

Il y a deux ans, Henry Townshend emménageait au 302 South Ashfield Heights, immeuble collectif de Ashfield, ville de taille moyenne. Henry était heureux. Sa nouvelle vie lui convenait.

Mais il vit quelque chose d'étrange depuis cinq jours. Chaque nuit, il fait le même rêve. Oh, et en plus...

Pas moyen de sortir du 302...

SOMMAIRE

Sommaire

Principes du Jeu

Le menu principal	6	Le combat	16
Les options	6	Les ennemis	19
L'Appartement 302	8	En compagnie des dames	22
Les autres Mondes	13	Conseils et astuces	23

Cheminement

Comment utiliser le cheminement	28	Appartement 302	70
Appartement 302	30	Monde de l'hôpital	71
Monde du métro	33	Monde du métro - 2 ^{ème} fois	76
Monde de la forêt	42	Monde de la forêt - 2 ^{ème} fois	82
Monde de la prison lacustre	48	Monde de la prison lacustre - 2 ^{ème} fois	88
Monde de la construction	56	Monde de la construction - 2 ^{ème} fois	95
Monde de l'appartement	63	Monde de l'appartement - 2 ^{ème} fois	103

Inventaire

Armes	114	Objets clés	118
Equipement	117	Documents	122

Secrets

Le final	128	Les secrets des monstres	142
Les dénouements	131	Questions et réponses	144
Les bonus	133	Quelques détails...	146
Les horreurs du 302	136	Pour aller plus loin...	147
Eileen	138		

Index

150

Les onglets

Le système d'onglets situé sur le bord droit de chaque double page vous présente l'ossature générale du Cheminement. Utilisez-le pour localiser instantanément l'information dont vous avez besoin. Les onglets du haut correspondent aux chapitres du guide, et ceux du bas aux différentes sections à l'intérieur d'un même chapitre.

LE COMBAT



Les commandes

Commande	Play-Station 2	Xbox	PC	Fonction
Déplacement	Stick analogique gauche	Stick analogique gauche	W - avant S - arrière Q - gauche E - droite	Déplacer le personnage
Sélection	Touches directionnelles	Pad directionnel	↑ ↓ ← →	Sélectionner un objet dans l'inventaire
Vue	Stick analogique droit	Stick analogique droit	J - gauche L - droite I - haut K - bas	Changer la vue (pas toujours possible)
Utilisation	Ⓧ	ⓧ	Ctrl (droite)	Afficher la liste des objets, utiliser un objet / sortir une arme
Album	ⓐ	Ⓨ	U (Documents) M (Carte)	Afficher la liste des documents / afficher la carte
Caméra	L2	Gâchette gauche	Tab	Positionner la caméra derrière Henry (pas toujours possible)
Inventaire	SELECT	BACK	T	Ouvrir l'inventaire
Pause	START	START	Echap	Mettre le jeu en pause
Attaque	R2	Gâchette droite	B	Se mettre en position de combat (maintenir la touche enfoncée), afficher la jauge de vie

En mode attaque (maintenez enfoncée la touche attaque) :

Annulation	○	Ⓑ	Caps Lock	Sauter en arrière, esquiver latéralement
Confirmation	ⓧ	ⓐ	Espace	Utiliser l'arme
Pas de côté (gauche)	L1	-	A	Esquiver latéralement sur la gauche
Pas de côté (droite)	R1	-	D	Esquiver latéralement sur la droite

Vous trouverez les schémas des manettes à la page 8

Henry se met en position de combat dès que vous maintenez enfoncée la touche « attaque ». Il vise alors automatiquement l'adversaire le plus proche de lui avec l'arme sélectionnée (image 19). Appuyez sur la touche de confirmation pour utiliser cette arme. En mode attaque, Henry dispose de nouveaux mouvements et perd la possibilité d'utiliser ses objets.

Les déplacements

Aussi longtemps que vous maintenez la touche d'attaque enfoncée, Henry fixe la même direction ; si un adversaire est proche, il se positionne face à lui et se déplace latéralement, sans jamais quitter sa cible du regard.

Les esquives

Quand vous appuyez sur la touche d'annulation alors qu'Henry est en position de combat, il effectue un saut en arrière. Si vous appuyez sur cette même touche tout en le dirigeant vers la gauche ou la droite, il exécute une esquive latérale sous la forme d'un petit saut sur le côté (image 20).

Après avoir évité une attaque ennemie, Henry est invulnérable pendant une courte durée : 0,5 seconde s'il saute en arrière et 0,33 seconde pour une esquive latérale.

Les armes blanches

Au cours de son aventure, Henry acquiert différents types d'armes pour le combat rapproché. Leurs principales différences résident dans leur vitesse et leur puissance. Notez que certaines armes de fortune (comme le club de golf) se cassent après un certain nombre de coups donnés : le mieux est alors de les entreposer dans la malle afin de libérer la place qu'elles occupent dans l'inventaire. Seule la Bouteille de vin gagne en puissance une fois qu'elle est brisée.

Quand votre personnage est en position de combat, il exécute une attaque dès que vous appuyez sur la touche de confirmation. La plupart des armes de corps à corps donnent en plus accès à une attaque spéciale qui s'effectue en maintenant enfoncée la touche de confirmation un certain temps. Ce temps correspond à la durée de remplissage de la jauge de charge : la jauge devient progressivement jaune, puis se met à clignoter ; relâchez alors la touche de confirmation afin qu'Henry exécute une puissante attaque (image 21).



19



20

Puissance des armes de combat rapproché

Arme	Puissance	Temps de charge	Attaque chargée
Tuyau en acier	12	1,75 sec.	26
Coupe-papier	6	0,42 sec.	9
Batte en aluminium	20	4 sec.	60
Bouteille de vin	9	-	-
Bouteille de vin cassée	13	-	-
Pelle	20	2,4 sec.	40
Hache rouillée	20	3 sec.	450
Bombe insecticide ¹	5	-	-
Pioche du désespoir	60	6 sec.	130
Pistolet électrique ²	5	-	-
Torche	10	-	-
Driver	30	2,80 sec.	47
3-Bois	28,5	2,60 sec.	46
3-Fer	27	2,45 sec.	46
4-Fer	26	2,30 sec.	45,5
5-Fer	25	2,15 sec.	45
6-Fer	24	2 sec.	44,5
7-Fer	23	1,85 sec.	44
8-Fer	22	1,7 sec.	43,5
9-Fer	21,5	1,55 sec.	43
Pitching Wedge	21	1,4 sec.	42
Sand Wedge	21,5	1,25 sec.	41
Putter	21	1,1 sec.	40

¹ Dégâts par seconde. Coups multiples : 12,5 / sec.

² Certains ennemis sont momentanément assommés par le Pistolet électrique.





Documents :

- 4 Bloc-notes de Jasper
- 5 Extrait des Ecritures Saintes

Objets :

- 8 Pelle à lettres de sang
- 9 Clef rouillée tachée de sang
- 10 G-Fer
- 11 Affiche Source
- 1 Utiliser : Lait chocolaté
- 8 Utiliser : Pelle à lettres de sang
- 9 Utiliser : Clef rouillée tachée de sang

Equipement :

- Balles de pistolet
- ✚ Kit de soins portable
- Boisson nutritive

Monstres :

- D Mothbat
- A Sniffer Dog
- B Victim

Principes du Jeu

Cheminement

inventaire

Secrets

index

Appartement 302

Métro

Forêt

Prison lacustre

Construction

Appartement

Appartement 302

Hôpital

Métro

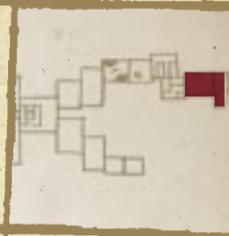
Forêt

Prison lacustre

Construction

Appartement

I La route du cimetière



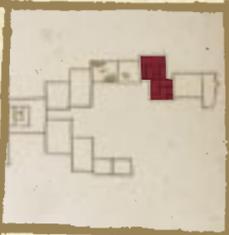
Le passage de la salle de bain vous mène dans la forêt de Silent Hill, dans la section nord-est de la carte. Vous découvrez un puits sur votre droite et des pierres avec des inscriptions indéchiffrables un peu plus loin à gauche (image 1). Ne vous en préoccupez pas pour le moment et ouvrez la grille.



01

II

Pénétrez dans le bâtiment, où vous êtes vite attaqué par un essaim de Mothbats (image 2). Assommez-les un par un, en évitant si possible d'utiliser le pistolet afin de ne pas gaspiller de précieuses munitions. N'oubliez pas d'achever les créatures d'un coup de talon. Avant de partir, ramassez les **Balles de pistolet** posées près des barils.



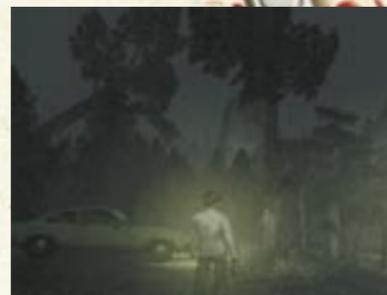
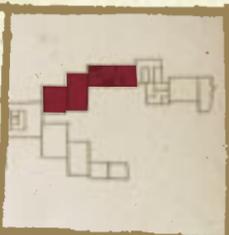
02



Mothbat

III

De nouveau à l'extérieur, après avoir franchi la grille, vous apercevez une voiture arrêtée, phares allumés, au milieu d'une petite clairière (image 3). Approchez-vous de la porte côté conducteur et examinez l'intérieur afin de trouver un message sur un bout de papier ainsi que le **Bloc-notes de Jasper**. Le propriétaire de la voiture, Jasper Gein, vous attend derrière le portail. Lorsque vous l'approchez, il se met à débiter des propos incohérents. Écoutez-le un moment si vous le souhaitez,

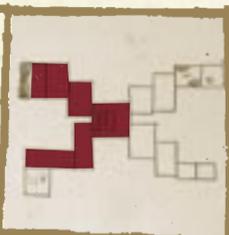


03

puis emparez-vous de la **Boisson nutritive** située derrière la clôture surmontée de bougies. Franchissez la grille suivante et avancez en prenant garde au piège et aux chiens qui se dressent sur votre chemin. Traversez une dernière zone avant d'arriver finalement dans la cour de l'orphelinat.

IV

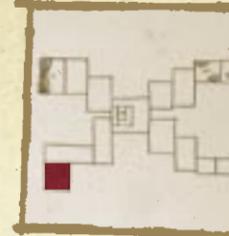
La porte d'entrée de l'orphelinat Wish House est verrouillée, [page 147](#) mais deux passages sont disponibles de part et d'autre de la maison : la grille de gauche (sud-ouest) mène au cimetière, votre destination, et la porte de droite (nord-ouest) au lac de Toluca, où se trouve un **Kit de soins portable**. Commencez par ce second passage, qui n'est pour l'instant gardé que par des papillons géants ; après votre visite au cimetière, des Sniffer Dogs viendront leur prêter main forte (image 4).



04

V

Empruntez maintenant le passage de gauche. Suivez la route jusqu'à arriver au cimetière, où vous rencontrez un petit garçon (image 5). Jasper surgit alors de nulle part et balbutie des propos incompréhensibles au sujet d'une « troisième Révélation ». A la fin de la scène, vous n'avez plus qu'à retourner à l'orphelinat. Si vous le souhaitez, vous pouvez inspecter les pierres tombales de plus près.



05

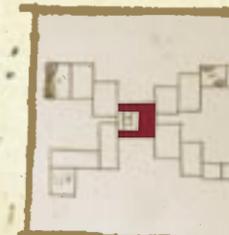
Vous y trouverez gravées des inscriptions ésotériques, mais rien de véritablement important. Seuls les chiffres « 11121 » inscrits sur le cercueil dans le tombeau méritent de retenir votre attention...

VI La clé de l'orphelinat

Jasper Gein vous attend devant la porte d'entrée de l'orphelinat Wish House. Il est prêt à vous donner quelque chose si vous l'aidez à éteindre sa soif.

Donnez-lui le **Lait chocolaté** que vous avez trouvé dans le réfrigérateur de l'appartement (pour cela, utilisez simplement l'objet lorsque vous êtes près de lui). Si vous n'avez pas la boisson sur vous, retournez au 302 par l'intermédiaire du trou situé sur la palissade, à droite de l'orphelinat.

En remerciement, Jasper jette une pelle par terre : la **Pelle à lettres de sang**. Ramassez-la pour y déchiffrer le message suivant : « A l'opposé du point où se rejoignent le lac et la maison, dans la paume collée au sol ». Cet indice, cumulé avec le texte du bloc-notes de Jasper, semble indiquer un lieu où vous pourrez utiliser la pelle : direction le sud-est.



JASPER GEIN

Jasper Gein est obsédé par les phénomènes obscurs. Plongé dans un perpétuel état de trouble et de confusion, il radote sans cesse au sujet d'un culte mystérieux qui autrefois frappa de terreur les habitants de Silent Hill. Quel est exactement le rôle de Jasper, et qui est ce « type curieux » qu'il dit avoir rencontré ?

[page 148](#)

Jasper Gein

Principes du Jeu

Cheminement

inventaire

Secrets

index

Appartement 302

Métro

Forêt

Prison lacustre

Construction

Appartement

Appartement 302

Hôpital

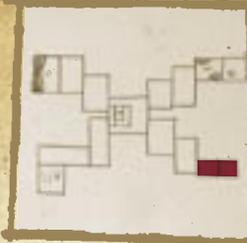
Métro

Forêt

Prison lacustre

Construction

Appartement



VII Franchissez la porte située en face de l'orphelinat, au sud-est. Suivez le chemin jusqu'au tronc d'arbre dont l'une des racines ressemble à un bras (image 6). Creusez à cet endroit avec la **Pelle à lettres de sang** afin de déterrer la **Clef rouillée tachée de sang**. Vous y lisez l'inscription suivante : « Celui qui détient cette clef errera éternellement ». Après être

revenu sur vos pas et avoir franchi le portail, vous remarquez qu'un étrange brouillard occupe les lieux. Chaque fois que vous tentez de passer la grille suivante, au nord-ouest, vous réapparaissiez à l'entrée de la zone, au sud-est. Tel est le sens de l'inscription apposée sur la clé. Vous n'avez par conséquent qu'une solution : faire marche arrière, vers l'est. Suivez le chemin jusqu'à arriver à une impasse. Ramassez le **6-Fer** posé par terre sur la gauche et passez par le trou dans la paroi afin de retourner dans votre appartement.



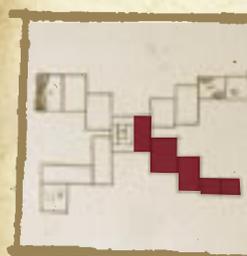
06



Appartement 302

Lorsque vous sortez de la chambre, vous entendez la sonnerie de la porte d'entrée. Si vous regardez à travers le judas, vous apercevez Eileen et Richard Braintree, le résidant de l'appartement 207. Tous deux semblent inquiets à votre sujet, mais malgré tous vos efforts, vous n'arrivez

pas à vous faire entendre. Avant de partir, suivez le conseil tiré du bloc-notes de Jasper : rangez la Clef rouillée tachée de sang dans le coffre, puis retournez dans le Monde de la forêt.



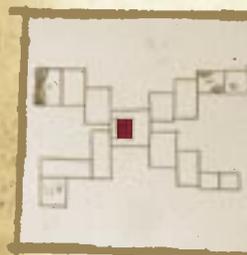
VIII Retour à l'orphelinat

Comme vous avez déposé la clef maudite dans le coffre, le sortilège est rompu, ce qui vous permet de revenir à l'orphelinat. Passez alors par le trou dans la palissade, à droite de la maison (image 7), et récupérez ladite clef dans l'appartement.

Vous avez maintenant la possibilité de pénétrer à l'intérieur de la Wish House. La **Clef rouillée tachée de sang** s'utilise automatiquement lorsque vous examinez la porte d'entrée.



07



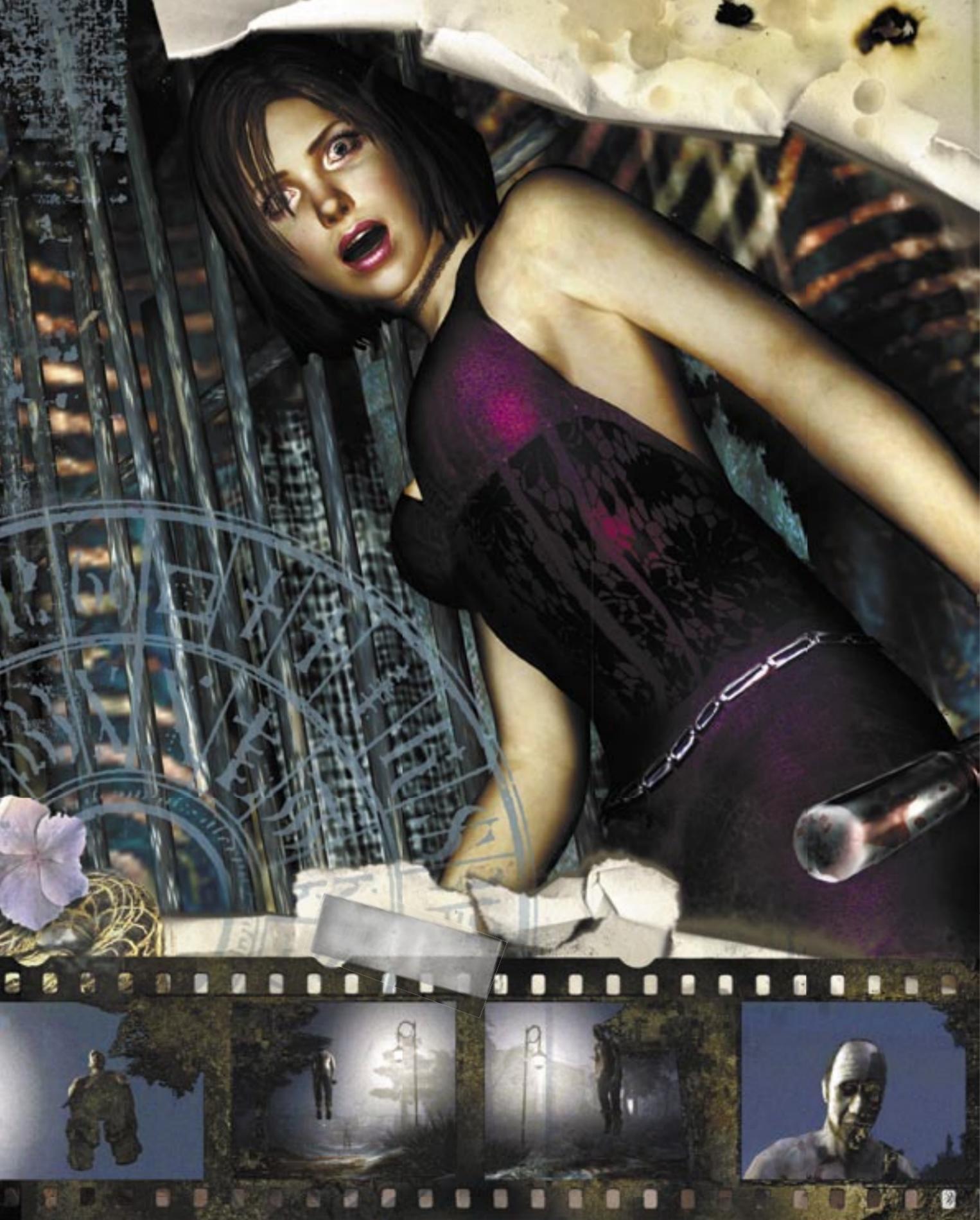
IX Wish House

Une fois dans le bâtiment, commencez par ramasser le document intitulé **Extrait des Ecritures Saintes**, au fond à gauche (image 8). Vous entendez alors s'ouvrir la porte sur votre droite. Entrez à votre tour, après vous être emparé de l'**Affiche**

Source. Vous vous réveillez peu après dans la chambre de votre appartement, où vous entendez une dépêche concernant la mort dont vous venez d'être le témoin... [? page 147](#)



08



Principes du Jeu

Cheminement

inventaire

Secrets

index

Le final

Les dénouements

Les bonus

Les horreurs du 302?

SECRETS

secrets

Si vous avez conduit Henry Townshend au terme de son périple, vous avez dû découvrir une partie des mystères et des atrocités qui se cachent derrière la sinistre porte d'entrée du 302.

Pour vous aider à aller jusqu'au bout de l'horreur, vous trouverez dans les pages suivantes la présentation de tous les secrets du jeu. Qu'il s'agisse des armes supplémentaires, des nouvelles options de jeu, des différentes fins, des fantômes, ou même de l'histoire de Walter Sullivan et d'Eileen Galvin, vous saurez tout sur les sombres arcanes de Silent Hill 4.



LES BONUS

Une peur inédite

Enregistrez votre partie après le générique de fin et l'affichage de vos résultats de jeu : le fichier de sauvegarde est appelé « Une Peur Inédite ». Si vous chargez ce fichier à partir du menu principal, vous commencez une nouvelle partie en bénéficiant de certains bonus décrits dans cette section.

Lorsque vous sauvegardez une partie « Une Peur Inédite », le nom de la sauvegarde est affiché en jaune

dans le menu. La fenêtre au bas de l'écran indique, outre le nombre de sauvegardes et le niveau de difficulté, la ou les fins auxquelles vous avez déjà assisté. Le nom de la fin apparaît en rouge si votre classement lors de la précédente partie était d'au moins 90 points, et en jaune s'il était de 100 points.

La Tronçonneuse



Arme	Puissance	Temps de charge	Attaque chargée
Tronçonneuse	2,5	3,5 sec.	8,1

- Arme supplémentaire pour Henry
- Emplacement : Monde de la forêt
- Condition : Une Peur Inédite

En dépit des apparences, la Tronçonneuse n'est pas une arme particulièrement efficace. Vous la trouverez par terre, près de la voiture de Jasper lors de votre seconde partie (image 1). L'outil de bûcheron possède une particularité : il peut infliger plusieurs coups par attaque. Sa puissance va jusqu'à 12,5 points de dommage par seconde ; une attaque chargée porte la quantité de dégâts jusqu'à 40,5 points par seconde.



01

La Mitraillette



- Arme supplémentaire pour Eileen
- Munitions illimitées
- Arme la plus puissante du jeu
- Emplacement : Monde de l'appartement, Appartement 102
- Condition : Une Peur Inédite avec un classement compris entre 90 et 100 points

Réservée à Eileen, la Mitraillette est une arme qui bénéficie d'une puissance incomparable : elle peut éliminer des hordes de monstres en un temps record. Cependant, pour en bénéficier, vous devez avoir obtenu un classement d'au moins 90 points lors de votre dernière partie.

Vous récupérez la Mitraillette dans le Monde de l'appartement, avant de rencontrer Eileen dans l'hôpital. Elle est posée sur le comptoir, en face du réfrigérateur (image 2). Ramassez-la et déposez-la dans le coffre en attendant vos retrouvailles avec Eileen.

Notez que l'utilisation de cette arme fait augmenter drastiquement le niveau de la malédiction d'Eileen (voir page 138). Si par exemple Eileen la porte lorsque vous rencontrez Walter Sullivan pour la première fois à la sortie du Monde du métro, la santé de la jeune femme se détériorera considérablement, ce qui peut constituer un sérieux handicap pour obtenir les fins Mère ou Au revoir.



02

Principes du Jeu

Cheminement

Inventaire

Secrets

Index

Le final

Les dénouements

Les bonus

Les horreurs du 302

Eileen

Les secrets des monstres

Questions et réponses

Quelques détails...

Pour aller plus loin...