

The cover art for Silent Hill 4: The Room features a large, green, scaly monster with a long, red, segmented tongue. The monster is positioned on the left side of the frame, with its head and upper body visible. It appears to be looking towards the right. The background is a dark, industrial setting with a complex network of pipes, metal structures, and a large, cylindrical tank. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows, creating a sense of mystery and horror. The overall color palette is dominated by dark greens, greys, and the bright red of the monster's tongue.

KONAMI

SILENT HILL 4
THE ROOM

Vorsichtsmaßnahmen

Dieser Datenträger enthält Software für das PlayStation®2 Computer-Entertainment System. Verwenden Sie den Datenträger niemals in anderen Systemen, um Schäden zu vermeiden. Dieser Datenträger entspricht den PlayStation®2 Spezifikationen ausschließlich für den PAL-Markt. Er kann nicht in Versionen der PlayStation®2 mit anderen Spezifikationen verwendet werden. Lesen Sie die PlayStation®2 Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um eine korrekte Bedienung zu gewährleisten. Achten Sie beim Einlegen dieses Datenträgers in die PlayStation®2 darauf, dass die CD mit der beschrifteten Seite nach unten liegt. Berühren Sie beim Umgang mit dem Datenträger nicht die Oberfläche, sondern nur den Rand. Halten Sie den Datenträger sauber und frei von Kratzern. Falls die Oberfläche schmutzig ist, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen, trockenen Tuch ab. Bewahren Sie den Datenträger nicht in der Nähe von Wärmequellen, in direktem Sonnenlicht oder in starker Umgebung auf. Bewahren Sie niemals unregelmäßig geformte, gesprungene oder verbogene Datenträger auf, solche die mit Beschädigung versehen wurden, da dies zu Fehlfunktionen führen kann.

Gesundheitsschutz

• Legen Sie zum Schutz Ihrer Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein. • Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf hatten. • Spielen Sie immer in einem gut belüfteten Raum und setzen Sie sich so weit vom Bildschirm entfernt, wie es das KabeL zulässt. • Benutzen Sie einen Monitor, Prozessor und Peripherie, die mit ergonomischen Auflagen konform sind, wenn Sie bestimmten Lichtstrahlen oder Lichtblitzern in Ihre Augen umgeben Umgebung ausgesetzt sind. • Monatlich wird empfohlen Personen ein optisches AufLagegerät, wenn die Fernsichtgüte beeinträchtigt wird oder Wiese aufwachen sollen. Auch Spiele, die zum Teil nicht eine gute AufLage haben, können zu einem nicht planbaren Epilepsiefall führen. Falls Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie Ihren Arzt auf, lassen Sie Videoplots (Wiederholte, Selbstes. Ihnen eines der Epilepsie Symptome auftreten) durchwölgen, verändern Sie selbst, Müdigkeit, Schläfrigkeit, Anfälle, Anfälle, Anfälle, Bewusstseinverlust, Desorientierung, und/oder Krämpfe, so werden Sie das Spiel selbst abbrechen. Sie können den Arzt anrufen.

Piraterie

Die unerlaubte Reizwirkung dieses Produktes oder Teilen davon sowie die unerlaubte Verwendung eingetragener Markenzeichen stellen im Allgemeinen eine Straftat dar. PRATERIE schließt nicht nur rechtswidrigen Fälschungen und Handel, sondern auch den Weiterverkauf. Wenn Sie verkaufen, dann ist sichergestellt, dass das Produkt um eine unerlaubte Kopie handelt, oder andere Informationen über Produkte und/oder Lieferanten. Bitte beachten Sie, dass die weitere Handelshandlung von der Seite der Rechte des Handelsinhabers.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service Numbers) siehe letzte Seite des Handbuchs.

INHALTSVERZEICHNIS

PROLOG	04
ERSTE SCHRITTE	06
SPIELSTART	08
SPIELSTEUERUNG	11
ALLGEMEINE FUNKTIONEN	12
DIE WICHTIGSTEN GEGENSTÄNDE	14
SPEICHERN/LADEN	15
OPTIONEN	16
AKTEURE	18
MONSTER	34
CREDITS	38

Vielen Dank, dass Sie sich für **SILENT HILL 4: THE ROOM™** von Konami entschieden haben. Bitte lesen Sie sich dieses Handbuch vor Beginn des Spiels aufmerksam durch. Wir empfehlen, dieses Handbuch gut aufbewahren, damit Sie es jederzeit schnell zur Hand haben (Hinweis: Konami stellt keine Ersatzhandbücher bereit). Konami versucht, seine Produkte ständig zu verbessern. Je nach Kaufdatum kann es zwischen den einzelnen Produkten deshalb geringfügige Unterschiede geben.



**VOR ZWEI JAHREN ZOG HENRY
TOWNSHEND IN APARTMENT 302
IN SOUTH ASHFIELD HEIGHTS EIN,
EINEM WOHNBLOCK IN ASHFIELD,
EINER STADT MITTLERER GRÖSSE.
HENRY WAR ZUFRIEDEN UND
GENOSS SEIN NEUES LEBEN.**

**UND NOCH
ETWAS**

**DOCH VOR FÜNF TAGEN
PASSIERTE ETWAS
SELTSAMES. JEDE NACHT
SCHLICH SICH DERSELBE
TRAUM IN HENRYS SCHLAF.**

WAS ...

Richten Sie Ihr PlayStation 2 Computer-Unterhaltungssystem gemäß der Anweisungen in der zugehörigen Bedienungsanleitung ein. Schließen Sie bei Bedarf Controller und anderes Zubehör an.

Wir empfehlen, bei eingeschalteter Konsole kein Zubehör einzustecken oder zu entfernen. Achten Sie darauf, dass der **MAIN POWER-Schalter** (auf der Rückseite der Konsole) **EIN** geschaltet ist. Drücken Sie auf die /RESET-Taste. Wenn die  Kontrollleuchte grün aufscheint, drücken Sie die  Taste. Daraufhin öffnet sich die DVD/CD-Lade. Legen Sie die CD **Silent Hill 4** mit der bedruckten Seite nach oben auf die DVD/CD-Lade.

Drücken Sie die  Taste erneut, um die Lade zu schließen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und informieren Sie sich in diesem Benutzerhandbuch über die Anwendung der Software. Achten Sie darauf, dass auf der Memory Card (8MB) (für PlayStation 2) ausreichend Speicherplatz vorhanden ist, bevor Sie mit dem Spiel anfangen.

HINWEIS: Dieses Produkt unterstützt keine digitalen Controller.

Dieser Titel liegt in den Sprachen Englisch, Französisch, Spanisch, Deutsch und Italienisch vor. Das Menü Optionen enthält einen Bildschirm zur Sprachauswahl. Markieren Sie die gewünschte Sprache mit den Richtungstasten und drücken Sie dann die -Taste, um Ihre Wahl zu bestätigen.

Das Spiel lädt beim Start automatisch Daten. Legen Sie Ihre Memory Card (8MB) (für PlayStation 2) mit den gespeicherten Spieldaten von **Silent Hill 4** in **MEMORY CARD-Steckplatz 1**, bevor Sie die Konsole einschalten.



MEMORY CARD-Steckplatz 2

MEMORY CARD-Steckplatz 1

USB Anschluss

LINK (IEEE 1394)-Anschluss

Controller-Anschluss 1

Controller-Anschluss 2

DVD/CD-Laufwerk

RESET-Taste

△-Taste

L2-Taste

L1-Taste

R2-Taste

R1-Taste

Richtungstasten

Linker Analog-Stick

(L3-Taste, wenn gedrückt)

SELECT-Taste

ANALOG-Mocustaste

START-Taste

Rechter Analog-Stick

(R3-Taste, wenn gedrückt)

△-Taste

○-Taste

×-Taste

□-Taste

SO BEGINNT DAS SPIEL

Wenn Sie ein neues Spiel spielen möchten, wählen Sie auf dem Titelbildschirm „Neues Spiel“.

Anschließend wählen Sie den Schwierigkeitsgrad.

- | | |
|-----------|---|
| Einfach | Empfohlen für Anfänger im Bereich Action-Spiele |
| Normal | Empfohlen für fortgeschrittene Spieler |
| Schwierig | Empfohlen für Spieler mit viel Erfahrung im Bereich Action-Spiele |

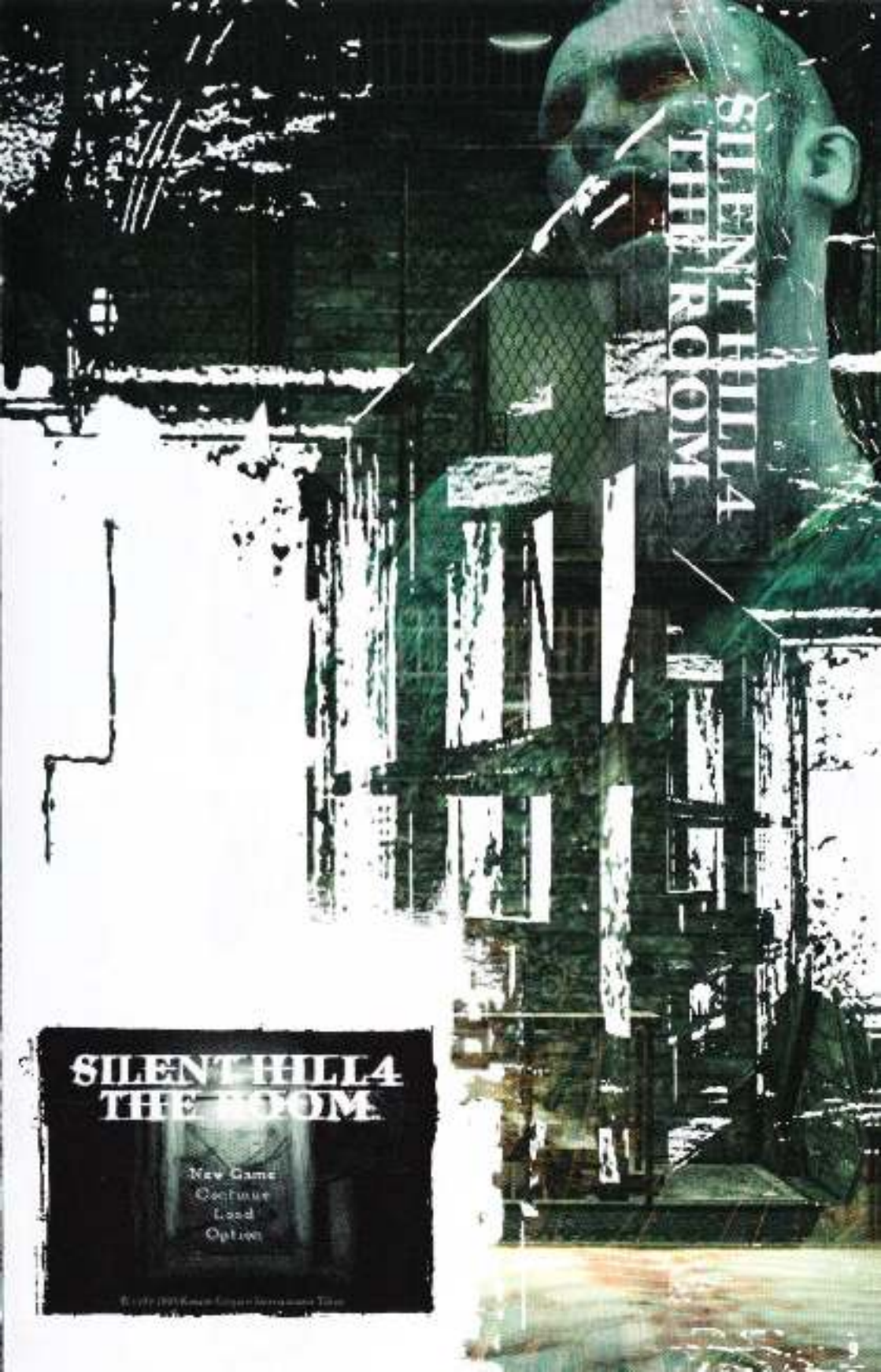
Die Spielausgänge und Szenarios sind stets gleich und unabhängig vom gewählten Schwierigkeitsgrad. (Auf der schwierigen Stufe jedoch müssen ein paar wirklich knifflige Rätsel gelöst werden.)

ENDE

Das Spiel ist beendet, wenn Henrys Energieleiste auf 0 (Null) abfällt.

FORTFAHREN

Nach der Anzeige des Spiel-Endes erscheint wieder der Titelbildschirm. Hier steht die Option „Fortfahren“ zur Verfügung. Wenn Sie diese Option auswählen, starten Sie das Spiel am letzten Fortfahren-Punkt neu und der Schwierigkeitsgrad wird geringfügig herabgesetzt.



SILENT HILL 4 THE ROOM

SILENT HILL 4 THE ROOM

New Game
Continue
Load
Option

© 1999 Konami Corporation. All Rights Reserved.



GRUNDLEGENDE STEUERUNG



Silent Hill 4 wurde für die Verwendung mit einem Analog-Controller (DUALSHOCK® 2) konzipiert. Manche Tastenfunktionen lassen sich im Menü Option ändern.

UNTERSUCHEN

Wenn Sie einen Bereich in der Egoperspektive untersuchen, erscheint ein Augensymbol, sobald Sie auf eine Stelle treffen, die genauer betrachtet werden sollte. Drücken Sie dann auf die -Taste, um den Gegenstand/den Bereich genauer anzuschauen.



ALLGEMEINE FUNKTIONEN

GEGENSTANDSSYMBOLS

Wenn Sie die Richtungstasten oder die -Taste drücken, erscheint am unteren Bildschirmrand ein Gegenstandssymbol. Um einen der aufgeführten Gegenstände zu benutzen oder zu tragen, wählen Sie die gewünschten Objekte mit den Richtungstasten Links und Rechts aus und drücken dann die -Taste.

Sämtliche Gegenstände können in der Truhe, die sich im Wohnzimmer befindet, aufbewahrt werden. Da immer nur eine begrenzte Anzahl an Gegenständen mitgeführt werden kann. Deshalb verschaffen Sie sich einen entscheidenden strategischen Vorteil, wenn Sie nur die notwendigen Gegenstände dabei haben und die übrigen lagern.



SCHLACHT (NUR IN DER ANDEREN WELT)

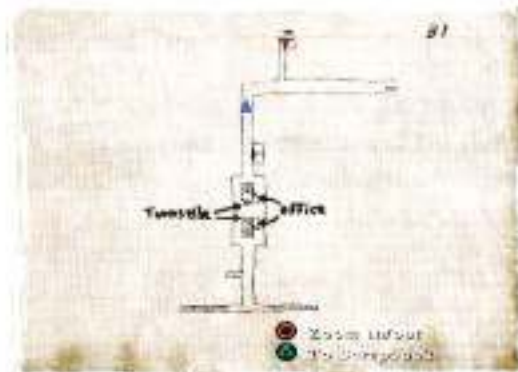
Der Spieler kann nur in die Schlacht ziehen, wenn er eine Waffe trägt. Ist das der Fall, kann er die Waffe durch Drücken der **R2**-Taste in Bereitschaft versetzen. Drücken Sie die -Taste, um den Feind anzugreifen. Wenn Sie bei der Benutzung von Nahkampfwaffen die -Taste länger gedrückt halten, nimmt die Powerleiste zu und der Schlag fällt bedeutend stärker aus.

Drücken Sie in Bereitschaftshaltung die -Taste, springt der Spieler zurück. Kombinieren Sie diese Taste mit dem Linken Analog-Stick, um nach rechts und links zu springen.



KARTE (NUR IN DER ANDEREN WELT)

Zu Beginn ist die Karte leer. Je mehr Orte Sie aufsuchen, desto mehr besuchte Orte werden auf der Karte erfasst. Am Ende ist die Karte vollständig. Wichtige Informationen wie z. B. Räume, die Sie betreten können oder Türen, die sich nicht öffnen lassen, werden mit einem roten Zeichen markiert.



WICHTIGER HINWEIS!

Die Karten innerhalb des Spieles weisen die amerikanische Stockwerkbezeichnung auf. Der Bildschirmtext enthält jedoch zur einfacheren Orientierung die im deutschsprachigen Raum übliche Bezeichnung. Daraus ergibt sich folgendes: 1F-Erdgeschoss, 2F-1 Stock, 3F-2. Stock etc.

Die Bezeichnungen der Kellergeschosse lauten: B1-1. Kellergeschoss, B2-2. Kellergeschoss etc.

NOTIZHEFT

Das Notizheft enthält Aufzeichnungen und allerlei Informationen in einer Datei, die Sie zu jedem Zeitpunkt anschauen können.

ZURÜCKSETZEN

Wenn Sie das Spiel zurücksetzen und zum Titelbildschirm zurückkehren möchten, halten Sie die Tasten **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, **START** und **SELECT** gleichzeitig gedrückt.

DIE WICHTIGSTEN GEGENSTÄNDE

STAHLROHR

Stabiles Stahlrohr, etwa ein Meter lang und einfach zu benutzen.



REVOLVER

Leicht zu benutzen, aber mit etwas wenig Durchschlagskraft..



HEILIGE KERZE

Besondere Kerze mit exorzistischen Kräften. Die Wirkungen halten nach einem Blitz für eine Weile an.



HEILIGENMEDAILLON

Das Heiligenmedaillon kann zusätzlich zu einer anderen Waffe getragen werden. Das Medaillon wehrt Geister ab, wird irgendwann jedoch zerbrechen.



ERSTE-HILFE-KASTEN

Heilt Wunden, stellt zum Teil die Lebensenergie des Spielers wieder her.



SPEICHERN/LADEN

Zum Speichern der Spieldaten benötigen Sie eine Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) mit mindestens 781 KB freiem Speicherplatz.

SPEICHERN

Zum Speichern der Spieldaten muss sich der Spieler in das Wohnzimmer begeben, in dem Henrys Tagebuch aufbewahrt wird.

Es erscheint der Bildschirm Speichern mit weiteren Anweisungen.

LADEN

Wenn Sie ein zuvor gespeichertes Spiel laden möchten, wählen Sie auf dem Titelschirm die Option Laden und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.



OPTIONEN

Den Bildschirm Optionen rufen Sie auf, indem Sie entweder auf dem Titelbildschirm Optionen wählen oder nach der Unterbrechung des Spiels (Pause) die **A**-Taste drücken. Im Menü Optionen können Sie verschiedene Einstellungen ändern:



HELLIGKEIT

Ändert die Helligkeit des Bildschirms.

BILDSCHIRMPOSITION

Ändert die Position des Spielbildschirms.

SPRACHE

Ermöglicht die Auswahl einer der Sprachen Englisch, Französisch, Deutsch, Italienisch und Spanisch.

UNTERTITEL

Schaltet die Untertitel EIN/AUS.

VIBRATION

Schaltet die Vibration des Controllers EIN/AUS.

SOUND

Schaltet um zwischen Stereo und Mono.





MUSIK

Ändert die Lautstärke der Hintergrundmusik.

SOUND-EFFEKTE

Ändert die Lautstärke der Sound-Effekte.

TASTENBELEGUNG

Passt die Spielsteuerung Ihren Wünschen an.

STANDARDSTEUERUNG

Wählen Sie die Standard-Bewegungssteuerung für den Linken Analog-Stick.

Wenn Sie während des Spiels die -Taste drücken, wechseln Sie zwischen Rennen/Gehen.

STÖR-EFFEKT

Schaltet den Effekt der Bildschirm-Störung EIN/AUS.

BLUTFARBE

Legt die Farbe des Blutes fest, das in den Kampfszenen erscheint.

KOPFBEWEGUNG

Schaltet in der Egoperspektive die Kopfbewegung EIN/AUS.

ENERGIELEISTE AUSBLENDEN

Ist diese Option EIN geschaltet, wird die Energieanzeige automatisch ausgeblendet. Ist sie AUS geschaltet, wird die Energieanzeige immer angezeigt.

SYMBOL AUSBLENDEN

Ist diese Option EIN geschaltet, wird das Symbol automatisch ausgeblendet. Ist sie AUS geschaltet, wird es immer angezeigt.

HENRY TOWNSHEND

Die Hauptfigur des Spiels ist ein eher introvertierter Mann Ende Zwanzig. Er lebt seit zwei Jahren in Apartment 302 in South Ashfield Heights. Kürzlich bemerkte er, dass in seiner Wohnung seltsame Dinge vor sich gehen. Was wohl dahinter steckt? Spielt ihm seine Phantasie einen Streich, wird er von dunklen Dämonen im eigenen Kopf bedroht oder handelt es sich dabei um eine ganz neue Realität?



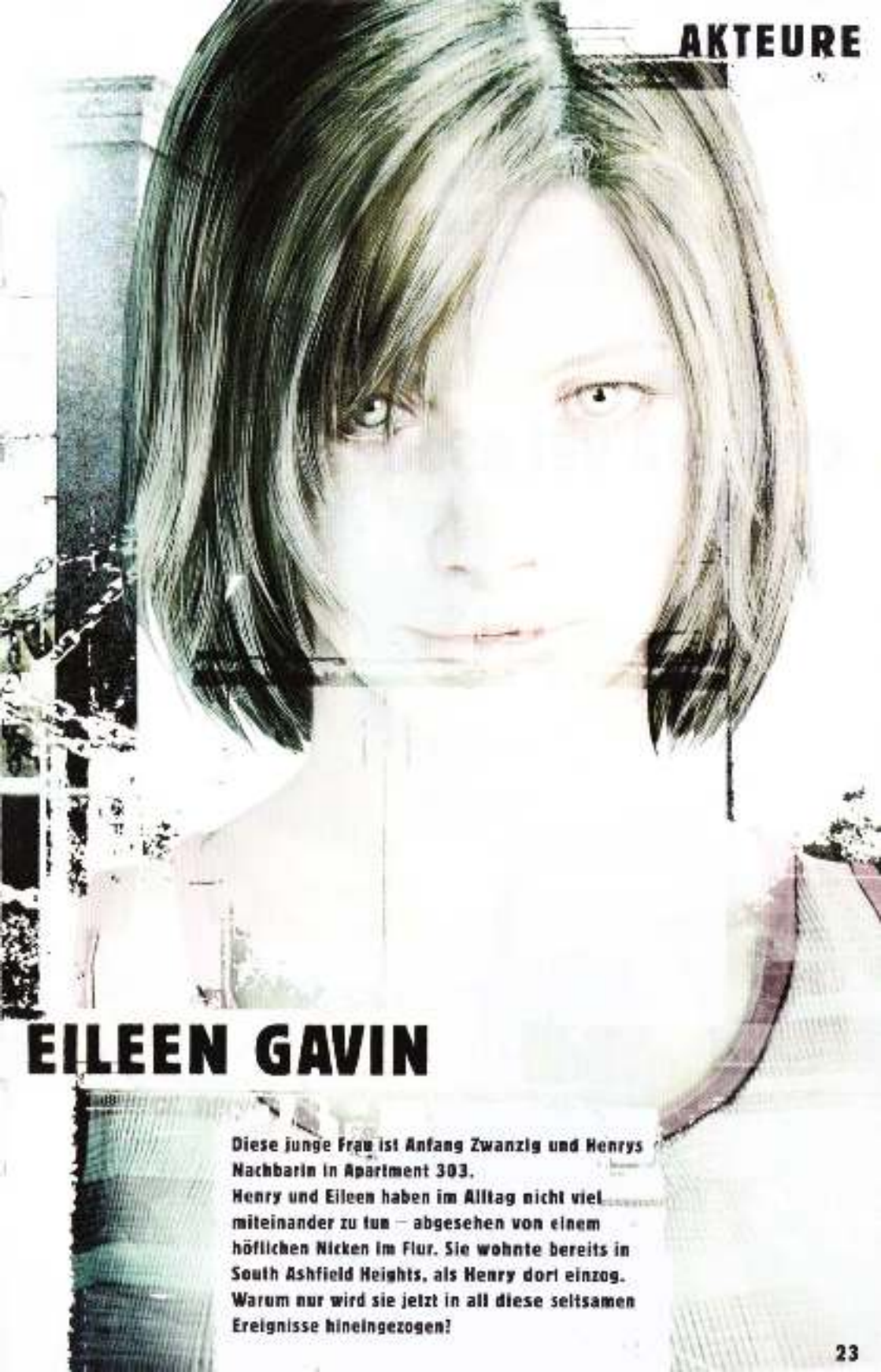
KONAMI

SILENT HILL 4 THE ROOM









EILEEN GAVIN

Diese junge Frau ist Anfang Zwanzig und Henrys Nachbarin in Apartment 303.

Henry und Eileen haben im Alltag nicht viel miteinander zu tun – abgesehen von einem höflichen Nicken im Flur. Sie wohnte bereits in South Ashfield Heights, als Henry dort einzog. Warum nur wird sie jetzt in all diese seltsamen Ereignisse hineingezogen?

AKTEURE

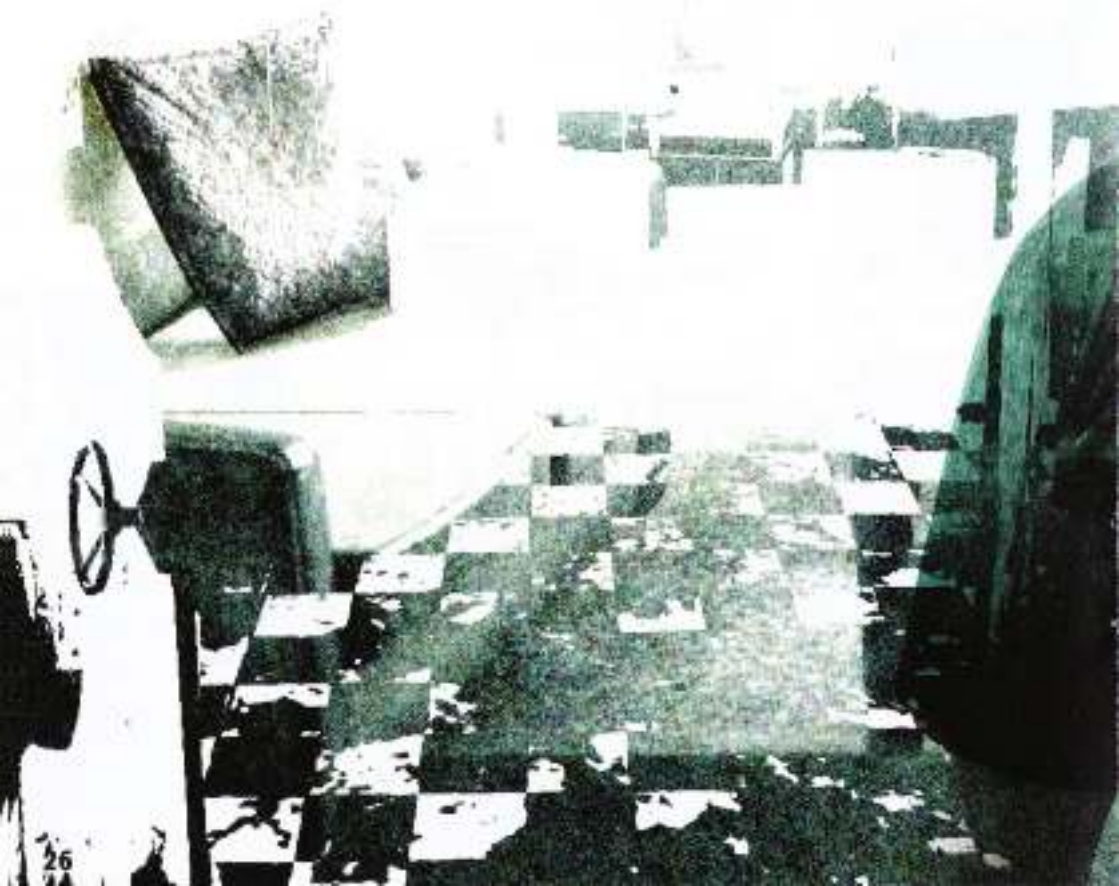
CYNTHIA VELASQUEZ



Henry erblickt Cynthia eines Tages bei einem Blick aus dem Fenster. Als er ihr später persönlich begegnet, berichtet sie ihm, dass es sich bei der Anderen Welt um ihre eigene Traumlandschaft handelt. Henry verbringt mit Cynthia eine nur kurze, aber denkwürdige Zeit – danach wird der Kontakt abrupt abgebrochen. Welche Rolle spielt sie bei diesen eigentümlichen Vorgängen?

JASPER GEIN

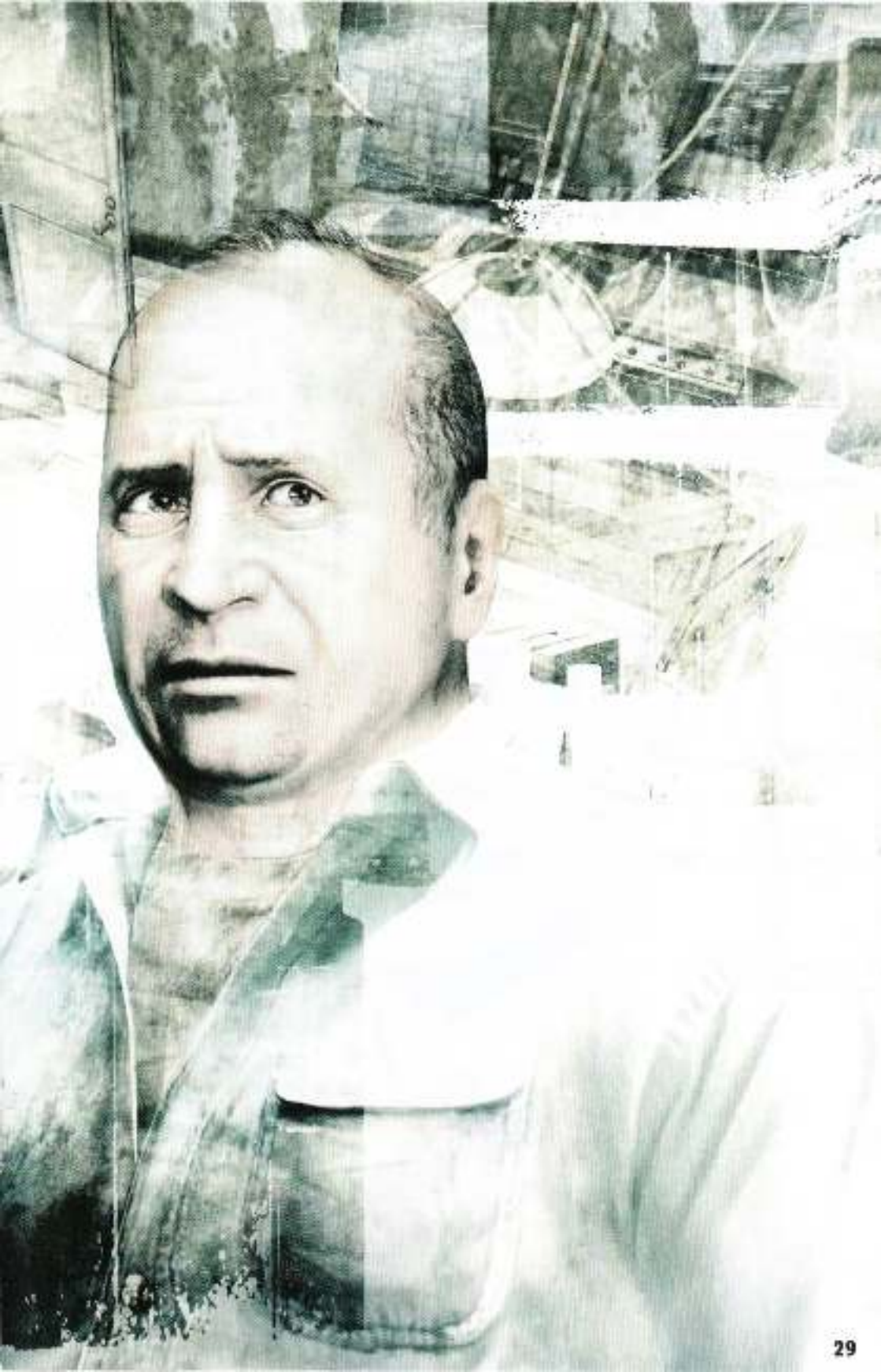
Dieser junge Mann neigt zu Selbstgesprächen und brabbelt meistens zusammenhangloses Zeug über den Kult von Silent Hill vor sich her. Als Henry ihm in der Anderen Welt begegnet, reagiert er betroffen auf dessen offensichtliche Verwirrung und Not. Ob hinter Jaspers konfusen, geisteskranken Ausbrüchen mehr steckt? Welches Geheimnis verbindet ihn mit dem mysteriösen Kult?





ANDREW DESALVO

Henry begegnet diesem Mann in der Anderen Welt. Er scheint ebenfalls mit dem Kult um Silent Hill in Verbindung zu stehen. Aber wovor hat er solche Angst? Was hat er mit dem schrecklichen Geschehen zu tun?



RICHARD BRAINTREE

Richard Braintree ist ein weiterer Nachbar von Henry in South Ashfield Heights. Er wohnt in Apartment 207. Wenn Henry aus dem Fenster blickt, kann er direkt in Richards Wohnung sehen. Persönlich ist er ihm vor Betreten der Anderen Welt jedoch nicht begegnet. Welche Verbindung besteht zwischen diesem reizbaren Mann und all den seltsamen Ereignissen?



DER MANN MIT DEM MANTEL

Wer ist dieser langhaarige Mann, der Henry in der Anderen Welt unablässig verfolgt? Was weiß er über die dunklen Geheimnisse von Silent Hill und all die seltsamen Vorfälle in South Ashfield Heights?

APARTMENT-MANAGER

Er ist der Hausmeister von South Ashfield Heights. Wenn Henry durch den Türspion schaut, sieht er ihn häufig vor seiner Wohnung lauern. Welches düstere Geheimnis verbirgt der Hausmeister und welche Verbindung besteht zwischen ihm und Silent Hill?



EIN KIND

Henry begegnet diesem geheimnisvollen Jungen an verschiedenen Stellen in der Anderen Welt. Meistens wirkt er ziemlich traurig. Was steckt wohl hinter diesem seltsamen Verhalten? Wer ist der Junge und welche Rolle spielt er in diesem okkulten Drama?





SNIFFER DOG

MONSTER

VICTIMS

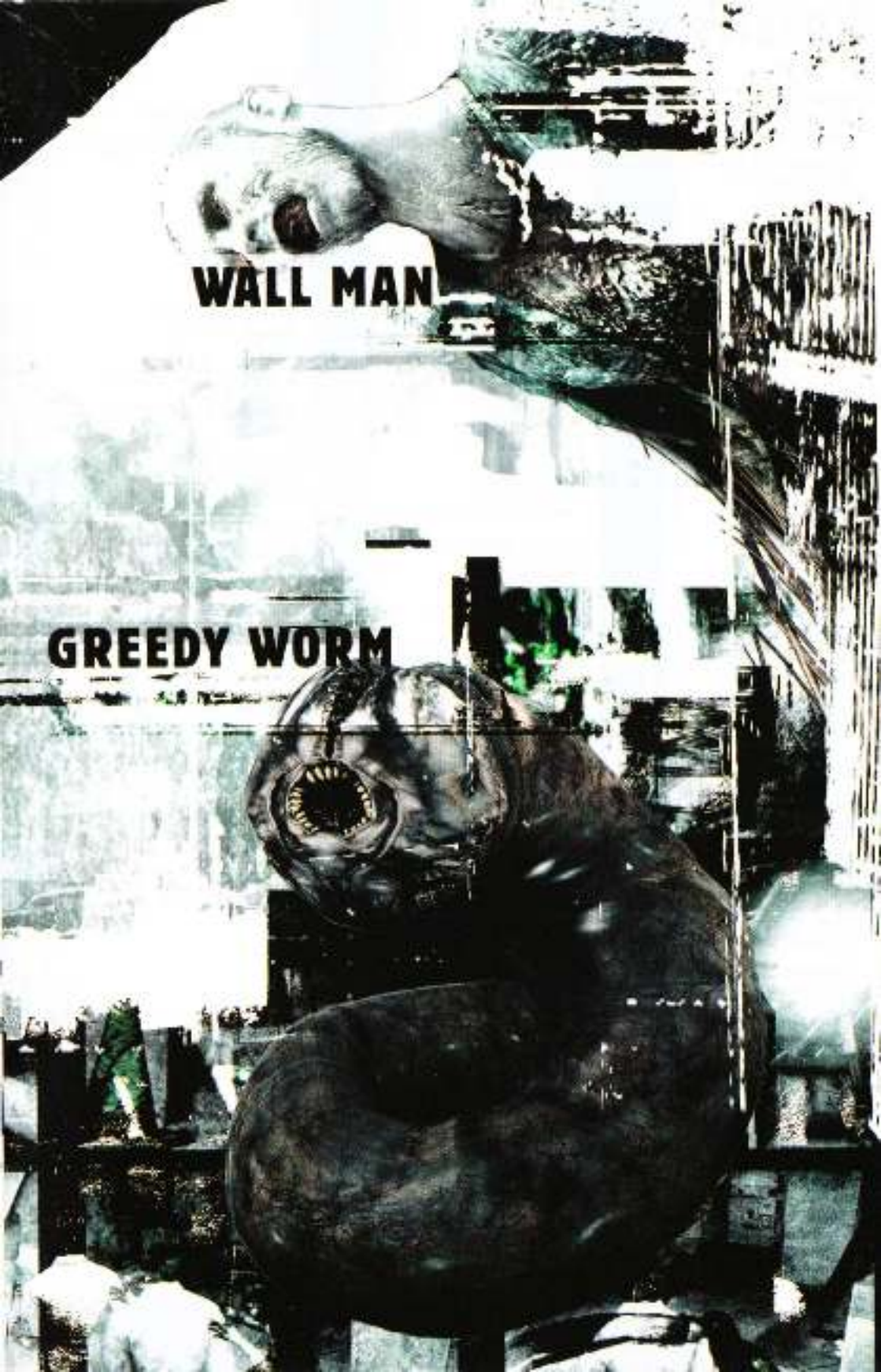


MONSTER

MOTHBAT

DOUBLEHEAD

RUBBER FACE



WALL MAN

GREEDY WORM

CREDITS

Director
Suguru Murakoshi

Program Director
Kasuke Iwakura

Art Director
Masashi Tsuboyama

Sound Director
Akira Yamaoka

- Programmers -

Engine Program
Kasuke Iwakura

Interface Program
Masayoshi Sato

Player Program
Ken Kudo

Monster Program
Hideyuki Fujii

Stream Program
Kenji Yoshino

Demo Program
Taku Otani

Event Program
Masato Akiyama
Tomohiro Maeyama

Camera Program
Naoto Oshima

Horror Phenomenon Program
Masahiko Saito

Sound Program
Hazuki Matsushita

- Designers -

Monster Design
Masashi Tsuboyama
Masaya Okada
Jae Inoue

Character Design
Chieko Ogura
Naomi Hara
Shingo Yori
Sachiko Sugawara
Minako Asano
Tomoko Mori

Room Design
Tatsuto Yabe
Hiroko Usuda
Tomoko Morohoshi

Background Design
Takeshi Miura
Masaya Aoyama
Kana Saito
Masayuki Fujiki
Kyohei Yamaguchi
Ryoko Hario

Character Motion
Takahide Murakami
Hideyuki Shim
Susuke Honda

Drama Animation
Atsushi Tsujimoto
Atsushi Sakamoto
Shiro Kanemori

Logo Design
Mai Kitazawa

- Publicity -
Kaz Hirasawa
Taro Miyake
Morio Kishida
Kanako Nakahara
Yoshinori Hirai
Yoko Yanagisawa
Kazuya Maruyama

- Translation -
Wordbox, Inc.
Wordbox NS CronosJapan N.K.

English Supervisor
Jeremy Blaustein
(Wordbox, Inc.)

- Motion Capture Studio -
Links DigitalWorks Sakuradei

- Voice Recording Studio -
OMNIBUS JAPAN

- English Vocals produced by -
ZRD Limit Productions

In association with
Shadow Box Studio

Producers
Yutaka Maseba
Haruyo Kanesaku

Music Supervisor
Joe Romersa

Music
Akira Yamaoka

Lyrics
Joe Romersa

Lyrics(Original)
Hiroyuki Owaku

Vocalists
Mary Elizabeth McGlynn
Joe Romersa

Recording Studio
Magnitude 8 Post, Los Angeles, CA

Recording Engineer
Michael McCarty
(Magnitude 8 Post, Los Angeles, CA)

Sub-Producer
Akhiro Imanura

Producer
Akira Yamaoka

Executive Producer
Hirotaka Ishikawa

Konami of Europe GmbH

President Konami of Europe
Kenji Noe

Director - Product
Management Division
Dave Cox

Senior European
Brand Manager
Hans-Joachim Amann

Konami of Europe Special Thanks
Christopher Heck
Ralph Champagne
Martine Saunders
Ella Siebert
Sonia Aparicio
Konami (Japan)
Yoshi Aoyagi
Rebecca Uzorli Piazza (Halifax)
SIA

Manual and Packaging Design
identifart.de

www.silenthill4.net

Customer Services Numbers

- | | |
|--|------------------------|
| • Australia | 1300 355 911 |
| Call to change or book new. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products. | |
| • Österreich | 0820 500 535 |
| Bitte anrufen, um neue oder bestehende Karten zu ändern. Bitte nur diese Kunden Support für PlayStation Produkte anrufen. | |
| • Belgique/België/Belgien | 011 516 406 |
| Prezvanajte lokal. Svakodnevno poslušajte, kako se mogu pomoći u vezi s hardverom i podrškom za PlayStation proizvode. | |
| • Danmark | 33 26 68 00 |
| Ring venligst kun til disse kundeservice-numre, hvis du skal have teknisk support til PlayStation-produkter. | |
| • Suomi | 0600-411911 |
| 1.23.21.20 maailmanlaajakuulutusnumero, jota käytetään PlayStation-tuotteiden tekniseen tukemiseen. | |
| • France | 0820 31 32 33 |
| Pour changer de carte ou pour réserver, veuillez appeler les numéros de service à la clientèle uniquement pour obtenir de l'aide technique PlayStation. | |
| • Deutschland | 01805 766 977 |
| Bitte anrufen, falls Sie einen Kundendienstnummer für neue oder bestehende Karten benötigen. | |
| • Ελλάδα | 00321 0678 2000 |
| Αν θέλετε να αλλάξετε την κάρτα σας ή να επικοινωνήσετε με τον τεχνικό υποστήριξη, μπορείτε να καλέσετε τον αριθμό αυτό. | |
| • Ireland | 0818 365065 |
| All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products. | |
| • Israel | 09 971170 |
| Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products. | |
| • Italia | 848 82 83 84 |
| Per la modifica o la prenotazione del Servizio Clienti, chiamate il numero di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation. | |
| • Malta | 21 344700 |
| National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products. | |
| • Nederland | 0495 574 817 |
| interkwaliteitscentrum. Het is niet aanbevolen om te bellen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten. | |
| • New Zealand | 09 415 2447 |
| National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products. | |
| • Norge | 820 75 050 |
| Merknad: 8.21.16.80. Vennligst ring disse kundeservice-numrene hvis du må ha teknisk bistand til PlayStation-produkter. | |
| • Portugal | 707 23 23 10 |
| Contacte os através dos números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica relacionada com os produtos PlayStation. | |
| • España | 902 102 102 |
| Teléfono nacional 24 horas en los números de Servicio al Cliente para obtener asistencia técnica para los productos PlayStation. | |
| • Sverige | 08 587 822 40 |
| Alla kallas tillfredsfrågning. Ring endast dessa kundservice-nummer för teknisk support av PlayStation-produkter. | |
| • Suisse/Schweiz/Svizzera | 0848 84 00 85 |
| Bitte anrufen, falls Sie einen Kundendienstnummer für neue oder bestehende Karten benötigen. | |
| • UK | 08705 99 88 77 |
| National rate. Call only to discuss technical support. Call to change or book new. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products. | |

Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.



www.konami-europe.com

UNITED KINGDOM
Konami of Europe
189 Clarendon Road, Huddersfield
West Yorkshire WF4 4AL

FRANCE
Konami of Europe
73, Rue Cardon
75011 Paris

DEUTSCHLAND
Konami of Europe
Bismarckstrasse 110-115
60413 Frankfurt/Main

ESPAÑA
Konami of Europe
C/Prta. Ribera 3
28013 Madrid

NETHERLAND
Konami of Europe
Ruglaan 41
2214 SK Apeldoorn

SWEDEN
Konami of Europe
Bondegatan 41
11513 Stockholm

Konami-Helpline-Nummer für Deutschland: 01 90-824 694

(Dieser Service kostet 1,95 Euro/Minute und ist ausschließlich aus Deutschland zu erreichen.
(Bitte teilen Sie vor dem Anruf die Genehmigung des Rechnungsführers mit))

SLES-52445

© 1999 Konami Corporation. All Rights Reserved. Konami, the Konami logo and the Konami name are registered trademarks of Konami Corporation in Japan and other countries.

41125704488

41125704488