

Wii™

SILENT HILL

SHATTERED MEMORIES



MATURE 17+
JEUNES ADULTES



CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS

KONAMI

PLEASE CAREFULLY READ THE Wii™ OPERATIONS MANUAL COMPLETELY BEFORE USING YOUR Wii HARDWARE SYSTEM, GAME DISC OR ACCESSORY. THIS MANUAL CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Altered vision
Loss of awareness	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ CAUTION - Motion Sickness

Playing video games can cause motion sickness in some players. If you or your child feel dizzy or nauseous when playing video games, stop playing and rest. Do not drive or engage in other demanding activity until you feel better.

IMPORTANT LEGAL INFORMATION

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.



The Official Seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.



Nintendo, Wii and the Official Seal are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo.



⚠ CAUTION: WRIST STRAP USE

Please use the wrist strap to help prevent injury to other people or damage to surrounding objects or the Wii Remote in case you accidentally let go of the Wii Remote during game play.

Also remember the following:

- **Make sure all players put on the wrist strap properly when it is their turn.**
- **Do not let go of the Wii Remote during game play.**
- **Dry your hands if they become moist.**
- **Allow adequate room around you during game play and make sure that all areas you might move into are clear of other people and objects.**
- **Stay at least three feet from the television.**
- **Use the Wii Remote Jacket.**

SYSTEM MENU UPDATE

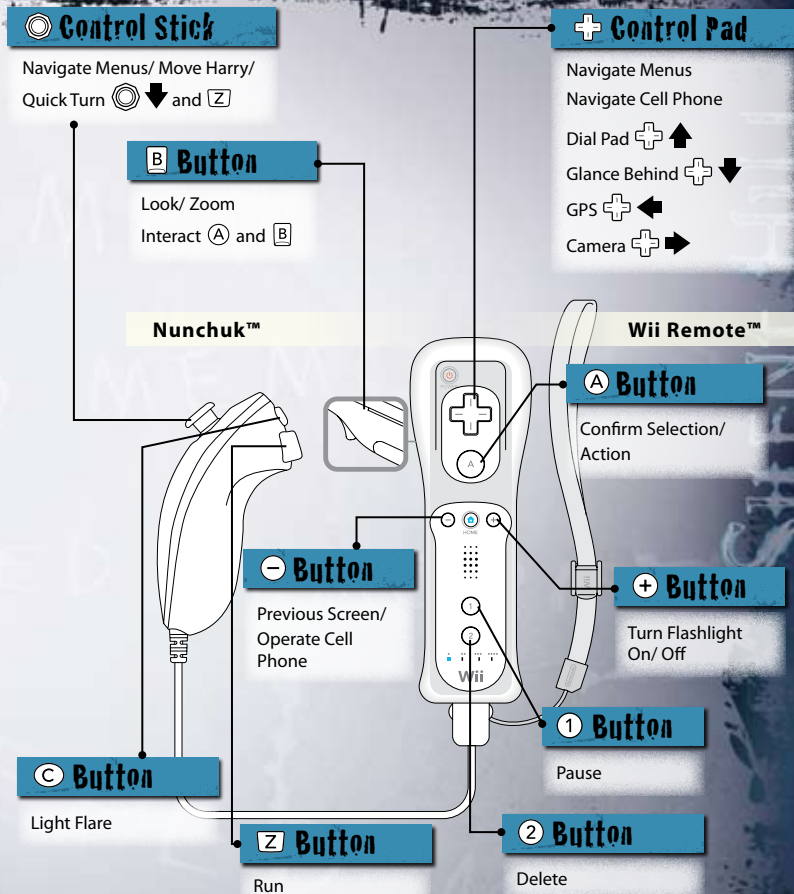
Please note that when first loading the Game Disc into the Wii console, the Wii will check if you have the latest system menu, and if necessary a Wii system update screen will appear. Press OK to proceed.



TABLE OF CONTENTS

GETTING STARTED	1
GAME CONTROLS	2
PROLOGUE	3
PLAYING THE GAME	4
OPTIONS	7
ITEMS	8
CHARACTERS	9
HINTS	13
CUSTOMER SUPPORT & WARRANTY.....	14
FRENCH	17
SPANISH	33

GAME CONTROLS



GETTING STARTED

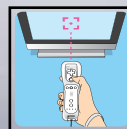
Setting Up Your Wii™ console

1. Set up your Wii™ console according to the instructions in its Instruction Manual.
2. Press the Power Button and the power LED will light up.
3. Place the **Silent Hill: Shattered Memories** disc in the Disc slot with the label side facing up.
4. Follow on-screen instructions and refer to this manual for more information about playing **Silent Hill: Shattered Memories**.

- Insert only Wii-compatible discs into the disc slot.
- Never use oddly shaped discs, such as star-shaped or heart-shaped discs.
- Do not apply labels, stickers, or other foreign objects to discs.

Saving Data

Edited data automatically saves to your Wii™ console. For more information on saving and loading, see page 6.



Point Wii Remote™

Move Cursor/
Aim Flashlight

**Thrust Wii Remote™ and
Nunchuk™ in the direction
of an attacking creature**

Shove Creature

**Shake the Nunchuk™
when passing a
Barricade object**

Create Barricade

PROLOGUE

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

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

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

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

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

Harry walks toward a building he sees nearby.



Objective:

Find Harry's missing daughter, Cheryl.

PLAYING THE GAME

Exploration

In order to find his daughter Cheryl, Harry will need to explore the town of Silent Hill. Move the Wii Remote™ to control Harry's flashlight while moving him with the Control Stick. If you want a better look, you can press and hold **[B]** to focus on a specific object. By examining the environment, Harry may be able to find clues. If he comes to an obstacle, like a fence or a door, pressing **[A]** will allow Harry to interact with, and pass beyond, the obstacle. You can make Harry run by holding **[Z]** while moving. When running, Harry will automatically interact with doors and fences.



At times, Harry will come across doors, puzzles, and other objects he must use in some way to progress. When you press **[A]** to interact, Harry's view will focus solely on the object or area in question. Generally, holding **[A]** and **[B]** at the same time will "grab" selected objects in this view. You may then use the Wii Remote™ to interact with them in various ways, depending on the situation. There may also be additional prompts displayed to help you. To back out of this view, press **[O]**.

The Nightmare

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



PLAYING THE GAME

How to use the Phone

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

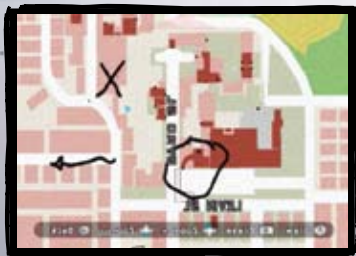
The cell phone allows Harry to make and receive phone calls. To make a call, select the "Dial" icon and type in a phone number (numbers can be found throughout Silent Hill) or select a number Harry has previously called from the Phone Book. Text and voicemail messages can be accessed from the Messages icon. The phone can even take pictures! Accessing "Camera" will allow you to then snap a shot by pressing **A**. You can save photos (up to 10) after taking them, and saved photos may be viewed in the "Gallery" menu. You can also use the phone to view a Map ([see below](#)) or Save your game data ([see page 6](#)).

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



How to use the Map

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



PLAYING THE GAME

By pressing **A** you can zoom in for a full view of Silent Hill. You may draw on this map to take notes or circle important locations by aiming the Pointer and holding **A** to draw. You can erase markings in the same way using **B**. To zoom in on a specific area, press **+** up for two levels of magnification. While zoomed in, you can scan across the map by moving your Pointer to the edges of the screen. To back out of this view, press **+** down.

Save and Load

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

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



OPTIONS

Pause Menu

Press **1** during gameplay to access several game options.

Resume Game

Exit the Pause Menu and return to the game.

Mementos

View any Mementos that Harry has collected.

Controls

View a list of controller commands.

Hints

Check a variety of helpful hints if you get stuck.

Options

Change the following game options:

Music Volume – Raise/Lower the music balance.

SFX Volume – Raise/Lower the sound effect balance.

Brightness – Change the brightness level.

Subtitles – Display or remove subtitles for spoken dialogue.

Tutorials – Toggle tutorial messages on/off.

Note:

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

Quit To Main Menu

End the current game and return to the Main Menu.

Note:

Progress will not be saved!



ITEMS

Flashlight

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

Cell Phone

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

Emergency Flare

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

Mementos

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



CHARACTERS

SILENT HILL

Harry Mason

Age 30

Writer

Protagonist

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



CHARACTERS

Cheryl Mason

Age 7

Harry's Daughter

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



SILENT HILL

CHARACTERS



Cybil Bennett

Age 40
Police Officer

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

CHARACTERS

SILENT HILL



Dr. K



Age 58
Psychoanalyst

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

HINT'S

Puzzles

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

Light and Sound

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

Escaping the Nightmare

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

Dr. K's Office is a Safe Place

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

WARRANTY

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

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

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

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

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

CUSTOMER SERVICE

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

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

www.konami.com/silenthill

VEUILLEZ LIRE LE MANUEL D'INSTRUCTION DE LA Wii™ EN ENTIER AVANT D'UTILISER LE SYSTÈME WII, UN DISQUE OU UN ACCESSOIRE. CE MANUEL CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES POUR VOTRE SÉCURITÉ.

INFORMATIONS IMPORTANTES POUR VOTRE SÉCURITÉ : Veuillez lire les notes suivantes avant de jouer ou de faire jouer votre enfant à des jeux vidéo.

⚠ AVERTISSEMENT - Risque d'épilepsie

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes de crises d'épilepsie ou d'évanouissements déclenchés par des lumières ou des motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou jouent à des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent à des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:
 - Convulsions
 - Contractions des yeux ou des muscles
 - Troubles de la vision
 - Perte de conscience
 - Mouvements involontaires
 - Troubles de l'orientation
- Pour réduire les risques d'épilepsie pendant le jeu:
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

- Jouer à des jeux vidéo peut causer des douleurs aux muscles, aux articulations, à la peau ou aux yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter tout problème tel que tendinite, syndrome du tunnel carpien, irritation de la peau ou tension oculaire:
- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
 - Même si vous ne pensez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu.
 - Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de recommencer à jouer.
 - Si les symptômes ou les douleurs indiqués ci-dessus persistent lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.

⚠ ATTENTION - Nausée




Jouer à des jeux vidéo peut causer à certains joueurs étourdissements et nausées. Si vous ou votre enfant vous ressentez étourdissements ou nausées pendant une partie, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entrez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

INFORMATION LÉGALE IMPORTANTE

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec des appareils non autorisés.

L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Le copiage de n'importe quel jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « sauvegarde » ou « d'archivage » ne sont pas autorisées et pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi

REV-E

	<p>Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés</p>
	
<p>Nintendo, Wii et le sceau officiel sont des marques de commerce de Nintendo. © 2007 Nintendo.</p>	<p>Sous licence de Nintendo </p>

⚠ ATTENTION: UTILISATION DE LA DRAGONNE

Veuillez utiliser la dragonne afin d'éviter les blessures aux autres personnes ou des dommages aux objets avoisinants ou à la Télécommande Wii, dans l'éventualité où vous échappez la Télécommande Wii en jouant.

Veuillez vous rappeler des consignes suivantes:

- Assurez-vous que tous les joueurs placent la dragonne de la bonne façon lorsque c'est à leur tour de jouer.
- Ne lâchez pas la Télécommande Wii en jouant.
- Essuyez vos mains si elles deviennent humides.
- Assurez-vous d'avoir assez d'espace autour de vous pour bouger lorsque vous jouez et assurez-vous qu'aucun objet, personne ou meuble ne se trouve dans votre aire de jeu
- Restez à un minimum d'un mètre de la télévision.
- Utilisez la pochette protectrice de la Télécommande Wii.

MISE À JOUR DU MENU DU SYSTÈME

Veuillez noter que la première fois que vous allez insérer un disque de jeu dans la console Wii, la Wii va vérifier si vous possédez la dernière version du menu système, et si c'est nécessaire, l'écran de mise à jour du système Wii va apparaître. Appuyez sur OK pour démarrer.



TABLE DES MATIÈRES

TABLE DES MATIÈRES	17
DÉMARRAGE	17
COMMANDES DU JEU	18
PROLOGUE	19
JOUER AU JEU	20
OPTIONS	23
OBJETS	24
PERSONNAGES	25
ASTUCES	29
SERVICE CLIENTÈLE et GARANTIE	30

DÉMARRAGE

Installer votre console Wii™

1. Installez votre console Wii™ conformément aux instructions du mode d'emploi.
2. Appuyez sur le bouton POWER; le témoin d'alimentation s'allume.
3. Mettez le disque Wii **Silent Hill: Shattered Memories** dans la fente de chargement, étiquette vers le haut.
4. Suivez les instructions à l'écran et reportez-vous à ce manuel pour obtenir plus de renseignements sur la façon de jouer à **Silent Hill: Shattered Memories**.

- Insérez dans la fente de chargement, uniquement des disques compatibles avec la Wii.
- N'utilisez jamais de disques aux formes irrégulières (disques en forme d'étoile ou de cœur).
- N'apposez pas d'étiquettes, d'autocollants ou d'autres objets étrangers sur les disques.

Sauvegarder les Données

Les données sont sauvegardées automatiquement sur votre console Wii™. Pour plus de renseignements sur le processus de sauvegarde et de chargement, voir la page 22.

COMMANDES DU JEU

Levier de contrôle
Parcourir les menus/ Déplacer Harry/
Volte-face Rapide [Z] et [C] ↓

Bouton B
Regarder (Zoom)
Interagir (A) et (B)

Nunchuk™

Wii Remote™

+ Croix Directionnelle
Parcourir les menus
Parcourir les Menus du Téléphone Portable
Utiliser le Clavier ↑
Jeter un Coup D'œil en Arrière + ↓
GPS + ←
Appareil Photo + →

Bouton A
Confirmer la Sélection/
Action

Bouton -
Écran Précédent/
Utiliser le Téléphone Portable

Bouton +
Allumer/Éteindre la Lampe Électrique

Bouton C
Allumer une Fusée Éclairante

Bouton Z
Courir

Bouton 1
Pause

Bouton 2
Effacer

Pointer Wii Remote™
Déplacer le Curseur/
Pointer la Lampe Électrique

Secouer la Wii Remote™ et le Nunchuk™ dans la direction d'une créature qui attaque
Repousser une créature

Secouer le Nunchuk™ lorsque vous passez à proximité d'un objet « barricade »
Créer une barricade

PROLOGUE

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

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

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

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

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

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

Objectif:

Trouver Cheryl, la fille d'Harry.



JOUER AU JEU

Exploration

Pour trouver sa fille Cheryl, Harry doit explorer la ville de Silent Hill. Déplacez la Wii Remote™ pour contrôler la lampe électrique de Harry tout en dirigeant celui-ci avec le levier de contrôle. Si vous souhaitez examiner un objet de plus près, appuyez sur [B]. Dans certains cas, inspecter l'environnement permet à Harry de trouver des indices. Si Harry se trouve face à un obstacle, comme une barrière ou une porte, appuyer sur [A] lui permet d'interagir avec cet obstacle et de le franchir. Vous pouvez appuyer sur [Z] et maintenir ce bouton enfoncé pour que Harry se mette à courir. Lorsqu'il court, Harry interagit automatiquement avec les portes et les barrières.



Par moments, Harry trouvera des portes et des énigmes, ou d'autres objets qu'il devra utiliser d'une certaine manière afin de progresser. Quand vous appuyez sur [A] pour entrer en mode « Interaction », la caméra effectue un zoom avant sur l'objet ou sur la zone en question. Généralement, maintenir [A] et [B] enfoncés permet de saisir les objets sélectionnés dans cette vue. Vous pouvez ensuite utiliser la Wii Remote™ pour interagir avec ces objets en fonction de la situation. D'autres invites sont également susceptibles de s'afficher afin de vous aider. Pour quitter cette vue, appuyez sur [C].

Le Cauchemar

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



Comment utiliser le Téléphone

Au cours de son aventure, Harry obtient un téléphone qu'il peut utiliser de plusieurs manières. Appuyez sur **○** pour accéder au téléphone, sur **+** et sur **△** pour l'utiliser et sur **○** pour annuler une sélection. Vous pouvez toujours déplacer Harry avec le levier de contrôle lorsque le téléphone est ouvert.

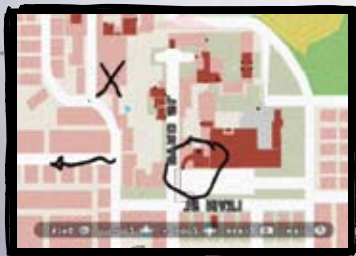
Avec ce téléphone, Harry peut émettre et recevoir des appels. Pour émettre un appel, sélectionnez l'icône « Composer » et saisissez le numéro de téléphone (vous trouverez des numéros dans toute la ville) ou choisissez dans le répertoire un numéro que Harry a déjà composé. Vous pouvez accéder aux messages texte et vocaux depuis l'icône « Messages ». Ce téléphone vous permet même de prendre des photos! En mode « Appareil photo », appuyez sur **△** pour prendre quelques photos. Il est possible de les sauvegarder (10 au maximum) et d'y accéder via le menu « Galerie ». Le téléphone permet également d'afficher une carte ([voir ci-dessous](#)) ou d'effectuer une sauvegarde ([voir page 22](#)).

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



Comment utiliser la Carte

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



Appuyer sur **△** permet d'obtenir une carte complète de Silent Hill. Pour annoter cette carte ou entourer les endroits importants, positionnez le pointeur à l'endroit souhaité et maintenez le bouton **△** enfoncé. Vous pouvez effacer vos annotations de la même manière à l'aide du bouton **□**. Pour zoomer sur une zone, appuyez sur **+** vers le haut (2 niveaux de zoom). En vue « Zoom », vous pouvez parcourir la carte en dirigeant le pointeur vers les extrémités de l'écran. Pour quitter cette vue, appuyez sur **+** vers le bas.

Sauvegarder et Charger

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

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



OPTIONS

Menu Pause

Appuyez sur le bouton ① pendant la partie pour accéder à diverses options de jeu.

Reprendre la Partie

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

Souvenirs

Permet de voir les souvenirs que Harry a ramassés.

Commandes

Permet d'afficher une liste des commandes.

Astuces

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

Options

Permet d'accéder aux options suivantes:

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

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

Luminosité – Pour changer le niveau de la luminosité.

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

Didacticiels – Pour activer ou désactiver les messages du didacticiel.

Remarque:

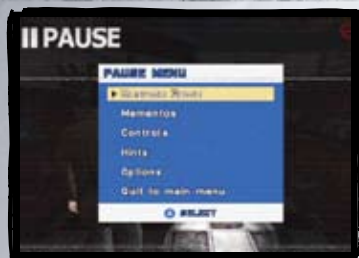
Vous pouvez également configurer ces paramètres depuis le Menu Principal après avoir sélectionné un Profil.

Quitter

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

Remarque:

La progression ne sera pas sauvegardée!



OBJETS

Lampe Électrique

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

Téléphone Portable

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

Fusée Éclairante

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

Souvenirs

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



PERSONNAGES

SILENT HILL

Harry Mason

Âge 30 ans

Écrivain

Personnage principal

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



PERSONNAGES

Cheryl Mason

Âge 7 ans

Fille de Harry

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



SILENT HILL

PERSONNAGES



Cybil Bennett

Âge 40 ans

Officier de Police

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

SILENT HILL

PERSONNAGES

SILENT HILL



Dr. K

Âge 58 ans

Psychanalyste

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

ASTUCES

Énigmes

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

Lumière et Son

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

Échapper au Cauchemar

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

Vous êtes en sécurité dans le bureau du Dr. K

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

GARANTIE

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

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

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

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

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

SERVICE À LA CLIENTÈLE

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

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

www.konami.com/silenthill

POR FAVOR LEA CUIDADOSAMENTE EL MANUAL ELECTRÓNICO COMPLETO DE Wii™ ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA Wii, DISCO DE JUEGO O ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SALUD Y SEGURIDAD.

INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SEGURIDAD: LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SU HIJO COMIENCEN A JUGAR VIDEO JUEGOS.

⚠️ ADVERTENCIA - Convulsiones

- Algunas personas (alrededor de 1 en 4000) puede sufrir convulsiones o desmayos provocados por destellos o patrones de luz, y esto puede ocurrir mientras miran la televisión o juegan video juegos, incluso si nunca antes han sufrido una convulsión.
- Cualquiera que haya sufrido una convulsión, perdido el conocimiento o cualquier otro síntoma vinculado con una condición epiléptica debe consultar a un doctor antes de jugar un video juego.
- Los padres deben observar a sus hijos cuando jueguen video juegos. Detenga el juego y consulte a un doctor si usted o su hijo sufren de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Tic de ojos o de músculos	Visión alterada
Pérdida del conocimiento	Movimientos involuntario	Desorientación

- Para reducir la probabilidad de una convulsión al jugar video juegos:

1. Siéntese o manténgase alejado lo más posible de la pantalla.
2. Juegue video juegos en la pantalla de televisión más pequeña posible.
3. No juegue si se siente cansado o necesita dormir.
4. Juegue en una habitación bien iluminada.
5. Tome un descanso de 10 a 15 minutos cada hora.

⚠️ ADVERTENCIA - Lesiones de Movimiento Repetitivo y Fatiga Ocular

Jugar video juegos puede lastimar a sus músculos, coyunturas, piel u ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano, irritación de la piel o fatiga ocular:

- Evite jugar en exceso. Los padres deben monitorear a sus hijos para uso apropiado del juego.
- Tome un descanso de 10 a 15 minutos cada hora, incluso si cree que no lo necesita.
- Si sus manos, muñecas, brazos u ojos se cansan o están adoloridos mientras juega, o si siente síntomas como hormigueo, entumecimiento, ardor o rigidez, deténgase y descanse por varias horas antes de volver a jugar.
- Si continúa teniendo cualquiera de los síntomas mencionados o cualquier otro malestar durante o después del juego, deje de jugar y acuda al médico.

⚠️ PRECAUCIÓN - Kinetosis

Jugar video juegos puede causar kinetosis en algunos jugadores. Si usted o su hijo se sienten mareados o con náuseas al jugar video juegos, deténgase y descanse. No conduzca o desempeñe cualquier otra actividad que requiera esfuerzo hasta que se sienta mejor

INFORMACIÓN LEGAL IMPORTANTE

Este juego de Nintendo no está diseñado para utilizarse con ningún aparato no autorizado. El uso de tal aparato invalidará su garantía de producto Nintendo. La copia de cualquier juego de Nintendo es ilegal y está estrictamente prohibida por leyes domésticas e internacionales de propiedad intelectual. Las copias de "respaldo" o de "archivo" no están autorizadas y no son necesarias para proteger su programa. Quienes quebranten esto serán enjuiciados.



El Sello Oficial es su seguro de que este producto ha sido autorizado o fabricado por Nintendo. Busque siempre este sello cuando compre sistemas de video juegos, accesorios, juegos y productos relacionados.



Nintendo, Wii y el Sello Oficial son marcas registradas de Nintendo. © 2007 Nintendo.

Autorizado por Nintendo



⚠️ PRECAUCIÓN: USO DE LA CORREA

Por favor utiliza la correa para ayudar a prevenir lesiones a otras personas o daños a objetos circundantes o al Wii Remote en caso de que accidentalmente sueltes el Wii Remote durante el juego.

También recuerda lo siguiente:

- *Asegúrate de que todos los jugadores se pongan la correa apropiadamente cuando sea su turno.*
- *No sueltes el Wii Remote durante el juego.*
- *Seca tus manos si se humedecen.*
- *Deja el espacio adecuado alrededor tuyo durante el juego y asegúrate de que todas las áreas en las que puedas moverte estén libres de otras personas y objetos.*
- *Permanece por lo menos un metro alejado de la televisión.*
- *Utiliza la funda del Wii Remote.*

ACTUALIZACIÓN DEL MENÚ DEL SISTEMA

Por favor toma en cuenta que cuando cargas el disco de Wii por primera vez a la consola Wii, el Wii verificará si cuentas con el menú de sistema más reciente, y de ser necesario, una pantalla de actualización de Wii aparecerá. Presiona OK para continuar.



ÍNDICE

ÍNDICE	33
INICIO	33
CONTROLES DEL JUEGO	34
PRÓLOGO	35
CÓMO JUGAR EL JUEGO	36
OPCIONES	39
ARTICULOS	40
PERSONAJES	41
SUGERENCIAS	45
ATENCIÓN AL CLIENTE Y GARANTÍA	46

INICIO

Configuración de la consola Wi™

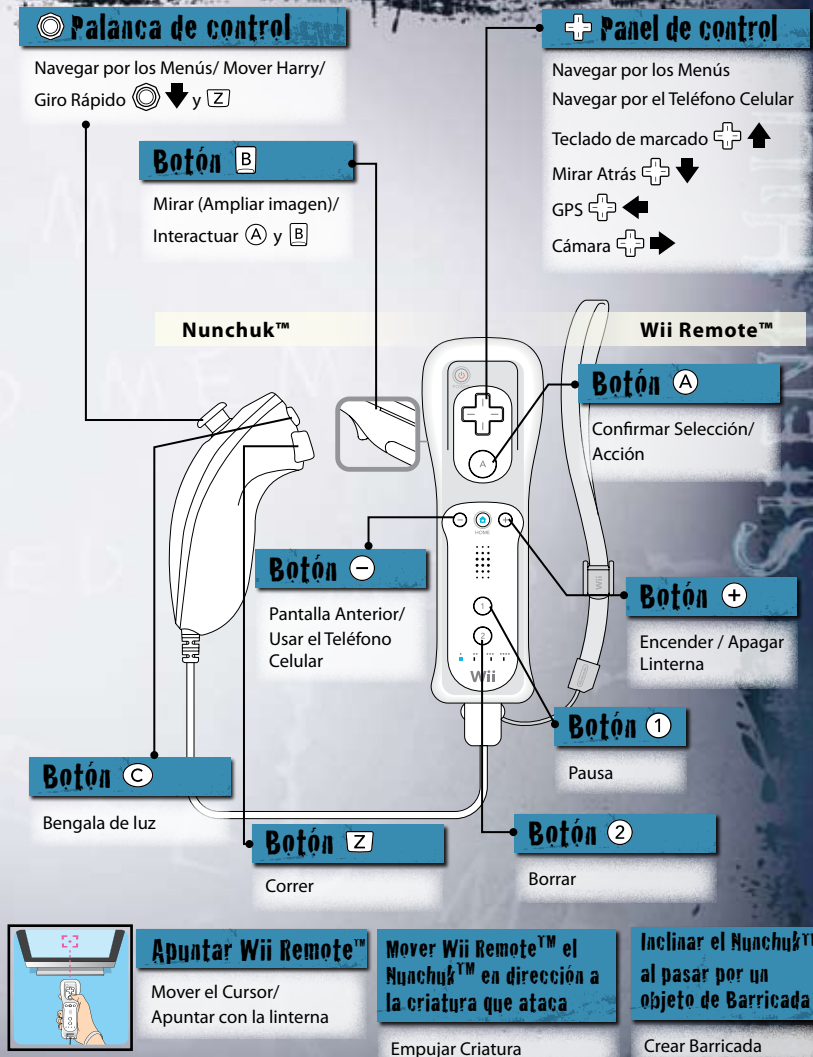
1. Configura tu consola Wii™ según las indicaciones del Manual de instrucciones.
2. Presiona el botón POWER y se iluminará el indicador de encendido.
3. Coloca el disco de **Silent Hill: Shattered Memories** en la ranura para discos con la etiqueta hacia arriba.
4. Sigue las instrucciones de la pantalla y consulta este manual para obtener más información sobre cómo jugar **Silent Hill: Shattered Memories**.

- Inserta solamente discos compatibles con Wii™ en la ranura para discos.
- Nunca uses discos con formas extrañas, como discos con forma de estrella o de corazón.
- No coloques etiquetas, calcomanías ni otros objetos extraños en los discos.

Cómo guardar Datos

Los datos editados se guardan automáticamente en tu consola Wii™. Si deseas obtener más información acerca de cómo guardar y cargar, consulta la página 38.

CONTROLES DEL JUEGO



PRÓLOGO

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



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

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

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

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

Harry camina hacia un edificio que observa cerca.

Objetivo:

Encontrar a Cheryl, la hija perdida de Harry.

CÓMO JUGAR EL JUEGO

Exploración

Para encontrar a su hija Cheryl, Harry deberá explorar el pueblo de Silent Hill. Mientras mueves a Harry con la palanca de control, mueve el mando de Wii™ para controlar su linterna. Si deseas ver mejor, puedes presionar [B] y mantenerlo para enfocar un objeto específico. Al examinar el entorno, Harry podrá encontrar pistas. Si encuentra un obstáculo como un muro o una puerta, presiona [A] para que Harry interactúe con el obstáculo y lo supere. Mientras Harry se mueve, puedes mantener presionado [Z] para hacer que corra. Al correr, Harry interactuará automáticamente con las puertas y los muros.



A veces, Harry encontrará puertas, rompecabezas y otros objetos que debe usar de alguna manera para avanzar. Si presionas [A] para interactuar, la mirada de Harry enfocará solamente el objeto o el área en cuestión. Generalmente, al presionar [A] y [B] al mismo tiempo, se podrán "agarrar" los objetos seleccionados en esta vista. Puedes usar el mando de Wii™ para interactuar con ellos de diferentes maneras según la situación. También pueden aparecer indicaciones adicionales para ayudarte. Para salir de esta vista, presiona [C].

La Pesadilla

Mientras Harry explora Silent Hill, el hielo puede cubrir las calles y transformar al mundo en una Pesadilla horrorosa. Los objetos con los que Harry puede interactuar (puertas, paredes, etc.) se congelarán y tendrán un color azul más claro que el resto del mundo; por lo tanto, debes prestar atención. Las criaturas asechan el paisaje de la Pesadilla en busca de Harry. Si lo encuentran, comenzarán una persecución implacable y Harry deberá evadirlas y escapar (presiona [D] en [C] para mirar atrás y seguirles la pista). Puede esconderse brevemente de las criaturas dentro o debajo de algunos objetos.

Si una criatura logra atrapar a Harry, deberás mover el mando de Wii™ y el Nunchuk en esa dirección para deshacerte de ella. Aunque Harry puede deshacerse de los monstruos si corre y se adelanta lo suficiente, nunca estará verdaderamente a salvo hasta que encuentre una manera de escapar de la Pesadilla.



CÓMO JUGAR EL JUEGO

Cómo usar el Teléfono

En determinado momento, Harry podrá usar un teléfono celular. Puede usar esta herramienta de diferentes maneras. Si presionas **+** puedes acceder al teléfono y si presionas **+** y **A**, puedes usarlo. Para cancelar las selecciones, golpea ligeramente **○**. Cuando el teléfono celular está abierto, puedes continuar moviendo a Harry con la palanca de control.

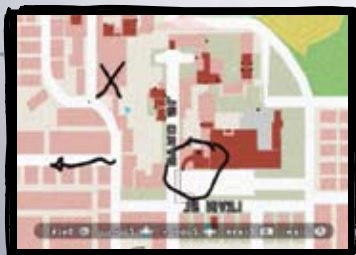
Cuando el teléfono celular está abierto, puedes continuar moviendo a Harry con la palanca de control. Con el teléfono celular, Harry puede hacer y recibir llamadas. Para hacer una llamada, selecciona el icono "Marcar" e ingresa un número de teléfono (los números se encuentran en todas partes en Silent Hill) o bien, selecciona un número al que Harry ya ha llamado desde la Libreta de teléfonos. Desde el icono Mensajes puedes acceder a los mensajes de texto y de voz. Con el teléfono, además, puedes sacar fotografías. Al acceder a la "Cámara" podrás tomar una fotografía si presionas **A**. Después de tomar las fotografías, puedes guardarlas (hasta 10). Además puedes ver las fotografías guardadas en el menú "Galería". También puedes usar el teléfono para ver un Mapa ([ver más abajo](#)) o para Guardar los datos de la partida ([consulta la página 38](#)).

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



Cómo usar el Mapa

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



CÓMO JUGAR EL JUEGO

Al presionar **A**, puedes ampliar la imagen para obtener una vista completa de Silent Hill. Al apuntar el puntero y mantener presionado **A** puedes dibujar en el mapa para tomar notas o marcar lugares importantes. Asimismo, puedes usar **B** para borrar las notas. Para ampliar un área específica, presiona **+** y obtendrás hasta dos niveles de ampliación. Mientras la imagen está ampliada, puedes mover el puntero hacia los bordes de la pantalla para recorrer el mapa. Para salir de esta vista, presiona **+** hacia abajo.

Guardar y Cargar

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

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



OPCIONES

Menú de Pausa

Presiona **1** durante el juego para acceder a varias opciones de juego.

Continuar Juego

Sal del Menú de Pausa y regresa al juego.

Recuerdos

Observa cualquiera de los Recuerdos que Harry ha recogido.

Controles

Mira una lista de los comandos del controlador.

Sugerencias

Revisa una variedad de útiles pistas si te quedas atascado.

Opciones

Cambia las siguientes opciones del juego:

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

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

Brillo – Cambia el nivel de brillo.

Subtítulos – Muestra o remueve los subtítulos del diálogo hablado.

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

Nota:

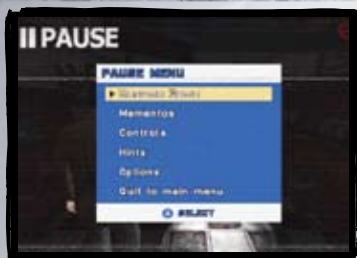
Estas configuraciones también pueden cambiarse desde el Menú Principal luego de elegir un Perfil.

Salir al Menú Principal

Finaliza el juego actual y regresa al Menú Principal.

Nota:

¡No se guardará el progreso!



ARTÍCULOS

Linterna

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

Teléfono Celular

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

Bengala de Emergencia

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

Recuerdos

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



PERSONAJES

SILENT HILL

Harry Mason

Edad 30

Escritor

Protagonista

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



PERSONAJES

Cheryl Mason

Edad 7

Hija de Harry

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



SILENT HILL

PERSONAJES



Cybil Bennett

Edad 40

Oficial de Policía

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

SILENT HILL

PERSONAJES

SILENT HILL



Dr. K

Edad 58

Psicoanalista

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

SUGERENCIAS

Rompecabezas

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

Luz y Sonido

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

Cómo Escapar de la Pesadilla

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

El consultorio del Dr. K es un lugar seguro

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

GARANTIA

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

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

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

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

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

SERVICIO AL CLIENTE

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

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

www.konami.com/silenthill