

Joypad

N° 115 janvier 2002

Jusqu'au bout de l'horreur

Silent Hill 2

La solution complète
Les différentes fins

SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com

Supplément gratuit à Joypad 115. Ne peut être vendu séparément.

LES SOLUCES DES MEILLEURS JEUX !

SILENT HILL 2

SOUL REAVER 2

SHENMUE II

RED FACTION

ZELDA ORACLE OF AGES/SEASONS

HEADHUNTER

POKÉMON CRISTAL

HARRY POTTER

JAK AND DAXTER



Toutes les soluces à portée du clavier

SILENT HILL 2

Silent Hill, ses âmes, son décor typique, ses découvertes macabres... un endroit peu avenant pour le pseudo-touriste qu'est James Sunderland. Survivre dans cet univers hostile demandera autant de sang-froid face aux ennemis que d'idées claires pour résoudre les énigmes. Et si, dans votre matériel de survie, vous réservez également une place à ce booklet Silent Hill 2 ? Un « guide touristique » indispensable pour qui veut visiter les moindres recoins de cette ville hantée par le souvenir et ne manquer aucun détail du dénouement...

Sommaire

SOLUCE SILENT HILL 2

● QUELQUES EXPLICATIONS	p.4	L'HÔPITAL ALTÉRÉ	p.16
● SOLUCE	p.7	Extérieur nuit	p.19
À la découverte de Silent Hill...	p.7	LOCAUX DE LA SOCIÉTÉ HISTORIQUE	p.20
APPARTEMENT WOOD SIDE	p.9	Boss : Zombie-table	p.24
APPARTEMENT BLUE CREEK	p.11	Boss : Eddie	p.25
Boss : Homme à la tête de pyramide	p.12	L'HÔTEL DU LAC	p.26
La route avec Maria	p.13	L'HÔTEL ALTÉRÉ	p.28
L'HÔPITAL	p.14	Boss : Hommes à la tête de pyramide	p.29
Boss : Alliénés	p.16	Boss : Démon de Silent Hill	p.29
		● VERS DE NOUVELLES AVENTURES...	p.30
		Armes et options	p.30
		Les différentes fins	p.30



QUELQUES EXPLICATIONS

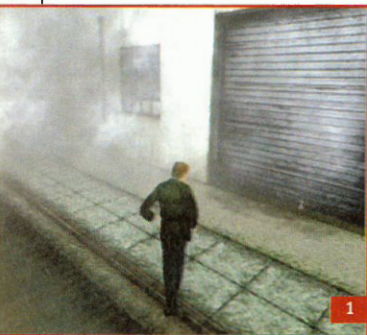
Niveaux de difficulté

Le jeu propose plusieurs niveaux de difficulté : 4 en Action et 3 en Énigmes. Les ennemis seront ainsi plus ou moins coriaces, et votre résistance aux attaques plus ou moins prononcée, suivant le choix que vous aurez fait. Niveau énigmes, certaines occurrences signalées dans cette soluce pourront ainsi changer, et ne pas concerner tous les niveaux de difficulté, par exemple les codes secrets à chiffres. À noter que ces codes peuvent se transformer en séries de lettres en mode Hard, et qu'il faudra opérer une conversion numérique (normale ou inversée) en suivant leur classement dans l'alphabet, etc.

Note : Le mode de difficulté choisi pour notre soluce est Normal en Action et en Énigmes (riddle).

Inspection dans les règles

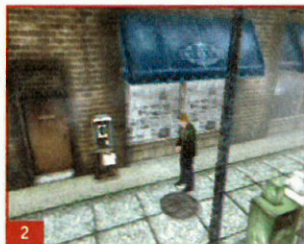
- Utilisez sans modération la touche d'inspection (⊗) en n'épargnant aucun recoin du décor. Vous serez ainsi assuré de ne passer à côté d'aucun objet.
- Soyez attentif aux attitudes de James : il tourne la tête lorsqu'un objet intéressant se trouve à sa portée (1). Pratique pour les repérer dans le noir ou dans les rues



qu'il parcourt. Le héros suit aussi les ennemis des yeux. (Note : si vous avez réglé l'option Visualisation sur « Changer », il ne prêtera en revanche aucune attention à ces détails ; cf. paragraphe « Dernier détail »)

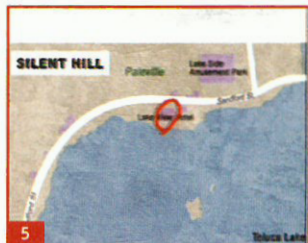
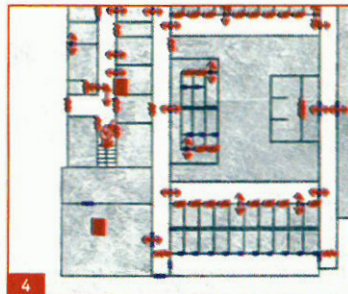
- Consultez sans hésiter les divers documents écrits qui trônent çà et là dans l'aventure. Tous ces documents se stockeront dans votre liste de Mémos, accessible via l'inventaire, où ils peuvent être consultés à tout moment.

- Enfin, soyez attentif aux angles de caméra. À certains endroits de la ville, ils se rapprocheront du héros pour indiquer un endroit intéressant, une action spéciale. (2 et 3)



recupérerez au cours de l'aventure, d'une importance capitale, composeront des indices précieux à mesure de votre inspection, signalés le plus souvent en rouge :

- les accès bouchés ou sans issue s'y dévoilent par des hachures lorsque vous les avez « testés » (4) ; une porte qui pourra s'ouvrir un jour ou l'autre avec l'item adéquat restera, elle, surlignée d'un trait rouge.



- les lieux intéressants sont mis en évidence : ils deviennent cerclés de rouge (5). Cet emplacement rouge, qui signifie qu'une action intéressante est en attente à un endroit de la carte, se valide d'un « V » lorsque vous avez définitivement effectué celle-ci.

- les points de sauvegarde apparaissent sur la carte comme autant de carrés rouges.

Quelques objets ou zones méritant votre attention sont parfois signa-



lés en noir (6). Quant au violet, il intervient lorsqu'une zone est soumise à des occurrences... euh... surnaturelles.

Dans notre soluce, pour plus de transparence, nous avons parfois précisé, entre parenthèses, le terme exact (donc en anglais) des noms de lieux figurant sur les cartes.

Face à l'ennemi

- Suivant le niveau de difficulté que vous aurez choisi, les ennemis se montreront plus ou moins résistants (le nombre de balles, ou de coups nécessaires pour les achever, variera).
- La technique de l'esquive, une grande constante du survival-horror, reprendra ici du service. Même si le nombre de munitions à votre disposition sera assez large au cours de l'aventure, vous pour-

rez aussi bien vous contenter de passer votre chemin, histoire de ne pas y laisser votre temps ou votre santé. Dans la ville notamment, les ennemis sont uniquement là pour envenimer les choses !

- Un objet indispensable, autant à pour vous rassurer que pour vous angoisser : votre radio. Suivant la proximité de l'ennemi, elle se mettra à grésiller plus ou moins fort. À noter que si vous éteignez votre lampe, les ennemis pourront très bien perdre votre trace.

- Après quelques volées de balles ou un coup d'objet contondant, l'ennemi se retrouve invariablement à terre. Achevez-le systématiquement au sol d'un coup de pied bien placé (⊗) (7). Votre radio s'arrêtera de grésiller à l'occasion.





- Les ennemis d'une grande partie du jeu sont faciles à éliminer et plus impressionnants que dangereux. Ils ne sont pas très variés et leur relative lenteur d'exécution joue pour vous. Tirer sans discontinuer fera tout à fait l'affaire. Méfiez-vous du premier type d'ennemis que vous rencontrez (les zombies en camisole) : ils dégagent des projections de fumée toxique à votre approche, et peuvent se transformer en d'ignobles choses rampantes. Vous aurez aussi affaire à quelques insectes grouillants par moments : un simple coup de pied suffira. Quant aux zombies infirmières, armées de tuyau, leur portée de frappe est assez importante ; restez en général à bonne distance pour les éliminer (8).

Les armes

- Assez variées, toutes les armes du jeu pèsent le rapport efficacité/rapidité à leur façon :

Pistolet : rapide et d'efficacité moyenne (9)

Fusil de chasse : efficace contre un ou plusieurs ennemis à la fois (10)

Carabine : bonne efficacité à distance (11)

Tuyau : efficacité modérée mais grande portée

Planche de bois : on se débrouille avec ce qu'on a...

Grand couteau : lourd, peu maniable, mais d'une puissance terrible ! (12)

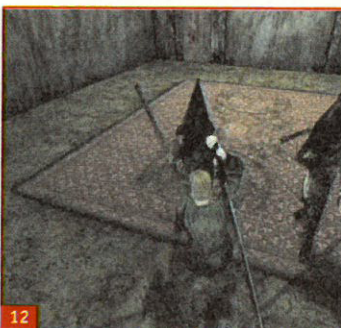
- Prenez soin de recharger vos armes à feu avant d'entrer dans une salle inconnue. De même, rechargez régulièrement par l'inventaire, en connaissant la capacité maximale des armes (10 pour le pistolet, 6 pour le fusil, etc.), et en comptant le nombre de balles tirées au besoin.

Santé

- Un niveau de santé au plus haut (aucun dommage) correspond à un icône d'état ne souffrant d'aucun mouvement (cf. inventaire), avec un ton légèrement verdâtre. Plus vous serez touché, plus le battement du cœur sera visible sur l'icône, à différentes vitesses... et plus votre manette se mettra à vibrer souvent et



11



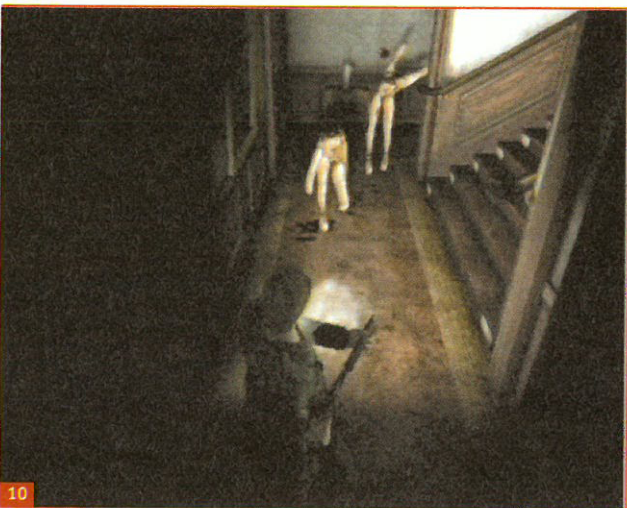
12

violemment. Le rouge profond est le dernier stade, avec une manette qui « vibre » la chamade ! Un seul dommage de plus serait fatal...

Dernier détail

Vous pouvez accéder à un menu de réglages spécial, au cours du jeu ou avant l'aventure : allez dans les Options et faites L1 (ou R1) pour accéder à une page d'options supplémentaires (couleur du sang, etc.). Je vous conseille au passage de régler le type de marche sur « courir » : vous straferez ainsi de façon dynamique le cas échéant, en cours de jeu (L1 et R1).

En revenant dans ces mêmes options lorsque vous aurez fini l'aventure, vous remarquerez de nouvelles possibilités (cf. Fin du booklet). Bien sûr, le livret accompagnant le jeu s'est bien gardé de le préciser. On appelle ça un « easter egg »...



10

SILENT HILL 2



Note : Le mode de difficulté choisi pour cette soluce est Normal en action et Normal en énigmes.

Une lettre de Mary, morte il y a trois ans, explique la présence de James Sunderland, son mari, dans ce lieu situé aux confins du réel : Silent Hill. James se « réveille » devant un miroir de W.-C. publics carrément défraîchis, bien décidé à faire le clair sur cette missive chargée de mystères (1). À l'extérieur, une nappe de brouillard a envahi les lieux, désormais vides et hostiles (c'est un doux euphémisme). Un seul but ici : comprendre et trouver l'origine de cette lettre aussi inespérée que troublante. De toute façon, James n'a rien à perdre.



2 J'ai une carte de Silent Hill.



4 N'y va pas.

À la découverte de Silent Hill...

Attiré par l'ouverture de la voiture garée sur le parking, récupérez la **carte de Silent Hill** sur le siège du conducteur (2). La direction du lac Toluca vous attend. Descendez les

escaliers, puis suivez le chemin à travers le manteau de brume. Vous ne tardez pas à atteindre une sorte de puits : il contient le premier point de sauvegarde du jeu (sorte de bloc mémo rouge) (3). Quelques pas de plus, et vous tombez sur un cimetière. Vous y surprenez l'intrigante Angela Orosco, qui vous met en garde de façon insistante (4). Peu importe, passez la grille suivante et suivez encore le chemin à travers ce brouillard persistant. Après quelques centaines de mètres, les prémices de la ville s'ouvrent à vous. Une série de traces de sang bariolant le bitume



1 Mary... Tu es là ?



3

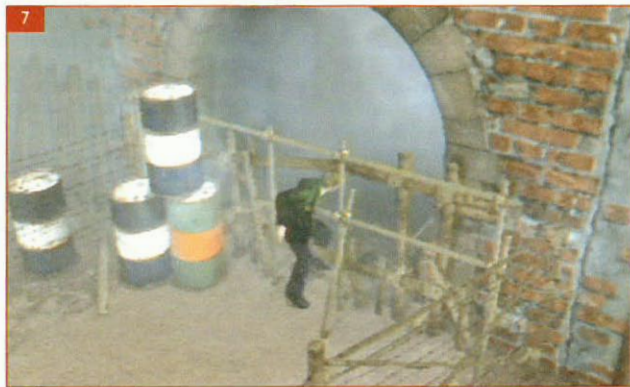
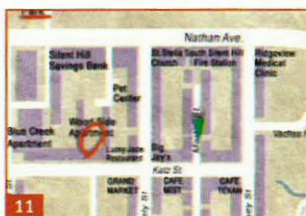


attire votre attention (5)... avec les premiers signes d'une sinistre « agitation urbaine ». Suivez donc ces marques, récupérez une **Boisson revigorante** au passage, et suivez la rue Vaschss Rd. Là, votre regard se porte sur un second point de sauvegarde derrière une grille, où vous trouvez également deux **Boissons** (6).

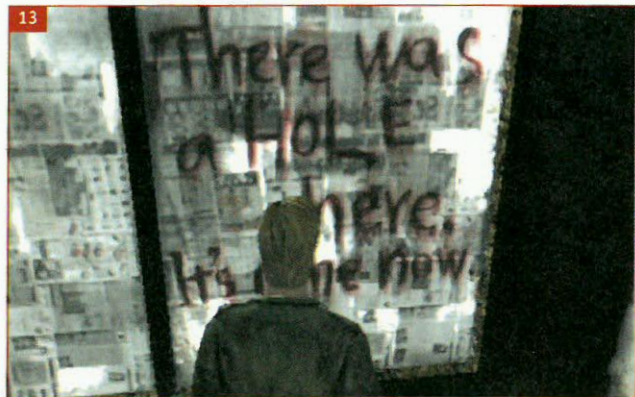
Au bout du chemin, une barrière, à travers laquelle vous pouvez passer (7). La premier menace « zombiesque » vous attend derrière... N'écoutez que votre courage, vous arrachez un moyen de défense improvisé, en retirant de la barrière un simple bout de bois armé d'un clou. Assenez ainsi à cette entité difforme quelques coups de planche



pour la réduire à néant (8). Repassez à travers la barrière pour remarquer que vous portez une radio qui grésille... Désormais, vous serez averti de l'arrivée imminente d'un ennemi devant vous. Rebroussez chemin et revenez vers la ville. Vous remarquez une stèle sur un trottoir de Lindsey Street, dévoilant un message rogné, sur lequel on devine cependant quelques informations (9). Les ennemis ont envahi les lieux. Vous avez largement la possibilité de ne pas vous attarder à des coups de planche, et de visiter la ville pour dénicher par exemple deux **Boissons revigorantes** à deux endroits de Martin Street. Au bout même de cette rue, un cadavre attire votre attention : il porte la **Clé du portail de l'immeuble** (10). En l'examinant dans l'inventaire, vous remarquez qu'elle correspond à la zone de la carte appelée « Wood Side Apartment » ; le nom du lieu en question se cerle d'ailleurs en rouge lorsque vous examinez votre carte des lieux (11). Il s'agit du point à rallier maintenant. Mais il reste



quelques menus objets dans les rues : une **Trousse de soins** dans Lindsey Street. Dans l'impasse de Saul Street, entrez dans le mobile home (12), pour trouver un point de sauvegarde et un mémo indiquant un rendez-vous probable au Neely's bar ; le lieu se cerle alors de rouge à son tour. Rejoignez-le donc, et entrez dans le bar pour lire les inscriptions de sang sur les cloisons (13), puis découvrir une carte... En ressortant, récupérez encore une **Trousse de soins** sur le parking du Happy Burger, et une seconde sur une petite table devant le magasin de fleurs (flower shop) (14).



Reste encore une **Boisson revigorante** sur le palier d'une maison, à l'intersection des rues Sanders et Lindsey, une autre **Boisson** devant une maison à côté du Neely's bar, ainsi qu'une **Trousse de soins** et des **Balles de pistolet** devant le restaurant Lucky Jade. Une fois la ville

soigneusement fouillée, rendez-vous à l'emplacement de l'immeuble Wood Side, pour ouvrir la grille avec votre clé (15), et passez la double porte.

APPARTEMENT WOOD SIDE

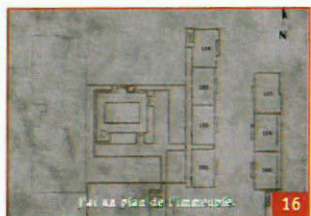
À l'intérieur, commencez votre inspection en récupérant un **Plan de l'immeuble** et une **Boisson revigorante** (16). Gagnez le premier étage et passez la porte. Explorez le coin laverie pour remarquer un objet coincé au fond du vide-ordures. Franchissez ensuite la première porte du couloir accessible (salle 204). Sur le mannequin, vous récupérez une lampe torche (17). Un ennemi du même calibre s'anime aussitôt, à tenir en respect avec quelques coups de planche. Passez ensuite dans la salle 210, abattez le nouvel ennemi, et récupérez deux fois des **Balles de pistolet**.

Montez à l'étage supérieur pour examiner une grille : vous tentez en vain de récupérer une clé à travers, tandis qu'une fillette vous joue un mauvais tour (18). Parcourez le



couloir et entrez dans la salle 301 : vous y dénicher votre première arme à feu, le **Pistolet**, dans un caddie (19).

Revenez à l'étage inférieur. Les ennemis ont disparu ! Explorez donc tranquillement (façon de parler) la chambre 208. Vous dénicher la **Clé de la chambre 202** sur une étagère (20)... et découvrez le triste spectacle d'un homme prostré à jamais devant la télé. Dans la pièce annexe, des inscriptions figurent sur le mur : Henry, Mildred et Scott, accompagnées de traits noirs (21) ; la pendule présente ici même indique





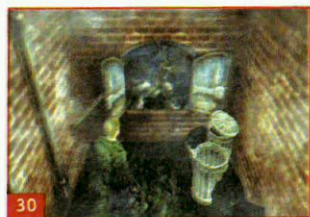
3 heures 08 et 15 secondes. Pour l'instant, utilisez la clé tantôt récupérée pour ouvrir la porte de la salle 202. À l'intérieur, une **Boisson revigorante**. Visitez la salle mitoyenne pour découvrir un trou dans le mur (22). Inspectez-le pour dénicher, avec quelques menus frissons, la **Clé de l'horloge**. Allez l'utiliser aussitôt sur la pendule de la salle 208. Vous pouvez à présent en régler les aiguilles ; en fait, la clé de l'énigme se trouve sur le mur : les barres noires semblent indiquer la position de chacune des aiguilles. À la base, l'heure est réglée sur 3h08, ce qui correspond, « dans l'esprit », à l'assemblage des marques de Mildred et Scott. Elles doivent désormais être réglées sur Henry et Mildred (Mildred est le point commun, puisqu'il représente la seule « aiguille » des minutes), soit environ 9h08 : un clic retentit à ce moment-là (23). Lisez maintenant les inscriptions sur le côté droit de l'horloge pour vous



voir proposer de la pousser (24). Un passage secret se dévoile, menant à la salle 209. Vous y trouvez un point de sauvegarde et une nouvelle **Boisson**. Ressortez d'ici dans le couloir et empruntez les escaliers tout proches, en récupérant les **Balles de pistolet** au passage, pour accéder à une zone du 3^e étage interdite d'accès jusqu'alors. Dans la première pièce accessible, une scène de copulation bestiale (la cuisine, un recoin hautement érotique...) (25). Vous faites ainsi, en toute discrétion, la connaissance de l'homme à la tête de pyramide. Sa visite passée, récupérez la **Clé de la cour** dans le cagibi (26). Ressortez et visitez à présent la salle 303 : à l'intérieur, une **Trousse de soins**,

des **Balles de pistolet** et une **Boisson...** plus un zombie. Ressortez pour trouver immédiatement la **Clé de la sortie de secours** que vous tentiez d'attraper désespérément tout à l'heure (27), juste devant un coin laverie qui recèle de nouvelles **Balles de pistolet**. Prenez les escaliers de l'aile Est et descendez au premier étage. Visitez le couloir jusqu'à trouver des **Canettes de jus** (28). Revenez sur vos pas et délockez la porte d'entrée. Sur le perron, rejoignez la porte principale de l'immeuble et repassez-la pour atteindre le second étage. Revenez au coin laverie avec le vide-ordures bouché. Posez votre pack de canettes à l'intérieur pour pousser le tout (29). Vous avez alors la possibilité de





récupérer l'objet mystérieux en contrebas, dans une benne. Repérez donc l'équivalent R.d.C. du coin laverie : il se trouve précisément à l'extérieur, dans un coin à droite de l'entrée principale. Dans la benne, vous récupérez la **Pièce Vieil homme (30)**. Une fois revenu dans le hall de l'immeuble, utilisez votre clé sur la porte de la cour intérieure. Ici même, « visitez » la piscine avec votre pistolet, et récupérez une **Pièce Serpent** dans le landau (31). Passez maintenant la porte secondaire de la cour. La salle 104 recèle des **Balles de pistolet**. Visitez ensuite la salle 101. Récupérez les **Balles de pistolet** et poussez la porte, pour découvrir le très avenant Eddie. Flot de zombies, flots de vomis... à moins que ce ne soit les pizzas (32). Après la séquence, ressortez et retournez au deuxième étage. Atteignez l'issue du fond, sous l'enseigne « Exit », pour utiliser votre clé d'issue de secours (33). Vous rejoignez ainsi le bâtiment adjacent.

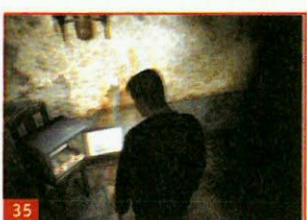
APPARTEMENT BLUE CREEK

Dans la chambre, inspectez les W.-C. pour y remarquer un objet (34). Après une fouille enthousiasmante, vous récupérez un code secret (aléatoire). Facile, vous trouvez un coffre-fort permettant de l'utiliser aussitôt. La combinaison est à



rentrer dans l'ordre énoncé ; les flèches indicatives, à côté des chiffres, vous signale si la molette doit être tournée vers la droite ou vers la gauche, une fois que vous avez positionné le bon chiffre sous le curseur. À l'intérieur, 4 recharges de **Balles de pistolet (35)**. Récupérez une nouvelle **Boisson** et sortez. Prenez la porte de la cage d'escalier pour trouver un **Plan de l'immeuble** Ouest juste derrière (36).

Toutes les salles du second étage sont verrouillées, de ce côté de l'immeuble. Lisez néanmoins le message présent sur la porte 209. Rejoignez l'étage inférieur et



fouillez le coin laverie pour récupérer une **Trousse de soins**. Visitez la salle 109 pour dénicher des **Balles de pistolet**, puis passez la porte blanche : derrière, vous retrouvez Angela dans une posture énigmatique (37). Après la séquence, vous récupérez son **Couteau**, ainsi que la





Pièce Prisonnier sur une table (38). Entrez dans la salle 105 (point de sauvegarde) et inspectez la commode (39). Une nouvelle énigme est proposée. L'indice écrit vous aiguille sur la place qu'occuperont les trois pièces en votre possession dans cette configuration en 5 volets (il changera selon les niveaux de difficulté). Apprenez à interpréter les allusions ; le néant ou le vent, c'est a priori un emplacement vide, par exemple. Posez donc vos pièces issues de l'inventaire comme suit, en partant de la gauche : la pièce Vieil homme sur le second emplacement ; la pièce Prisonnier sur le troisième ; et la pièce Serpent sur le cinquième (40). (Pour les autres niveaux de difficulté : en Facile : Vieil homme, vide, Serpent, vide, Prisonnier ; en mode Hard : vide, Vieil homme, vide, Serpent, Prisonnier.) Vous récupérez ainsi la **Clé de la maison Lyne**. Un bref examen dans votre inventaire vous signale qu'il s'agit de la clé mention-



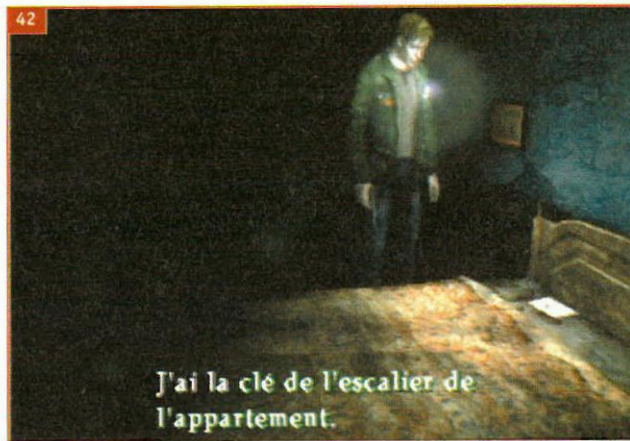
née sur la note de la salle 209. Retournez donc devant la porte et faites-en usage. À l'intérieur, passez par le balcon pour rejoindre la salle mitoyenne, la 208 (41). Ramassez les **Balles de pistolet** et la **Clé de l'escalier de l'appartement** sur le lit (42). Repassez par le balcon et revenez au couloir, pour utiliser aussitôt la clé sur la porte de la cage d'escalier, au bout du couloir.

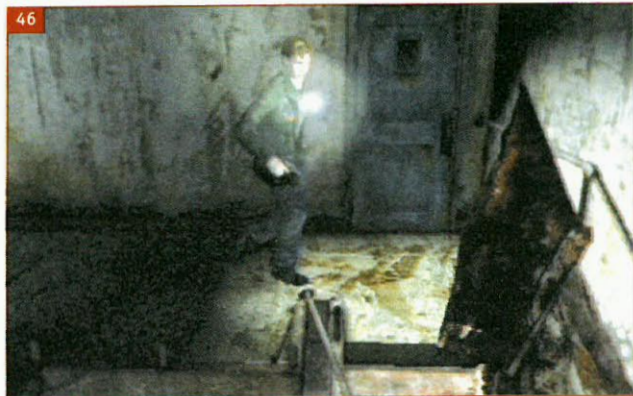
Boss :
Homme à la tête de pyramide

Vous retrouvez l'homme à la tête de pyramide dans ses œuvres (43). Un duel assez serré s'annonce, dans tous les sens du terme. Vous avez cependant deux choix : lui vider une bonne quantité de munitions sur la facette, et attendre qu'il décampe, ou bien exploiter autant que faire se peut la configuration de la « salle » et esquiver chacune de ses attaques. Simple, placez-vous tour à tour aux deux extrémités de la zone, attendez qu'il approche, puis



esquivez-le en rasant les murs, tour à tour (44 et 45). Il est relativement lent, ce qui vous permet de suivre cette tactique avec facilité ; surtout, il arme largement son bras avant d'utiliser son couteau, ce qui





vous permet d'anticiper. Cette solution se révèle certainement moins passionnante que le combat armé, mais diablement plus efficace ! Vos munitions sont en outre sauvegardées.

Dans les deux cas, il battra en retraite passé un moment (46). Attendez que l'eau se dégorge dans le recoin avant de descendre à votre tour (sans quoi c'en serait fini pour vous...).

La route avec Maria

Au bas des escaliers, une **Trousse de soins** vous attend. Suivez le chemin jusqu'à retrouver Laura, la fillette effrontée de tout à l'heure (47). Vous n'avez toujours pas le fin mot de l'histoire. Après la porte en alcôve, montez les escaliers à gauche, qui mènent à deux boîtes de **Balles de pistolet** (48). Le parc Rosewater s'ouvre quelques mètres plus loin. Prenez le passage de gauche pour récupérer deux fois des **Balles de pistolet** et une **Boisson revigorante** sur un banc. Un peu plus loin, à côté d'un kiosque, trônent des **Balles de pistolet**, puis une nouvel-

le **Boisson** près d'une lunette d'observation (49). Vous ne tardez pas à rencontrer une jeune femme, Maria, qui présente des ressemblances troublantes avec Mary. Elle vous aiguille sur le fameux hôtel de la ville. Il s'agit à présent de la protéger sur le chemin. Éliminez avec beaucoup de prudence les quelques ennemis qui vont encombrer la route, car une balle perdue pour Maria serait fatale à votre aventure.

Vous avez aussi la possibilité d'explorer attentivement la ville, histoire de rassasier votre inventaire. Un point de sauvegarde se trouve déjà sur le parking du Jack's Inn. Visitez au choix les rues alentour pour divers objets : deux **Trousses de soins** dans l'impasse de Katz Street, une **Boisson revigorante** à l'intersection près du Blue Creek, des **Balles de pistolet** à l'intersection près du Jack's Inn, une **Boisson** devant le Bowl-O-Rama. Trois **Boissons** et deux **Boîtes de Balles** vous attendent aussi près du bâtiment Texxon Gas, ainsi qu'un **Tuyau**

en acier sur le capot d'une voiture (une arme de plus !) (50).

Suivez maintenant la route de Nathan Avenue vers l'ouest. Récupérez au passage une **Trousse de soins** devant la Silent Hill Historical Society. Vous finissez par remarquer un corps gisant à terre (51). À ses côtés, une carte mettant en évidence la zone du Bowl-O-Rama, ainsi que des **Balles**.

Refaites donc chemin inverse vers l'endroit en question, et ouvrez la porte du bâtiment (52). La première issue vous remet en présence d'Eddie et Laura (53). Passez l'accès





suisant : la fillette vous file encore entre les pattes. Ressortez pour retrouver Maria, et suivez l'allée longeant le bâtiment, jusqu'à trouver une grille entrouverte (54). Franchissez-la et atteignez le mur de gauche. Il résiste à toute tentative d'escalade ; intéressez-vous plutôt à la porte toute proche, verrouillée certes, mais pas pour tout le monde : Maria vous ouvre la voie... (55) Montez les escaliers et accédez à la salle du bar. Récupérez une **Trousse de soins** sur une chaise, puis suivez les chemins successifs. Attiré par la présence de Laura, vous décidez d'investir l'hôpital Brookhaven.

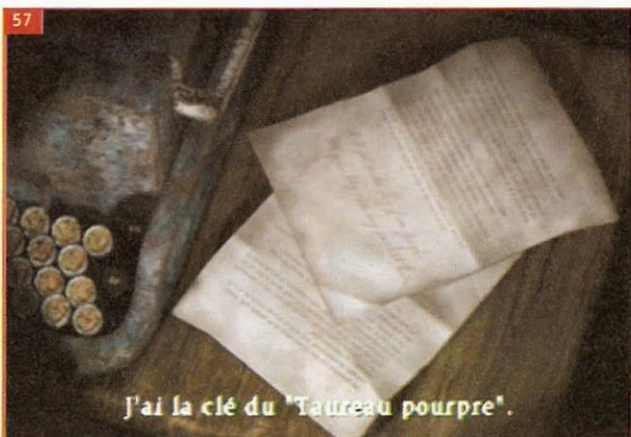
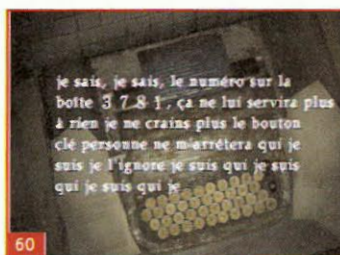
L'HÔPITAL

Un **Plan** des lieux vous attend à l'intérieur. Passez dans la salle de réception : à l'intérieur, un point de sauvegarde, un Mémo donnant des informations sur trois patients, ainsi qu'une **Boisson revigorante** (56). La pièce suivante vous dévoile un nouveau document écrit, sous lequel vous dénêchez la **Clé du Taureau Pourpre** (57). Revenez dans le hall et passez la porte menant à la cage d'escalier. Montez au second étage et préparez-vous à protéger votre amie contre les assauts de quelques infirmières véhémentes ! Visitez le vestiaire des hommes (men's locker) : inspectez la blouse « blanche » pour



récupérer la **Clé de la salle d'auscultation** (58). Passez maintenant dans le vestiaire des femmes (women's locker). Une peluche attire votre attention : vous récupérez dessus, non sans mal, une **Aiguille tordue** (59). Emparez-vous également du précieux **Fusil de chasse** dans l'armoire, et ressortez. Dans le couloir suivant, ramassez les **Balles de pistolet** sur un tabouret, et passez dans la salle d'examen pour une **Trousse de soins**. Examinez ici même la machine à écrire sur le bureau, dévoilant un code secret (aléatoire) ; gardez-le en tête pour l'instant (60). Ressortez et passez la

double porte suivante (M2) : des **Cartouches de fusil de chasse** vous attendent derrière, avec la **Clé Œil de Lapis** (61). Ralliez ensuite la salle M3, en pointant votre flingue sur le



53 Ah ! T'es qu'un tas de laré peureux !

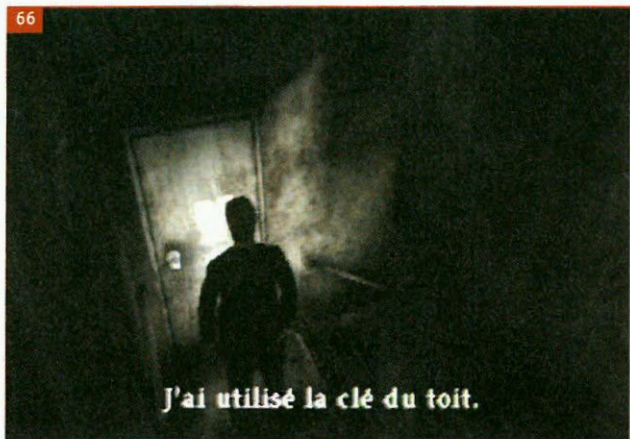
54

57

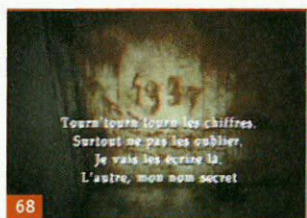
60

J'ai la clé du "Taureau pourpre".

zombie infirmière qui l'occupe. Au sol, des **Balles de pistolet** et une **Boisson**. Même topo pour la salle M6 : une infirmière y garde une **Boisson** et des **Cartouches de fusil** (62).



Retournez au premier étage et utilisez votre clé sur la porte de la salle d'auscultation (examination room). Dans le cabinet annexe, récupérez les **Cartouches de fusil** dans un lavabo et inspectez un tableau mural : une indication est donnée sur une salle : 3^e étage - 7335 (qui peut changer en mode Hard) (63). Délockez la porte et revenez donc au 3^e niveau. Débarrassez le couloir de ses infirmières pour récupérer une **Trousse de soins**. Une double porte présente un digicode : la combinaison n'est autre que celle trouvée à l'instant (64) Filez ensuite dans la salle S3. Maria vous laisse alors continuer seul... Ramassez la **Clé du toit** (65), puis filez dans la salle des douches pour remarquer encore un conduit bouché par un objet mystère ; votre aiguille ne fait pas encore l'affaire à elle seule. En salle S11, vous attendez un point de sauvegarde et une **Boisson**. La salle S13 renferme, elle, un paquet cadenas, sur lequel vous ne pouvez pour



l'instant rien faire. Allez donc étreindre votre clé du toit dès maintenant sur la porte de l'étage supérieur (66).

Sur les toits, après avoir déchiffré un journal intime trouvé à terre, vous aurez la mauvaise surprise de retrouver l'homme à la tête de pyramide (67). Un grand coup de couteau plus tard, vous voilà en contrebas, dans la salle des « traitements spéciaux », avec un capital santé fort endommagé. Soignez-vous à l'aide d'une trousse et entrez dans la seule chambre accessible. Inspectez les traces de sang sur la mousse, qui dévoilent une série de chiffres (aléatoire) (68) : sa lisibilité peut changer selon le niveau de difficulté (le 5 peut ressembler à un 4, le 1 à un 7, etc. ; en l'occurrence, sur notre photo, ça donne « 5937 »). Un message vous indique aussi « Tourne, tourne les chiffres ». Revenez maintenant en salle S14. Ce code précis correspond à celui



du cadenas (on « tourne » les arceaux) ; essayez toutes les combinaisons si ça ne fonctionne pas, suivant le principe de ressemblance de chiffres. Le code du cadenas à digicode qui l'accompagne, lui, est celui qui figurait sur le carbone de la machine à écrire, dans la salle d'examen du 2^e étage (69). La mallette reste cependant fermée. Utilisez donc vos deux clés Œil de Lapis et Taureau Pourpre pour l'ouvrir définitivement : elle contient une **Mèche de cheveux**. Un « outil » idéal à utiliser avec l'aiguille. Retournez donc dans les douches, placez-vous près de l'orifice et



combinez votre aiguille et les cheveux dans votre inventaire (70). James la malice récupère ainsi un **Clé d'ascenseur** (71). Faites-en usage dès maintenant et ralliez ainsi le premier étage. Visitez d'abord la salle C3 pour des **Cartouches** et des **Balles de pistolet**. Puis passez en salle C2 pour retrouver la petite Laura, qui entretient décidément bien des mystères. Après quelques paroles, elle finit par vous attirer sournoisement dans une salle... (72)

Boss : Aliénés

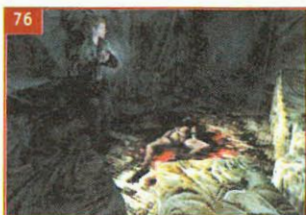
Deux corps suspendus dans des



cages s'agitent sinistrement au plafond (73). Pour les réduire à néant, votre pistolet fera largement l'affaire. Cet affrontement se révèle assez simple, tant qu'on tire sans discontinuer : les corps s'immobilisent sous l'effet des balles (74). Bougez régulièrement pour esquiver leurs attaques, et prenez soin de recharger votre arme par l'inventaire pour éviter les temps de latence. Un troisième larron débarquera une fois que vous aurez réglé leur compte aux deux premiers (75). La même technique sera réquisitionnée, pour une totale efficacité. Plus de peur que de mal.

L'HÔPITAL ALTÉRÉ

Vous retrouvez bientôt l'hôpital dans une configuration un peu spéciale. Pas le temps de faire un état des lieux : passez la porte et ramassez les **Cartouches**. Entrez dans l'hôpital, récupérez une **Trousse** en C2, puis la **Boisson** et des **Balles de**



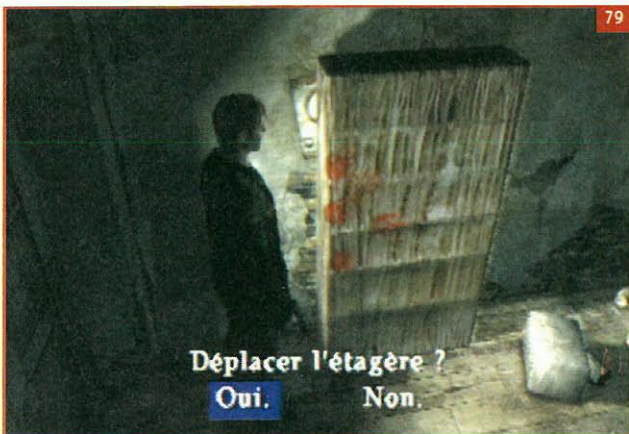


J'ai la clé du magasin du sous-sol.

pistolet en C1 (attention, infirmière...) (76). Empruntez l'ascenseur et visitez le second étage. Débarrassez-le de ses hôtes peu réjouissants. En M6, vous trouvez de nouvelles **Balles** et une **Trousse**, et récupérez une **Pile sèche** avec la **Clé du magasin sous-sol** sur une « fresque » murale (77). Un papier posé sur une table attire aussi votre attention. Dans la salle M4, deux infirmières virulentes vous réservent un accueil chaleureux. Après les avoir achevées, récupérez une **Boisson** et des **Cartouches**. Rejoignez ensuite la grande salle du fond (day room) : à l'intérieur, un frigo peut être ouvert,



C'est verrouillé.



Déplacer l'étagère ?
Oui. **Non.**



Ah...c'est toi.

mais la porte résiste pour l'instant à James. Gagnez à présent le troisième étage. Faites place nette dans le couloir et inspectez la porte-tableau : une main de femme y apparaît en relief (78). Visitez la salle 11 pour des **Balles** et une **Ampoule de vie**, puis lisez le message, qui semble concerner la porte au relief. Repassez en salle 3 pour remarquer que Maria n'est plus là. Visitez le couloir suivant. La salle de rangement (store room) vous réserve encore une **Trousse de soins**, des **Balles** et des **Cartouches**. Prenez ensuite les

escaliers pour descendre au sous-sol et utiliser votre récente clé. Ramassez les **Cartouches** et intéressez-vous à l'étagère ; elle peut être poussée (79). Vous retrouvez Maria au-delà, qui laisse parler ses nerfs. Après la séquence, repassez par l'ouverture et récupérez un **Anneau de cuivre** (80), puis montez à l'échelle. Revenez à la porte au relief à côté de l'ascenseur, au 3^e étage, et posez donc cette bague (81). Redescendez ensuite au second étage pour vous occuper du frigo récalcitrant. Dans l'ascenseur, une occurrence surréaliste interrompt le cours des événements. Vous



80



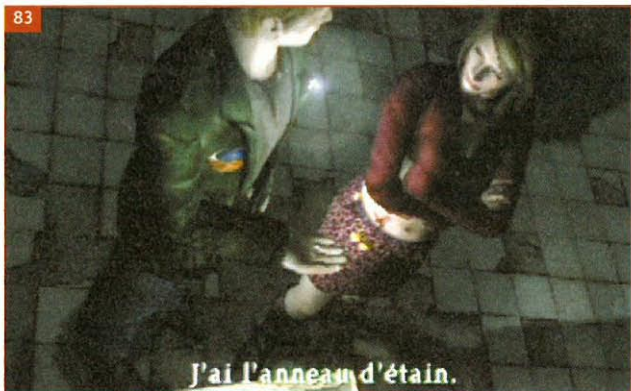
Je mets l'anneau de cuivre sur la "main" de la femme du tableau.



82

Dernière question :
Comment s'appelle cette route ?

voilà candidat, bien malgré vous, d'un jeu de questions/réponses. Trois questions sont posées, concernant votre connaissance étroite des divers documents du jeu et de ses lieux ! (82) Gardez pour l'instant les réponses dans un coin de votre tête. Allez ouvrir la porte du frigo, en vous faisant cette fois aider par Maria qui, décidément, se sous-estime. À l'intérieur, un **Anneau d'étain** (83). Si vous décidez maintenant de « jouer le jeu » du questions /réponses, rendez-vous dans la salle de rangement du 3^e étage (store room). Examinez le coffret qui s'y trouve : un pavé apparaît, sur lequel vous pouvez valider trois boutons correspondant aux bonnes réponses. Les voici : Question 1 : 3 ; question 2 : 1 ; question 3 : 3. Le coffret s'ouvre sur la réserve d'Ali



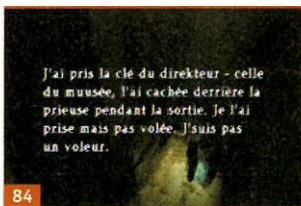
83

J'ai l'anneau d'étain.

Baba : 5 recharges de **Cartouches** et deux **Ampoules**. Revenez à présent au relief, pour poser votre nouvel anneau. Vous déverrouillez ainsi la porte. Dans la cage d'escalier suivante, vous trouvez un livre par terre, contenant un indice sur une clé cachée (84). Descendez

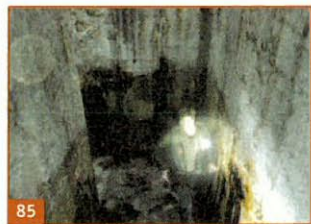
tout en bas, franchissez la porte et... apprêtez-vous à courir sans interruption à travers la galerie car l'homme à la tête pyramidale est à nouveau à vos trousses ! (85) Vous devez rallier au plus vite un ascenseur. Maria, de son côté, n'a pas votre chance...

La suite de l'aventure se poursuit tristement. Vous revoilà au R.d.C. de l'hôpital, qu'il faut à nouveau visiter. Allez dans la salle du directeur pour dénicher une carte qui vous indique des points intéressants de la ville. Vous récupérez à l'occasion la **Clé du hall de l'hôpital** (86), qui vous permet de quitter les lieux.



84

J'ai pris la clé du directeur - celle du musée, j'ai cachée derrière la pieuse pendant la sortie. Je l'ai prise mais pas volée. J'suis pas un voleur.



85



86

J'ai la clé du hall de l'hôpital.



Extérieur nuit

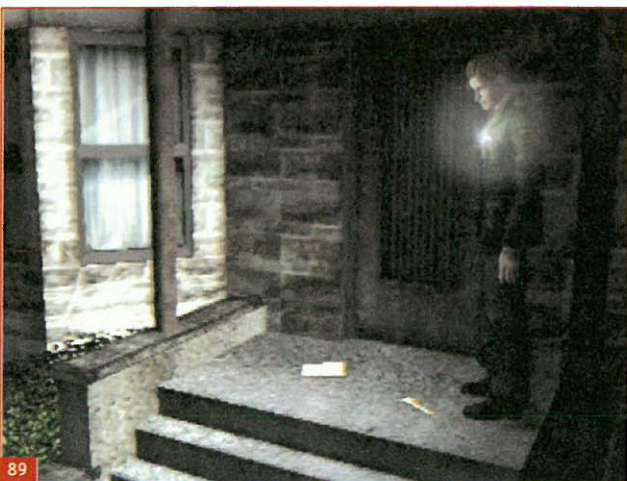
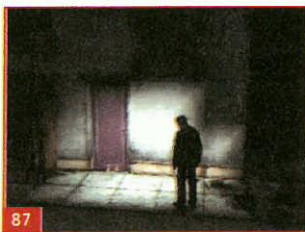
Dehors, l'obscurité a définitivement gagné sa place. C'est pourtant reparti pour une inspection en règle de chaque recoin de la ville, si vous voulez glaner de multiples objets : des **Cartouches** dans Carroll Street ; une **Boisson**, une **Trousse**, des **Balles de pistolet** et une **Ampoule** dans le recoin de Rendell Street ; trois boîtes de **Cartouches de fusil**, des **Cartouches de carabine** et des **Balles de pistolet** dans une contre-

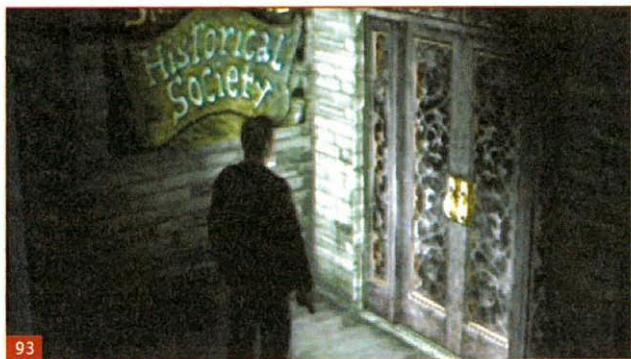
allée, sur cette même route ; une **Boisson** et de nouvelles **Cartouches** un peu plus loin. Au sud de Monson Street, des **Balles de pistolet**, et deux **Boissons** à l'intersection de Saul Street (87).

Suivez maintenant cette direction et passez la grille. Méfiez-vous, d'affreux pantins gigotent sous la grille qui vous sert de chemin (88). Revenu dans la première partie de la ville, ramassez la **Trousse** et les boîtes de **Cartouches**, ainsi que des **Balles** un peu plus loin. Ce n'est pas tout : deux boîtes de **Cartouches de carabine** sur le parking de l'Happy Burger ; des **Balles** devant le Neely's bar. Dans Neely Street, récupérez trois **Boissons** et des **Cartouches**. Dans Sanders Street, des **Balles** et des **Cartouches de fusil**.

Visitez ensuite la rue Lindsey pour atteindre le lieu indiqué sur la carte. Là, sur le perron d'une maison, une lettre vous fournit un indice sur l'emplacement d'une clé, et vous récupérez à l'occasion une **Clé de serrage** (89). Continuez vers le nord pour deux nouvelles **Boissons** et des **Balles** sur les trottoirs. Puis allez tout à l'extrémité Ouest de la rue Katz, pour ouvrir la porte fermée jusqu'alors (90). Suivez le chemin vers le nouvel emplacement cerclé de rouge sur la carte. Remontez ainsi

jusqu'au parc Rosewater. Là, ramassez une **Boisson** et des **Cartouches de fusil** près de l'entrée, puis une **Ampoule** dans un recoin. Explorez la partie Ouest du parc (voir carte) jusqu'à trouver une statue (91). Derrière elle, une motte de terre peut être creusée : une petite boîte se dévoile alors, grossièrement boulonnée. Utilisez votre clé de (des)serrage pour l'ouvrir : à l'intérieur, une **Vieille clé en bronze** (92). L'aile Est du parc, elle, vous réserve deux boîtes de **Cartouches de fusil** dans un recoin. Revenez ensuite sur l'avenue Nathan et continuez jusqu'à atteindre la Silent Hill Historical Society. Votre clé en ouvrira la porte (93).





93

LOCAUX DE LA SOCIÉTÉ HISTORIQUE

Prenez la double porte et suivez l'escalier sans fin... ou presque (94). Derrière la porte suivante, ramassez la **Trousse de soins**, puis ralliez le couloir suivant, à nouveau envahi de chair putréfiée. Prenez la porte de l'intersection pour trouver des **Balles**. Ressortez et passez l'issue suivante, pour atterrir dans une pièce avec un large trou (95). Ici, pas d'autre choix que de faire le grand saut... Vous voilà au fond d'un puits. Pour toujours ? Pas certain : inspectez très, très attentivement le mur, jusqu'à avoir une indication spéciale (« tiens, c'est nouveau ça ») (96). Pour cela, sondez la surface de briques au



94



95



96

Tiens, tiens... c'est nouveau ça.

millimètre près ! Long et fastidieux... Équipez alors votre tuyau en acier et donnez quelques coups sur la surface douteuse : une porte se dévoile enfin ! (97)

Dans le sous-sol, éliminez les ennemis et ralliez l'issue suivante, puis celle de droite. Là, ramassez la **Clé à inscription vrillée**. Au même moment, votre lampe s'éteint et la porte se verrouille. Le moment est venu de changer la pile (vous en avez logiquement ramassé une à l'hôpital). A l'instant où vous opérez cette manip, la pièce se met à grouiller d'insectes (98). Inspectez rapidement le digicode à droite de la porte, où certaines touches apparaissent en surbrillance (3 ou 4). Il s'agit de composer un code (aléatoire) avec ces touches précises ; essayez donc toutes les combinaisons possibles pour débloquer la porte (99). Une fois à l'extérieur, placez-vous sur la grille de la pièce annexe et utilisez votre clé. Le grand saut s'impose à nouveau.

À peine le temps de vous remettre de vos émotions, et Eddie vous donne encore une brillante illustration de son caractère mal trempé (100). Après la séquence, récupérez deux **Boissons** et la **Table du Porc glouton** (101) (il y a aussi un point de sauvegarde sur un pilier).



97



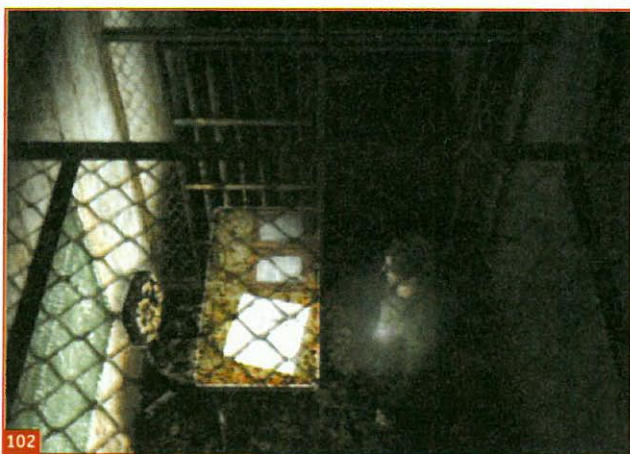
98



99



100 Le type a eu que ce qu'il méritait !



102

La prison

Passer la porte à votre tour et ramassez les **Balles** sur un premier bureau, puis le **Plan de la prison** sur un second (102). Visitez, le flingue à la main, les salles de l'aile Ouest pour commencer (voir plan). Grâce à une salle à double accès, desservant deux couloirs parallèles, vous trouvez une **Trousse**, puis un **Briquet** de l'autre côté (103). Le point de sauvegarde des lieux se trouve lui dans les toilettes. Dans la salle juste en face, gardée par un zombie, une **Trousse**, une **Ampoule**, une **Boisson** et un magazine ; ici même, visitez la pièce annexe pour trou-

ver des **Balles**, de nombreuses **Cartouches...** et surtout la **Carabine de chasse** dans une vitrine (104). Revenez au couloir et passez la grille. Toutes les issues sont fermées, mais une trappe au sol attire votre attention ; il manque une poignée pour l'instant. Revenez dans le couloir principal et choisissez de visiter la rangée de cellules au sud de la prison (en bas sur le plan). Méfiez-vous, ses prisonniers-mutants peuvent vous atteindre avec leurs projections de fumée. L'une des cellules, ouverte, contient des **Balles de pistolet**. Dans une autre, vous dénîchez une

Poupée de cire (105). Prenez maintenant la porte du fond. Récupérez les **Balles** sur la table, puis passez la double porte à gauche pour des **Cartouches de carabine**. La double porte de droite, elle, vous mène à une zone avec une potence sertie de trois emplacements. Pour l'instant,



101

J'ai la table du "Porc glouton".



103



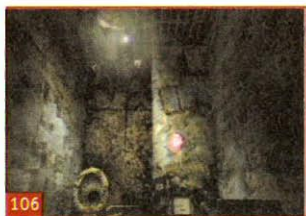
104

J'ai la carabine de chasse.



105

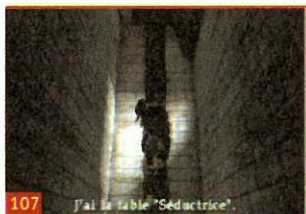
J'ai une poupée de cire.



106



109



107



108

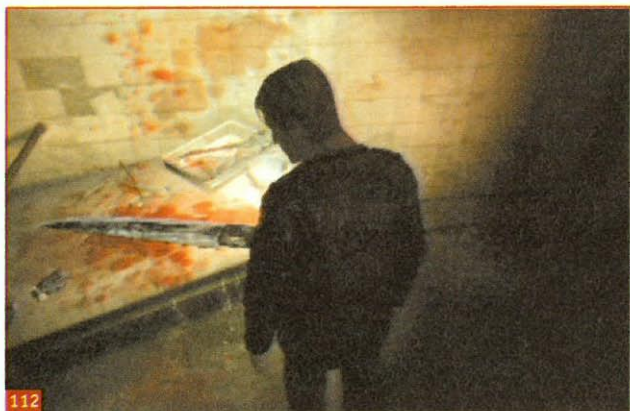
montez encore pour commencer à inspecter la première rangée de cellules au nord de la prison. Entrez dans la toute première : vous remarquez une série de dessins. Quelques cellules plus loin, vous récupérez la **Table de L'Oppresseur** (106). Déverrouillez la porte du fond du

couloir, puis visitez cette fois la zone de cellules centrale à la prison. Dans la salle des douches qui s'y trouve, vous ramassez la **Table Séductrice** (107). Il est temps d'utiliser vos trois plaquettes carrées sur leur emplacement. Retournez donc à la potence et posez-les sur les encoches de sa base (108). Un cri retentit alors ; revenez sur vos pas pour récupérer un **Fer à cheval** sur la porte.

À présent, retournez devant la trappe du couloir de l'aile Est (109). Il est temps d'utiliser quelques menus objets. Dans votre inventaire, combinez ensemble la poupée de cire, le briquet et le fer à cheval, puis sélectionnez « Utiliser » (en vous plaçant bien devant la trappe, sinon ça ne fonctionnera pas) (110) : une poignée s'improvise alors dessus. Suivez les salles successives, et sautez à nouveau deux fois de suite ! Récupérez encore une **Trousse**, des **Cartouches** et des **Balles**, tandis que l'élévateur descend (111).

Des chemins labyrinthiques

Arrivé en bas, la première issue est condamnée par des fils tendus en travers. Suivez donc le chemin, d'abord vers la partie gauche, pour trouver une échelle à descendre (vous n'avez pas de carte ici, mais les lieux se « dessinent » à mesure que vous les parcourez). En contrebas, évitez les ennemis et méfiez-vous, un homme à la tête de pyramide surveille les lieux ! Le tout est de rallier une porte derrière laquelle se trouve une salle avec un ventilateur. Vous récupérez ici même le **Grand Couteau**, copie conforme de l'arme de votre fiéffé ennemi (112), en plus de **Cartouches de fusil**. Remontez à l'étage originel et passez une nouvelle échelle située, elle, au bout d'un couloir biscornu. Le sous-sol où elle mène est encombré de flotte et d'ennemis (113). Montez l'échelle suivante pour rencontrer une nouvelle énigme.



112



110



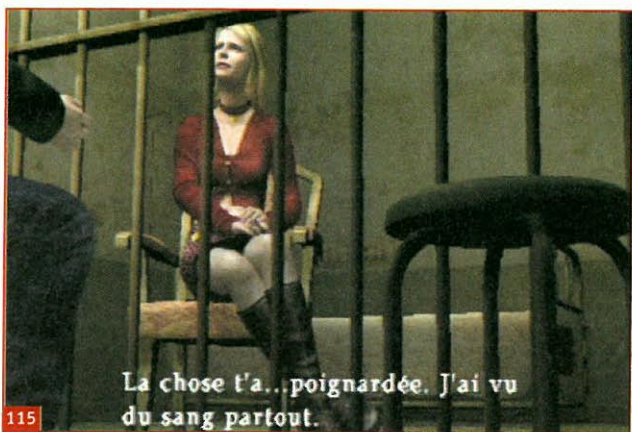
111



113

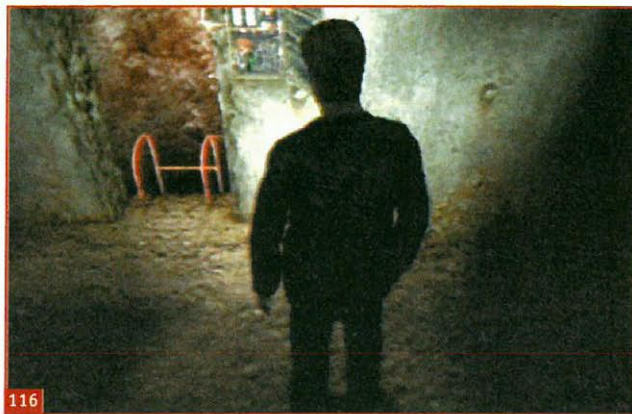
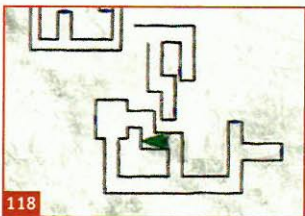
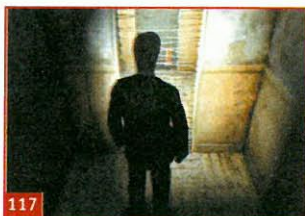


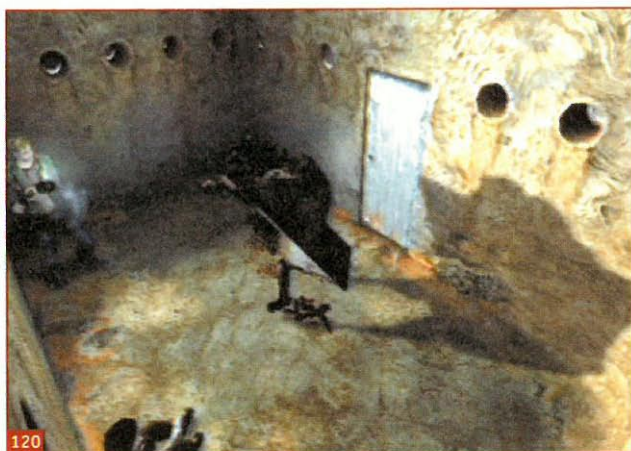
L'objet qui nous intéresse est un cube posé sur une base rotative, que vous pouvez tourner. Sur la paroi du mur en face, dans le renflement, on peut deviner une forme de porte. Lorsque la face du cube qui lui fait face est la bonne, une ouverture se matérialise : il s'agit, en mode Normal, du côté aux yeux rouges (attention : rouges, pas roses) ; le « visage » doit aussi être positionné à l'endroit. (À noter que la solution peut changer suivant le niveau de difficulté.) Une issue se crée alors. Tournez ensuite le cube une fois vers la droite, pour que la face aux yeux verts « regarde » cette issue, mais à l'envers (114) : une seconde ouverture se matérialise alors au-delà de la première. Engouffrez-vous dans le passage, pour retrouver inexplicablement Maria, emprisonnée quelques mètres plus loin (115). Après une discussion chargée de mystères, remontez dans la salle du cube et récupérez la **Pince coupante** dans le panneau électrique (116).



Revenez maintenant sur vos pas et ralliez la porte encombrée de fils électriques (117). Utilisez votre outil pour libérer le passage, et descendez encore. Un chemin quelque peu labyrinthique vous attend alors. Descendez et remontez tour à tour des échelles successives, pour atteindre sans arrêt de nouvelles zones (elles se dessinent au fur et à mesure sur la carte lorsque vous les avez visitées) (118). Vous finissez par en monter une menant à des **Balles de pistolet**. Descendez encore la suivante : au sous-sol, l'homme pyramide rôde, méfiance. L'échelle du fond vous conduit à des **Balles**. La plus proche

vous mène à un point de sauvegarde, avec un journal posé au sol (119). Là, prenez le couloir suivant... jusqu'à vous faire surprendre par un cri. C'est celui d'Angela, en bien mauvaise posture.





120

Boss : Zombie-table

Cet effrayant ennemi est facile à battre, contrairement aux apparences. Équipez votre fusil de chasse et contentez-vous de l'arroser de balles, toujours en vous plaçant aux extrémités de la pièce (120), et en assurant vos devants tout en rechargeant via l'inventaire. Après environ huit balles bien placées, le monstre s'écroule (121). Vous pouvez maintenant épingler ce vilain ennemi à votre tableau de chasse, il est déjà placardé (arf ! arf !).

Ressortez et poursuivez votre exploration des lieux. La première salle

accessible présente une série de 6 corps pendus à des cordes, avec des messages sur chacun d'eux (122). Lisez-les. Sortez et continuez votre chemin jusqu'à une salle, copie conforme de celle visitée, mais sans les pendus. Lisez le message agrafé à la grille pour découvrir une série de poèmes ; l'un d'eux met en évidence un des pendus, condamné à cause d'une « loi à court de coupable » ; le message d'à côté vous informe que la corde d'un « pur » doit être tirée (123). D'après les messages inscrits sur chaque pendu, il s'agit donc du responsable



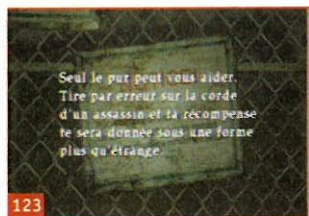
121



122

Pendu pour vol,
justice et vengeance consommées.

de l'incendie. Repérez donc l'innocent en question parmi les 6 punis, dans la salle des pendus. (À noter que son mobile, et donc sa place, peut changer selon la difficulté du jeu : en Easy, il s'agit du kidnappeur ; en Hard, du responsable de contrefaçons). Revenez dans la salle où les cordes pendent au plafond. Placez-vous près de celle correspondant à son emplacement, et choisissez de tirer dessus (124). À présent, revenez à la salle des pendus. Le corps du « pur » a disparu : à la place, vous récupérez la **Clé des exécutés à mort** (125). Visitez



123

Seul le pur peut vous aider.
Tire par erreur sur la corde
d'un assassin et la récompense
te sera donnée sous une forme
plus étrange.



124

Veux-tu tirer dessus ?
Oui. Non.

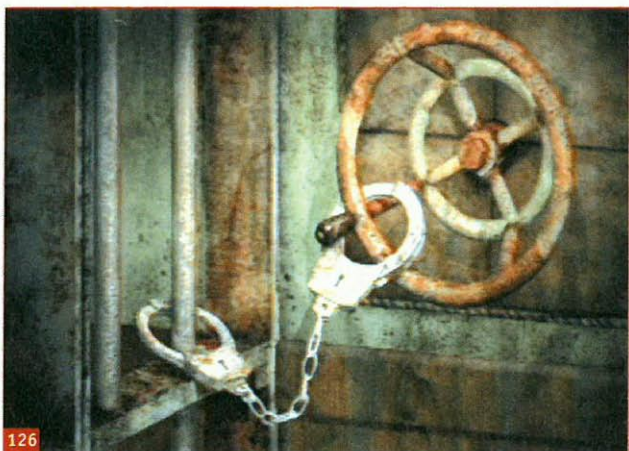


125

J'ai la clé des exécutés à mort.



maintenant le seul accès non ouvert, pour remarquer une grille « menottée » à une poignée. Utilisez évidemment votre récente clé sur les menottes qui retiennent la valve, pour ouvrir le passage (126). Continuez jusqu'à retrouver la cellule de Maria... qui n'a cette fois pas survécu. Revenez dans le couloir et passez la grille qui vient de s'ouvrir. En haut de l'échelle, une **Trousse de soins**, ainsi que quelques boîtes de **Cartouches** et une **Ampoule**. Brrrr, il y a même une pierre tombale et une sépulture à votre nom... (127) Sautez précisément à l'intérieur de celle-ci. Votre dernière heure serait-elle arrivée ? Pas nécessairement. Quelques mètres plus loin, vous retrouvez en fait Eddie, en pleine crise de paranoïa (128). Un mot de trop, et le voilà lancé contre vous sans que rien ne puisse l'arrêter.



126



127

Boss : Eddie

Équipez votre fusil ou votre carabine et tirez sur ce gros gibier sans discontinuer, tout en battant en retraite dès qu'il arme son flingue (129). Au bout de quelques balles dans le gras du bide, notre triste héros s'échappe. Vous récupérez des munitions à terre, et pouvez le suivre dans la chambre froide. Double frisson. La suite du duel s'annonce : continuez à le canarder en vous plaçant bien en face, tout en vous méfiant de ses coups de poing et des quelques balles qui lui

restent (130). Le duel tourne vite à votre avantage, malgré tout (131). Après l'affrontement, prenez la large porte de la chambre froide pour vous retrouver à l'air libre.



128



129



130



131



Sauvegardez et empruntez la barque au bout du ponton (132). Vous voilà sur le lac Toluca. Laissez-vous guider par... vous-même, jusqu'à apercevoir une lumière au loin, à l'horizon embrumé. Continuez vers elle et vous finirez par atteindre un autre ponton (133). Celui-ci vous mène à l'hôtel du lac. (À signaler que vous serez noté à la fin du jeu sur votre rapidité à rejoindre l'autre rive !)

L'HÔTEL DU LAC

Avant d'entrer dans l'hôtel, récupérez la **Boîte à musique Petite Sirène** sur une fontaine (134). À l'intérieur du bâtiment, un **Plan** des lieux vous attend, comme le veut la coutume, avec cette fois une indication concernant la fameuse « chambre 312 »...

Pour l'instant, explorez le R.d.C. Par exemple la salle de restaurant, où la petite Laura vous fait encore sursauter avec quelques notes de piano. Elle vous remet enfin à cette occasion la lettre mystérieuse de Mary (135). Récupérez aussi une **Clé Poisson** dans une assiette, et méfiez-vous en ressortant : des zombies-tables ont investi le couloir ! Fusil ou carabine sont chaudement conseillés... Allez dans la salle d'accueil (lobby) pour trouver un point de sauvegarde, et remarquez la grande boîte à musique sertie de trois emplacements (136) ; vous pouvez utiliser votre propre boîte à musique ici même, mais rien de spécial ne se produit pour l'instant. Inspectez donc le comptoir pour trouver un message à votre attention. Passez la porte du person-

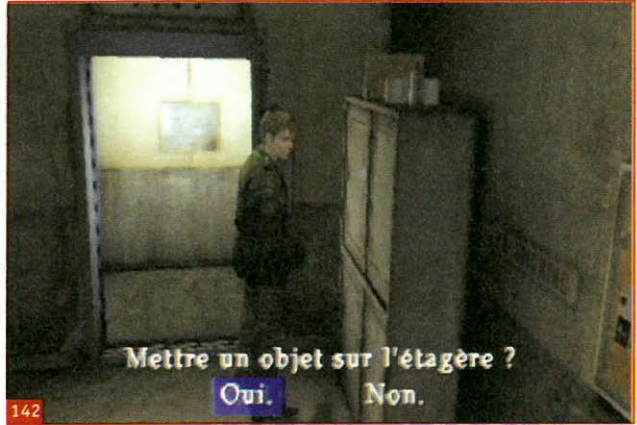


nel et récupérez la **Clé de la chambre 312** dans le casier (137). Revenez dans le hall et visitez la zone qui apparaît en gris sur la carte. Éliminez ses occupants pour récupérer trois boîtes de **Balles** et des **Cartouches**. Prenez ensuite les escaliers et descendez au sous-sol. Videz le couloir de la menace ennemie et ramassez la bombe de **Diluant** dans l'ascenseur (138). Remontez jusqu'au premier étage.





138 Inspectez le vestiaire (cloak room) pour des **Balles**, des **Cartouches** et une **Trousse**. Examinez aussi la valise ; votre clé poisson vous permet de l'ouvrir (139) ; elle recèle la **Clé de la chambre 204**. Visitez ensuite la bibliothèque, où vous trouvez des **Cartouches de fusil** et une **Boisson**. Ressortez et ramassez les boîtes de **Balles**, puis passez dans le couloir des chambres. Deux zombies-tables veillent encore. Après un abattage en règle, utilisez la clé de la salle 204 : à l'intérieur, la **Clé de l'ascenseur de service** et une mallette comportant une serrure à combinai-



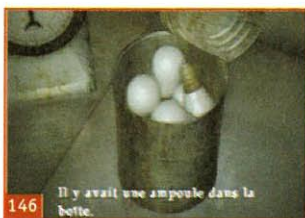
142 son (vous vous trouvez à ce moment précis dans la chambre 202) (140). Inspectez la photo posée sur le lit : les traces de marqueur noir qui couvrent la combinaison supposée de la mallette peuvent être effacées, à l'aide de votre diluant (141). Le code alors dévoilé (aléatoire) vous permet d'ouvrir la valise : elle contient une **Boîte à musique Cendrillon**.

ver une **Cassette vidéo**, ainsi qu'un **Ouvre-boîte** (143). Dans la loge des employés un peu plus loin, des **Cartouches de carabine**. Visitez ensuite le garde-manger (pantry) pour prendre la **Boîte à musique Blanche-Neige** (144). Ressortez et passez la porte bleue face à l'office, puis la suivante. Dans les couloirs, vous n'avez pas d'autre choix que d'éviter les ennemis en rasant les murs (l'ouvre-boîte ne marche pas, arf !). Ralliez le coin de la salle des machines (boiler room) pour une **Trousse** et surtout la **Clé du bar** (145). Ressortez et prenez le chemin de gauche, qui vous mène à



Ressortez et gagnez l'aile Est de l'étage. Récupérez la **Boisson** et les **Cartouches**, puis entrez dans la salle en grisé sur la carte à l'aide de votre clé, pour deux nouvelles **Boissons**. En vous plaçant sur l'élévateur, une alarme retentit ; inspectez le panneau de commande pour remarquer que vous êtes apparemment en surpoids. Choisissez alors de stocker tous vos objets dans l'armoire toute proche (oui, tous) (142). Nu comme un ver, descendez maintenant au premier étage. À gauche de l'ascenseur, récupérez le **Plan de l'hôtel pour employés**. Entrez dans l'office et inspectez le coffre-fort pour trou-





146 Il y avait une ampoule dans la boîte.



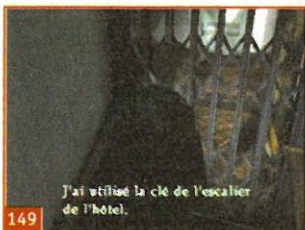
148 Place de la Princesse qui s'est enfuie à minuit.



150



147 J'ai vissé l'ampoule électrique.



149 J'ai utilisé la clé de l'escalier de l'hôtel.

la cuisine : à l'intérieur, trois **Boissons** et une boîte de conserve. Utilisez fort logiquement votre ouvre-boîte sur celle-ci pour récupérer une **Ampoule électrique** (146). Passez dans la pièce à côté et examinez le comptoir. Utilisez votre ampoule pour réactiver le spot qui s'y trouve, mettant une double porte en évidence (147). Déverrouillez donc celle-ci pour vous retrouver dans l'hôtel. Ralliez de nouveau l'aile Est du second étage pour récupérer l'ensemble de votre inventaire dans l'armoire (attention aux ennemis). Retournez maintenant dans l'anti-chambre à la boîte à musique. Il s'agit de placer vos trois boîtes sur leurs emplacements respectifs. Des indices sont gravés sur les empreintes, vous aiguillant sur l'ordre d'insertion des boîtes. Lisez les plaques en vous plaçant sur les trois côtés de la machine (148).

Faites donc resurgir vos souvenirs de contes d'enfant et placez vos boîtes : Cendrillon à gauche, Blanche-Neige au milieu et Petite Sirène à droite (cet ordre peut varier suivant la difficulté du jeu), puis lancez la musique... Vous récupérez ainsi la **Clé de l'escalier de l'hôtel**.

Il est temps de gagner le 3^e étage et d'utiliser cette clé sur la grille (149). La chambre 312 vous attend... Alors, heureux ?... Tout n'est pourtant pas fini : examinez le



152

magnétoscope et placez-y votre cassette vidéo (150). Quelques morceaux de nostalgie, et Laura déboule encore, à qui vous faites mention de toute la vérité. Une voix qui ne vous est pas inconnue vient ensuite faire grésiller votre radio. Que de mystères...

L'HÔTEL ALTÉRÉ

Ressortez et revenez au second étage. Visitez à nouveau la bibliothèque et utilisez le magnéto pour entendre une conversation surprenante (151). Ressortez et prenez le couloir suivant. Là, entrer dans les chambres vous ramène invariablement... à différents points du couloir. La salle 202, elle, vous mène directement du côté Est de l'étage. Ramassez les **Balles de pistolet**, puis les **Ampoules** devant l'ascenseur (152). Empruntez celui-ci jusqu'au rez-de-chaussée, maintenant gorgé d'eau... et de monstres. Infligez-leur un traitement de choc à eux aussi (153), puis prenez la porte du bar pour récupérer cinq **Boissons**. Dans la cuisine, vous attendez de nouvelles **Cartouches** et une **Trousse**. Revenez dans l'allée extérieure et empruntez la porte des escaliers, pour retrouver Angela, décidément bien tourmentée (154). Après la séquence, repassez la porte



151



153



154

Où crois-tu pouvoir me sauver ?
M'aimeras-tu ?



et gravissez les escaliers métalliques. Explorez le couloir pour trouver encore deux **Ampoules** et des **Cartouches**. Passez la porte suivante et suivez prudemment le chemin, jusqu'à rallier une pièce présentant des points de sauvegarde à foison. C'est un signe...

Passez alors la double porte. Un spectacle tribal vous glace d'effroi, avec Maria en star malgré elle (155). Incevable, Maria ? Peut-être pas... En attendant, vous êtes aussi une victime toute désignée !

Boss :
Hommes à la tête de pyramide

L'esquive n'est cette fois plus possible. Enfin, plus seulement. Il est temps de recourir aux armes. La carabine permet d'obtenir des résultats assez rapides. Le tout est de progresser de façon circulaire dans la pièce, en rasant les murs afin de vous éloigner d'eux et les mettre en joue sans prendre trop de risques, dans un coin par exemple (156). Les deux hommes se déplaçant l'un à côté de l'autre, leur menace est en plus relativement modérée. Pour ceux qui auraient suffisamment de soins sur eux, l'usage du grand couteau peut se révéler parfaitement efficace et rapide ici (157), à condi-

tion d'accepter de recevoir quelques coups de pic. Après quelques attaques bien placées, ils s'éloignent. Leur sort leur appartient...

Reprenez vos esprits et récupérez les **Ceufs écarlates** sur leur corps (158). Allez les placer aussitôt sur les empreintes ovales présentes sur chaque double porte. Suivez le chemin en règle, jusqu'à atteindre le sommet de grands escaliers métalliques. Sur la plate-forme, une apparition... Mary ? Maria ? Quoi qu'il en soit, un nouveau combat s'engage, passé une transformation macabre (159).

Boss : **Démon de Silent Hill**

Votre carabine peut à nouveau faire son office (les autres armes sont tout à fait valables, mais l'achever sera plus long). Le combat est d'une relative simplicité, même si le « démon » utilisera deux types d'attaque contre vous. Il est tout à fait possible de rester au même endroit, en tirant sans discontinuer, si vous avez les soins nécessaires pour vous guérir à mesure (160). Une fois l'ennemi à terre, tirez une ultime balle sur ce corps sinistrement enginé (ça s'appelle achever son gâbier...) (161). La fin vous appartient...

Après le générique, sauvegardez pour enregistrer votre performance dans le jeu. Le Ranking que vous obtenez à la fin du jeu (avec un niveau d'étoiles) dépend de plusieurs facteurs : nombre de sauvegardes effectuées, temps passé, nombre d'objets ramassés (plus vous en avez, mieux vous serez classé), etc. (162) De nouvelles possibilités s'offrent aussi à vous...



RESULTAT DU JEU

Niveau d'action	NORMAL
Niveau d'ennemi	NORMAL
Fin	L'achèvement
Fin connue	1/4
Seconds	54
Durée totale	15h 13m 21s
Distance à pied	5,74km
Distance en véhicule	26,26km
Objets	267
Ennemis tués au tir	9
Ennemis tués au combat	26
Temps de Fatigue des Balises	2m 51s 41
Vitesse maximale des Balises	2,17m/s
Total dommages	851 pts
Votre classement	★★★★★

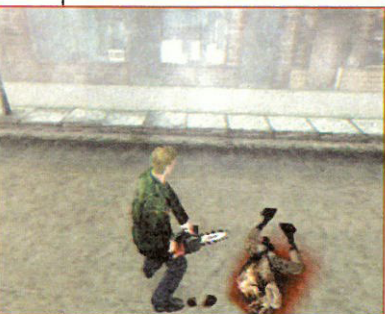
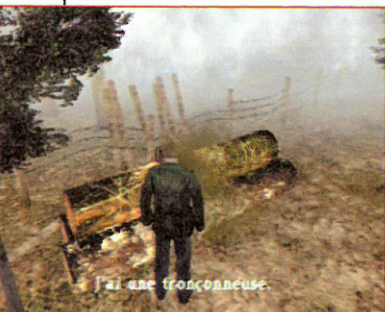


VERS DE NOUVELLES AVENTURES...

Armes et options

De nouvelles armes apparaissent à certains endroits du jeu, lorsque vous le refaites une ou plusieurs fois :

- La tronçonneuse : vous pouvez facilement la récupérer en entamant une deuxième partie. Elle se trouve sur un tas de troncs coupés, sur le chemin qui suit votre passage au cimetière.

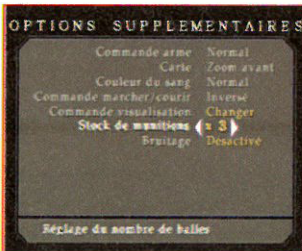


- Le Spray : vous l'obtiendrez au cours d'une troisième partie, à condition d'avoir obtenu deux fois la même fin auparavant. Visitez alors le mobile home sur le bord de la route (impasse de Saul Street), où se trouve accessoire-

ment un point de sauvegarde. Le spray est une arme ultime contre tout type d'ennemi ; son efficacité pourra néanmoins varier suivant le rang obtenu à la fin d'une partie.



De nouvelles options sont aussi disponibles après avoir fini le jeu une fois : dans le menu des Options, faites R1 ou L1 à nouveau (voir Conseils du début) pour activer les possibilités supplémentaires. Vous pourrez cette fois enlever le filtre graphique de l'image (« bruitage »), pour une image sensiblement plus nette, et même multiplier le nombre de munitions que vous ramasserez !



Lorsque vous aurez achevé le jeu dans tous ses niveaux de difficulté (Normal, Easy et Hard), un nouveau niveau de difficulté apparaîtra : le mode Extra Hard ! De quoi rallonger encore le chal-

lenge et la durée de vie de Silent Hill 2...

Les différentes fins

Pour ceux qui trouveraient le jeu un peu trop court à leur goût, sachez quand même qu'il vous ménage 5 fins différentes (même si la page d'estimation du jeu en indique 4 ; il y en a une cachée inédite !). Chaque fois bien sûr, l'issue du combat contre le dernier boss sera sensiblement différente, de même que la destinée de James... Serez-vous toutes les découvrir ? En tout cas, voici quelques indices à mettre de votre côté pour tenter de les obtenir, en théorie :

Fin 1 : Maria

Dans la partie de l'aventure où vous l'escortez, occupez-vous très attentivement de Maria à différentes phases du jeu : faites exactement ce qu'elle vous dit, veillez à ce qu'elle ne soit pas blessée, rendez-lui souvent visite lorsqu'elle reste dans sa chambre d'hôpital, retournez la voir lorsqu'elle est emprisonnée, etc. Surtout, avant le combat final, parcourez le plus vite possible le couloir où James entend une « voix » mystérieuse. En somme, l'ensemble de votre aventure sera voué à Maria...





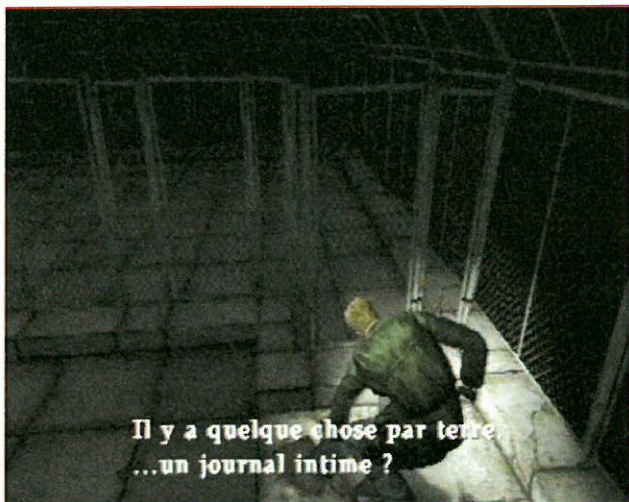
Fin 2 : Laisser

Au cours de l'aventure, tâchez de rester en bonne santé, en limitant les combats et les accrocs. Ne manifestez pas trop d'égards auprès de Maria (vous pouvez même la taper avec la planche !) et amenez-la à l'hôpital le plus rapidement possible, histoire de vous en débarrasser au plus vite. Écoutez la bande magnéto dans la bibliothèque de l'hôtel. Enfin, écoutez en entier la « voix » du couloir avant le combat final. Ainsi, votre aventure sera entièrement vouée au souvenir de votre femme.



Fin 3 : Dans l'eau

Pour tenter de l'avoir, examinez attentivement toutes les occurrences du jeu : par exemple, inspectez vos objets « spéciaux » (couteau d'Angela, lettre de Mary, etc.), lisez le journal qui se trouve sur le toit de l'hôpital avant que l'homme-pyramide arrive, écoutez la bande magnéto dans la bibliothèque de l'hôtel et la « voix » avant le combat final. Enfin,

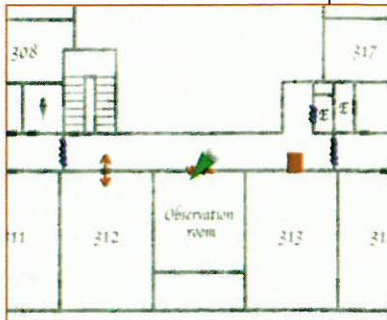


Fin 5 (secrète) : Chien

Cette fin inédite est accessible uniquement si vous avez obtenu l'ensemble des trois premières fins, ou bien la fin « Résurrection ». Après avoir retrouvé Maria dans le parc Rosewater, allez à proximité de la station Texxon Gas. Cherchez une barrière qui peut être franchie, jusqu'à tomber sur une niche (clin d'œil au premier Silent Hill...) : la clé du chien se trouve à proximité. Vous l'utiliserez bien plus tard dans le jeu, sur une porte de la Salle « d'Observation » (3^e étage) de l'hôtel, après avoir regardé la vidéo (« hôtel altéré ») : utilisez la clé dessus pour accéder à cette fin très « spéciale »...

Fin 4 : Résurrection

Pour obtenir cette fin, il faudra récupérer 4 objets précis au cours du jeu. Petite précision, ces objets apparaissent seulement lorsque vous faites le jeu pour la deuxième fois. Récupérez d'abord un livre, « Lost Memories » (sur un étalage de marchand de journaux, à proximité de la station Texxon Gas), puis la Crème blanche (une fiole dans la salle 105 du Blue Creek), le Gobelet d'obsidienne (dans une vitrine à l'intérieur des locaux de la société historique de Silent Hill), puis un second livre, « Crimson Ceremony » (dans la bibliothèque de l'hôtel altéré, au 2^e étage).



S.O.S. JEUX VIDÉO



**Débloquez-vous
sur un simple
coup de fil**