SILENT HILL 2

DIRECTOR'S CUT

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ

Очень небольшое количество людей страдают эпиприпадками при воздействии различными визуальными образами, в том числе Даже люди у которых в анамнезе нет припадков и эпилепсии могут иметь недиагностированные причины, которые приводят к “светочувствительным эпиприпадкам” при просмотре игры.

У этих припадков может множество симптомов, включая :Головокружение, нарушение зрения, подергивания глаз или лица, дрожь и судороги в руках и ногах, дезориентация,, спутанность сознания или кратковременная потеря сознания. Судороги также могут вызвать потерю сознания, что может привести к различным травмам от падения или удара о близстоящие предметы.

Если вы испытываете один из этих симптомов, то немедленно прекратите играть и обратитесь к врачу. Родители должны следить или спрашивать своих детей об указанных выше симптомах.

Риск светочувствительных эпилептических припадков может быть снижен:

- сядьте дальше от экрана телевизора,
- используйте телевизор с маленьким экраном,
- играйте в хорошо освещенном помещении,
- не играйте когда вы устали и хотите спать..

Если у вас или ваших родственников есть в анамнезе эпилепсия или припадки, то проконсультируйтесь с врачом.

ИЗБЕЖАНИЕ ПОЛОМКИ ТЕЛЕВИЗОРА

Не используйте с некоторыми видами телевизоров. Некоторые телевизоры передне- или задне- проекционных типов могут быть повреждены, если на них играют в видеоигры, включая Xbox. Статичные изображения, появляющиеся в ходе игры, могут “засветить” экран, вследствие чего, навсегда появляется затененное изображение статичного изображения из игры. Подобное повреждение может появиться от изображений в самой игре или при включении паузы. Ознакомьтесь с руководством вашего телевизора, чтобы найти информацию о том, можно ли играть на нем в видеоигры. Если вы не нашли данной информации, то свяжитесь с производителем для получения сведений.

ДРУГИЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ О ЗДОРОВЬЕ И БЕЗОПАСТНОСТИ

Документация консоли Xbox содержит важную информацию о безопасности и здоровье, которую нужно прочитать прежде чем воспользоваться ей.

Незаконное копирование, распространение, аренда, или продажа или снятие защиты строго запрещены

СОДЕРЖАНИЕ

содержа_ние

Установка Игры 02

Управление 04

06 Пролог

Запуск Игры 08

Главное Меню

Новая Игра

10 Игровой Процесс

Цели

Исследование

Карта

Здоровье

Схватки

Меню Паузы

Сохранение и Загрузка 13

14 Оружие и Предметы

Настройки 16

Персонажи 18

24 Создатели

Спасибо что приобрели SILENT HILL 2 для PC. Чтобы получить больше информации, мы предлагаем вам прочитать это руководство перед началом игры. Пожалуйста, обращайтесь с ним бережно.
(Примечание: Konami не переиздает руководства.)

УСТАНОВКА ИГРЫ

уста_новка игры

Чтобы играть в SILENT HILL 2, нужно установить программу на жесткий диск вашего компьютера. CD1 содержит окно Автозапуска, которое проведет процесс установки.

1. Вставьте CD1 в CD-ROM вашего компьютера.
2. Когда появиться окно Автозапуска, нажмите INSTALL GAME.
3. Следуйте инструкциям на экране.
4. После установки следует установить DirectX 8.1.

Если окно Автозапуска не появилось:

1. Дважды кликните на МОЙ КОМПЬЮТЕР на рабочем столе.На компьютерах с Windows XP иконку МОЙ КОМПЬЮТЕР можно найти в меню Пуск.
2. Дважды кликните на CD-ROM с иконкой SILENT HILL 2.
3. Дважды кликните Autorun.exe.
4. После появления окна Автозапуска, нажмите INSTALL GAME

Когда игра полностью установиться, можно начать играть!

НАЧАЛО ИГРЫ

Итак игра установлена, есть несколько путей начать игру:

1. Окно Автозапуска появляется каждый раз, когда вы вставляете CD1 в ваш CD-ROM. Нажмите PLAY GAME чтобы запустить игру.
2. Вы также можете начать игру нажав на кнопку Пуск, выбрать Все Программы>Konami>Silent Hill 2>Играть Silent Hill 2.
3. Если вы выбрали создать ярлык на рабочем столе, то дважды кликните по значку SILENT HILL 2 на рабочем столе.

ПРИМЕЧАНИЕ: Вам понадобиться CD1 в вашем CD-ROM для игры SILENT HILL 2.

МЕНЮ АВТОЗАПУСКА

PLAY G AME	Запустить Silent Hill 2
UNINSTALL GAME	Удалить Silent Hill 2 с жесткого диска
VIEW README	Открыть документ с важной информацией по Silent Hill 2
INSTALL DIRECTX 8.1	Установить DirectX версии 8.1, требуется для Silent Hill 2
EXIT	Выход на рабочий стол

управле-ние

УПРАВЛЕНИЕ

ФУНКЦИИ	КЛАВИАТУРА	ГЕЙМПАД
Turn Left	Left (arrow)	Влево
Turn Right	Right (arrow)	Вправо
Move Forwards	Up (arrow)	Вверх
Move Backwards	Down (arrow)	Вниз
Step Left	A	Кнопка 13
Step Right	D	Кнопка 14
Action	Space	Кнопка 1
Cancel	ESC	Кнопка 4
Skip/Pause	P	Кнопка 10
Run/Guard	Left Shift	Кнопка 2
Search Mode	S	Кнопка 7
Inventory	I	Кнопка 9
Light On/Off	L	Кнопка 11
Map	M	Кнопка 5
Use Health	H	Кнопка 3
Aim Lock	F	Кнопка 8
Next Weapon	E	Кнопка 6
Prev Weapon	Q	
Reload	R	Кнопка 12
Un-Equip Weapon	~ (тильда)	
Quick Save	F5	
Quick Load	F9	

Управление показанное в таблице можно полностью поменять в CONTROL OPTIONS menu. Выберите нужную вым функцию, нажмите ENTER, и затем нажмите клавишу, которой хотите назначить функцию. Вы можете назначить только 1 функцию на кнопку. Нажмите RESET, чтобы вернуть значения по умолчанию.

Кроме того, вы можете непосредственно переключать оружие, используя числовую клавиатуру:

Деревянная Палка	1
Стальная Труба	2
Пистолет	3
Дробовик	4
Охотничье Ружье	5
Большой Нож	6
Бензопила	7
Гипер Спрей	8
Револьвер	9
Китайский Тесак	0

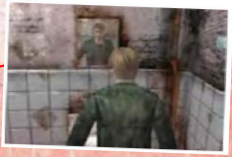
По умолчанию, Тип Управления установлен в Стиль Вращения. При нажатии Влево и Вправо персонаж будет поворачиваться влево или вправо, и при нажатии Вверх персонаж будет двигаться вперед. ЕслиТип управления - Направленый Стиль, ваш персонаж будет сразу передвигаться нужном направлении (Влево, Вправо, Вверх, Вниз).

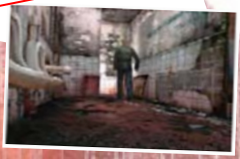
Если вы играете геймпадом или джойстиком, вам будет легче управлять персонажем если Тип Управления будет Направленый Стиль. Если ваш контроллер имеет аналоговый стик, мы рекомендуем вам изменить управление Walk/Run Control (в Game Options) на Analog.

Три года назад, жена Джеймса Сандерленда Мери серьезно заболела и умерла. Джеймс попытался вернуть жизнь в привычное русло после ее смерти и встать на ноги. Но эмоциональная пустота и боль держали Джеймса в постоянном трауре.

ПРОЛОГ

про_лог





Однажды, приходит загадочное письмо от Мери, написанное ее подчерком. В письме, Мери пишет:

В моих беспокойных снах , я вижу этот город. Сайлент Хилл

Ты обещал, что когда-нибудь привезешь меня туда снова.

Но ты так и не сделал этого.

Что ж... Теперь я там одна...

В нашем “особом месте”…

Жду тебя…

Джеймс находится в замешательстве, вызваном письмом. Он сомневается в том, что Мери может быть жива, или это жестокий обман.

“Я до сих пор не верю в это, но я должен вернуться в Сайлент Хилл, чтобы узнать правду. Нашем особом месте – что это значит?”

Покрытый тайной и ведомый желанием узнать правду, Джеймс отправляется в город Сайлент Хилл…

Когда Джеймс приближается к Сайлент Хилл, туман начинает сгущаться. Основной путь в центр города оказался полностью перекрыт. Джеймс решает оставить машину и продолжить путь пешком. Он входит в старое ветхое здание у дороги и рассматривает свое отражение в зеркале.

“Мери…Можешь ли ты правда быть в этом городе?”

НАЧАЛО ИГРЫ

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

После вступительного экрана отобразиться экран Главного Меню. Для выбора будет доступно следующее (некоторые параметры будут доступны после того как вы сохранените игру):

LOAD	Загрузить сохраненную игру
CONTINUE	Продолжить последнюю сохраненную игру
NEW GAME	Начать Новую Игру
OPTIONS	Различные настройки игры
MOVIES	Просмотр открытых роликов в Movies Menu
EXIT	Выход из игры

Выберите пункт меню, нажимая вверх и вниз на клавиатуре или геймпаде, затем нажмите ENTER, чтобы сделать выбор. Вы также можете использовать для этого мышь.

НОВАЯ ИГРА

Выберите NEW GAME, чтобы начать новую игру. Для игры доступно 2 сценария:

Main Scenario:	ПИСЬМО ИЗ ТИХОГО РАЯ
Sub-Scenario:	РОЖДЕННАЯ ЖЕЛАНИЕМ

В основном сценарии, вы играете за Джеймса Сандерленда в его путешествии через Сайлент Хилл. В дополнительном сценарии, вы играете за дополнительного персонажа - Марию. Настоятельно рекомендуем сначала завершить Основной Сценарий.

После выбора сценария, появиться новое меню, где можно выбрать уровень сложности игры и загадок. Уровень сложности нельзя будет изменить если вы начнете новую игру, так что выбирайте мудро!

УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

HARD:	Большее число врагов; они сильнее и быстрее
NORMAL:	Стандартная сложность
EASY:	Слабые враги; доступна бензопила
BEGINNER:	Враги могут быть убиты с 1 или 2 попаданий; доступна бензопила

СЛОЖНОСТЬ ЗАГАДОК

HARD:	Загадки трудны и неопределенные подсказки
NORMAL:	Стандартная сложность
EASY:	Загадки просты и понятные подсказки

ПРИМЕЧАНИЕ: В дополнительном сценарии отсутствует уровень загадок

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Цели

Джеймс вернулся в Сайлент Хилл, чтобы узнать правду о своей покойной жене Мери. Поскольку Джеймс отправляется вглубь города, он должен полностью преодолеть все преграды, которые его ждут. Откуда появилось загадочное письмо? Какие еще темные тайны скрывает Сайлент Хилл?

ИССЛЕДОВАНИЕ

Поскольку вы исследуете Сайлент Хилл, следите за дополнительным снабжением и специальными предметами. Если Джеймс заинтересуется предметом, то он повернет в его сторону голову. Подойдите к предмету и нажмите ДЕЙСТВИЕ (Пробел) чтобы поднять или взаимодействовать с объектом.

Удерживайте клавишу Режим Поиска (по умолчанию S) для перемещения камеры за Джеймса, и нажимайте Влево, Вправо, Вверх и Вниз, чтобы осмотреть текущую местность. Режим Поиска не будет работать в некоторых местах, где есть фиксированная камера.

КАРТА

Если у Джеймса есть карта, то нажмите клавишу КАРТА для просмотра (по умолчанию M). Нажмите ДЕЙСТВИЕ для увеличения или уменьшения, и используйте клавиши курсора для премещения карты в нужном направлении. Если карта состоит из нескольких этажей, нажимайте Вверх/Вниз чтобы просмотреть дополнительные страницы.

Поскольку Джеймс ищет определенные места, он автоматические делает пометки красным маркером. Зеленый указатель на карте это сам Джеймс в его текщей позиции и направлении.

Карта уменьшена

Карта увеличена

ИНВЕНТАРЬ

Нажмите клавишу ИНВЕНТАРЬ для доступа к Экрану Инвентаря (по умолчанию I). Экран Инвентаря содержит подробную информацию о вашем здоровье и собранных предметах.

Предметы в Инвентаре

Выделите предмет в инвентаре нажимая Вправо или Лево и нажмите Enter чтобы выбрать предмет. Команды доступные для текущего предмета появятся в верхнем правом углу под Командой. Используйте Вверх и Вниз для выделения команды, и нажмите Enter для выделения. Например, вы хотите Использовать или Изучит предмет, или Взять, Убрать и Перезарядить оружие.

Комбинирование Предметов

Если решение головоломки требует использования нескольких предметов сразу, появится команда Комбинировать. Чтобы соединить предметы, выберите сначала предмет и выберите Комбинировать. Нажмите ESC чтобы вернуться, выберите следующий предмет и соедините. Когда вы будете готовы то комбинируйте предметы, выберите Использовать.

Записки

Игра автоматически отслеживает важные примечания и информацию вы обнаружите. Если хотите просмотреть информацию, зайдите Меню Записей и выберите нужное сообщение. Последние сообщения идут первыми.

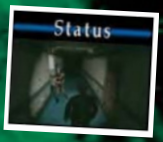
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

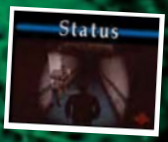
КАРТА

Просмотреть текщую карту (подробнее в разделе КАРТА).

НАСТРОЙКИ

Различные настройки игры (подробнее в разделе НАСТРОЙКИ).





ЗДОРОВЬЕ

Окно Статуса находится в левом верхнем углу Экрана Инвентаря и показывает ваш текущий статус здоровья. Когда здоровье Джеймса ухудшается, Окно Статуса начинает мигать и становиться красным. Если Джеймс получит большие повреждения, он может умереть. Используйте комплект первой помощи и флакон со здоровьем для восстановления здоровья. Когда во время игры вы увидите в правом нижнем углу мигающий красный значок, это значит здоровье Джеймса стало критически низким. Вы можете воспользоваться восстановлением здоровья напрямую, без включения Экрана Инвентаря, Нажмите клавишу Здоровье (по умолчанию H).

СХВАТКИ

Во время путешествия вы столкнетесь с ужасными и искаженными созданиями. К счастью на вашем пути вы найдете различное оружие. Перед началом боя, вооружитесь оружием, выбрав его на Экране Инвентаря, или используйте числовую клавиатуру для выбора оружия.

Когда противник приблизиться, повернитесь к нему и приготовьте оружие, удерживая УДЕРЖАНИЕ ЦЕЛИ (по умолчанию F), затем нажмите ДЕЙСТВИЕ для атаки. Если вы сбили противника с ног, вы можете подойти к нему и, нажав ДЕЙСТВИЕ добить его ногой.

МЕНЮ ПАУЗЫ

Вы можете остановить игру в любой момент, нажмите ESC или клавишу ПАУЗА, для перехода в Меню Паузы. Есть несколько действий доступных на экране Меню Паузы:

RESUME	Продолжить игру
SAVE GAME	Сохранить текущую игру
LOAD GAME	Загрузить сохраненную игру
OPTIONS	Различные игровые настройки
QUIT	Выйти в Главное Меню

СОХРАНЕНИЕ И ЗАГРУЗКА

СОХРАНЕНИЕ

Вы можете сохранить игру в любое время, остановив игру и выбрав SAVE GAME. Это откроет Меню Сохранения Игры. “Save possible” показывает свободный слот. Выберите слот в который вы хотите сохранить, и нажмите Enter. Ваша сохраненная игра получит название текщей местности. Нажмите Вправо на сохраненной игре для отображения информации включающей время игры, и текщие дату и время сохранения. Если хотите удалить сохраненную игру, выберите сохраненную игру и нажмите Backspace.

Вы можете встретить странные красные объекты во время игры; это точки сохранения. Нет абсолютно никакой разницы между сохранением в точке и сохранением в меню паузы.

Вы также можете сохранить игру без прерывания, просто нажмите клавишу Quick Save (по умолчанию F5). Существует только 1 слот быстрого сохранения; если выв сохранитесь еще раз, то старое сохранение будет перезаписано. Сохраненная игра автоматически будет названа “Quick Save”.

ПРИМЕЧАНИЕ: Вовремя схватки с боссом, вы не сможете сохранить игру; сначала нужно победить босса!

ЗАГРУЗКА

Вы можете загрузить сохраненную игру в любое время, выбрав LOAD GAME в Главном Меню или Меню Паузы. Выделите игру которую хотите загрузить и нажмите Enter.
Во время игры вы можете загрузить быстро сохраненную игру, нажав клавишу Quick Load (по умолчанию F9). Это позволит загрузить последнюю игру которая была быстро сохранена.

1

2

3

4

1 ***Деревянная Палка:*** **Длинная деревянная палка с несколькими гвоздями, вбитыми на конце. Доска достаточно тонкая, чтобы держать одной рукой и легко размахивать.**

2 ***Пистолет:*** **Обычный пистолет, который заряжается патронами. Используйте пистолет на дальней дистанции, не расходуйте зря патроны. Пусть враги подойдут поближе для нанесения максимального урона.**

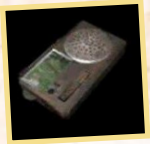
3 ***Пули для пистолета:*** **Коробка с патронами.**

4 ***Бензопила:*** **Медленное, но мощьное оружие. Вы можете найти ее валяющуюся неподалеку, на уровне сложности Beginner и Easy.**

ОРУЖИЕ И ПРЕДМЕТЫ

5

6



7

8

5 ***Комплект Первой Помощи:*** *Восполняет много здоровья. Старайтесь использовать только тогда, когда вы серьезно ранены или нет напитков со здоровьем.*

6 ***Напиток со здоровьем:*** *Восполняет небольшое количество здоровья.*

7 ***Radio:*** *Не работает и не ловит радиопередач. Все что вы слышите это белый шум. И он становиться громче, когда приближаются враги. Это может быть очень полезным…*

8 ***Фонарик:*** *Можно включать или выключать. Это важный предмет в продвижении и поиске в темных местах. Но он может выдать вас противнику.*

ПРИМЕЧАНИЕ: Есть много дополнительного оружия и предметов которые вы встретите в Сайлент Хилл.

НАСТРОЙКИ

Меню Настроек включает следующие разделы:

GAME OPTIONS	Меню Настроек Игры
ADVANCED OPTIONS	Расширеное Меню Настроек
CONTROL OPTIONS	Меню Настроек Управления, подробнее смотри УПРАВЛЕНИЕ
CONTROL TYPE	Стиль Вращения: поворачивает персонажа Влево/Вправо, Вверх направляет персонажа вперед. Направленный Стиль: Персонаж двигается в заданном направлении
VIBRATION	Уровень вибрации для геймпадов, которые поддерживают данную функцию
LANGUAGE	Единственный выбор Английский
SUBTITLES	Включение субтитров (ON/OFF)
SPEAKER CONFIG	Конфигурация колонок (настройки различаются для разных звуковых карт)
BGM VOLUME	Громкость Фоновой Музыки
SE VOLUME	Громкость Звуковых Эффектов

НАСТРОЙКИ ИГРЫ

Меню Настроек Игры содержит следующие настройки:

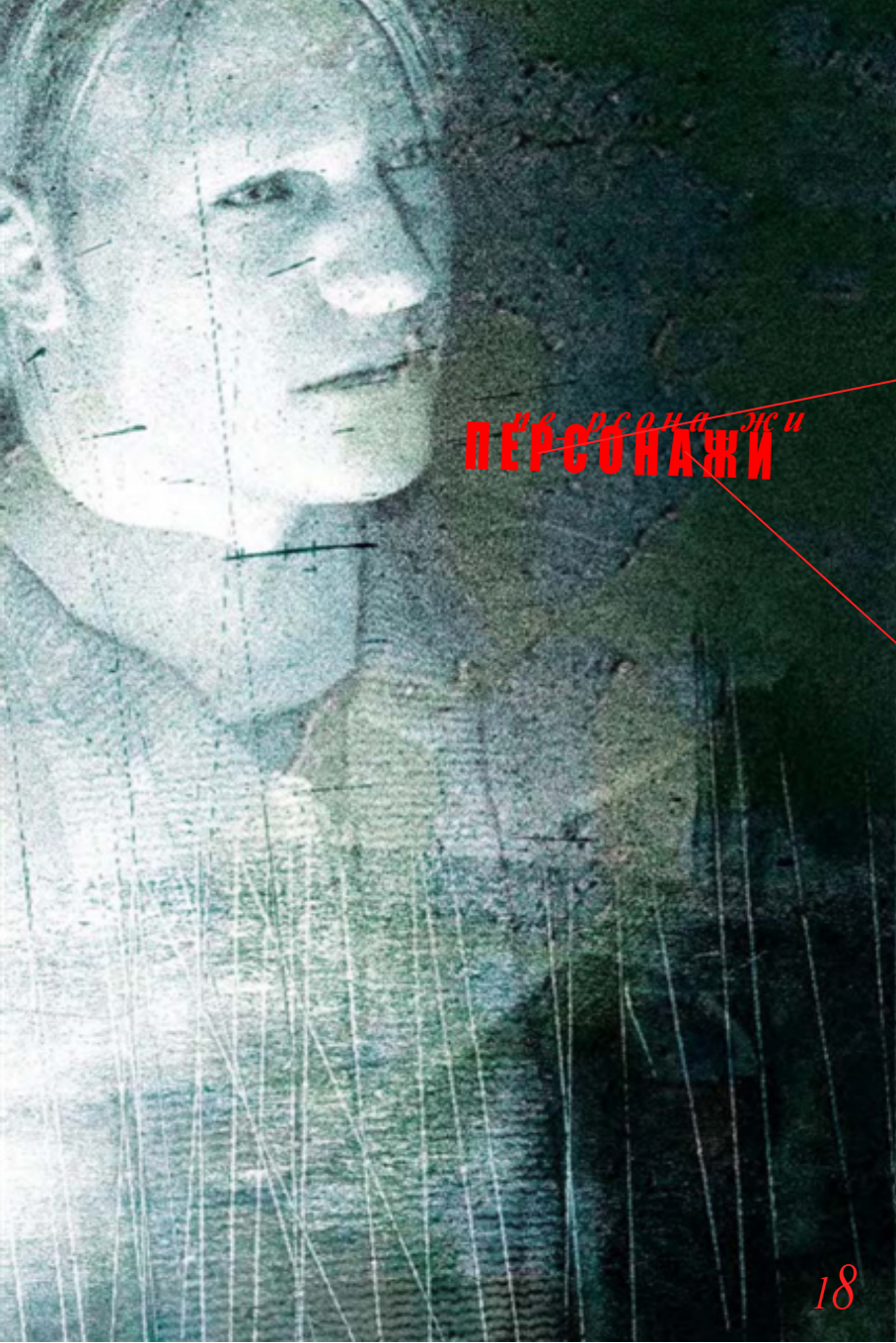
WEAPON CONTROL	Normal: Удерживайте кнопку Удержания Цели чтобы использовать оружие Switch: Переключить кнопку Удержания Цели чтобы использовать оружие
MAP	Стандартный размер карты (Увеличить/Уменьшить)
WALK/RUN CONTROL	Стандартная скорость ходьбы (Walk/Analog/Run) по умолчанию Ходьба, измените на Аналог для аналогового стика
VIEW CONTROL	Normal: Удерживайте клавишу Режима Поиска чтобы осмотреться Switch: Переключение клавиши Режима Поиска чтобы осмотреться
BLOOD COLOR	Изменяет нормальный цвет крови (красный) на другой

РАСШИРЕНЫЕ НАСТРОЙКИ

Меню Расширенных Настроек включает дополнительные аппаратные настройки. Некоторые из них будут недоступны если ваше оборудование их не поддерживает.

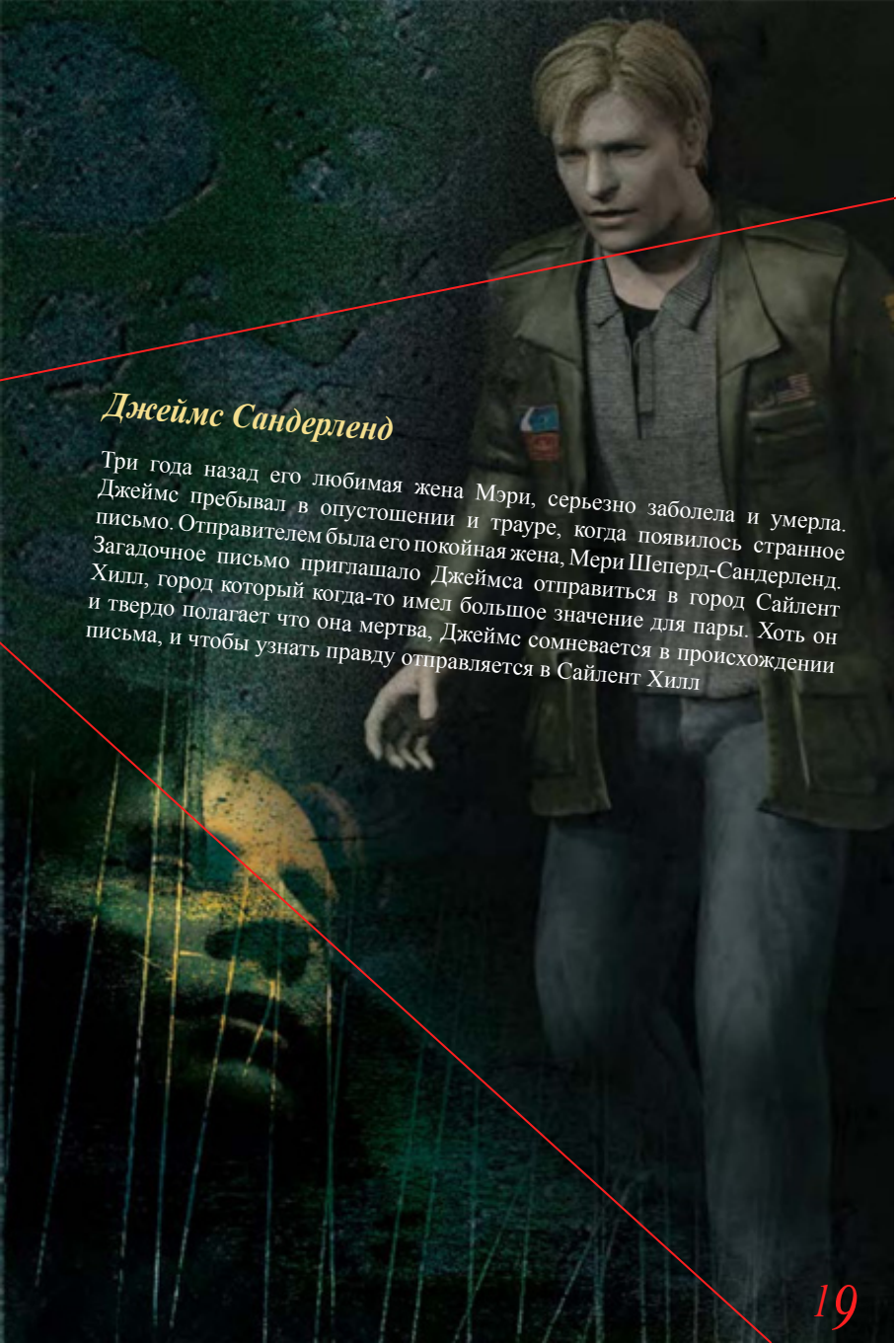
BRIGHTNESS LEVEL	Повышает или понижает уровень яркости
SCREEN POSITION	Регулирует положение экрана
NOISE EFFECT	Включает эффект шума (ON/OFF)
HIGH RES. TEXTURES	включает текстуры высокого разрешения (ON/OFF)
RESOLUTION	Разрешение экрана
SHADOWS	Включает динамические тени (ON/OFF)
FOG	Включает комплексный туман (Complex/Simple)
ADVANCED FILTERS	Включает дополнительные фильтры (ON/OFF)
LENS FLARE	Включает эффект свечения (ON/OFF)
SOFTWARE 3D SOUND	Использует программный или аппаратный 3D звук

ПРИМЕЧАНИЕ: Если вы хотите увеличить производительность вашей машины, вы можете уменьшить разрешение, включить простой туман, и выключить эффект шума, тени, дополнительные фильтры и эффект свечения. Игра будет выглядеть не так хорошо, но пойдет быстрее.



ПЕРСОНАЖИ

personages



Джеймс Сандерленд

Три года назад его любимая жена Мэри, серьезно заболела и умерла. Джеймс пребывал в опустошении и трауре, когда появилось странное письмо. Отправителем была его покойная жена, Мери Шеперд-Сандерленд. Загадочное письмо приглашало Джеймса отправиться в город Сайлент Хилл, город который когда-то имел большое значение для пары. Хоть он и твердо полагает что она мертва, Джеймс сомневается в происхождении письма, и чтобы узнать правду отправляется в Сайлент Хилл

Анджела Ороско

Джеймс впервые встречает ее на кладбище и на первый взгляд, кажется, что есть в ней что-то темное. С самого детства она была убеждена, что никогда не будет счастлива. Вскоре после окончания средней школы она сбежала из дома, но отец нашел ее и вернул назад. Она снова сбежала, но теперь уже в Сайлент Хилл, где заблудилась

Мария

На первый взгляд, прическа и стиль одежды Марии отличаются, но внешне она очень похожа на покойную жену Джеймса. Ее индивидуальность, кокетливость и энергичность, полная противоположность Мери. Когда Джеймс впервые встречает Марию, он потрясен сходством, а диалог вглядит так, как будто они знакомы много лет. Узнав о его цели в Сайлент Хилл, Мария заинтересовывается в поисках Мери и предлагает помощь.

Лора

Упрямая, своевольная девочка, которая делает все что захочет. Она несколько раз пересекается с Джеймсом на протяжении поисков, и кажется знает о Мери больше чем хочет показать. По совпадению она была пациенткой в той же больнице что и Мери, где они стали близки. Мери полюбила ее как собственную дочь. Возможно, она знает правду, которую ищет Джеймс.

Эдди Домбровски

Эдди туповатый, неуклюжий и бесполезный человек, который глубоко испуган из-за того, что натворил. Он мягкая и спокойная личность, которая имеет и обратную сторону, которой не может управлять, когда раздражен. Что ему нужно в Сайлент Хилл?

разработчики РАЗРАБОТЧИКИ

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
AKT

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

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 AMERICA, INC. PRODUCTION DIVISION

Chief Production Officer
Randy Broweleit

Director of Production
Sean House

Director of Development
Ric Neil

Senior Producer
Jake Neri

Producer
Michael McHale

Art Director
Ross Armstrong

Liaison Group Manager
Takeshi Minagawa

Executive Liaison
Tomo Matsubayashi

QA Manager
Mike Klug

QA Supervisor
Keith Matejka

Lead Tester
Phong Saechao

Testers
Ben Ogden
Raul Gatchalian
Jameel Din
Greg Coleman
Ian Rosenfield
Jason Pace
Carl Grande

Special Thanks
Ken Ogasawara
Takayoshi Sato
Jason Ray
Paul Armatta
Dan Wasson
Shawn Green
Jason Estebez
Manny De La Torriente
Paul Shaw
Munehisa Komami
Dick Wnuk
Keita Iida
Brian Harvey &
Sim Dietrich (NVIDIA)
Jeff Royle
Justin Cooney &
Vernon Chiang (ATI)
Omar Yehia &
Mike Drummelsmith
(MATROX)
Yoshii Masaharu
Nozawa Takashi &
Ryo Usuki (CRI)
Kristoffer Larson &
Lori Solomon (DOLBY)
Elias Slater (AMD)
Mitch Soule (RAD)

Published in North America by KONAMI OF AMERICA, INC.

President
Tommy Gotsubo

COO
Geoffery Mulligan

Vice President - Operations
Linda Stackpoole

Vice President - Marketing
Chris Garske

Vice President - Sales
Catherine Fowler

General Counsel
Kirk Prindle

Director - Product Marketing
Rick Naylor

Director - Marketing Communications
Cherrie McKinnon

Product Managers
Wilson Cheng
Jason Enos

Senior Manager Creative Services
Monique Catley

Operations Manager
Kathie Tompkins

Senior Manager Public Relations
Tammy Schachter

Packaging Design
Departmet. X

KONAMI OF JAPAN CONSUMER SOFTWARE DIVISION

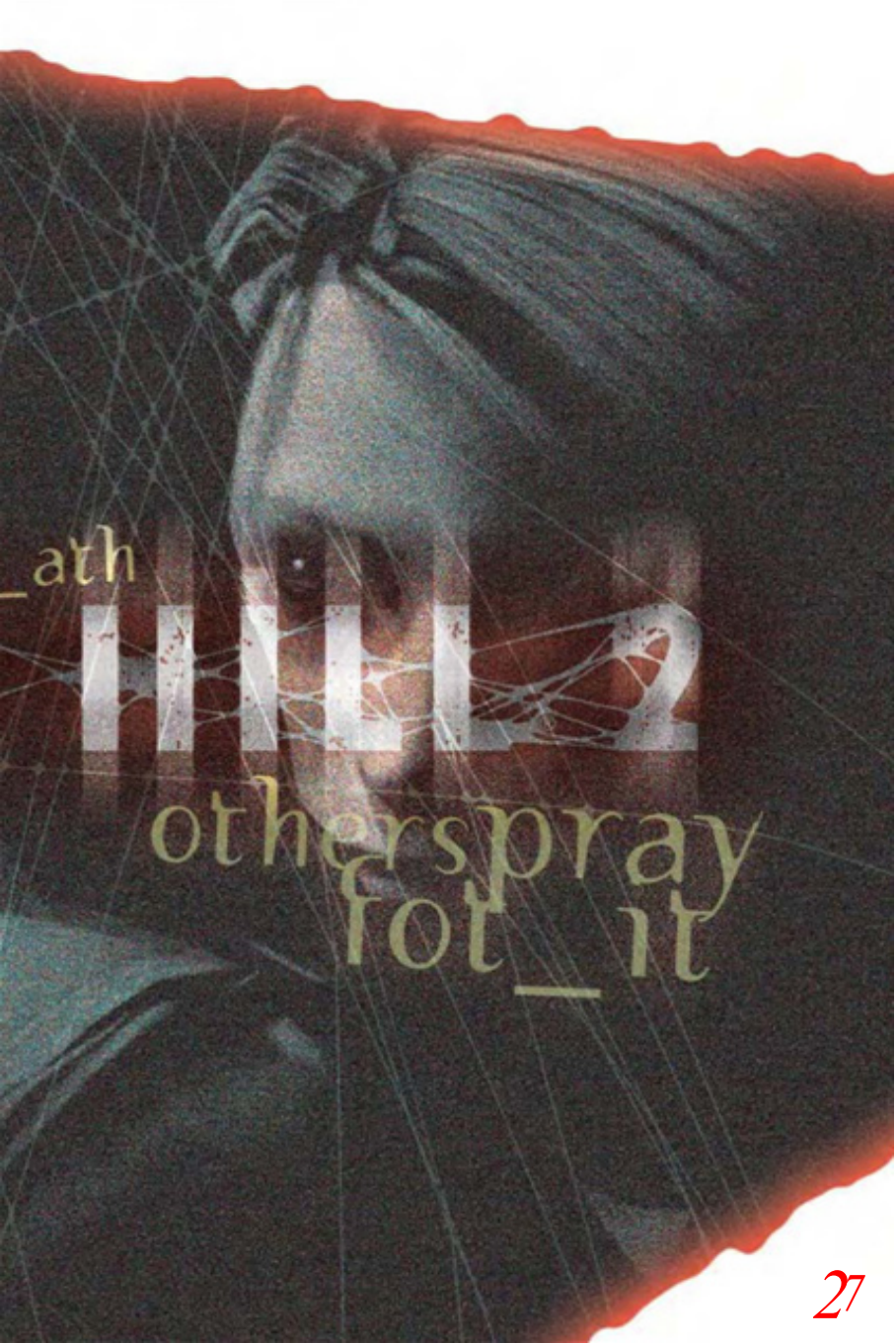
Executive Officer
Kazumi Kitaue

Manager
Tetsuya Hiyoshi

Product Manager
Yasufumi Mouri

Special Thanks
Akira Ishizuka

some fear de
SILENT


_ath
HHL2
otherspray
fot_it

ПРИМЕЧАНИЯ

ГАРАНТИЯ

Konami of America, 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.

CONSUMER SUPPORT

If you feel stuck in the game, or just need a boost, don't worry! You can call the Konami Game Hint & Tip Line for help on this software and all fine Konami products.

Konami Game Hint & Tip Line: 1-900-896-HINT (4468)

- $0.95 за минуту
- $1.25 за минуту поддержки игрового консультанта
- Требуется тоновый режим
- Minors must have parental permission before dialing

Hints are available 24 hours a day. Live support Monday-Friday 9:00 A.M. to 5:30 P.M., Pacific Time. Prices and availability are subject to change. U.S. accessibility only.

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Если вы испытываете технические проблемы с игрой, пожалуйста обратитесь в Службу Пддержки
номер (650) 654-5687.

Konami of America, Inc.
1400 Bridge Parkway