwin (ill. 6). Traversez vite le jardin où rôdent deux monstres, puis pénétrez dans la bâtisse par la porte principale de la véranda.

04

05

06

MAISON DES BALDWIN

Symboles utilisés

- Cette porte ne peut pas être ouverte
- Cette porte est ouverte
- Cette porte ne peut être ouverte qu'avec un objet particulier
- Cette porte ne s'ouvre que d'un côté

Equipement

- Boisson revigorante
- Trousse de soins
- Balles de revolver

Objets

1. Plaque blanche
2. Plaque rouge
3. Plaque noire
4. Clé à l'Acacia
5. Allumettes

Documents

1. Tombe du jardin intérieur
2. Encyclopédie des plantes : Acacia
3. Souvenirs perdus

Cartes

- Carte de la maison Baldwin

Points de sauvegarde

1. Salon du Manoir
2. Hall d'entrée du Manoir

Maison des Baldwin

Traversez directement le Hall d'entrée pour rejoindre le Salon du Manoir. N'hésitez pas à sauvegarder votre partie et à saisir la Carte de la maison Baldwin sur un des panneaux latéraux. Deux boîtes de Balles de revolver et une Trousse de soins sont posées sur la table, au milieu de la pièce. Passez par la porte nord, puis montez dans la cage d'escalier. Sur le chemin, ramassez deux boîtes de Balles de revolver sur une petite table, dans l'angle du premier étage.

Au niveau suivant, commencez par examiner la porte du salon. Après avoir discuté avec Ernest Baldwin, qui reste invisible, allez ouvrir la porte sud : vous accédez à un couloir dans lequel rôde un Mannequin qui garde une Boisson revigorante posée sur une table, dans un coin. Continuez par la porte de droite pour accéder à la galerie du Hall d'entrée (ill. 7). Une Plaque blanche gît sur le sol, au bout du passage. Prenez-la avant de retourner dans le salon ; dès votre arrivée dans cette pièce, vous remarquez que quelqu'un a déplacé l'écran qui couvrait la cheminée. Utilisez l'échelle cachée dans le conduit pour vous rendre dans le Jardin intérieur. Récupérez alors la Plaque rouge à côté de la tombe. Enfin fouillez le coin sud-ouest de la zone pour obtenir la Plaque noire (ill. 8).

07

08

L'énigme des Plaques

Lorsque vous examinez la pierre tombale, vous remarquez la présence d'un renfoncement carré. Vous devez y placer les trois Plaques métalliques (Plaque blanche, Plaque rouge, Plaque noire) de façon à ce que, en dépit de leurs trous, elles recouvrent complètement le fond bleu.

Insérez les Plaques blanche et noire « telles quelles », et tournez la Plaque rouge de 90 degrés vers la gauche avant de l'insérer (ill. 9).

Vous libérez ainsi de la tombe la Clé à l'Acacia. L'inscription gravée dans la pierre est alors enregistrée dans votre menu sous la note « Tombe du jardin intérieur ».

09

Le cadeau d'Amy

Avec la Clé à l'Acacia, vous pouvez déverrouiller la porte du deuxième étage : elle mène au passage reliant la galerie sud du Hall d'entrée avec le couloir adjacent à la Salle du piano (ill. 10). Entrez dans la Salle des enfants pour récupérer les Allumettes sur la table de nuit. Continuez ensuite dans le couloir jusqu'à l'extrémité nord-ouest. Les marches conduisent au Grenier. A l'aide des Allumettes, allumez la bougie en haut de l'escalier et regardez sous le fauteuil dans le coin de la pièce pour obtenir une Carte d'anniversaire (ill. 11). Vous devez apporter cet objet à Ernest Baldwin. Dans le secteur de la salle du piano, un Mannequin se dresse sur votre chemin. Si vous jouez avec un Niveau d'Action élevé, vous croisez le monstre ressuscité dans le couloir est du Hall d'entrée. Méfiez-vous aussi du Lying Figure qui rôde devant le salon.

10

11

A la recherche d'Ernest

Lors de votre retour au salon avec la Carte d'anniversaire, vous réalisez qu'Ernest est parti. Pensez à ramasser deux Boissons revigorantes dans le placard à côté de la porte et une Trousse de soins sur la table proche de la fenêtre. Vous pouvez alors feuilleter le livre posé sur la table centrale (ill. 12). Son contenu apparaît dans la note « Encyclopédie des plantes : Acacia ».

Passez par la porte nord dans le couloir sinueux et entrez dans la cage d'escalier nord, face au Garde-manger. Si vous jouez avec un Niveau d'Action élevé, vous croiserez un monstre au pied des marches. La porte située à droite de l'escalier donne sur une longue galerie de la partie est de la propriété : des Balles de revolver (ill. 13) sont disponibles dans ce passage. Pénétrez dans la Salle de service et ramassez-y les Balles de revolver et les deux Boissons revigorantes. Lorsque vous sortez par l'autre porte, vous arrivez dans un couloir abritant un point de sauvegarde. La porte donnant sur l'escalier est verrouillée pour l'instant. Par conséquent, continuez vers l'Etude, en prenant garde au danger qui vous guète sur le chemin.

12

13

Une faveur

Dans l'Etude, vous trouvez un livre vert contenant les Souvenirs perdus (ils sont enregistrés dans votre menu sous une note du même nom). Lorsque vous examinez la porte de la Chambre, Ernest vous demande de lui rendre un service. Notez que si vous examinez la porte de la Chambre une seconde fois, vous assisterez à une nouvelle conversation. Juste après, vous pouvez ouvrir la porte adjacente au point de sauvegarde et descendre les marches situées derrière (ill. 14). En bas, prenez à droite puis passez par la porte de gauche (les deux autres sont de toute façon fermées).

Dans le passage suivant, vous apercevez une petite plaque sur le sol et des Creepers qui courent dans tous les sens. Traversez la zone et grimpez l'escalier tout au bout. Une fois en haut, courez le long de ce nouveau couloir en ignorant les deux portes verrouillées sur le chemin. Dès votre arrivée sur le toit (ill. 15), faites attention aux monstres qui errent à proximité. Entrez rapidement dans l'immeuble Blue Creek Apartment par la porte qui se situe à côté de la poubelle verte, au fond de la cour (ill. 16).

14

15

16

BLUE CREEK APARTMENT

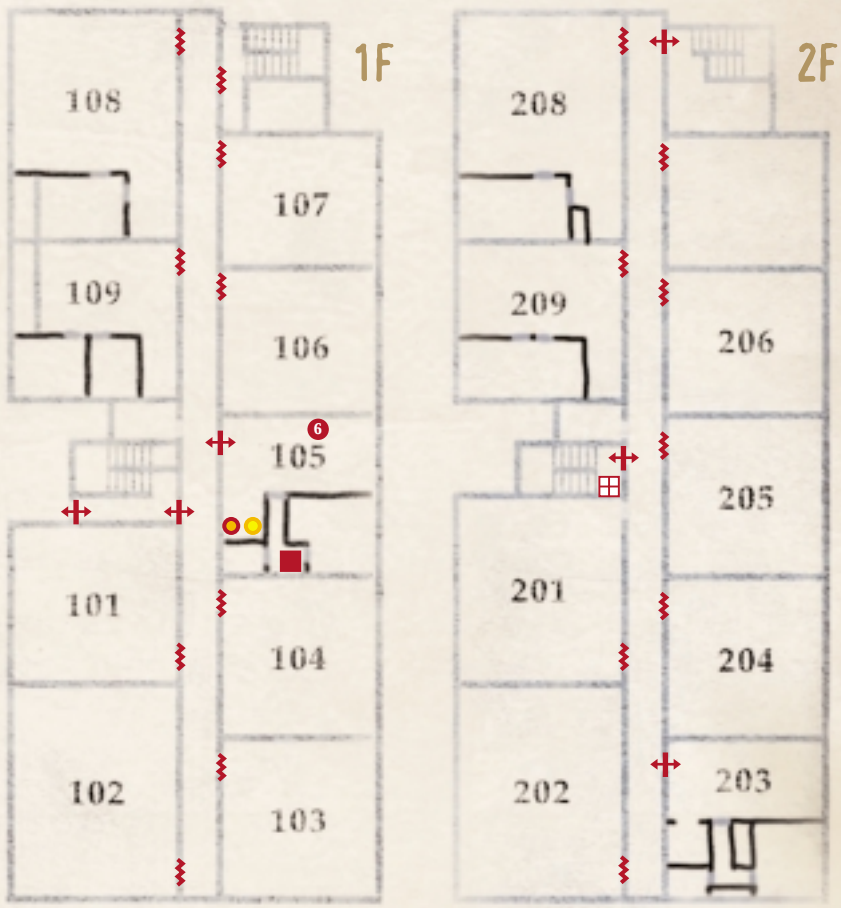
Symboles utilisés
- Cette porte ne peut pas être ouverte
- Cette porte est ouverte

Equipement
- Boisson revigorante
- Trousse de soins

Objets
- 6 Liquide blanc

Carte
- Plan de l'immeuble

Point de sauvegarde
- Appartement 1E



Blue Creek Apartment

Le Plan de l'immeuble est posé par terre, au deuxième étage de la cage d'escalier. C'est d'ailleurs aussi à cet endroit que James le trouvera... Il n'est toutefois pas indispensable de le ramasser. En effet, même si vous pouvez visiter l'appartement 203 ou l'escalier nord, vous n'y rencontrerez rien d'intéressant.
La seule raison de votre présence dans l'immeuble vous attend à l'intérieur de l'appartement 105. Dans la cuisine, ne manquez pas le point de sauvegarde, la Boisson revigorante ainsi que la Trousse de soins. Cependant, c'est surtout la bouteille de Liquide blanc qui devrait attirer votre attention, sur la table du salon (ill.17).

Ramenez cet objet à Ernest, dans la Maison des Baldwin : avec la bouteille de Liquide blanc dans votre inventaire, examinez la porte de la Chambre dans l'Etude pour achever l'aventure de Maria (ill. 18)

17

18

Game Over

Après les crédits de fin, votre performance est évaluée : vous pouvez ainsi consulter différentes informations relatives à votre partie comme le Niveau d'Action, le nombre de Sauvegardes effectuées, la Durée totale de jeu, la Distance à pied parcourue, les Objets utilisés, les Ennemis battus et les Dommages totaux. Toutefois, contrairement au scénario de James, aucun Classement ne vous est attribué. Notez d'ailleurs que les résultats marqués en jaune ne correspondent pas à une prouesse de votre part mais à des critères fixes, qui ne concernent pas l'aventure de Maria (comme le Niveau d'Enigme, la Vitesse maximum du bateau ou le Classement).

Secrets

La fin OVNI

A l'instar de la fin CHIEN, le dénouement de l'histoire s'avère plutôt léger avec cette séquence exclusive à « Silent Hill 2 - Director's Cut ». Cette fin fait référence à une scène très similaire de Silent Hill (1) (un jeu disponible sur PlayStation) dans laquelle Harry Mason était à la recherche de sa fille.

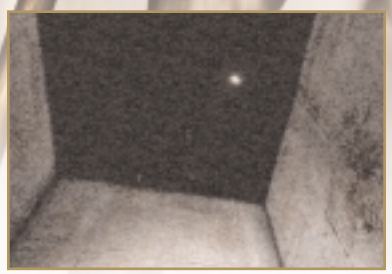
19

Pour obtenir ce bonus, vous devez avoir terminé au moins une fois la quête principale (« Letter from Silent Heaven ») ainsi que le sous-scénario (« Born from a Wish »). Commencez ensuite une nouvelle partie avec James. Vous vous retrouvez dans les toilettes du parking où vous avez désormais la possibilité de ramasser un objet secret, la Gemme bleue (ill.19). Cette pierre mystérieuse peut servir dans trois endroits différents.

1) Brookhaven Hospital « Altéré » – Jardin

Dans l'hôpital, après votre conversation avec Laura, vous affrontez trois monstres en cage (voir à la page 73 du Guide Officiel). Après le combat, l'aventure continue dans le jardin de l'hôpital « altéré ». C'est dans cette cour intérieure (ill. 20) que vous pouvez utiliser la Gemme bleue une première fois pour prendre contact avec les extra-terrestres (ill. 21).

20



21

2) Silent Hill Ouest – Dock

Après le combat contre Eddie, vous arrivez sur la jetée de la rive sud de Toluca Lake. Servez-vous alors de la Gemme bleue avant de monter dans le bateau (ill. 22). Notez que, pour réussir, vous devez impérativement vous tenir sur la surface en bois (et non sur la partie en pierre).

22

3) Lakeview Hotel – Chambre 312

C'est dans la Chambre 312 de l'hôtel que vous pouvez utiliser la Gemme bleue une troisième et dernière fois : positionnez-vous près de la fenêtre (ill. 23) (c'est-à-dire pas directement à côté de la porte) pour entrer à nouveau en contact avec les extra-terrestres. La partie se termine alors dans une scène pour le moins insolite...

23

© piggyback interacitve limited 2003. Konami® and the KONAMI logo are registered 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
The Official Silent Hill® 2 - Director's Cut Strategy Guide is a licensed product of KONAMI of Europe GmbH. All rights reserved. Reproduction or transmission, in whole or in part - on any support including on-line and off-line electronic media - is prohibited without the prior written permission of KONAMI of Europe GmbH and piggyback interactive limited.
PlayStation and the PlayStation logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.