



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Silent Hill**

Autor: Matías Sebastian Maldonado

## Guía de Silent Hill

### Índice:

#### **0.0 Consejos.**

#### **1.1 El Principio-**

#### **1.2 La vuelta al Callejón.**

#### **1.3 Las notas de Cheryl.**

#### **1.4 La casa del Perro.**

#### **1.5 La Escuela.**

#### **1.5.1 Acertijo de las 10:00.**

#### **1.5.2 Acertijo de las 12:00.**

#### **1.5.3 Acertijo de las 5:00.**

#### **1.6 La Escuela Oxidada.**

#### **1.6.1 El 1er Piso.**

#### **1.6.2 El Techo.**

#### **1.6.3 La Classroom Key.**

#### **1.6.4 El 2do Piso.**

#### **1.6.5 El Sótano.**

#### **1.6.6 Boss – El "Sin Nombre".**

#### **1.7 La Escuela Normal.**

#### **1.8 Hacia la iglesia.**

#### **1.9 La iglesia.**

#### **1.10 El Cuarto de Control.**

#### **1.11 Hacia el Hospital.**

#### **1.12 El Hospital.**

#### **1.12.1 El 1er Piso.**

#### **1.12.2 El Sótano.**

#### **1.12.3 El 2do y 3er Piso.**

#### **1.13 El Hospital Oxidado.**

#### **1.13.1 El 3er Piso.**

#### **1.13.2 El 2do Piso.**

#### **1.13.3 El 1er Piso y el Sótano.**

#### **1.13.4 El 2do Piso de nuevo.**

#### **1.13.5 El Sótano de nuevo.**

#### **1.13.6 El 1er piso por última vez.**

#### **1.13.7 Hacia la otra iglesia.**

#### **1.14 La otra iglesia.**

#### **1.15 El Regreso al Hospital.**

#### **1.16 Silent Hill Town Center.**

#### **1.17 Camino al Hospital.**

#### **1.18 Boss - Polilla Gigante.**

#### **1.18.1 El Regreso a Old Silent Hill.**

#### **1.19 Las Cloacas.**

#### **1.19.1 Las cloacas, 2do piso.**

#### **1.20 Resort Area.**

#### **1.21 Light House.**

#### **1.22 Hacia el Parque de Diversiones.**

#### **1.22.1 Las Cloacas hacia el Parque de Diversiones.**

#### **1.23 El Parque de Diversiones.**

#### **1.24 Boss – Cybil Bennett.**



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Silent Hill**

Autor: Matías Sebastian Maldonado

## **1.25 El Hospital Final.**

### **1.25.1 Hospital Final – 1er Piso.**

### **1.25.2 Hospital final - Sótano.**

### **1.25.3 Hospital Final, 1er Piso por 2da vez.**

### **1.25.4 Hospital Final, El Pasillo de Ophiel.**

### **1.25.5 Hospital Final, El Cuarto de la Tienda de Antigüedades.**

### **1.25.6 Hospital Final, 2do Piso.**

### **1.25.7 Hospital Final, 3er Piso.**

### **1.25.8 Hospital Final, 1er Piso por 3ra vez.**

### **1.25.9 Hospital Final, El Pasillo de Phaleg.**

### **1.25.10 Hospital Final, el 2do Piso por 2da vez.**

### **1.25.11 Hospital Final, El Regreso al Pasillo de Phaleg.**

### **1.25.12 Hospital Final, La Última Batalla.**

## **2. Finales.**

## **3. Modo Next Fear.**

## **0.0 Consejos.**

Este juego es bastante fácil, aunque nunca vienen mal algunos consejos:

- Cuando estés en las calles del pueblo, no mates a las criaturas que te rodean, ya que son muy fáciles de esquivar y sería un desperdicio de balas eliminarlas.
- Cada vez que tengas una nueva arma no gastes municiones disparando al aire para probar como dispara.
- Revisa muy bien las habitaciones, ya que pueden haber objetos que en esta guía no fueron mencionados como munición y medicina.

## **1.1 El Principio.**

Comienzas con una animación en la que sales del auto y entras en el pueblo Silent Hill, luego te encuentras con una niña la cual parece ser Cheryl, la sigues hasta un callejón, sigue el camino y notarás que se vuelve cada vez más oscuro, llegas al final y encuentras un cadáver crucificado, te das vueltas y aparecerán dos monstruos, no trates de huir ya que esta totalmente cerrado así que déjate matar.

Luego despiertas en un café y conoces a Cybil Bennet, luego de una pequeña plática ella te dará un arma y es cuando este juego empieza realmente. Antes de salir agarra los ítems como: el mapa, el flashlight y el radio. Antes de salir la radio parece sonar y una criatura entra por la ventana, haz lo que quieras puedes matarla, o simplemente abandonar el lugar.

## **1.2 La vuelta al Callejón.**

Al salir de aquí, Harry decide que debe de volver al callejón, en ese momento será señalado en el mapa la localización de éste con una pequeña flecha. Cuando llegues al lugar que te indica el mapa simplemente recorre todo el callejón hasta llegar al final, sólo que esta vez estará bloqueado por piedras, solamente hallarás una nota en el suelo que dice "to school" escrito con la letra de Cheryl; también hay un tubo y un libro. El tubo es dos que tres útil en la escuela. Dirígete hacia la escuela, la cual ahora esta señalada en el mapa.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Silent Hill**

Autor: Matías Sebastian Maldonado

### **1.3 Las notas de Cheryl.**

Notaras que no será tan fácil como pensabas llegar a la escuela, ya que al parecer algunos caminos están cortados como si se lo hubiera tragado la tierra o algo por el estilo, por lo que tienes que buscar otras notas de Cheryl que se encuentran en el extremo oeste de la calle matheson, es fácil encontrarlas puesto que la cámara cambia de vista bruscamente cuando estás cerca de ellas. Una vez que las tomas dirígete a la casita del perro que se encuentra en la calle Levin, en la misma encontraras la llave de la casa que tienes cerca y entra en ella.

### **1.4 La casa del Perro.**

Dentro de la casa hay un pasillo, al fondo de éste a tu mano izquierda hay un mapa pegado en la pared, acércate y obsérvalo y veras que en el se señalan las ubicaciones de las tres llaves que necesitas para abrir la puerta del patio trasero de esa casa. Ahora que se copiaron las ubicaciones de las llaves, sal de la casa y ve a buscarlas.

Una vez que tengas las tres llaves, vuelve a la casa y abre la puerta que lleva al patio trasero. Cuando salgas observarás que comienza a oscurecer, por lo que tendrás que usar tu flashlight. Cuando hayas terminado de examinar el lugar dirígete a la escuela (Midwich Elementary School).

### **1.5 La Escuela.**

Esta es una escenita un poco larga, lo primero que tienes que hacer es tomar el mapa de la escuela que se encuentra en el lobby a tu mano izquierda. Ya que lo tienes abres la siguiente puerta de la escuela que te llevará a un pasillo. Enfrente hay una puerta que te lleva a un patio (courtyard), ahí a unos enemigos y un reloj en forma de torre (clock tower), este reloj es importante para avanzar, pero ahora no puedes hacer nada. En el mismo pasillo a mano derecha está la enfermería (infirmary) donde podrás grabar, a mano izquierda está la recepción. Ahí en la barra hay tres notas hechas con sangre en unos libros. Cada nota tiene una hora y un acertijo, el objetivo de la escuela es resolver esos acertijos en orden cronológico, así que veamos cómo se hace eso.

#### **1.5.1 Acertijo de las 10:00.**

Para este acertijo necesitas ir al segundo piso, para llegar ahí ve al patio de la escuela (donde esta el reloj) abre la puerta que da hacia el norte, con eso llegas a un pasillo, al final de éste a mano izquierda hay otra puerta, ábrela y llegarás a otro pasillo en el cual hay unas escaleras, sube por ahí.

Ya en el 2do piso busca el lab equipment room (enfrente de las escaleras) y métete en él, ahí dentro debes de buscar una botella que contiene un químico (chemical), cuando la encuentres ve al cuarto de al lado (chemistry lab). En este laboratorio encontrarás una mano que sostiene un medallón de oro, rocíale el químico que encontraste en el cuarto anterior, con esto la mano se derrite y podrás tomar el medallón. Ahora regrésate al reloj que está en el patio y colócale el medallón de oro en su lugar.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Silent Hill**

Autor: Matías Sebastian Maldonado

### **1.5.2 Acertijo de las 12:00.**

Cuando colocas el medallón las manecillas del reloj cambian para marcar las 12 horas, esto te indica que debes resolver el siguiente acertijo. Para ello debes de dirigirte al music room que se encuentra en el segundo piso. Una vez ahí encontrarás un acertijo pegado en el pizarrón y un piano. Observa de cerca el piano para que puedas tocarlo. Como podrás darte cuenta hay 12 teclas que puedes tocar, pero fíjate solamente en las que no suenan, las cuales son 5 nadamás. Si numeramos las teclas blancas del 1 al 7 y las negras de la A a la E entonces tendríamos un teclado más o menos como éste:

A	B	C	D	E		
1	2	3	4	5	6	7

Las teclas que no suenan son la 2, 5, 6, A y E; el orden en que debes tocarlas es: 2, 6, E, 5 y A. en ese momento el medallón cae al suelo, tómalo y dirígete al patio donde está el reloj y coloca el medallón en su lugar.

### **1.5.3 Acertijo de las 5:00.**

Una vez colocado el 2do medallón en el reloj éste cambia para marcar ahora las 5. El último acertijo es de lo más fácil, solamente dirígete al boiler room que está en el sótano. Para ello regrésate al 2do piso, una vez ahí pon el mapa, notarás que hay dos escaleras, unas en la esquina superior izquierda y otras en la inferior derecha, ve a las de la esquina inferior derecha. Y baja por ahí, cuando estés en el 1er piso baja de nuevo para llegar al sótano. Ya dentro del boiler room activa el switch del boiler y listo, ahora regresa al reloj que está en el patio y ya podrás abrir la puerta del reloj, métete en ella y avanza hasta que llegues a otra puerta.

## **1.6 La Escuela Oxidada.**

Saliendo del reloj llegarás de nuevo al patio de la escuela (courtyard), sin embargo éste ya no es igual, empezando porque ahora hay un símbolo marcado en el suelo. En fin, pon el mapa y verás que todas las marcas que tenía ya no aparecen, todo está como si nunca hubieras entrado a la escuela. El objetivo de esta "escuela 2da parte" es llegar al sótano para enfrentarte con el boss de la escuela.

### **1.6.1 El 1er Piso.**

Abre la puerta norte del patio y llegarás a un pasillo, ve a tu izquierda y entra al storage room, ahí dentro busca la ruber ball y tómala, ahora salte y dirígete hasta el otro extremo del pasillo para llegar al hall y métete, sal por la otra puerta del hall y llegarás a otro pasillo, a tu mano derecha está una puerta que estaba cerrada del otro lado y a tu mano izquierda está una puerta que te lleva a un salón (class-room), entra en éste. Ahí dentro toma la picture card que está sobre la mesa y dirígete al otro salón para que cuando te salgas del 2do salón llegues al otro lado del pasillo.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Silent Hill**

Autor: Matías Sebastian Maldonado

Ahora busca la puerta que te permite llegar a la enfermería (infirmary) y ábrela, ya en ese pasillo (el de abajo en el mapa) te recomiendo que abras la puerta que te da acceso al patio.

Lo que tienes que hacer ahora es ir a la recepción (reception) y meterte en el cuarto que está debajo de ésta en el mapa. Apenas entrando a tu derecha está una puerta, usa la picture card para abrirla. Una vez en el pasillo entra al baño de los niños para que tomes la shotgun. Al final del pasillo (en el extremo norte) están las escaleras para llegar al 2do piso.

### **1.6.2 El techo.**

Cuando llegues al 2do piso sube de nuevo para llegar al techo de la escuela ya que aquí hay algo que necesitas. Busca en el mapa un cuadrado y dirígete hacia él, cerca de ahí hay una pequeña válvula, examínala. Una vez que hayas hecho eso fíjate en el suelo y verás un pequeño canal a la derecha de la válvula, síguelo hasta llegar a una esquina, examina esa esquina y verás un hoyo y un mensaje de "nada especial", ahí es donde tienes que usar la rubber ball. Ahora sigue el canal hasta el final para llegar a otro hoyo, examínalo y verás una llave colgando por dentro del hoyo (que en realidad es un tubo de desagüe). Lo que sigue es ir a la válvula de nuevo y abrirla.

### **1.6.3 La Classroom Key.**

Dirígete al 1er piso y ve al patio de la escuela, el tubo de desagüe se encuentra a la derecha de la puerta de arriba. Toma la llave y ahora sí estamos listos para el 2do piso.

### **1.6.4 El 2do Piso.**

En este piso lo primero que tienes que hacer es ir al locker room y buscar ahí dentro la library reserve key . Una vez que la tengas dirígete a la library reserve y usa tu llave para llegar al pasillo al que no tenías acceso antes. Una vez ahí usa la classroom key para poder entrar al salón. Cuando llegues a las escaleras de la esquina inferior derecha del mapa dirígete hacia abajo (1er piso), luego ve al sótano.

### **1.6.5 El sótano.**

Dirígete al boiler room y encontrarás unas puertas giratorias que no te deja pasar. Ve a las válvulas que están antes de las puertas y haz lo siguiente para poder pasar: la de la derecha gírala dos veces a la izquierda y la de la izquierda gírala una vez a la derecha.

### **1.6.6 Boss – “El sin nombre”.**

Para matar a este especie de perro gigante es usar la shotgun, primero dale de balazos hasta que cambie su patrón de ataque y abra las fauces para intentar morderte, cuidado porque si te llega a comer, "game over". Entonces lo que debes hacer es cuando el abra "la boca" dispárale en la misma. Hazlo varias veces y listo.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Silent Hill**

Autor: Matías Sebastian Maldonado

---

### **1.7 La Escuela Normal.**

Cuando hayas acabado con el monstruo aparecerás de nuevo en el boiler room de la escuela normal, no te salgas de este cuarto sin tomar la k. gordon key. Ahora regresa al 1er piso y fíjate en la lista de maestros que está en la recepción de la escuela. Con eso marcas la dirección de gordon en tu mapa. Ahora sal de la escuela.

### **1.8 Hacia la iglesia.**

Cuando sales de la escuela el mapa te señala el lugar donde tienes que ir. .No hay forma de llegar directamente a la iglesia así que dirígete a la casa de gordon; ahora se trata de entrar a una casa por el patio en lugar de salir a éste desde una casa. Aquí usas la k. gordon key para poder entrar a la casa. Sal de ella por la puerta de enfrente y ahora sí podrás llegar a la iglesia.

### **1.9 La Iglesia.**

Lo único que hay que hacer aquí es observar el display en el que aparece Dahlia Gillespie y tomar unos ítems. Cuando ya puedas mover a Harry toma el flauros y la drawbridge key. Ahora ve hacia el bridge control room.

### **1.10 El Cuarto de Control.**

Este cuarto es el que está subiendo las escaleras. Una vez que subas y entres al cuarto de control toma el shopping district map y usa la llave que encontraste en la iglesia en el control panel.

### **1.11 Hacia el Hospital.**

Una vez que cruzas el puente dirígete al alchemilla hospital que está marcado con un pequeño círculo en la parte inferior de tu mapa.

### **1.12 El Hospital.**

Lo primero que hay que hacer aquí es tomar el mapa del hospital, el cual esta en la recepcion.

#### **1.12.1 El 1er Piso.**

Lo que hay que hacer aquí es ir al doctor's office y tomar el hospital basement map, una vez hecho esto te vas al cuarto contiguo (conference room) y tomas la basement key. Ahora hay que ir al sotano, para ello entra en el cuarto que está arriba del director's office en el mapa.

#### **1.12.2 El Sótano.**

Lo único que hay que hacer aquí es entrar al generator room y activar el generador, con eso logras que se active el elevador y los ICUs (intensive care units; unidades de cuidados intensivos). Ahora hay que tomar el elevador e ir al 2do piso.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Silent Hill**

Autor: Matías Sebastian Maldonado

### **1.12.3 El 2do y 3er Piso.**

En estos pisos no hay nada, pero tienes que salir del elevador e ir a tratar de abrir la puerta de madera para ver que está trabada. Esto lo haces para el 2do y 3er piso. Cuando regreses al elevador en el 3er piso verás que ahora aparece el 4to piso, así que ve para allá.

### **1.13 El Hospital Oxidado.**

Cuando llegas al 4to piso el hospital se "oxida" después de mostrar un display en el que se ve a Alessa entrar a un lugar. Este piso tiene varias puertas pero ninguna de ellas se abre, así que solamente sigue el camino hasta que encuentres una escalera para abajo y tómala.

#### **1.13.1 El 3er Piso.**

En este piso dirígete al baño de caballeros y toma el plate of turtle. En el room 302 hay un save por si te interesa grabar el juego. Ahora ve al storage room y toma el blood pack que está en uno de los anaqueles. Lo último que hay que hacer en este piso es ir al room 306 y tomar el plate of cat. Lo que sigue es regresar a las escaleras por las que llegaste e ir al 2do piso.

#### **1.13.2 El 2do Piso.**

En este piso dirígete al room 202 y toma el lighter. Después ve al room 204 y verás que hay unas como serpientes en el piso, debes de usar el blood pack aquí para distraer a las mismas y te permitirán tomar el plate of hatter que se encuentra en la pared. Ahora ve al 1er piso.

#### **1.13.3 El 1er piso y El Sótano.**

Aquí toma el plate of queen que se encuentra en la oficina del director (director's office). Opcionalmente puedes ir ahora al generator room que está en el sótano y tomar el hammer que se encuentra ahí. Ahora ve al 2do piso para poder llegar a la parte de éste a la que no podías llegar antes.

#### **1.13.4 El 2do piso de nuevo.**

Dirígete al nurse center y oloca los plates que encuentres en el siguiente orden en el sentido de las manecillas del reloj: azul (turtle), verde (hatter), rosa (queen) y amarillo (cat).

Una vez que estés del otro lado del piso ve al operation prep room y de ahí ve al operation room para tomar la basement storeroom key. Ahora ve a la intensive care unit y toma el disinfecting alcohol que está ahí. Una vez hecho esto ya estamos listos para ir al sótano otra vez.

#### **1.13.5 El sótano de nuevo.**

Usa la llave que acabas de tomar para entrar al store room; fíjate que en éste hay un gabinete pegado a la pared, lo que tienes que hacer es ponerte en uno de sus





**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Silent Hill**

Autor: Matías Sebastian Maldonado

costados y empujarlo, ya que lo hiciste a un lado entra en la puerta que se descubre.

En este cuarto al que entras hay una reja en el suelo con unas hierbas enredadas, rocía el alcohol sobre las hierbas y luego préndeles fuego con el lighter. Se descubren entonces unas escaleras. Baja por ahí.

Abajo hay un pasillo, entra en la puerta que está a la mitad del pasillo a tu mano derecha, con esto llegas a otro. Apenas entres entra por la puerta que está a tu derecha y toma el video tape. Regresa al pasillo y entra por la puerta que está al fondo a la izquierda, en ese cuarto toma la examination room key. Ahora regrésate todo el camino por el que llegaste y ve al 1er piso.

#### **1.13.6 El 1er Piso por última vez.**

Dirígete, como es obvio, al examination room, después de ver el display en el que conoces a Lisa no olvides tomar la antique shop key que te deja Dahlia en el escritorio, ahora salte del hospital y dirígete a la "otra iglesia" de la que te habló.

#### **1.13.7 Hacia la otra iglesia.**

La otra iglesia se encuentra en la tienda antique green lion que está en el extremo norte de la calle simmons, ve para allá y entra a la tienda.

#### **1.14 La otra iglesia.**

Cuando entres busca un gabinete, ponte en uno de sus costados y empújalo. Después de eso aparece la bella Cybil y tienes una pequeña conversación con ella. Cuando se acabe el display entra por el hoyo en la pared y ve hasta el final del "camino".

Cuando llegues al otro altar toma el hacha que está en la pared a tu lado derecho. Ahora husmea por ahí y cuando te canses regrésate por el hoyo por el que llegaste. Cuando se acabe el display tienes regresar al hospital con Lisa.

#### **1.15 El regreso al Hospital.**

Ahora es la ciudad la que está oxidada, así que ni creas que podrás llegar directamente al hospital, tendrás que llegar a través del Silent Hill Town Center, así que ve para allá.

#### **1.16 Silent Hill Town Center.**

Dentro de aquí solamente toma las escaleras eléctricas para llegar al segundo piso. Una vez ahí explora por todos lados y terminarás pisando una reja que se caerá. Una vez abajo aparece una oruga gigante. Para matarla simplemente esquiva el escupitajo verde que te avienta cuando sale de la tierra y después dale de balazos con tu rifle antes de que se meta de nuevo. De preferencia estate cerca de la reja que se cayó para que tengas más tiempo de darle de balazos en lo que la atraviesa toda y se mete de nuevo a la tierra.





**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Silent Hill**

Autor: Matías Sebastian Maldonado

Cuando se haga rosca ya no le dispaes, sólo espera a que huya por una de las puertas. Antes de salir de este cuarto no olvides tomar el hunting rifle (si es que no lo tomaste antes).

### **1.17 Camino al Hospital.**

Ya no hay más obstáculos para llegar al hospital, pero tienes que encontrar la ruta para hacerlo.

Dentro del hospital ve al examination room y verás un display con Lisa, cuando se acabe salte del hospital y verás que no hay más camino que subir por unas escaleras para enfrentar al "boss".

### **1.18 Boss – Polilla Gigante.**

Para matarla te recomiendo que te equipes el hunting rifle y que hagas lo siguiente: ve a las escaleras que hay en el techo, espera a que la palomilla se ponga enfrente de ti y dispárale unas 2 veces. Cuando veas que va a aventarte su veneno sube las escaleras y dispara de nuevo. Repite esto unas cuantas veces y se acabó.

#### **1.18.1 De regreso a Old Silent Hill.**

Cuando matas a la polilla la ciudad regresa a la "normalidad". Ahora sólo tienes que ir al puente para regresar a Old Silent Hill. Apenas se cambia la pantalla y apareces en los waterworks que te dijo Lisa. Acércate a la reja que hay ahí y examina la puerta. Para abrir el candado que está oxidado dale un balazo o equípate el hammer o el hacha. Ahora entra por la puerta y baja las escaleras hacia las cloacas.

### **1.19 Las Cloacas.**

Justo cuando bajas de las escaleras hay un túnel a tu derecha, tómalo. Cuando llegues al final del túnel ve a tu izquierda (debe de decir C1 en la pared), vete pegado a la pared del lado izquierdo hasta que encuentres una esquina, una vez que doblas la esquina hay otra marca pintada en la pared que dice C3. Sigue avanzando y toma el 1er puente que veas para llegar a la otra pared, ahora ve a la derecha del puente. Aquí ya no hay pierde, sólo sigue avanzando en esa dirección hasta que llegues a una reja con dos puertas, sólo una de ellas se abre; entra por ahí.

En esta parte tampoco hay para dónde más ir, sólo sigue el camino hasta que llegues a un cuarto con un escritorio, sobre éste esta el sewer map, y en la pared hay una pizarra con llaves, examínala para tomar la sewer key. Ahora sal por la puerta que está a tu derecha.

Notarás que estás en el mismo lugar que hace rato (C2), pero saliste por la otra puerta. Ahora con el mapa es fácil, así que sólo dirígete a la escalera que está al sur en el mapa. Ahí usarás la sewer key que tomaste.

#### **1.19.1 Las Cloacas, 2do Piso.**

Aquí el objetivo es simple: llegar a la otra escalera. Apareces en la escalera oeste y tienes que llegar al este. Pero para eso necesitas una llave que está en el extremo



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Silent Hill**

Autor: Matías Sebastian Maldonado

oeste del pasillo sur, cuando llegues hasta ahí examina la mancha de sangre que hay en el suelo para así tomar la sewer exit key. Cuando la tengas ve ahora sí a la escalera este y salte de las cloacas.

### **1.20 Resort Area.**

Apenas salgas de las cloacas avanza de frente hasta que llegues a la calle, busca por ahí una pizarra de información y examínala, con eso obtendrás el resort area map, revisa la zona y encontraras en una casa munición y medicina, ahora lo que sigue es simple, en tu mapa busca la light house y dirígete para allá. Cuando vayas casi por la mitad de la calle Sandford veras un display y la ciudad se oxidara.

A medio camino hacia la Light House encontrarás un pequeño bote, entra en él, pasa por el pasillo, y habrá un pequeño display con Cybil y Dahlia Gillespie, cuando acabe, recoge los obejtos, si quieres salva el juego, y sal por la puerta por la que se salió Dahlia y sigue tu camino hacia la Light House, que ahora estará marcada en tu mapa.

### **1.21 Light house.**

Cuando llegues sólo sube las escaleras en espiral, arriba te encontrarás con que llegaste demasiado tarde y el circulo ha sido terminado, así que decides regresar al bote, saliendo de la light house avanza un poquito y aparecerás de nuevo en el bote.

### **1.22 Hacia el Parque de Diversiones.**

Ahora fíjate en tu mapa y verás que apareció una flecha arriba de la calle W. Aandford. Dirígete hacia allá.

Ahí encontrarás una reja con una puerta entreabierta, métete por ahí y ahora toma las escaleras que te llevan hacia abajo.

#### **1.22.1 Las Cloacas hacia el Parque de Diversiones.**

Apenas bajes las escaleras fíjate en la pared y toma el mapa de las cloacas. Observalo un momento, verás que apareces en la escalera este; el objetivo es relativamente fácil: llega a la escalera oeste.

### **1.23 El Parque de Diversiones.**

Este lugar en lo personal es uno de los mas siniestros del juego, ademas hay mucha oscuridad asi que apenas salgas de las escaleras vete pegado a tu lado derecho y avanza. Sigue avanzando siempre pegado al lado derecho del "camino" hasta que llegues a un carrusel. Ahí no pasa nada, solamente sigue avanzando de tu lado derecho hasta que llegues a una rueda de la fortuna, aquí tampoco pasa nada así que sigue por tu derecha. Al final del camino encontrarás otro carrusel, métete en él y veras a Cybil..

### **1.24 Boss – Cybil Bennett.**



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Silent Hill**

Autor: Matías Sebastian Maldonado

Notarás, después de ver el display, que Cybil está un "poco" cambiada y empezará a atacarte. Para vencerla te recomiendo que la provoques para que dispare de mientras que tus te escondes en algunos de los caballos del carrusel ya que cuando estás detrás de ellos no te dan sus balas. Hace esto hasta que se quede sin balas, de esa manera será mas fácil eliminarla.

### **1.25 El Hospital Final.**

Cuando elimines a Cybil aparece un display con Dahlia Gillespie y Alessa, cuando éste se termine apareces de nuevo en el hospital con Lisa. Cuando se acabe este otro display solamente salte del cuarto en el que te dejan, notarás que el hospital ha cambiado levemente entonces no tienes mapa, y todo se desarrolla en el 1er y 2do piso, (el 3ro solo tiene una habitación) y el sótano, ahora toma el elevador.

#### **1.25.1 Hospital Final, 1er Piso.**

Ya que no tienes mapa, le pondremos nombres a las habitaciones según sus características, así que busca un cuarto que tiene una llave trabada en una llave de agua, a ese le vamos a llamar el "cuarto de la llave". Busca también un cuarto que tiene una jaula para pájaro que tiene una llave, a ese le llamaremos el "cuarto de la jaula". También hay puertas con nombres gravados: Ophiel, Hagith y Phaleg; a esas las llamaremos así. Por último también tenemos una puerta que nos lleva al sótano y otra que nos lleva a la habitación de la tienda de antigüedades, y otra puerta que nos tele transporta al 2do piso, pero que sólo puede ser abierta del otro lado.

Pues bien, lo primero que hay que hacer es ir al sótano.

#### **1.25.2 Hospital Final, Sótano.**

Aquí no hay pierda, solamente sigue el "caminito" hasta que llegues a un cuarto en el que ya no podrás avanzar más, ahí toma el desarmador (screwdriver) y las pinzas (pliers). ahora regresa al 1er piso al cuarto de la llave.

#### **1.25.3 Hospital Final, 1er Piso por 2da vez.**

En el cuarto de la llave usa las pinzas para poder tomar la llave que está atorada en la llave del agua. con esto obtendrás la llave de "Ophiel". Ahora ve a la puerta de Ophiel.

#### **1.25.4 Hospital Final - El pasillo de Ophiel.**

Este cuarto esta conformado por un pasillo y varias puertas, de las cuales sólo dos se abren además de la que tomaste para entrar. La primera se abre así nomás y para la segunda tienes que descifrar el acertijo de los nombres. Ve a la única otra puerta que se abre y entra al cuarto.

Dentro de el encontraras un acertijo que tiene que ver con los signos zodiacales, y las extremidades de cada uno de manera que los números que debes ingresar de



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Silent Hill**

Autor: Matías Sebastian Maldonado

izquierda a derecha es 6, 4 y 8, en ese momento cae al suelo la piedra del tiempo (stone of time) tomala y regresa al pasillo.

Ahora dirígete a la puerta en donde encontraste un teclado alfabético, una vez que ordenas los nombres de las personas de la lista por edades y de menor a mayor toma solamente la primera letra del nombre de cada uno, de modo que se forma la palabra 'ALERT'. Cuando la teclas se abre la puerta. Entra por ella hasta el 2do cuarto y toma el "amulet of solomon" que está en la pared. Cuando regreses verás un display con Lisa. Cuando se acabe puedes regresar al cuarto y leer lo que dejó ella tirado en el suelo. Ahora ve al cuarto de la tienda de antiguedades.

#### **1.25.5 Hospital Final, El Cuarto de la Tienda de Antiguedades.**

En este cuarto usa la stone of time en el reloj que está ahí. Cuando se rompa el vidrio toma la llave de hagith. Shora ve a dónde esta esa puerta, ábrela y usa el elevador para llegar al 2do piso.

#### **1.25.6 Hospital Final, 2do Piso.**

Este piso está conformado por dos pasillos, con la peculiaridad de que una de las puertas del 2do pasillo es una puerta que te tele trasporta al 1er piso.

En el 1er pasillo, que es en donde estás, entra a la 3ra puerta de tu izquierda, en ese cuarto toma el "crest of mercury" y el ring of contract. Ahora salte y ve al 2do pasillo.

Apenas salgas síguete de frente hasta topar con una puerta, ábrela (unlock) pero no te metas en ella, ésta es la puerta que te tele transporta, es muy importante que la abras para que después puedas abrirla desde el 1er piso.

Cerca de esa puerta, pero en la otra pared hay una puerta que también se puede abrir, entra ahí y toma la cámara que está sobre el escritorio. Ahora sal de ahí y ve al fondo del pasillo y entra por la puerta que está a la derecha. En la pared hay una placa atornillada, usa el desarmador para quitar la placa. Encontrarás una llave pero no podrás tomarla por ahora. Así que fíjate en donde está ese cuarto para que luego regreses (cuando quieras regresar sólo podrás hacerlo desde la puerta que te tele transporta). Ahora regresa al elevador y ve al 3er piso.

#### **1.25.7 Hospital Final, 3er piso.**

Saliendo del elevador entrarás a un cuarto que tiene dos puertas y dos cuadros al lado del altar. Para saber qué hacer con las puertas usa la cámara sobre los cuadros. En ese momento se revelan unas figuras, las cuales tienes que "dibujar" sobre los paneles de las puertas. En una de ellas toma la bird cage key y en la otra encuentras otras cosillas. Ahora regresa al elevador y ve al 1er piso.

#### **1.25.8 Hospital Final, 1er Piso por 3ra vez.**

Ve al cuarto de la jaula y usa la llave que tomaste en el 3er piso para abrirla. Con eso obtienes la llave de "phaleg". Ahora usa esa llave para entrar al último pasillo.



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Silent Hill**

Autor: Matías Sebastian Maldonado

### 2.25.9 el hospital final, el pasillo de phaleg.

En este pasillo ya habías estado antes, tiene 6 puertas, 3 a tu derecha y 3 a tu izquierda. Entra a la 1ra que está a tu derecha para llegar a la cocina. Examina el refri para tomar la llave de "melchior", ahora sin separarte del refri usa el ring of contract, si no lo haces unas manos saldrán de ahí y te llevarán quien sabe donde, dando el "game over".

Ahora ve a la 2da puerta del lado izquierda y entra, es el store room. Busca los jelly beans en uno de los anaqueles y abre la bolsa. Cuando lo haces cae al suelo la llave de bethor, tómala. En el cuarto contiguo está un televisor con un video casetera que puedes usar para ver el videocasete que encontraste con anterioridad.

Ve ahora a la 2da puerta del lado izquierdo del pasillo, entra, y luego de un pequeño display, verás que el cuarto lleno de garabatos tantos como en las paredes, como en la mesa y el piso, acércate a la mesa y recoge el "ankh".

Lo que sigue es ir a la puerta de bethor (1ra del lado derecho del pasillo), entra y es el generator room, desactiva el generador y salte de ese pasillo. Dirígete a la puerta que te teletransporta al 2do piso.

#### **1.25.10 Hospital Final, El 2do Piso por 2da vez.**

Entra al cuarto en donde usaste el desarmador y ahora sí podrás tomar la llave, la cual es la llave de "aratron". Ahora regrésate al pasillo de Phaleg.

#### **1.25.11 Hospital Final, Regreso al pasillo de Phaleg.**

Entra al cuarto que está al fondo a la derecha para usar la llave de aratron. Después del display toma el Disk of Ouroboros.

Sal de ese cuarto y métete a la puerta que está enfrente. Este es el child's room, usa todos los ítems que has estado recolectando para abrir la puerta del fondo. Te recomiendo que te equipes el hunting rifle y que le guardes antes de entrar en esa puerta.

#### **1.25.12 Hospital Final, La ultima batalla.**

Cuando entres verás un display con dahlia y alessa, cuando se acabe baja por las escaleras y prepárate para más displays.

En el final te puedes enfrentar a dos enemigos diferentes dependiendo de qué final vayas a sacar. Pero no te preocupes, los dos hacen prácticamente lo mismo. Solamente dispárale con el hunting rifle hasta que oigas que te van a lanzar rayos, cuando suceda eso esquivalos corriendo. Cuando dejen de lanzarlos apunta y sigue disparando hasta antes de que te vuelvan a atacar. Repite esto unas cuantas veces. Y listo terminaste el juego Silent Hill, felicidades.

### **-- 2. Finales --**



**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Silent Hill**

Autor: Matías Sebastian Maldonado

Cada vez que terminas el juego aparecerá al final una pantalla con estadísticas con todo lo que hiciste en el juego, cuantos kilómetros corraste y caminaste, cuantas criaturas derrotaste con armas y con armas de melee, cuantos items recogiste, etc. También aparecen en el fondo unos ítems, los cuales podrás tomar la próxima vez que empieces el juego usando el mismo archivo.

En este juego hay 5 finales diferentes: bad, bad+, good, good+ y un final secreto.

### **2.1 Final Bad**

Este es el peor final de todos, si no leíste esta sección primero antes de jugar y seguiste todos los pasos, seguro te toca este final.

### **2.2 Final Bad+.**

En este final salvas a la próximamente difunta Cybil Benett. Para ello te remontas a la primera vez que entraste al alchemilla hospital. En el 1er piso del hospital normal ve a la cocina (kitchen) y busca una botella de plástico (plastic bottle). Ahora ve al cuarto que sigue (director's office) y fíjate en el líquido rojo que está tirado atrás del escritorio. Usa la botella ahí para llenarla con ese líquido.

Ahora este liquido solo déjalo en el inventario hasta el momento en que te enfren-tes con ella en el parque de diversiones. Cuando estés ahí sólo pégate a ella lo más que puedas y rápidamente abre el inventario y usa el líquido sobre. Después de eso verás un display en el que te enterarás de cosas interesantes.

### **2.3 Final Good.**

Para sacar este final necesitas estar en el resort area. Fíjate en el mapa y busca el annie's bar, cuando lo localices ve para allá, la entrada está por bachman rd., en este bar te encuentras al dr. kaufmann, cuando se acabe el display fíjate en el suelo (cerca de donde quedó el mono muerto) y recoge lo que dejó kaufmann tirado: una llave (kaufmann key) y un recibo (receipt).

Ahora abre el inventario y examina el ítem del recibo, verás que es de un lugar llamado "indian runner" y que tiene el número 0473 anotado. Busca en el mapa el indian runner (calle weaver) y dirígete hacia allá, cuando llegues habrá un candado en la puerta en el cual tienes que colocar el numero del recibo.

Dentro de ese cuarto busca la caja registradora, a espaldas de ésta hay una nota y una foto pegadas en la pared, examínalas. La nota te da la clave de la puerta trasera de norman's (0886) y la foto te revela que "norman's" es un motel.

Ahora busca en el mapa el motel haerbey inn, ve para allá y busca la puerta trasera que está sobre la calle weaver. Usa la clave en el control numérico que está a un lado para abrirla. Justo cuando entras hay una puerta a tu mano izquierda, entra y verás una moto, ahora regresa a la habitación.

Sobre el sofá hay un imán (magnet), tómalo. Ahora busca una puerta que ya está abierta (cerca de la tele) y entra por ahí, con eso llegas a otro cuarto donde hay un save. Sal por la otra puerta de ese cuarto para llegar al estacionamiento del motel.





**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Silent Hill**

Autor: Matías Sebastian Maldonado

Ahora busca la habitación número 3 y entra. En la habitación hay una cómoda, empujla y examina el suelo, verás una llave a través de una grieta que hay en el piso. Para tomarla usa el imán. Esa llave es la motorcycle key así que ahora ve a dónde estaba la moto. Usa la llave y encontrarás una botella en el tanque de gasolina de la moto. En eso llega Kaufmann y hay un pequeño display. Lo que sigue es terminar el juego sin salvar a Cybil.

### **2.4 Final Good+.**

Para sacar este final, tienes que salvar a Cybil y hacer todo el viaje de Kaufmann.

### **2.5 Final Secreto.**

Para poder sacar este final necesitas haber sacado antes el Final Good+. Cuando salgan las estadísticas notarás que ahora hay un ítem que parece un medallón, ese ítem es la channeling stone. Cuando vuelvas a empezar el juego, saliendo del café busca en el mapa una tienda llamada "connentence store 8" que está en bachman rd. En esa tienda busca la channeling stone. Esta piedra la tienes que usar en 5 lugares del juego para poder ver el final secreto, los lugares son:

- A - En el techo de la escuela oxidada.
- B - Al salir del alchemilla hospital, cuando regresas a ver a lisa, antes de pelear con la palomilla. Saliendo del hospital pero antes de salir a la calle por la reja.
- C - En el estacionamiento del motel que está en el resort area.
- D - También en el resort area, pero ahora dentro del bote. Donde salió el display con dahlia y cybil antes de llegar a la light house.
- E - Finalmente úsala en el techo del light house.

En el resort area ni te preocupes por hacer todo el relajo de kaufmann, simplemente preocúpate por terminar el juego lo más rápido posible porque cuando uses la piedra por última vez ahí se acaba tu aventura. Si alguno de estos lugares se te pasó y no usaste la piedra, cuando llegues a la light house no pasará nada, simplemente podrás usar la piedra pero nada más.

### **-- 3. Modo Next Fear --**

Una vez te hayas terminado el juego y visto los créditos la máquina te preguntará si deseas guardar la partida. Comprobarás que dicho bloque de memoria se llama Next Fear y que las letras son amarillas. Al empezar dicha partida Harry aparecerá directamente despertándose en el café. En esta nueva aventura podrás recoger nuevos objetos como una sierra mecánica, un martillo neumático, un bote de gasolina imprescindible para coger los dos anteriores y un talismán.

### **La Katana:**

Cuando conseguimos el primer o segundo final seremos recompensados con un nuevo arma. Está escondida en la puerta cerrada de la casa de la calle Levin, la que tiene la caseta de perro a la entrada.

### **El martillo neumático:**





**Todos los trucos, todas las guías**

Sony Playstation - PS 2 - PS 3 - PSP - Nintendo Game Cube - DS - Wii  
Xbox - Xbox 360 - PC - NGage - Dreamcast - Nintendo 64 - Game Boy

**Silent Hill**

Autor: Matías Sebastian Maldonado

---

Cada vez que termines el juego, al empezar en el modo Next Fear, tendrás acceso al martillo neumático. Se encuentra en el sótano de la sala de control del puente levadizo. Para poder utilizarlo, antes debes obtener la lata de gasolina que hay en la gasolinera. Esta se halla casi junto a la iglesia cuando avanzas hacia el puente.

**La sierra mecánica:**

Para obtener la sierra mecánica debes de jugar en el modo Next Fear. Al final de la calle Bloch, en dirección contraria al puente junto al precipicio, hay una tienda. En el escaparate Harry puede ver que hay sierras mecánicas. Con la lata de gasolina podrá ponerla en marcha y hacer uso de ella. La primera vez que juegues en Next Fear sólo podrás elegir entre el martillo y la sierra. Si has terminado el juego más de dos veces podrás coger las dos.

**El exterminador:**

Esta es sin duda alguna el arma más potente del juego. Este aparecerá directamente después de terminar el modo Next Fear utilizando el talismán y con el final tipo expediente X.

El talismán:

Para conseguir el talismán debes entrar en Next Fear Mode y acudir a la Convenience Store que hay en la calle Bachman. Allí encontrarás botes de tónico y un maletín de primeros auxilios tal como ocurría en las partidas anteriores. Pero sobre el mostrador también encontrarás un nuevo artículo, una piedra azul. Se trata del talismán.