

Play
MEDIA



SILENT HILL
DOWNPOUR

CONTROLES:

Stick izquierdo: moverse

Stick derecho: cámara

Start: pausa

Select: inventario

Cruzeta: inventario, guardar

objeto, usar botiquín, usar

mechero

■: atacar

▲: defensa

●: soltar objeto

✕: acción

R1: correr

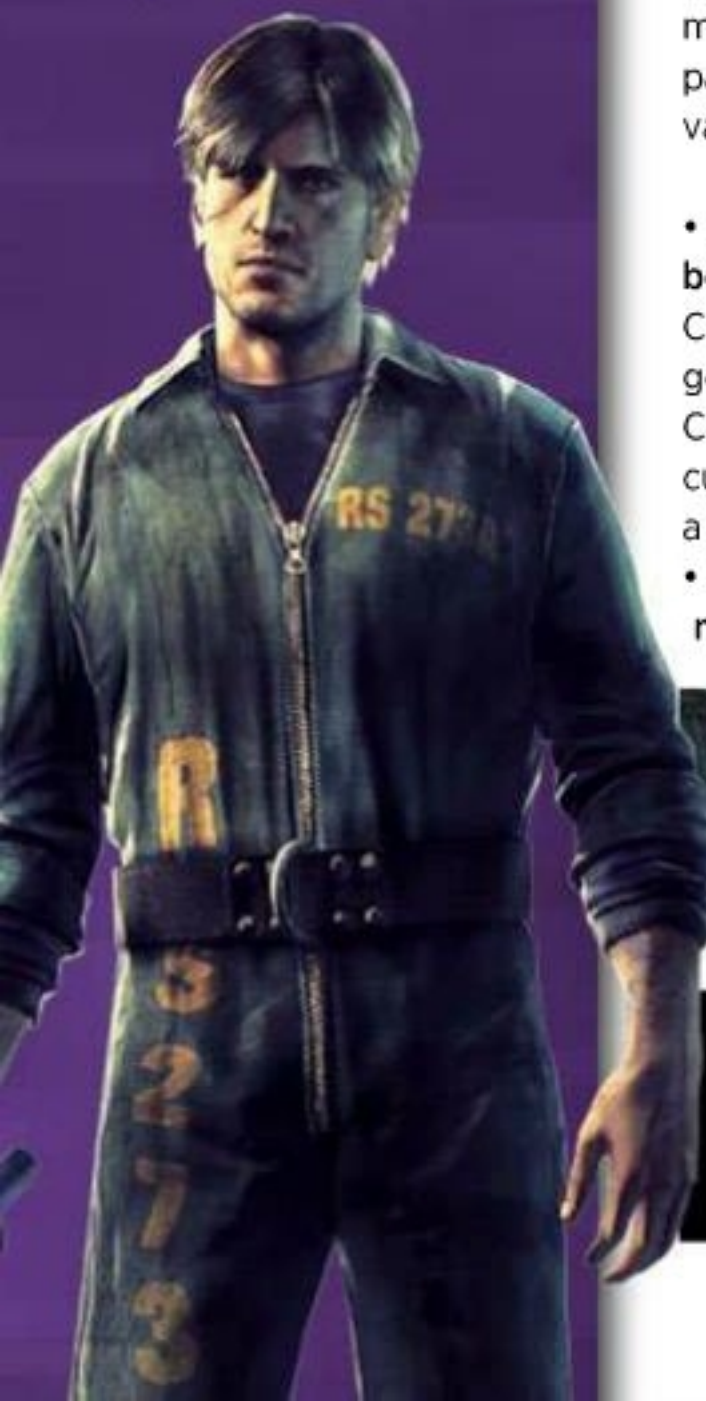
R2: lanzar/disparar

R3: observar

L1: mirar hacia atrás

L2: apuntar

L3: encender/apagar linterna



DE VUELTA A SILENT HILL.



De nuevo en este maldito pueblo. A pesar de que algunos de vosotros es muy posible lo hayáis visitado varias veces ya, no está de más unos cuantos consejos para sobrevivir en su opresiva atmósfera.

- **Las armas que lleves deben de estar casi nuevas.** Con el uso se partirán, algo fatal en pleno combate. Cambia a menudo cogiendo cualquiera de miles que hay a tu alrededor 1.
- **El combate no siempre es necesario.** La mayoría de



las veces es mejor huir, sobretodo si estás en una zona abierta 2.

- **El walkie de la policía emite ruidos si hay monstruos cerca.** Te servirá para prepararte 3.
- **Consulta tu salud mediante el menú "Estadísticas".** La sangre en la ropa no da demasiadas pistas 4.
- **La linterna encendida, aunque útil, atraerá a las criaturas de los alrededores.** Úsala con medida 5.
- **El mapa te ofrecerá incontables pistas,** gracias a las anotaciones de Murphy 6.





• **Activa la opción de resaltar los objetos.** Te perderás muchos botiquines y armas si no lo haces 7.

• **Lee con cuidado todas las notas.** La mayoría ofrecen pistas interesantes 8.

• **Completa las misiones secundarias casi al final del juego,** antes de la prisión.



De esta manera tendrás todo el mapeado abierto 8.

HISTORIA

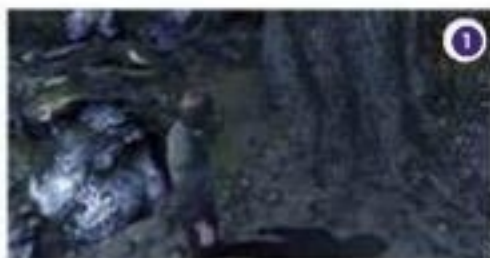
La guía que tienes delante explica paso a paso todo lo que debes hacer para completar el juego, tanto su historia principal como las misiones secundarias.



Al comenzar una nueva partida se te pregunta en qué nivel de dificultad deseas que se te planteen los puzzles. Nosotros hemos escogido "Normal", pero también te indicamos, resaltado aparte, los cambios que encontrarás si te gustan los retos y seleccionas "Difícil".

01. EL BOSQUE

Tras el desagradable tutorial de la prisión, te las verás en un **oscuro bosque** rodeado de, como no, niebla. Atraviesa la charca donde ha caído el autobús y encontrarás un **walkie-talkie** de la policía 1. Luego regresa y busca en la orilla de la izquierda un tronco por el que puedes pasar por debajo. En cuan-



to veas que de una grieta sale una **bandada de cuervos**, atraviésala y encontrarás la siempre imprescindible **linterna**. Sigue adelante y atraviesa un abismo usando un tronco caído. **Mantén el equilibrio** balanceándote hacia un lado y otro 2. Después te enfrentarás a tu primera gran decisión.



Ayudar a la policía:

La escena te pondrá en la tesitura de ayudar a la agente que tan bruscamente se ha portado contigo 3. Hagas lo que hagas el resultado será el mismo, pero no las consecuencias en el final del juego. Hay más detalles en el apartado "Finales".





02. ALREDEDORES DE DEVIL'S PIT

Camina por la carretera hasta dar con una **gasolinera** donde encontrarás simple vista un **mapa** y una **llave inglesa**. Esta última te servirá para **reventar el candado** que cierra la verja de la de derecha ❶. Cruza la verja y sube al tejado de la gasolinera usando la escalera del fondo. Cruza hasta el otro lado y baja de nuevo a tierra firme (si te das la vuelta podrás abrir la **persiana metálica** que conduce a los surtidores). Avanza y conocerás a un misterioso cartero que te dará alguna pista ❷.

El siguiente edificio es la **entrada al teleférico**. Sube a la segunda planta y, de momento, coge las **monedas** del mostrador y luego acciona la **palanca** del fondo para dar corriente a la instalación. Ahora sólo necesitas "encontrar" la **máquina expendedora de billetes**. Mira



al suelo y verás las marcas que ha dejado al ser arrastrada hasta dios sabe dónde ❸. Síguelas y conocerás a un misterioso cartero que te dará alguna pista, además de tener ahora que conseguir otras ropas para nuestro protagonista.

Cruza la valla metálica y busca al fondo del patio una llave inglesa con la que reventar la puerta de atrás de la cafetería. Entra en este apesotado local y coge de la mesa del fondo el **mapa**. Luego registra la caja y hazte con unas **monedas**, así como con un **botiquín** de las zona de los aseos y una **nota** en las cercanías. Pasa a la cocina y enseguida notarás que hay un **escape de gas** ❹. Co-



ge un segundo **botiquín** de la pared e intenta cerrar la espita que hay en la parte central, aunque eso no evitará que haya un incendio. Para pagarlo, **usa el pulsador rojo** de la pared, lo que apagará el fuego, pero inundará la estancia. Y de paso esta se transformará para dar paso a tu primer encuentro con la **"dimensión oscura"**. Corre hasta la válvula de una de las esquinas para bombear el agua antes de que suba demasiado y luego asciende por las escaleras ❺.

Te topará con una **extraña entidad luminosa** que se traga todo lo que hay alrededor y de la que tendrás que huir en más de una ocasión durante la aventura. **Corre**



sin parar por el único camino posible tirando todos los obstáculos que puedas en su camino para ralentizar su avance 6. Una vez en una sala con **3 puertas**, toma la de la izquierda y sigue adelante hasta que dejes atrás a esa letal "luz" para deslizarte luego por una **enorme rampa llena de obstáculos**. Te encontrarás en una amplia estancia donde deberás subir por unas escaleras y girar una válvula roja. Tras eso, parte del escenario cambiara y tú deberás girar un par de cuadros a modo de interruptores para poder salir de la sala 7.

Una nueva carrera es la que te espera, aunque esta vez por pasarelas. Estate atento y verás que pasas junto a una **válvula roja**. Acciónala o estarás corriendo en círculos indefinidamente. Tras unos pocos segundos acabarás llegando a una escalera que asciende, aparentemen-



te hasta el infinito 8. Cuando lleves unos segundos subiendo, date media vuelta y baja para dar con tus huesos de nuevo en la cocina. Atraviesa la puerta que antes permanecía cerrada del fondo y llegarás al **Motel**.

En esa planta baja sólo encontrarás un **botiquín** y unas **llaves** sobre la mesa de la cocina. Úsalas en la puerta que hay al final de las escaleras y luego entra en la habitación que hay justo a tu derecha. Abre la cómoda para hacerte con un **cable de alimentación**. Úsalo en la cafetera que hay en la sala contigua y el vapor hará aparecer la clave **26381** 9. Abre el cajón de la mesita antes de salir para hacerte con un **botiquín** y luego visita la tercera habitación de la planta. Des-



cubrirás una **caja fuerte con 5 ruedas** 10. Examina el funcionamiento e introduce el código en orden para hacerte con tu primera arma de fuego, una **pistola Colt**.

En difícil:

La combinación es la misma, sólo que el movimiento de las ruedas es más complejo y la quinta rueda afecta a cuarta y a la primera.

Regresa a la cocina donde encuentras las llaves y sal por la única puerta que todavía no has usado para llegar hasta el sótano. Baja y gira a la izquierda para encontrar un botiquín, una nota y un cable (tras reventar un candado). Luego examina el resto del sótano para dar con **tu primer enemigo: una screamer**.





» Contra estas mujeres, lo mejor es cubrirse (pulsas ▲) y luego contraatacar con dos ataques rápidos. Vuelve a defenderte y espera tu oportunidad 11. Una vez eliminada, usa el cable en el elevador que hay al fondo para salir al exterior.

A tu alrededor hay tres cassetas en las que puedes entrar. Primero la de la izquierda, donde verás un botiquín



y un buen machete en un cajón. En la de la derecha están las ropas de "civil" que buscas, así como una llave y una placa de policía 12.

Antes de entrar en la caseta central, gira la derecha y pon en marcha un generador tras acabar con la screamer. Dentro encontrarás la máquina de los billetes del teleférico que alguien ha arrasado. Usa las fichas que



tienes para jugar una partida y cuela las tres bolitas en los agujeros de su mismo color, muy sencillo 13.

Con tu billete ya en la mano, sal, gira a la derecha y abre el candado con la última llave encontrada. Sigue el rastro en el suelo (ignorando a las screamers) y sube a la segunda planta de la caseta del teleférico para poder, por fin, montar en él.

03. INSTALACIONES DEL TELEFÉRICO

Sal de la cabina, comprueba que la puerta de tu izquierda está cerrada y luego baja por las escalares de la derecha. Cruza por la única puerta abierta y recoge, primero un botiquín y luego un mechero y un pequeño hacha del suelo 1.

Con ella podrás romper las tablas que bloquean la puerta del fondo y que lleva de

nuevo a las escaleras. Usa tu nueva herramienta de la misma forma en la puerta que hay a la derecha de estas y podrás hacerte con la llave que abre la puerta del piso de arriba 2. Una vez

en la salida, coge un nuevo botiquín y otro mechero, así como un mapa de la zona del soporte del exterior. Después de tanto tiempo, es reconfortante conocer a alguien "normal"... ¿Verdad?



04. MINAS DE DEVIL'S PIT

Baja en el elevador y saldrás de nuevo al aire libre donde serás atacado por **dos Screamer**. Lo mejor que puedes hacer es correr de frente y huir de ellas para cruzar por un **punto de madera**. Desafortunadamente no aguantará tu peso y tendrás que salvar la vida **usando L2 y R2**, mientras pierdes por el camino la pistola y la linterna ❶. Ideal.

Acciona una válvula para abrir la compuerta que lleva a las minas y, coge de una vagoneta el **pico** con el que romper las tablas.

En este lugar puedes ver un ascensor no operativo enfrente, unas escaleras a su izquierda y una grieta que conduce hasta otra cueva también en ese lado. Primero sube las escaleras y enseguida te topará con una **caja grande** de madera a mano

izquierda. Haznos caso y **arrástrala** hasta que quede justo debajo de la compuerta de madera que hay sólo a un par de metros ❷. Luego avanza un poco y encontrarás un **mecanismo que usa la fuerza del agua** para hacer funcionar distintos equipos y compuesto por **3 manivelas**. Gira todas ellas ❸, de izquierda derecha y baja para colarte por la grieta.

En difícil: antes de accionar la de la izquierda, haz girar la de el medio para que el mecanismo no se quede atascado.

Mójate los pies y camina a la izquierda para dar con un **botiquín** y **balas**. Regresa al mecanismo (elimina o huye de la **screamer**) y acciona únicamente, hacia el lado contrario, la tercer válvula para poner en funcionamiento el ascensor y monta en él.



Tras el "aterrizaje" y que nuestro prota salga ileso, camina de frente para, tras acabar con una **screamer**, **empujar una vagoneta** que te corta el paso ❹. Sigue avanzando (hazte con la **noticia** sobre el accidente de Devil's Pit) y prepárate para tu enfrentamiento contra la criatura que ha hecho caer el elevador.

Este weeping bat es bastante resistente a tus golpes, y además tiene la irritante costumbre de colgarse del techo y caer sobre ti por sorpresa. Cuando haga eso, no dejes de correr y espera a que aterrice, dé su primer golpe y luego ataca tú ❺, para repetir el mismo proceso un par de veces. Aunque en esta ocasión, lo mejor que puedes hacer es salir »





» corriendo y romper las tablas que taponan el acceso a unas escaleras de mano que te llevarán de nuevo al exterior y hasta J.P.

J.P.:

En esta ocasión tendrás que decidir si consuelas o provocas a este tipo por causar el accidente que le costó la vida a tantos niños en el pasado **B**. Una decisión que es importante para el final, pero que no influirá en lo que ocurre a continuación.

Baja las escaleras de la izquierda y acciona la válvula para abrir la enorme compuerta. Tras ella te espera un oscuro camino (usa el encendedor) que lleva hasta una zona abierta con varias escaleras. Espera a la entrada para no hacer salir a nue-



vo **weeping bat** y sube por las escaleras que hay justo a la izquierda **7**. En la caseta te espera otro de estos **monstruos**. Acaba con él y luego destroza las tablas que hay al fondo (si no tienes con qué, busca un **pi-co** en el exterior). Tras ellas hay un **detonador** que, no te cortes, deberías accionar inmediatamente **B**.

Para saber qué ruta ha liberado la dinamita, sal y sigue los cables que hay tirados por el suelo, esquivando si puedes a una nueva criatura.

Baja en el elevador y acaba con una screamer antes de examinar el **cadáver** que hay electrocutado en la pared **B**. Lee la **nota** porque en ella están las claves para saber que orden pulsar 4



de los 5 botones que hay en el **panel de mandos** que encontrarás en unos segundos. El poema hace referencia a cuatro colores (azul, verde, gris y naranja) y serán esos los botones que debes pulsar: **A, B, D, C 10**.

En difícil:

El orden de los botones, tras leer el poema del cadáver electrocutado: **D, E, B, A**.

Monta en el tren y... bueno, observa y atento al stick izquierdo. Y como postre, la aparición de una mujer que creías muerta. Tras la escena, sigue caminando y, ya en una caseta, busca en el lado izquierdo una linterna que sustituye a la que has perdido. Más adelante, también hallarás el imprescindible **plano de Silent Hill**.



05. SILENT HILL

Baja las escaleras hasta el p rking y ve a la derecha para romper unas tablas y entrar en la caseta. **La taquilla con clave** es s lo para los que obtuvieron el c digo secreto reservando el juego, contiene una **hacha** y una **pistola de clavos**.

Una vez en las calles de Silent Hill es posible que te sientas desorientado. Es fundamental que consultes el mapa continuamente para situarte y, lo m s importante, **visita las localizaciones** que Murphy va marcando con una interrogaci n. Explora las calles adyacentes y ver s que hay **decenas de objetos** para usar como armas contra las criaturas que pueblan las calles ①. **Aqu  podr s huir de ellas la mayor a de las veces** gracias a



la amplitud de espacios. Y adem s te topa s con alg n **superviviente** o **documento** que te permitir  empezar y, quiz s completar, algunas de las **misiones secundarias** que te propongan ② (y de las que te informamos al final de la gu a). **Usa el diario a menudo para conseguir pistas** y saber qu  hacer. Cuando completes la misi n secundaria de "**Sin techo**", podr s usar los **t neles del metro** para desplazarte m s r pido y sin peligro de ser atacado.

Tras unos minutos dando vueltas, ver s que Murphy marca una de las casas de



Landsdale Ave. Para entrar en ella necesitas hacerte con el **arp n** que hay en su patio ③, ya que con  l podr s bajar la **escalerilla elevada** que hay justo a su lado. Sube por ella y entrar s en una casa con varias habitaciones. Reg stralas todas y podr s hacerte con **munici n** y alg n **botiqu n**, adem s de darte la oportunidad de completar la misi n secundaria "**Bienes Robados**" ④.

Tras inspeccionar todas las estancias, baja al piso inferior y sal por la puerta para darte de bruces con el **cartero misterioso**. Una charla y sabr s tu siguiente destino...





06. CENNTENIAL BUILDING

Parece que en la última planta de este edificio es desde donde se retransmite el **programa de radio** tan misterioso que has estado oyendo. Entra y coge de la primera puerta una nueva **nota**. Tras ella está el imprescindible **plano del edificio**. No lo pierdas de vista ❶.

En esta primera enorme estancia hay poco que hacer, salvo encontrar algo para abrir la oficina que hay mano izquierda. Para ello, ve directo hasta el **camión de bomberos** (no abras la furgoneta o lo pasarás mal) y verás que va equipado con un sistema de bombeo. A su lado hay un verja que conduce a una zona anegada (deberás destrozar el candado). Usa la **manguera y el equipo de bombeo** ❷ y dejarás la zona lista para tu descenso. Al final podrás hacerle con la **tarjeta de acce-**

so de un pobre desdichado. Sube Rápidamente antes de que el agua te llegue al cuello de nuevo y te encontrarás con el **garaje plagado de bats**. Pasa de ellos y ve directo a la oficina que está cerrada ❸, donde podrás usar la tarjeta para acceder a ella. Dentro podrás hacerle con un **botiquín** y darás con el interruptor que abre el montacargas de enfrente. Sal pitando hacia él y monta para subir a la biblioteca.

De frente encontrarás un **hacha** que te vendrá muy bien, luego sigue hacia la izquierda y darás con una **linterna de luz ultravioleta** con la que podrás encontrar pistas de distintos tipos. Sigue adelante, acabando con una **screamer** hasta que veas una puerta a tu izquierda. Antes de cruzarla, **empuja la caja** que tienes de frente y darás con **botiquín**. Sigue

ahora por la puerta y accederás a otra parte de la biblioteca.

A partir de aquí deberías enfocar a las estanterías para descubrir una serie de **libros que brillan** bajo la luz ultravioleta y que cuentan interesantes historias ❹. Parte de la planta superior se derrumbará sobre ti y deberás girar a la izquierda para dar con tu primer **libro**. Sigue y entra en el lateral derecho, donde te espera un **bat**. Acaba con él rápidamente y coge de encima de una mesita una **nota** que tiene que ver con Murphy y su pasado. Da media vuelta y busca, en ese mismo lado una **escalerilla corta**, ya que a su izquierda hay otro interesante **libro**. En la estantería pasarela hay otra escalera, mucho más alta que, una vez empujada hasta el extremo izquierdo te permi-





tirá subir hasta la segunda planta **5**.

Sigue de frente hasta dar con una puerta acorazada que de momento no puedes abrir y coge un nuevo **mapa** de la pared. Entra en el archivo de vídeo y sube hasta la planta de arriba para dar, al fondo, con el tercer **libro** y un **botiquín**. Regresa a la puerta acorazada y entra en la **habitación 207** para dar con otra puerta que no puedes abrir porque aún no tienes el código necesario.

Baja a la planta principal y verás dos maniqués medidas en unas vitrinas **6**. Cuando te despistes, una de ellas reventará y te atacará el "alma" de la **maniquí**. Para acabar con ella, ataca a su cuerpo físico sin parar.



Consulta el mapa y verás un montón de habitaciones. A ti te interesa visitar, por este orden: el baño que hay sobre la habitación 100 para recoger un **botiquín**, la 104 para coger una **tarjeta 7** y una **pistola** y la 105 en la que usar dicha tarjeta. En esta última deberás resolver un **puzzle** sobre la mesa. Hay un montón de papeles que deberás colocar correctamente para formar una cifra. Guíate por los trazos de los números y no tardarás en resolverlo: **851136 8**.

Esa cifra es la que te permitirá abrir la puerta que hay junto a la habitación 205 de la primera planta. Avanza hasta la 204 y usa el mobiliario para subir hasta la segunda planta, donde enseguida encontrarás un **mapa**.



Sigue hasta la 304 y luego cruza varias pasarelas para dar con **munición** de la pistola y otra de esas irritantes **maniqués**. Su "cuerpo" está en la habitación 302, así que ve allí y destrózala.

Sigue hasta la habitación 301 y baja por la escalera de mano hasta la 200, donde podrás coger las **diapositivas** de la mesa **9** y un **documento** del interior de una cajón. Regresa a la 301 y de ahí a la sala contigua a la 306 (en esta encontrarás otro **libro**), donde te esperan dos nuevos **maniqués**. Al fondo encontrarás el causante de que el ascensor no funcionase, así que solúcialo y úsalo para bajara a la primera planta, donde deberás entrar en el **archivo de vídeo** y usar las diapositivas. »





» En ellas verás que salen **3 relojes** con unas horas determinadas: las 9, las 6 y la 1. Sal y **usa esa misma combinación** en la cámara acorazada contigua **10**, donde encontrarás a un tipo ahorcado. Coge la **tarjeta** que él ya no necesitará y, tras ser testigo del extraño flashback, vuelve al ascensor. Usa la tarjeta y sube hasta el último piso para coger el último **mapa** del edificio y dar con el **DJ** que andabas buscando desde hace tiempo.

Tras la conversación con tu nuevo aliado y el ataque de las **screamers**, sal al pasillo y verás un montón de **trapos** en el suelo **11**. Antes de nada, necesitas coger y usar en ellos el **disolvente** que encontrarás en la habitación de al lado (también encon-



trarás un **botiquín**). Préndeteles fuego con el mechero y... ¡voilà!, dimensión oscura.

Durante los próximos minutos deberás escapar de esa extraña entidad. Simplemente sigue las indicaciones verdes para llegar a la salida y acciona la **válvula** en cuanto la veas **12**. Cuando quedes encerrado en una **sala con un espejo**, fíjate en él para ver otra **válvula** en la pared que te permitirá seguir avanzando. Ten cuidado con los **objetos que caen** del suelo y esquivalos a toda costa siempre siguiendo las indicaciones de "salida".

Ya a salvo, te encontrarás andando boca abajo en una oficina. Pulsa el interruptor que flota sobre la mesa y sigue avanzando montando



en una jaula gigante y huyendo del ente luminoso **13**.

Ya más tranquilo, toma el camino que quieras, tanto izquierda como derecha, pero hazlo con cuidado y mientras **esquivas el líquido** que escupen a intervalos las asquerosas criaturas de las paredes. Más adelante darás con una **sala circular** con una manilla gigante que se detendrá si pulsas un botón **14**. Hazlo de forma que te sirva de puente y puedas continuar mientras haces un poco de equilibrios.

Durante los próximos minutos tendrás que caminar por pasarelas llenas de cuchillas y jaulas cayendo del techo **15**. Calcula bien el momento de pasar, pero hazlo siempre corriendo. Es muy sencillo.





07. MONASTERIO



Desde donde te deja el cartero de marras, avanza hacia el Oeste para llegar al **monasterio** por un callejón. Entra por la verja principal y sube las escaleras hasta la entrada, donde conocerás a una de las **hermanas** que cuidan del lugar en ruinas.

Cuando te deje solo, coge el mapa que hay enfrente ① y observa una puerta bloqueada por unas tablas. Si no tienes con qué destrozarlas, cruza la única puerta disponible y mira en la pared de la derecha para dar con una grieta que lleva a la estancia contigua. Coge **munición** del cajón de la mesa y un **boti-**



quín y examina la estantería de la pared contraria. Verás que puedes retirarla y entrar en un angosto pasillo.

Activa la luz ultravioleta y camina de frente para ver una desagradable escena... aunque ganarás una estu-
penda **hacha** ②. Sal a toda pastilla (serás atacado por varias **maniqués**) y retrocede hasta la puerta con los tablones. Rómpelos. Más adelante conocerás un **niño** que te encargará, por decirlo de algún modo, una misión.

Sal por la puerta de la izquierda hacia el exterior y baja las escaleras para en-



trar en la capilla. Sube las escaleras y enseguida verás a una **niña** pequeña que parece jugar contigo al "pilla, pilla" ③. Sube hasta arriba sin perder un segundo, pero no te servirá de nada, ya que desaparecerá de tu vista.

Evita tirar de la cuerda que cuelga del techo para hacer sonar la campana o te llevarás un disgusto. Baja dos pisos para dar con una puerta.

Haz un poco el equilibrista y llegarás a la capilla propiamente dicha ④. Investiga un poco y se producirá un pequeño terremoto que hará que una de las lámparas se descuelgue un poco. »





» Luego busca en la columna más cercana al altar una **cuerda** que sostiene otra de las lámparas. **Usa el mechero en ella 6** y se descolgará justo delante de la verja que bloquea el acceso hasta un misterioso libro. Empújala contra la verja dos veces **6** y hazte con el dichoso e incompleto **libro** (nada puede ser fácil en Silent Hill...).

Cruza la puerta que acaba de abrirse y avanza hasta entrar en otra zona del monasterio. Mira el mapa y podrás visitar la cocina para obtener unas **balas** y los baños para un **botiquín**. Tu



destino ahora es el aula donde hallarás un **arpón** que debes recoger (habrás tenido que acabar con **dos screamers** por el camino).

Entra en el salón de actos contiguo y busca al fondo una escalerilla de mano elevada que puedes poner a tu alcance gracias al arpón **7**. Ya en la segunda planta, observa que estás en lo que parece la zona "técnica" del salón de actos, con varios artefactos y mecanismos para activar. Coge la **nota** que hay en la mesita y léela con atención, pues ahí se te da el orden en el que los 6 me-

canismos deben accionarse para seguir avanzando.

Antes de nada, entra en la sala que hay a tu espalda y coge una **manivela** de las estanterías y un **vinilo** de un cajón. Pon el vinilo en el gramófono y la manivela en el mecanismo, a la derecha del foco orientable **8**. **El orden debe ser este:** palanca junto a las escalerillas, gramófono, foco orientado hacia el escenario, mecanismo a la izquierda del foco, mecanismo a la derecha del foco, imitador de lluvia que hay en el rincón y por último el gong. Increíble pero cierto... **8**.





Baja y toma el camino de la izquierda para dirigirte hacia cabaña y mientras esquivas varios **screamers** y algún **bat**. Ya dentro, verás un **baúl** con un frontal formado por un mosaico rotatable. Deberás hacer girar su diferentes trozos hasta formar la imagen que mostramos en esta pantalla **10**. De su interior podrás coger la **segunda página de la rima** y un **borrador** de pizarra.

Date media vuelta y regresa al pasillo de acceso a la cocina y demás. Allí hay unas escaleras que te llevan al segundo piso, donde encon-



trarás de nuevo a la niña pequeña, aunque una vez más escapará de ti. En la sala que hay enfrente, además de las **maniqués**, encontrará una **nota** y un **botiquín**. Dirígete hacia la clase (mira el mapa) y usa el borrador en la pizarra **11** para ver una escena del pasado de Murphy y coger un **artefacto**.

Da media vuelta y atraviesa las dos siguientes salas para hacerte con una **nota** y un **botiquín**. En seguida aparecerás en la sala del vestíbulo, pero en la segunda planta. Corre hacia la puerta que hay al otro lado del abis-

mo (coge un **hacha** antes a tu derecha) y no hagas caso de las **screamers** que aparecerán de la nada **12**. Simplemente coge el **mapa** de la pared y usa el hacha para desbloquear la puerta y seguir avanzando.

Coge el segundo artefacto junto a la televisión y una nueva **nota**. Sigue hasta la cocina y cruza la puerta de la derecha para acabar con una **screamer**. Atraviesa la grieta de la pared y **no entres aún** en la sala de cirugía, antes entra en la pequeña sala de al lado para coger un **botiquín** y una nueva **nota**. »





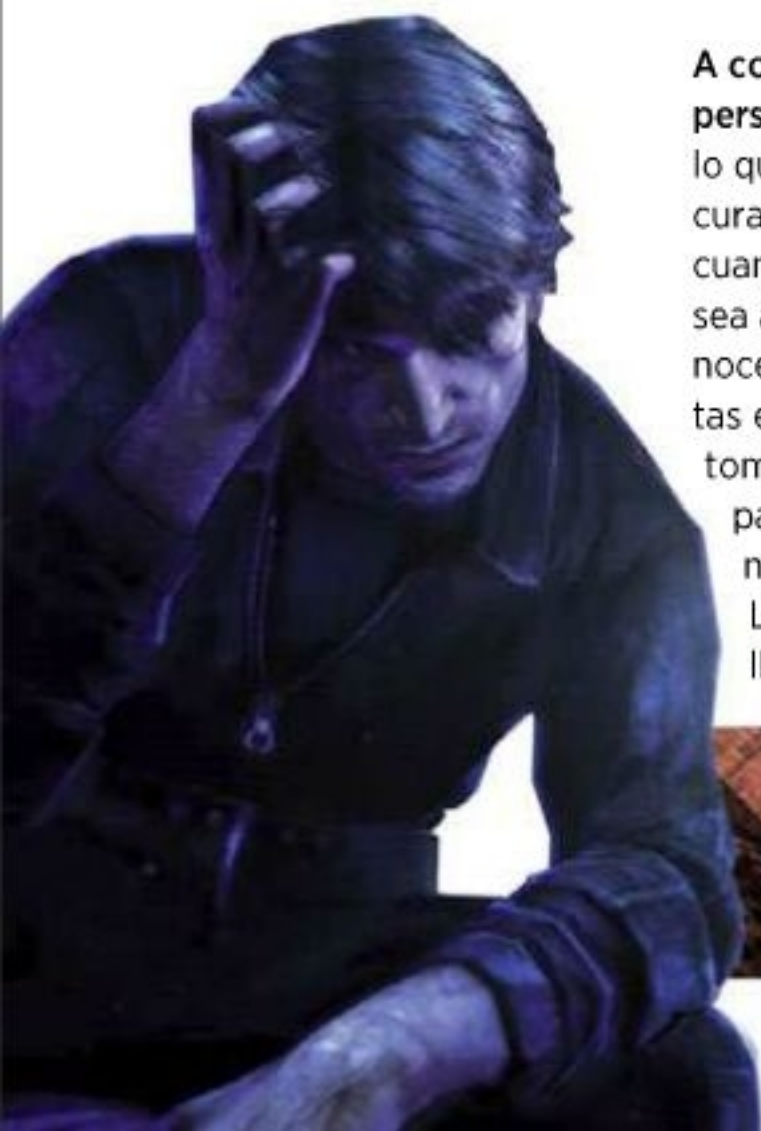
» Ya en cirugía, verás tres **cadáveres** de screamers (no los toques) y un máquina de rayos X **13**. Empuja la camilla más a la izquierda (mirando a la máquina) e introdúcela a en su interior para luego activar el mecanismo. Verás que en su interior

hay una **llave**, así que sácala y sigue las instrucciones para sacarla de su putrefacto cuerpo **14**. Regresa con esa llave a la puerta del muchacho y prepárate para ver una de las escenas más desagradables de los últimos tiempos... Avisado quedas.

ción, momento de tomar el camino de la izquierda para librarte de tu perseguidor. Cruza la **zona de los pinchos** con cuidado **15** y coge un **botiquín** antes de entrar en una sala donde te espera el **Hombre del Saco**. Evita las ondas que producen sus golpes y encárgate de las dos **screamers** para poder escapar por una grieta en la pared de la derecha **17**.

A continuación viene una persecución de la niña, sólo que en la dimensión oscura. Muy sencilla. No tanto cuanto al que le toque huir sea a ti, del ente que ya conoces. Estarás dando vueltas en redondo hasta que tomes una abertura en la pared de la izquierda que no se ve muy bien **15**. Luego sigue hasta que llegues a una bifurca-

Saldrás a una especie de escenario con puertas a ambos lados. Entra en la de la izquierda y examina el trozo de pared del fondo para descubrir, tras él, unos **cirios azules**. Acaba con los **maniqués** y pasa a la sala de enfrente para subir unas





escaleras. Acciona las dos **palancas** que allí hay para hacer que se retire el telón y baje la enorme lámpara. Baja y enfrentate a un **Juggernaut** con cuchillo, un ser muy rápido que puede casarte serios daños si no te cubres continuamente.

Una vez vencido, coloca los cirios en la lámpara 18 y enciéndelos con el mechero para hacerla subir de nuevo con la palanca de la sala de control. La luz de los cirios rebelará **5 símbolos** en lo alto, cuyo orden debes memorizar. Baja y cruza el escenario para salir a



una enorme estancia con **3 campanas**, marcadas con los símbolos que has visto antes. **El orden es: símbolo triangular, triangular, circular, cuadrado, triangular.** Esto hará que la estancia comience a llenarse de sangre y que se abra la compuerta del fondo. Tras ellas hay una serie de escaleras con puertas que se repetirán indefinidamente a menos que salgas siempre por la puerta apropiada: la que acompañe al **cuadro de una niña** corriendo hacia una luz **19**. Presta atención a la larga escena y luego camina bosque abajo hasta dar con...

HOMBRE DEL SACO

Un enfrentamiento muy sencillo, sobretodo, si llevas encima alguna arma de fuego. Con ellas dispárale desde lejos mientras esquivas las ondas de su martillo **20**. Si no es así, arrímate a él rápidamente y golpéalo con lo que tengas una sola vez, para alejarte y volver a hacer un ataque rápido. Te llevará bastantes golpes, así que paciencia. Usa la roca de la zona central para rodearle y pillarle por la espalda. Cuando se agache para recuperar su salud, acércate y pulsa el botón adecuado **21**.





08. LA PRISIÓN

Ve al norte del mapa hasta dar con un **punte levadizo en King Ave**. Usa la palanca que hay en la caseta de la izquierda para desplegarlo **1** y cruzarlo para dar, en el muelle, con la **barca** que te permitirá salir de aquí...o eso creías.

Te despiertas sin objetos y en una celda. Sal y camina hasta la bifurcación, para tomar el camino de la izquierda. Empuja la viga metálica que te acaban de mostrar y crúzala para llegar a la sección central. Baja unas escaleras de mano y coge un **mapa**, una **nota** y una **hacha**. Sigue descendiendo y conseguirás una **linterna** y una **tarjeta ID** de un cadáver **2**. También podrás resolver el **puzzle de la caja fuerte** para obtener una **llave** con la que

sacar un arma del armero de la pared. Sigue esta secuencia con cada una de las 5 ruedas **3**: 1º:1; 5º:2; 2º:2; 4º:7; 3º: 8; 2º: 1; 4º: 5 (derecha).

En difícil:

2º: 2; 3º: 8; 2º: 1 (derecha);
5º: 3; 1º: 2; 5º: 2 (derecha);
4º: 5.

Sube hasta donde estaba el hacha y usa la tarjeta para seguir adelante. Entra en el vestuario que tienes de frente y coge **munición** y un **walkie**. Sal y sigue a la izquierda y baja un piso para dar con tu primer enemigo **4**. Sigue por esa pasarela, acaba con otro y luego coge del suelo una **pistola**. Da media vuelta y dirígete hacia Wing B. Entra en la **celda de la que ha salido una peleta** y presta atención. Lue-

go sal y sigue a la izquierda para conocer a un **juggernaut "dopado"**. Acaba con él y darás poco después con una puerta con un candado que no tardarás en reventar **5**.

Camina por el estrechamiento y librate del "abrazo" de otro **juggernaut** para luego correr de frente. El idiota morirá electrocutado y tú podrás avanzar hasta la sala de control, donde encontrarás un **cuarto de dólar**, dos **botiquines** y una **escopeta** (te hará falta). Pulsa el botón rojo y sal, corta la corriente eléctrica y atraviesa la compuerta del fondo. Para pasar por el arco detector, usa la tarjeta ID en la puerta de la izquierda, **deja todos tus objetos en la segunda ventanilla 6**, coge





una **nota** y un **mapa** y atraviesa el arco. Vuelve a equiparte con todo y atraviesa la nueva compuerta. Tras ella te esperan **3 juggernauts** de diferente tipo. Usa la artillería pesada y registra todo para hacerte con un **hacha** y otra **nota**.

Sigue por el pasillo de la izquierda y avanza hasta encontrar una sala cerrada y en la que necesitarás un código, otra con unos tabloncillos (tras ellas hay un **botiquín**) y una enorme donde, además de muchas máquinas hay **2 notas**, **2 botiquines** y una **linterna ultravioleta** ⑦.



Úsala para seguir la huella del suelo y descubrir una serie de números que forman la cifra: **22345**. Úsala en el panel de antes, entra y coge unos **cartuchos**. En ese momento la estancia se empezará a llenar de agua y algo muy fuerte tratará de entrar a por ti. **Empuja la caja de madera** hasta colocarla bajo la rendija de la pared y luego usa el cuarto de dólar para quitarla y escapar ⑧.

Olvida lo que te rodea y ocúpate de los **3 juggernauts** que se te echan encima, aunque por suerte hay mucho sitio para moverte y

esquivarlos. Usa luego la tarjeta en los lectores que hay en uno de los extremos de la sala y sube las escaleras hasta una sala con una **escopeta**, dos notas y un **botiquín**. Antes de descender por la escalera principal, hazlo por la más pequeña ya que lleva directo a más cartuchos y un **hacha grande**. Baja entonces por la grande y camina por el pasillo, eliminando otra criatura infernal, hasta las duchas ⑨. Allí deberás recoger las **3 pruebas forenses** de la estancia para, tras una breve secuencia, estar huyendo de nuevo de tu infernal perseguidor. »





» Esta huida se complica bastante fundamentalmente porque existen multitud de caminos que tomar, adornados con **cuchillas, juggernauts y otras lindezas**. No pares de correr y presta atención a las paredes, pues algunas están marcadas con **flechas que señalan el camino** hacia la salvación ⑩.


En cualquier caso, resulta mucho más sencillo de lo que parece al principio y pronto acabarás llegando hasta un elevador muy siniestro. Mientras descendes en el, serás atacado por **3 hordas de enemigos**. Ayú-

date de la **escopeta** que hay en el suelo y no dejes que te acorralen ⑪. Tras la primera parada, ve a la sala de ala derecha y coge **munición** y un **botiquín**, para luego pulsar el botón del panel de control y seguir descendiendo.

Avanza durante unos minutos sin percances y superará una caída al vacío usando L2 y R2 alternativamente. Tras este traspies, habrás perdido las armas y la linterna, pero de momento no te van a hacer falta. En esta zona tendrás que aprender a lidiar con **dos dimensiones**

un tanto extrañas. En esta primera sala, **acciona la válvula de la parte central** y cruza por la puerta que se abra ⑫. Una estancia similar pero con varias cosas por hacer.





De momento olvida la válvula de la izquierda y ve al extremo contrario. El **interruptor** más cercano a la pared activa **dos focos** durante unos segundos, que harán retroceder a las criaturas que tienes debajo de ti hasta unas jaulas. Corre entonces a pulsar

los otros **dos interruptores** y lograrás encarcelarlos. De abajo aparecerá un nuevo mando **13**, pero para accionarlo, antes tienes que girar la válvula una vez. Úsalo y vuela a darla la vuelta al escenario para continuar por la compuerta que se ha abierto en la sala contigua.

Esta sala está llena de cuchillas que te impiden pasar, pero también puedes ver unas **baldosas** que, una vez pisadas, detienen su funcionamiento durante unos segundos. Pisa la más cercana, espera a que se paren algunas cuchillas y luego corre

de frente hasta la del fondo. Ahora tendrás que atravesar la sala en diagonal **14**, pasando entre el pasillo que dejan el resto de las letales hojas. Pisa la última baldosa y sal de frente. Coge un **botiquín** y acciona una nueva válvula para seguir hasta que salgas a un patio. Aquí deberás jugar con los **dos focos** para hacer retroceder a los **juggernauts** de la zona inferior hasta la zona cercada de en medio. Tendrás que hacerlo en dos fases, y una vez metidos en el redil, dejar el foco en la puerta de entrada para que no puedan escapar **15**.

»





- » **Acciona las palancas que hay en las 2 casetas de control** y baja para reventar con un martillo el candado de una verja. Sólo queda abrir la enorme compuerta con la manivela del lado izquierdo y superar la última persecución, la más fácil, ya que el camino está claro: siempre arriba. Trata de esquivar los chorros de sangre y las cuchillas y no te acerques demasiado a las celdas, o serás atrapado por alguna criatura **16** y perderás mucho tiempo.

Cuando escapes, te verás frente a una enorme balanza, en la debes poner las 3 prue-



bas del delito (en la misma bandeja) para acceder al enfrentamiento final.

EL INVÁLIDO

Este gigantesco ser va a ser duro de matar. Mira a tu alrededor y verás que en las 4 esquinas de la estancia hay 4 torres con un foco en lo alto, y en la base, unas enormes tuberías que parecen mantener con vida a la criatura **17**. Si intentas desconectarlas, recibirás un buen golpe, así que dirígete a una cualquiera de las dos primeras torres, usando la plataforma elevadora para ascender mientras esquivas las cajas

que te lanza tu rival. Ya arriba, además de escopetas y algún botiquín, encontrarás un foco que debes orientar hacia los ojos de tu enemigo. Baja corriendo y aprovecha su ceguera para arrancar la tubería de la base **18**. Este es el sistema que debes seguir con la del otro extremo, teniendo mucho cuidado de los manotazos y descargas eléctricas que ahora te lanzará. Para acceder a las otros dos, deberás cruzar hasta el otro lado de la estancia y bordearla por una pasarela exterior. En ella te aparecerán varios enemigos **19**, pero si vas armado con la esco-





peta o una maza no deberías tener problemas. Examina las celdas de la pared para obtener algunos ítems útiles. Desconecta las dos tuberías restantes de forma idéntica y se acabó.



En la escena final, tomarás el papel de el Hombre del Saco mientras persigues a Anne y luchas contra algunos juggernauts. Por suerte no son rival para ti y tu maza los hará papilla de un gol-



pe 20. Contra la oficial, usa el taque de la onda (▲).

Anne:

Decide si acabas con ella o la dejas vivir. En función de esto, el final variará 21.

FINALES

A lo largo de la aventura te habrás visto obligado a tomar algunas decisiones importantes que condicionarán el final. Aunque también tu actitud (más o menos combativa) influirá.

Aquí tienes la forma de obtener los 6 finales posibles que oculta el juego.

FINAL PERDÓN

Para conseguir este final tendrás que haber salvado a la policía (al principio y al final) y haber consolado a J.P. Además, no deberás haber matados a muchos monstruos durante la aventura. Es decir, debes huir.

VERDAD Y JUSTICIA

Igual que antes, tendrás que haber salvado a la policía (al principio y al final) y haber consolado a J.P. La diferencia viene a que en este caso sí que debes haber aniquilado a una buena cantidad de enemigos. Ya sabes, menos huir y más masacrar.

CÍRCULO COMPLETO

Aquí la cosa empieza a cambiar, pero ligeramente, así que atento. Tienes que salvar a la policía al principio del juego, consolar a J.P., no haber matado a muchos monstruos y acabar con la policía al final del juego.

EJECUCIÓN

No ayudes ni a J.P. ni a Anne y máatala al final de la aventura. Además deberás eliminar a muchas criaturas.

SORPRESA

Sólo lo obtendrás si completas por segunda vez el juego, completas la misión secundaria "Investigación del Pasado" y matas a la policía al final.

CONTRARIO

Déjate matar por Anne o por cualquier otro enemigo al final del juego, cuando tomas el papel del Hombre del Saco.



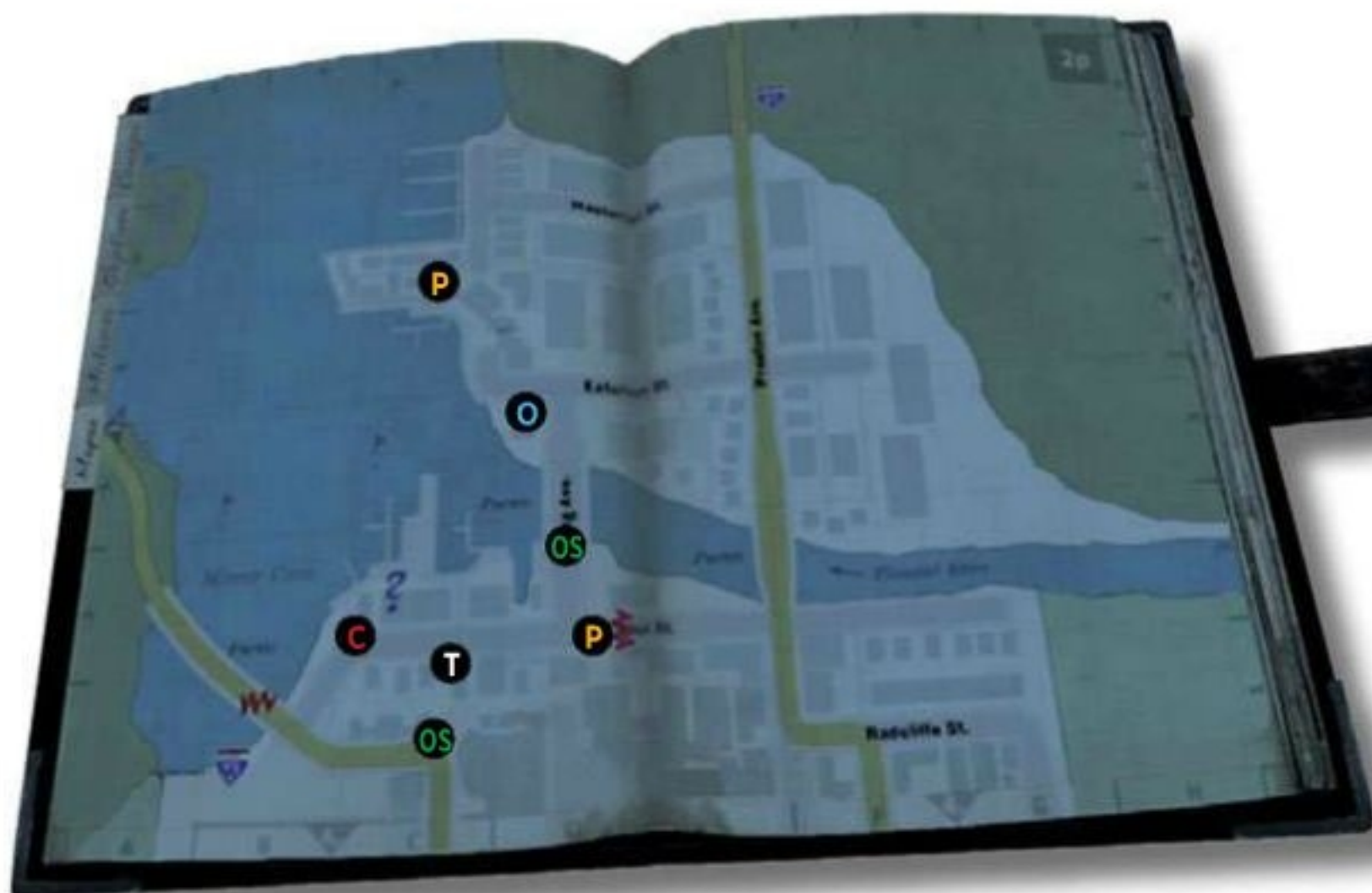
MISIONES SECUNDARIAS

BOLETÍN A TODOS LOS MEDIOS

Sólo deberás acercarte a alguno de los coches de policía que patrullan las calles, y luego ir a la comisaría.

Entra en ella a través de una grita en el muro exterior y, ya dentro, verás una pizarra con unos códigos algo difusos ❶. Si te rompes la cabeza, obtendrás los si-

guientes: **D375**, **C466**, **B557**, **A648**. Introdúcelos en la estación de radio y llámalos. Tras la puerta a tu espalda encontrarás una **pintura** y otra **nota**.



LEYENDA

- T** Objetos misión secundaria Sin techo
- O** Objetos misión Investigación del Pasado

- C** Objetos misión El coleccionista de Arte
- P** Objetos misión secundaria Jaula de pájaros
- OS** Objetos misión secundaria ¿Cuál es tu signo?



BIENES ROBADOS

En la casa de Silent Hill donde vuelves a encontrarte con el cartero, si subes a la segunda planta verás una habitación con una nota en la puerta. Dentro de esta habitación hay un ladrón colgado de una soga (da pena

el hombre) y, bajo su cama, encontrarás **4 objetos que debes devolver a las habitaciones de ese edificio** (acércate a las mesillas de noche y usa el inventario) ❷.

- **El corazón púrpura** en la planta baja, en la sala con una mecedora.

- **La hucha**, como es lógico, en la habitación infantil, del primer piso.

- **El reloj de oro y el guardapelo** en la habitación de la segunda planta que hay frente a la del ladrón ❸.

Con esto habrás completado la misión. »





» EL BANCO

En el cruce Landsdale Ave. con Brite St. está situado el **banco del pueblo**. Entra en él y cruza la sala principal hasta las escaleras que hay al fondo. Sube y hazte con una potente **hacha** del despacho del director. Luego desciende hasta el sótano y entra en la **cámara acorazada para abrir el cajetín** del fondo. Eso hará sonar la alarma y deberás subir a la sala principal para luchar contra una **screamer** 4. Una vez derrotada se abrirá un cajetín en la cámara con una **recompensa**. Repite el proceso otras 4 veces y contra cada vez más enemigos y obtendrás los **3 botiquines** de recompensa final.

COLECCIONISTA DE ARTE

Tienes que recuperar 6 cuadros, que están aquí:

- **Amanecer:** dentro de la boca de metro de Campbell St.
- **Maravilla:** en la habitación con la mecedora de la casa donde encuentras al cartero por segunda vez.
- **Desesperación:** comisaría.
- **Certeza:** en la acera derecha del extremo norte de Laymond verás un pasadizo que lleva a una persiana metálica rota. Usa la **clave 827** en el panel, entra y cógela.
- **Esperanza:** en la calle de la entrada al **monasterio**, justo enfrente de la verja, encontrarás una casa. Dentro hay una **bombilla** de repuesto, una **escopeta** y, en la caja registradora, la **llave del**

almacén. Úsala para abrir la puerta de la derecha y aparta una caja del fondo.

- **Alegría:** en el interior de una furgoneta que hay en el extremo Oeste de Rice St.

Con los cuadros, entra en la galería de arte de Campbell St. y **colócalos en el este orden** de arriba-abajo, izquierda-derecha: casa baja con ventanas, catedral, faro, barco de perfil, montículo, carrito, edificio blanco, paisaje de flores, barco vista frontal. Usa la **linterna ultravioleta** y verás que debes ir al cementerio del monasterio 6 y entrar en la cripta de la derecha. Para finalizar, **pulsa los botones en este orden** (numerados del 1-9): 1, 5, 7 y 9.





JAULA DE PÁJAROS

Repartidas por Silent Hill hay **5 pájaros enjaulados** que debes liberar de su cautiverio **6**. Te los hemos **señalado en el mapa** para que no haya pérdida, aunque no están demasiado escondidos.

CENIZAS A LAS CENIZAS

En el extremo Oeste de **Rice St.** verás una casa con su **puerta amarilla** anormalmente iluminada. Entra y sube a la planta de arriba para dar con una **urna con cenizas** y un par de **notas 7**. Sal de la casa y gira a la izquierda para dar enseguida con el acceso al embarcadero. Exa-



mina el banco que aparece en la foto que recogiste en la casa y esparce las cenizas para obtener la **clave 16814** que podrás usar en la caja fuerte de la segunda planta y obtener una **pistola**.

LA MANO DEL MUERTO

En el extremo Este de **Rice St.** hay un callejón que lleva a la parte trasera de una casa. Entra y encontrarás el **cadáver** de un hombre al que le han arrancado el corazón **8**. Si bajas las escaleras del sótano, entrarás en un sencillo laberinto plagado de monstruos. Al final está el **corazón** que buscabas.

CINTAS

En el **cruce de Landsdale y Brite** hay una nota escrita por una madre a su hija autista. Para dar con las llaves que menciona, sigue el camino indicado por los **lazos de colores** que hay atados en las farolas y árboles **9**. Sigue las instrucciones que se te dan y llegarás a los embarcaderos del norte, donde encontrarás más lazos, pero en el suelo. Coge la **llave** del final de la pasarela y regresa a la **calle Lamon**, donde podrás entrar en una **casa con la puerta azul**. Arriba, sobre la cama, está la **nota final 10**. »





» ESPEJITO, ESPEJITO

Entra en la casa que hay en el **extremo izquierdo de Ketchum St.** y observa con detenimiento el espejo **11**. Deberás realizar los cambios necesarios para que **la imagen reflejada coincida con la real**. A saber: abrir el cajón, girar el cuadro y encender la televisión, la lámpara y la vela.

SIN TECHO

En una de las **bocas de metro de Laymond Ave.** encontrarás a un **mendigo** que te pedirá 3 objetos:

- **Barrita de chocolate:** puedes obtenerla de la máquina que hay en el cruce de esa misma calle con Campbell St.

- **Abrigo:** en la tienda que hay en la calle de detrás de los cines, entre ellos y el monasterio **12**.

- **Caña de pescar:** junto a la entrada a los túneles que hay enfrente del embarcadero, en Rice St.

Como recompensa conseguirás tener **acceso a los túneles del Metro** para poder desplazarte más rápido.

CINEMA VERITE

Entra en los **cines de Laymond St.** y coge del mostrador de la derecha una **bobina**. Hay **otra en los servicios del fondo** y, además, desde aquí podrás pasar a la zona de las butacas. Sube hasta la sala de proyección y busca

en un **cuarto oscuro** la tercera y última bobina **13**. Para reparar el proyector necesitas la **bombilla** que hay en la tienda donde encuentras el cuadro Esperanza de la misión secundaria **"Coleccionista de arte"**. En condiciones normales deberías poner las tres películas, "entrar" en ellas a través de la pantalla y anotar 3 cifras que se ven en ellas para usarla en la puerta con panel de control numérico que hay junto al proyector. Dicha cifra es: **9241** **14**. Tras esa puerta podrás **mezclar las 3 películas** para proyectarla de una única vez. Entra en la pantalla y ve a la casa del fondo. Entra en la habitación de la izquierda y coge





una **manivela**, para seguir por la segunda puerta hasta una sala más amplia. Allí, encima de una mesa hay una **caja cuadrada** donde usar tu nuevo objeto y conseguir así una **llave**. Sigue adelante mediante una escalerilla y busca **al fondo del almacén un baúl** 15. Dentro, y llave mediante, encontrarás una **pistola de oro** y **munición**. Para salir te las tendrás que ver con una **screamer**, un **bat** y un **juggernaut**.

EL GRAMÓFONO

justo nada más salir del callejón que lleva de los cines a la zona de entrada al monasterio, a tu izquierda y elevada, hay una escalerilla que lleva a un piso. Coge el arpón que hay justo enfrente, apoyado en unas compuertas rosas para poder subir y, ya dentro sube a la planta de arriba. En sendas

habitaciones hay una manivela y un vinilo que podrás usar en el gramófono de la primera planta 16. Toca el disco primero en un sentido y luego en el contrario. Para acabar, quema con el mechero el retrato del asesino.

JUEGOS DE SOMBRA

Ve al extremo **norte de la calle Brite**, justo después de la barricada, y en la acera izquierda hay **una casa con una puerta azul**. Entra y sube para dar con un **mapa rodeado por dos velas azules**. Enciéndelas y verás que se marcan en el mapa **5 símbolos** 17. Tu misión es encontrarlos todos (**te los hemos marcado en el mapa también**) y buscar en las cercanías un soporte donde colocarlos. Una vez en su sitio, **deberás enfocarlos** alternativamente con la linterna en modo normal y ultravioleta

hasta completar el símbolo pintado en la pared más cercana. **Tendrás que cambiar la posición del símbolo varias veces** y enfocar desde distintos ángulos para conseguirlo 18. Para empezar, hazlo con el que hay en esa misma sala y luego busca en el otro extremo de la sala, junto a las escaleras, el soporte circular donde colocarlo y jugar con la linterna.

INVESTIGACIÓN DEL PASADO

Finalizada la aventura, si vuelves a jugar y **coges una pala** podrás encontrar **7 artefactos** especiales en lugares muy concretos. Busca **bidones con velas azules** sobre ellos 19 (seguro que has visto ya unos cuantos) y excava junto a ellos para dar con estos extraños objetos. **Te los hemos señalado** pertinentemente en el mapa.





TODOS LOS TROFEOS

BRONCE

• **Algo se está cocinando:** has sobrevivido al Diner del Otro Mundo. Se obtiene al avanzar en la Historia.

• **Fuera del hervidero:** has subido al teleférico rumbo a Devil's Pit. Se obtiene al avanzar en la Historia.

• **Raíles salvadores:** has huido de Devil's Pit. Se obtiene al avanzar en la Historia.

• **Tu amigo aliado:** te has reunido con el DJ Ricks en la emisora. Se obtiene al avanzar en la Historia.

• **Lo que no mata:** has huido de la emisora del otro mundo. Se obtiene al avanzar en la Historia.

• **Duérmete niño:** has reunido las 3 páginas del libro de rima. Se obtiene automáticamente al avanzar en la Historia.

• **Ciclo roto:** has vencido al Hombre del Saco. Se obtiene automáticamente al avanzar en la Historia.

• **Sin vuelta atrás:** has alcanzado Overlook Penitentiary. Se obtiene automáticamente al avanzar en la Historia.

• **Control de armas:** has matado 25 monstruos con pistolas o escopetas. Si eres de los peleones, lo conseguirás sin darte cuenta.

• **Hipocondriaco:** has usado 20 botiquines. Lo conseguirás en la aventura.

• **Objetos inútiles:** has completado la misión secundaria Investigación del Pasado. Mira "Misiones Secundarias".

• **Llamando a todos los vehículos:** has completado la misión secundaria Boletín a todos los medios. Mira "Misiones Secundarias".

• **Patrulla de barrio:** has completado la misión secundaria Bienes Robados. Mira "Misiones Secundarias".

• **Tintes artísticos:** has completado la misión secundaria El coleccionista de Arte. Mira "Misiones Secundarias".

• **Alarma silenciosa:** has completado la misión secundaria El Banco. Mira el apartado "Misiones Secundarias" de esta guía.

• **Trabajo por comida:** has completado la misión secundaria Sin techo. Mira el apartado "Misiones Secundarias" de esta guía.

• **Escenas eliminadas:** has completado la misión secundaria Cinema Verite. Mira el apartado "Misiones Secundarias" de esta guía.

• **El tiempo al revés:** has completado la misión secundaria El Gramófono. Mira el apartado "Misiones Secundarias" de esta guía.

• **Cuál es tu signo:** has completado la misión secundaria Juegos de sombra. Mira el apartado "Misiones Secundarias" de esta guía.

• **Corazón delator:** has completado la misión secundaria de La mano del muerto. Mira el apartado "Misiones Secundarias" de esta guía.



- **Polvo al polvo:** has completado la misión secundaria **Cenizas a las cenizas**. Mira "Misiones Secundarias".

- **Vete y no vuelvas:** has completado la misión secundaria **Cintas**. Consulta "Misiones Secundarias".

- **Descubre la diferencia:** has completado la misión secundaria **Espejito, espejito**. Mira "Misiones Secundarias".

- **Pajarero:** has completado la misión secundaria **Jaula de pájaros**. Consulta "Misiones Secundarias".

PLATA

- **Final A:** has conseguido el final **Perdón**. Mira "Finales".

- **Final B:** has conseguido el final **Verdad y Justicia**. Consulta "Finales".

- **Final C:** has conseguido el final **Círculo completo**. Consulta "Finales".

- **Final D:** has conseguido el final **Ejecución**. Consulta "Finales".

- **Final E:** has conseguido el final **Sorpresa**. Mira "Finales".

- **El silencio es Oro:** has matado o incapacitado a 10 screamers.

- **Luchador de sombras:** has matado o incapacitado a 10 Dolls.

- **Fiesta de piñatas:** has matado o incapacitado a 10 weeping bats.

- **Bloqueo:** has matado o incapacitado a 10 prisoner minions.

- **Cuanto más grande sean...:** has matado o incapacitado a 10 juggernauts.

- **Luchar o huir:** has matado o incapacitado a 20 monstruos sin matarlos.

- **Buen comportamiento:** has completado el juego en cualquier nivel de dificultad sin matar monstruos. Tendrás que huir casi siempre... Puedes golpear a los enemigos, pero sin matarlos.

- **Sociedad histórica de Silent Hill:** has completado el diario de Murphy con todos los misterios. En la guía te hemos ido indicando su localización.

ORO

- **Maestro de rompecabezas:** has completado el juego en modo puzzle difícil, con cualquier final.

- **Pena capital:** completado el juego en modo difícil, con cualquier final.

- **Guía turística de Silent Hill:** has completado todas las misiones secundarias.

PLATINO

- **Triunfo absoluto:** consigue todos los trofeos.





**¡Archívalas en las
cajas de tus juegos!**

axel springer 

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PLAYMANÍA N° 161