

ESPECIAL

ANO 1
Nº 02
R\$ 3,90

**MA
g a m e s**


Canaã

CaRds

PÔSTERES

SILENT HILL

Fomos ao inferno por você!
DETONAMOS O JOGO ATÉ O FINAL!!!

Um visual incrível com + de 280 telas



7 897763 572447 >

HQ, DESENHO, E ANIMAÇÃO!

Viva as fantásticas aventuras em histórias incríveis! Conheça tudo sobre os desenhos animados japoneses que fazem a cabeça da garotada. E aprenda tudo sobre desenho com as revistas da Escala!



R-CPD1 - R\$ 4,50



R-CPD2 - R\$ 4,50



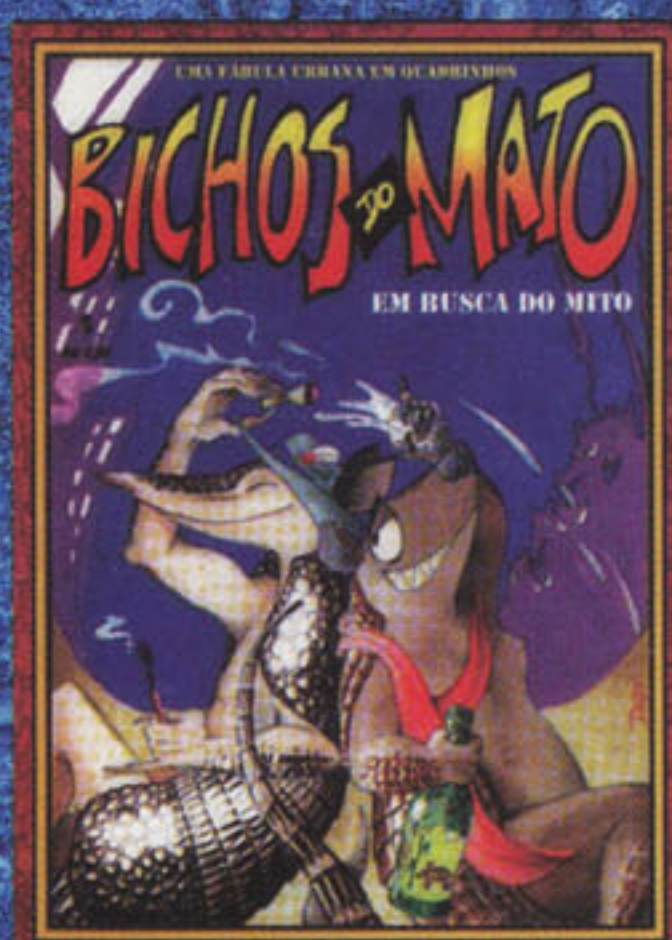
R-CPD3 - R\$ 4,50



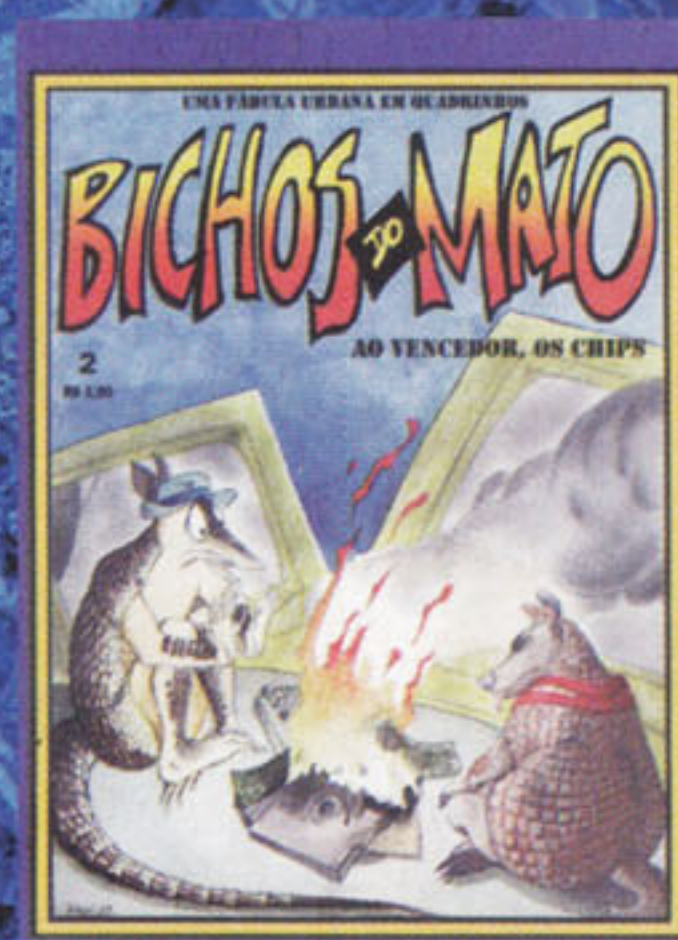
R-HQ1 - R\$ 4,90



R-HQ2 - R\$ 4,90



R-BM1 - R\$ 2,90



R-BM2 - R\$ 2,90



R-MD1 - R\$ 1,90



R-MD2 - R\$ 1,90



R-AD1 - R\$ 2,50



R-AD2 - R\$ 2,50



R-AD3 - R\$ 2,50

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

- | | |
|-----------------------|----------------------|
| () R-CPD1 - R\$ 4,50 | () R-BM2 - R\$ 2,90 |
| () R-CPD2 - R\$ 4,50 | () R-MD2 - R\$ 1,90 |
| () R-CPD3 - R\$ 4,50 | () R-AD1 - R\$ 2,50 |
| () R-HQ1 - R\$ 4,90 | () R-AD2 - R\$ 2,50 |
| () R-HQ2 - R\$ 4,90 | () R-AD3 - R\$ 2,50 |
| () R-BM1 - R\$ 2,90 | () R-MD1 - R\$ 1,90 |

Nome: _____
 Endereço: _____
 Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande cheque nominal, cheque-correio ou vale-postal para a Editora Escala Ltda. Caixa Postal 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo - SP.
 Mais informações, tel.: (011) 266-3166. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista.
 Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade das revistas que deseja.



SILENT HILL



SILENT

Carta do Editor

Caro Leitor:

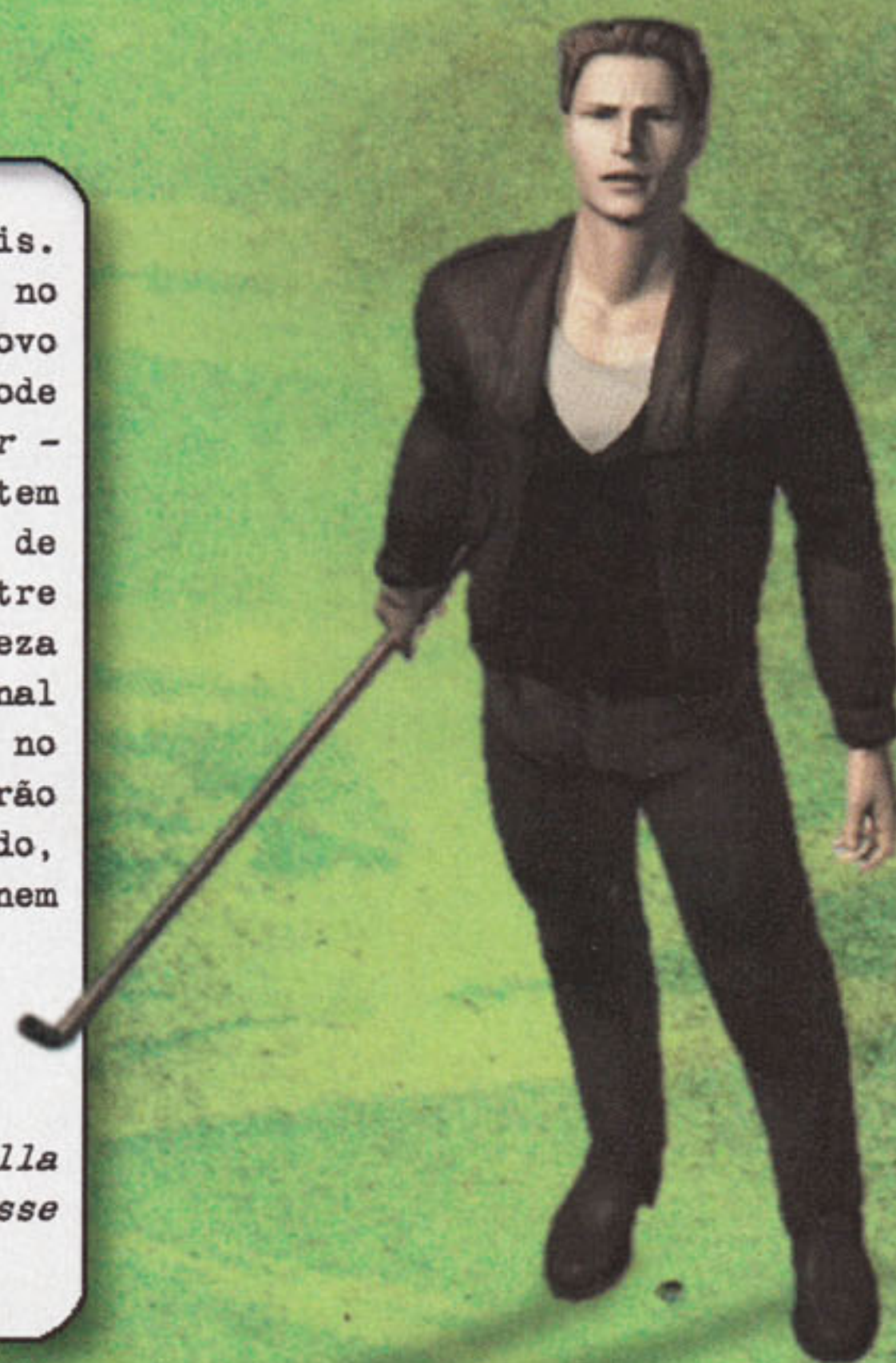


té hoje temos visto uma grande quantidade de games com recursos poligonais. Desde *Resident Evil* e *Resident Evil 2*, mas ainda não havia aparecido no mercado nenhum game que provocasse tantas emoções e medo como o mais novo lançamento da Konami, o *Silent Hill*. A Konami veio e mostrou que também pode fazer um jogo assustador e ao mesmo tempo atraente. Depois de *Metal Gear - Solid Snake*, a fabricante dos games mais inteligentes que vimos até hoje provou que tem capacidade de sobra para competir nesse segmento. *Silent Hill* é o que podemos chamar de "Horror-adventure". Seguindo a linha de *Resident Evil*, você terá que se guiar entre vários zumbis, monstros, locais sinistros e quebra-cabeças fantásticos. Com certeza muita emoção e vários sustos o aguardam. Nós da *Max Games* detonamos esse sensacional lançamento e trouxemos para você toda a estratégia para se chegar ao melhor final no jogo. Caminhos passo a passo, muitas telas, estratégias e diversos mapas que ajudarão você a encontrar a resposta que Harry tanto procura. Aonde está Cheryl? Respire fundo, concentre-se, apague as luzes e prepare-se para entrar em *Silent Hill*. Harry Mason nem imagina o que o aguarda nessa pacata cidade...

Claudio Balbino

Agradecimentos:

Agradecimentos para Claudio Fusizaki, Gustavo e Guilherme Torloni, Glauco e Graziella Moraes, Ricardo Ornellas e Alexandre Balbino, pela ajuda que todos deram para que esse especial chegasse até aqui!



MAX GAMES ESPECIAL Nº 2

é uma publicação da:

Editora Canaã

uma marca registrada de

Editora Heavy Metal

Editora, Importadora e Exportadora LTDA.

Rua Iapó, 342 - Casa Verde - São Paulo - SP

CEP: 02512-020

Tel: (011) 857-4602

e-mail: canaa@node1.com.br

Inscrita no CGC Nº 01.006.681/0001-68

Impressão: **C. L. Artes Gráficas**

tel. (011) 7896.6544

Distribuição para todo o Brasil:

Di Press

Rua Américo Vespúcio, nº 800
Osasco - SP



Projeto e Realização

Estúdio 4 x 4 Cores

Diretor: Rick Mann

Chefe de Redação: Ed Martins

Assistente de Redação: Arby Rosanzik

Direção de Arte / Design: João Carlos Botelho Ferraz - Renato C. Lopes

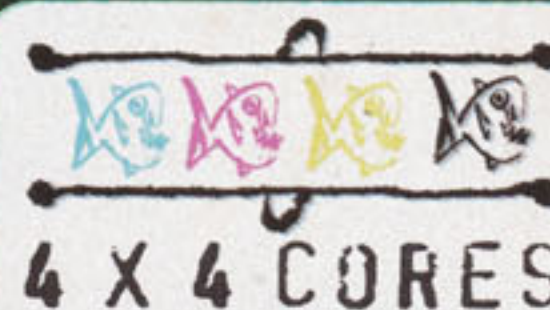
Editor: Claudio Balbino

Players: Claudio Fusizaki, Gustavo, Guilherme Torloni, Glauco, Graziella Moraes, Ricardo Ornellas, Alexandre Balbino e JFerraz.

Correspondentes Internacionais: Miguel Morita (Japão); Spencer Fishman (E.U.A.)

Ilustradores: Daniel Ching e equipe, Demon, Lilian Maruyama

Capa: Demon



HILL

INTRODUÇÃO

Silent Hill (Especial para Max Games)

(By Claudio Balbino e Claudio Fuzisaki)

Criado para ser o melhor game de horror de todos os tempos para o Playstation, uma produção nota 10 da Konami, o **Silent Hill** veio para marcar. Não contente em ter um de seus títulos no topo da lista dos melhores jogos para Playstation, o "Metal Gear - Solid Snake", (segundo a opinião de milhares de usuários) a Konami decidiu entrar na briga pelos jogos no estilo horror-adventure, procurando criar um título que fizesse frente ao saga Resident Evil da Capcom. O Resident Evil usou fundos pre-rendered (feitos previamente num computador gráfico) e poligonais, para os personagens e criaturas, enquanto o **Silent Hill** é 100% poligonal. Numa resolução de 320x240 e uma média de 20 fps (frames por segundo).

Normalmente, a perspectiva está atrás dos personagens, estilo *Tomb Raider*, entretanto quando troca o ambiente ela passa para uma posição especial. Caso ache necessário, para trocar as perspectivas basta apertar o botão designado para câmera. Os gráficos são ótimos como os mostrados em "Metal Gear- Solid Snake", mas não tão coloridos quanto os do *Resident Evil 2*. O Controle leva um pouco de tempo para se acostumar, mas não representa nenhum problema.

As funções e os menus seguem o mesmo esquema de outros jogos do estilo. A música é de "cair o queixo", na medida certa. A trilha sonora do jogo chega ser impressionante, ajudando e muito o clima assustador do game.

Sons estranhos, choros sinistros de uma criança e a idéia de que tudo pode mudar com o simples abrir de uma porta...

**Bem-vindo a Silent Hill...
ou ao inferno?**

Estratégia - passo a passo

6

Suplemento Especial

Personagens

39

Controles

Ítems do jogo

40

Armas

Níveis

Modo "NEXT FEAR"

Os Finais

41

Truques e Game Shark

42

Mapas

45



SILENT HILL 5



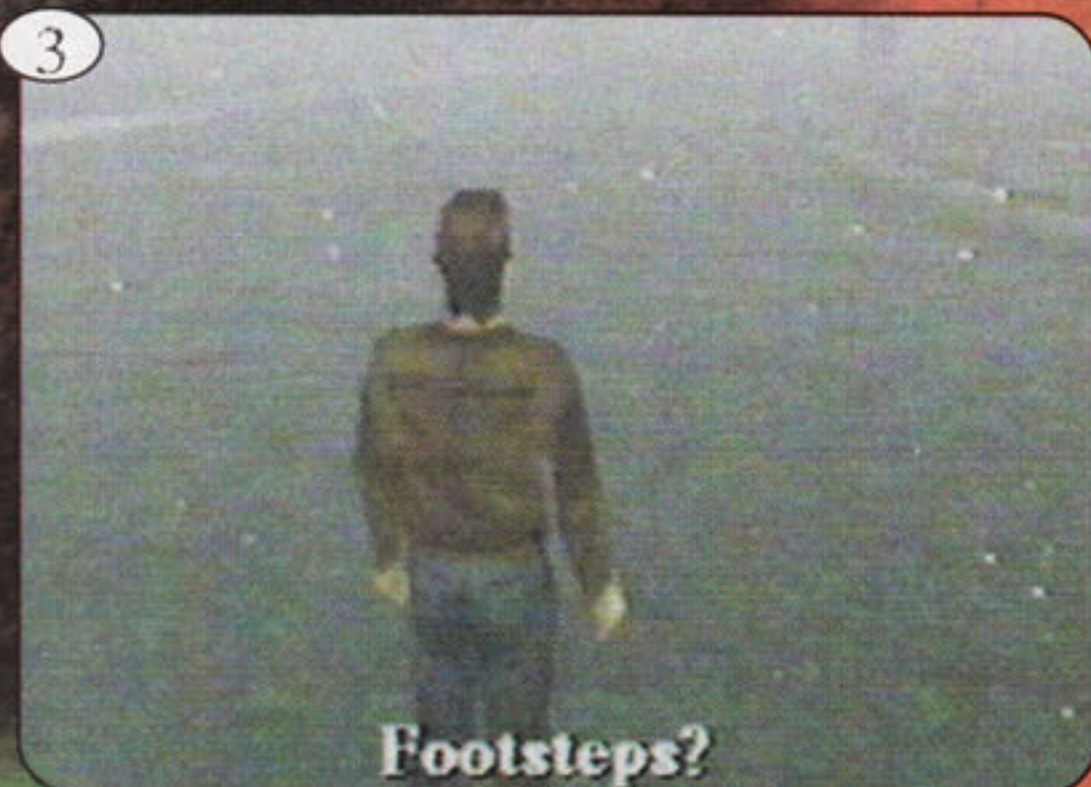
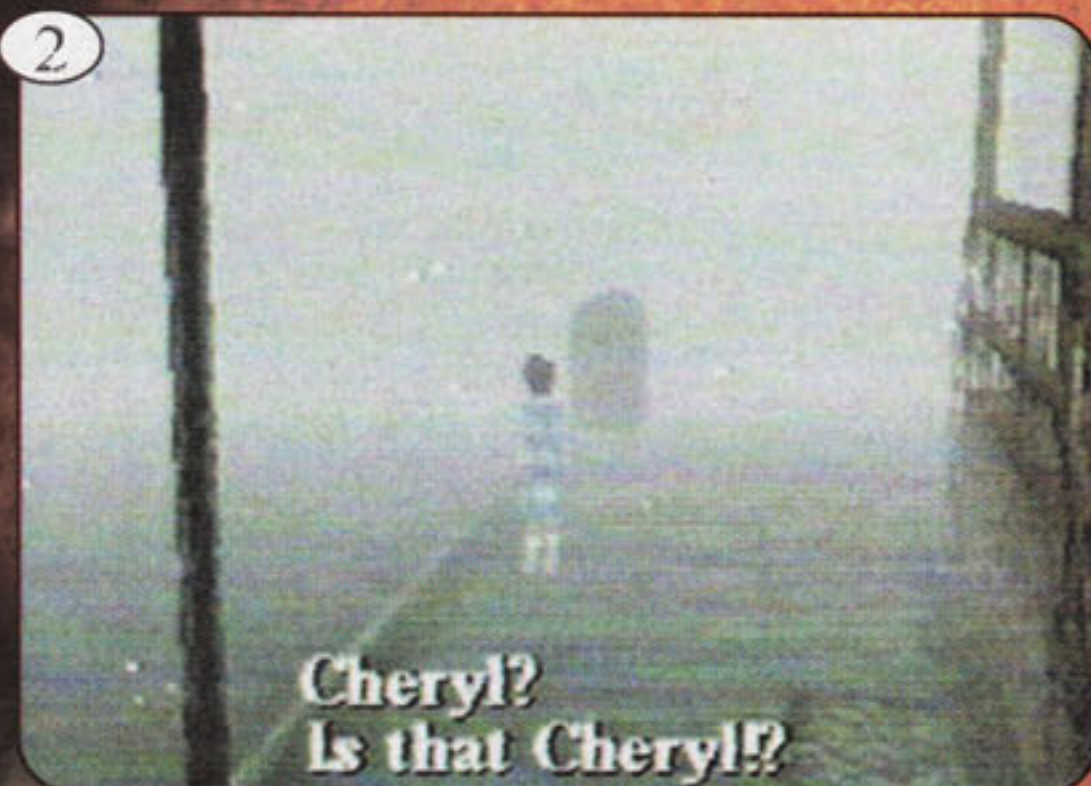
SILENT

Parte 1 - Seguindo Cheryl

O jogo começa quando você retoma à consciência num carro acidentado, exatamente quando termina a apresentação do game. **Harry** sai para fora do carro e um pequeno filme (CG) mostra que está num lugar muito estranho. (FOTO 1)



Um local cheio de neblina e assustador. Bem vindo a **SILENT HILL**. Nesse momento **Harry**, ainda confuso, pergunta onde está sua filha. Onde está **Cheryl**? Você passa a controlar **Harry** e anda pela cidade. Meio distante ele escuta passos e vê alguém que se parece com **Cheryl**, que caminha e entra na neblina. (FOTO 2) **Harry**, sem entender o que está aconte-

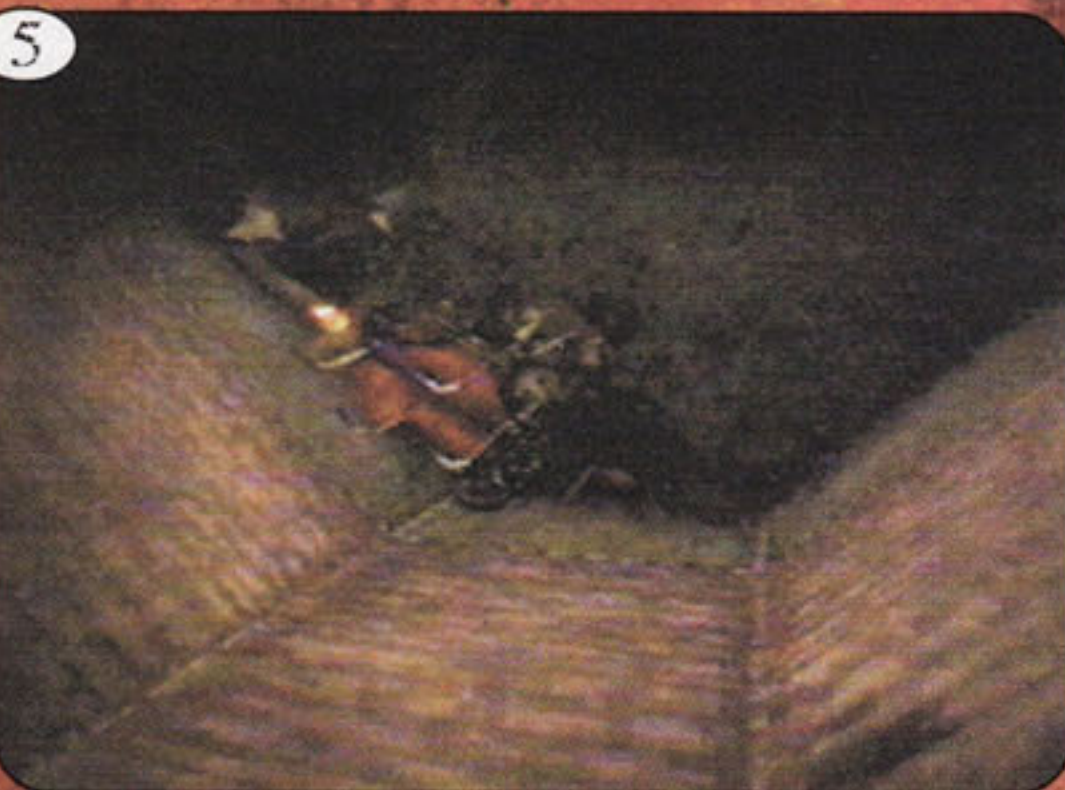


cendo naquele momento, sai atrás da menina, sem ter certeza de que era ela (FOTO 3).

Ele a segue sem conseguir alcançá-la, até chegar a uma pequena rua e a vê entrando num corredor. Você deverá passar pelo portão que



avisa "*Cuidado com o Cachorro*" (FOTO 4), verá um incrível jogo de câmera e começará a sentir o terror que está por vir. Continue pelo corredor até encontrar outro portão. Escurece de repente, **Harry** acende uma tocha e logo depois do portão encontrará uma cadeira de rodas.



(FOTO 5) O que será que uma cadeira de rodas está fazendo naquele lugar? Depois disso vá para o fim do corredor e note que não tem saída.



Ali perto temos um cadáver numa cama e outro terrivelmente mutilado pendurado numa grade que fecha o corredor. (FOTO 7)



Esses são só os primeiros sustos de muitos que virão. Com o corredor estreito e sem saída você terá que voltar, então alguns pequenos bebês zumbis saltarão do nada, virão atrás de você e o cercarão até conseguirem te matar. Como você não tem nenhuma arma até o momento, lhe resta apenas correr. O que não adianta muito. Você será pego de qualquer forma. (FOTO 8)



Parte 2 - O Café

Itens nesta área:
Rádio de bolso • 2 Bebidas
Faca • Lanterna
Mapa de **SILENT HILL**



(FOTO 9) Você desperta logo depois de ser atacado pelos zumbis; assista a um pequeno filme (CG) aonde conhecerá **Cybil**, uma

HILL

2



policial da cidade vizinha que veio para Silent Hill investigar o que aconteceu com o povo do local. (FOTO 2) diz a Harry que todos os telefones estão mudos e não há comunicação para fora da cidade.

3



(FOTO 3) Ela lhe entrega uma arma e diz que vai para outra cidade buscar ajuda. Nesse momento você pode andar livremente. Comece a analisar o local. Encontrará no lado superior uma lanterna, um mapa, uma bebida e uma caderneta onde poderá salvar seu progresso no jogo. (FOTO 4)

4



Pegue esses itens e caminhe até a outra extremidade do bar para encontrar a faca e outra bebida,

encontrará por perto um rádio quebrado que deixará no local.

Feito isso, pegue a sua arma e prepare-se para sair. Subitamente quando está para sair o rádio começa a funcionar.

5

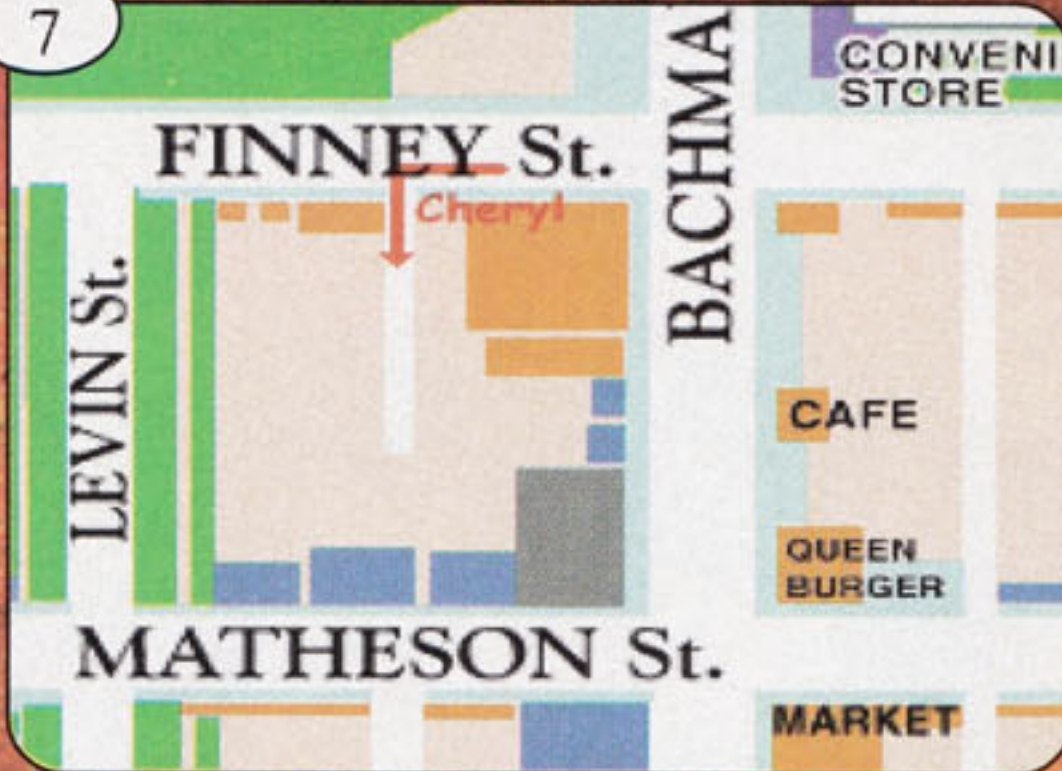


(FOTO 5) Harry volta para pegar o rádio quando é atacado por um monstro voador. Mate-o rápido e pegue o rádio. Esse pequeno item começará a chiar sempre que um monstro estiver por perto. (FOTO 6)

6



7



Agora sim, podemos sair do café. O mapa aparecerá e indicará o beco onde vimos Cheryl pela última vez. (FOTO 7) Agora vamos nos preparar com mais munições e itens de recuperação.

Parte 3 - Loja de Conveniência

Itens nesta área:

3 caixas de balas
4 Bebidas
Kit Socorro

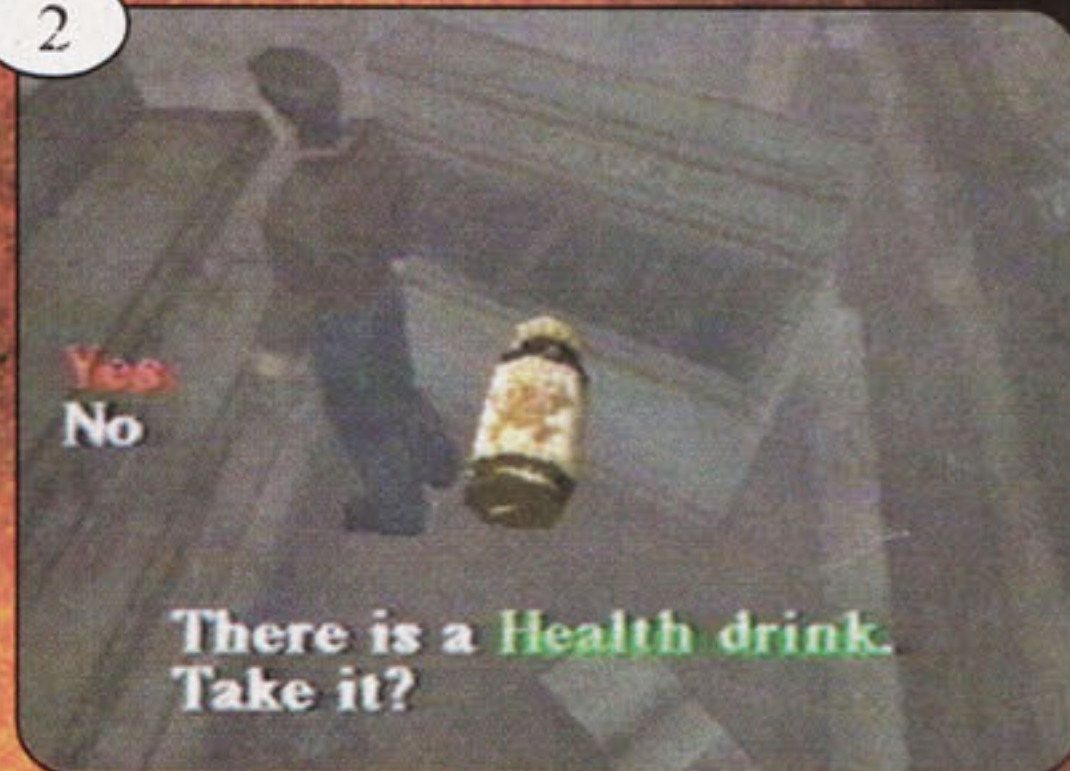
Quando estiver do lado de fora, verifique seu mapa (pressione triângulo) e localize a "convenience store" (loja de conveniência) localizada no quarteirão acima ainda na Rua Bachman. Num banco próximo ao café (lado direito) encontrará 2 caixas de balas. Pegue e siga para a loja, você encontrará a porta entreaberta; cuidado com o monstro que te espera no estacionamento. (FOTO 1)

1



Entre e encontrará 2 bebidas, um Kit e um ponto para salvar seu jogo. (FOTO 2)

2



Quando estiver sendo atacado pelos monstros voadores, procure lutar amparado por uma parede!



SILENT

Terminado, saia e continue na mesma rua até encontrar seu carro destruído pelo acidente.

(FOTO 3)

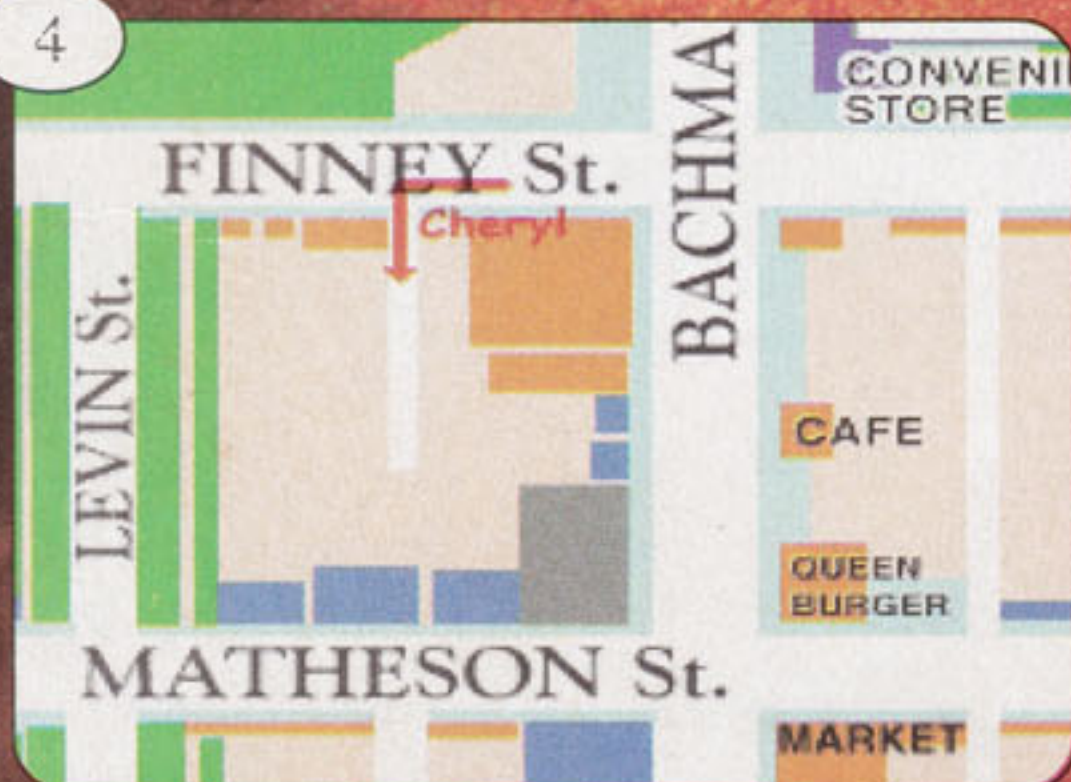
3



Examine e encontrará outra bebida (você vai precisar). Feito isso você estará bem armado para começar o jogo. Vamos lá. Siga até o corredor aonde foi no início. Verifique o mapa novamente e observe a indicação do beco que precisamos ir.

(FOTO 4)

4



Parte 4 - O Beco

Artigos nesta área:

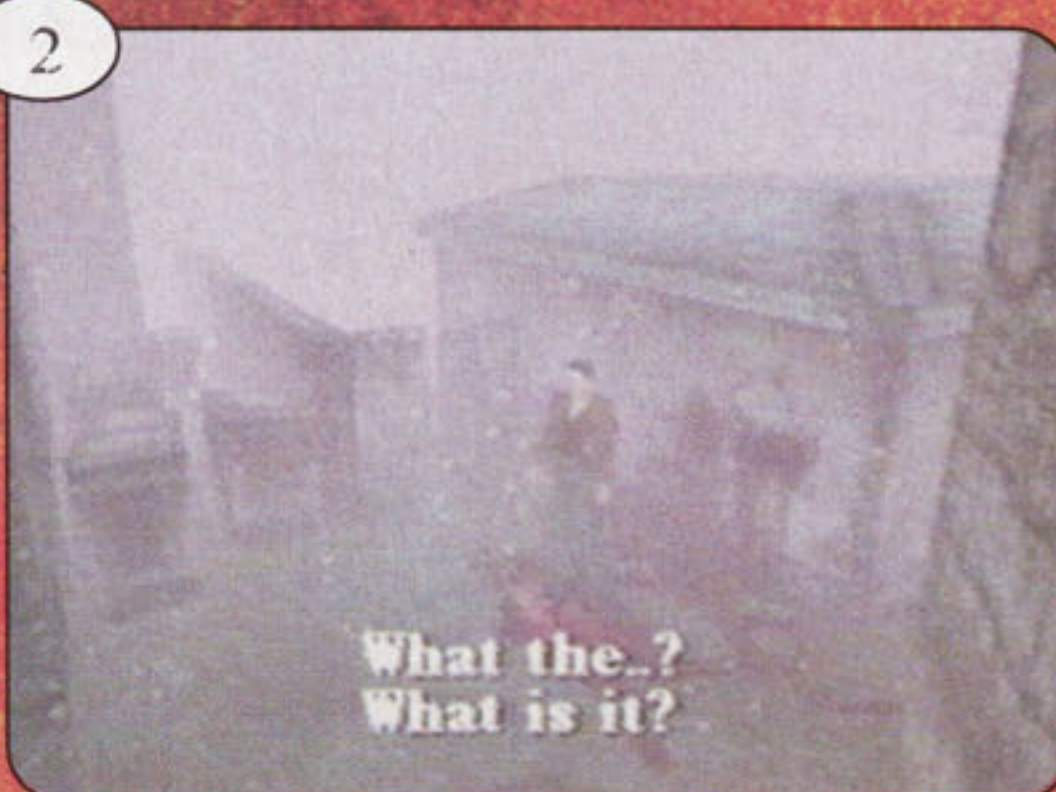
2 caixas de balas • Tubo de aço
Papel com escrita de Cheryl

1



Assim que você saiu do café um mapa surgiu e mostrou o local da ruela por onde você deverá seguir. Não esqueça de consultar sempre o mapa para que não se perca na cidade. (FOTO 1) Chegue até a ruela e enfrente os primeiros monstros do jogo. Siga o mesmo caminho feito no início, atravesse o portão e continue no corredor.

2



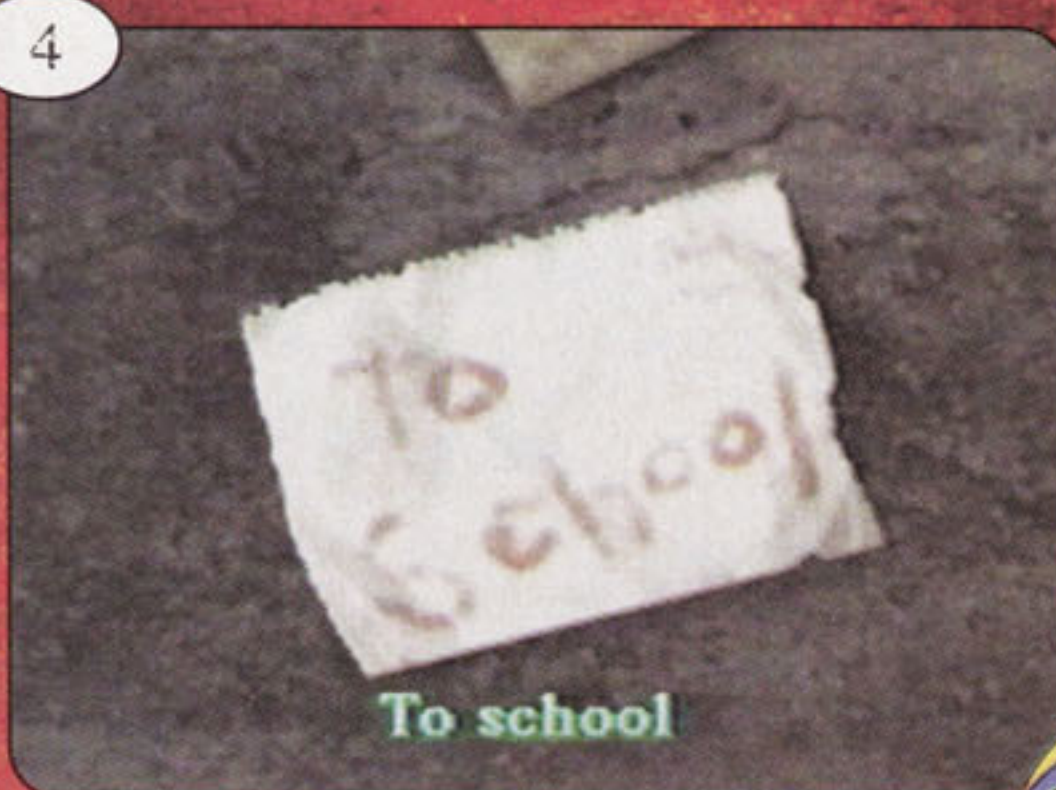
(FOTO 2) Desta vez não escurecerá repentinamente e você encontrará alguns itens importantes no final do corredor.

3



(FOTO 3) Duas caixas de balas, um tubo de aço e um papel com a caligrafia de Cheryl escrito com sangue, "Para a escola". (FOTO 4)

4



Uma pista com certeza, volte até a rua principal e siga para a escola.

OBS: Sempre que possível desvie dos monstros da rua e você economizará sua munição. Guarde para mais tarde.

Parte 5 - A caminho da escola

Artigos nesta área:

Anotações de Cheryl

Chave de uma casa

Siga para a Rua Finney até a Rua Levin. Então siga para o sul até chegar a Rua Matheson e vire para a direita. Você chegará a uma vala profunda que se abriu na rua. (FOTO 1)

1



(note que toda vala ou bloqueio que encontrar estará marcado com um X no seu mapa) você encontrará papéis jogados no chão; examine. (FOTO 2)

2



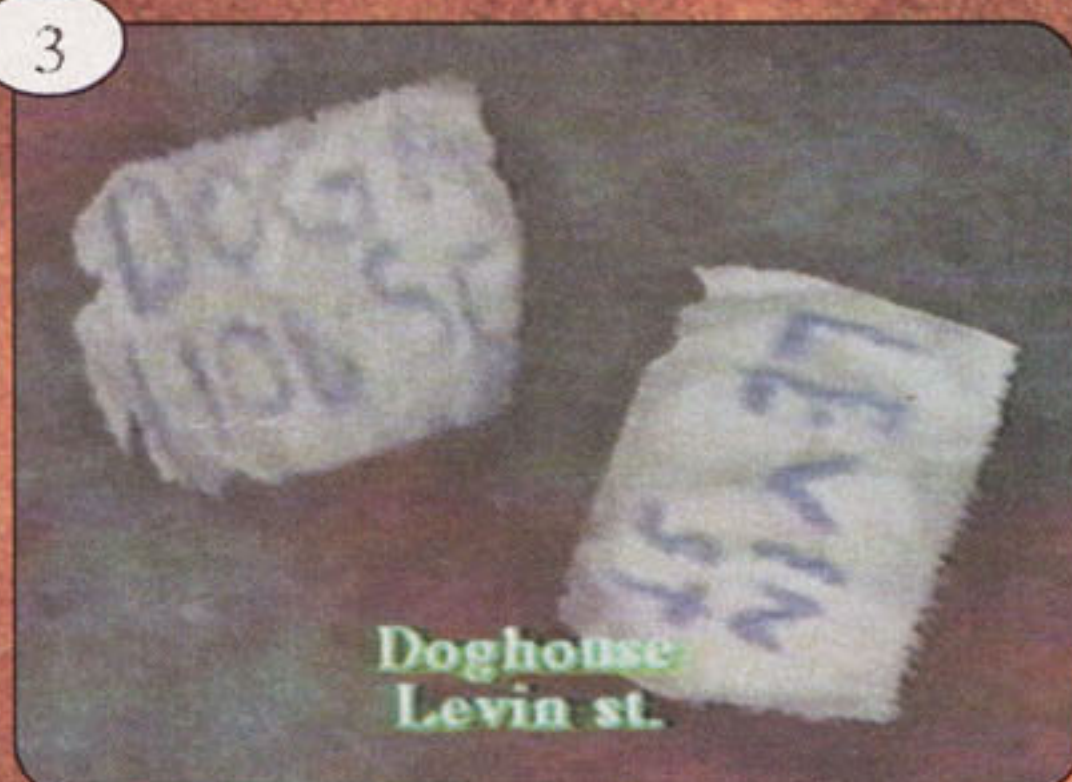
Para virar 180° de forma ligeira aperte simultaneamente
L1 + L2.



HILL

Você encontrará informações importantes escritas neles; *"Casa do cachorro"* e *"Rua Levin"*. Suba até a Rua Levin, (FOTO 3) no lado esquerdo

3



procure uma casa com varanda e uma casa de cachorro. Não precisamos lembrar que vários monstros rondam a área: cuidado. (FOTO 4, FOTO 5) Procure

4



5



na casa do cachorro e encontre uma chave. Suba a escada da varanda ao lado e abra a porta da casa. OBS: Assegure-se que os monstros estejam mortos aproximando-se deles e pressionando (X) para que Harry o chute. Caso estejam vivos o golpe acertará. Não esqueça esse detalhe, pois se estiverem vivos, eles levantam e voltam a te atacar.

Parte 6- Dentro da casa

Artigos nesta área:

Kit Socorro

2 caixas de balas

Bebida

Quando você entra na casa encontra 1 Kit (próximo a porta de entrada). (FOTO 1) Siga para o corre-

1

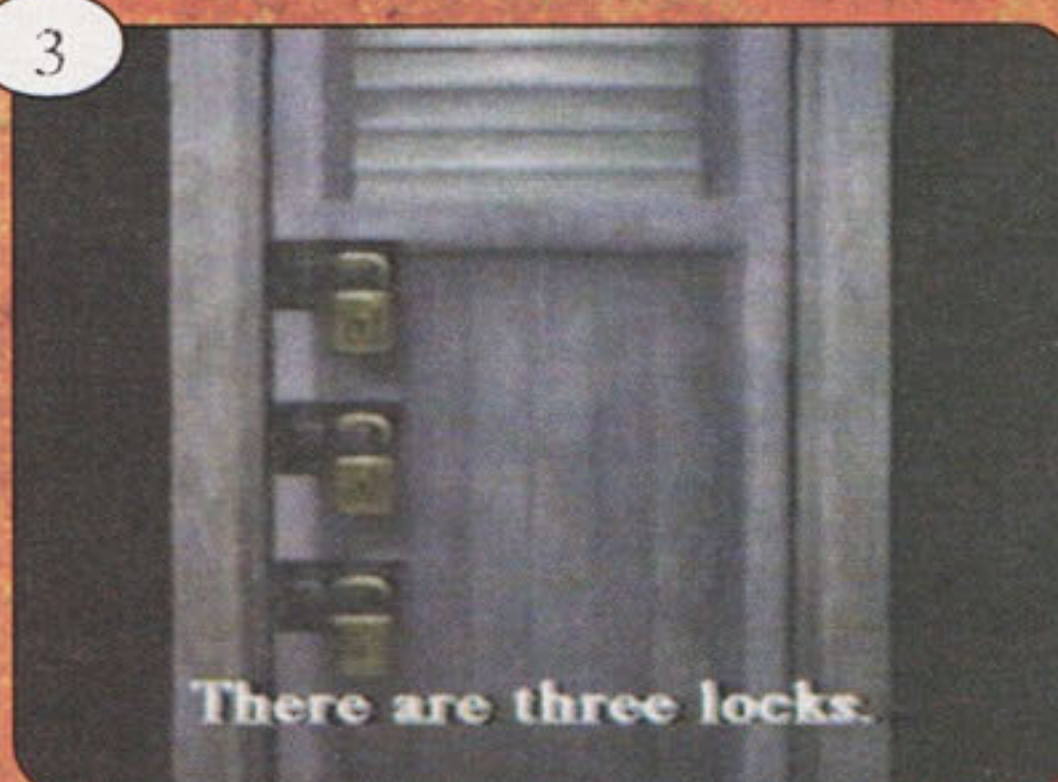


dor. A porta à direita está trancada. Na sala à frente encontrará um ponto para salvar seu progresso no jogo, como também uma caixa de balas. Na mesa de jantar há outra caixa. (FOTO 2) Continue na cozinha e encontre uma

2



3



bebida. Logo à esquerda da cozinha você encontrará a porta de trás da casa, o ponto que procurava para passar para o outro quarteirão e seguir para a escola. Mas uma surpresa lhe aguarda, a porta está trancada com nada mais nada menos do que 3 cadeados. (FOTO 3) Logo ao lado dessa porta encontrará um mapa da cidade marcando 3 pontos específicos. Nesses pontos você encontrará dicas dos locais das 3 chaves; *"Chave Woodsman"*, *"Chave Lion"*, *"Chave Scarecrow"*. Essas informações serão copiadas para o seu mapa automaticamente. Voltemos à porta de entrada e saímos em busca das chaves.

Parte 7 - A quadra de basquete

Artigos nesta área:

Bebida • Chave Woodsman

Suba pela Rua Levin, siga a Rua Finney até o corredor na lateral da loja de conveniência, (FOTO 1) desça e procure na rua um portão de

1



ferro. Encontramos a quadra de basquete. Entre e analise o local, você encontrará ao lado uma cabeça de cachorro nossa primeira chave. *"Woodsman"*. (FOTO 2) Pegue a bebida que se encontra em cima da lata de lixo próxima à tabela da quadra.

2



SILENT

Volte para rua principal (Rua Finney) pois não há mais nada que podemos fazer nessa área.

Parte 8 - Nas ruas da velha SILENT HILL

Artigos nesta área

Chave Scarecrow • 2 bebidas • Caixa de balas
Chave Lion • Kit Socorro

Vá para a esquerda do mapa seguindo pela Rua Finney em direção à ponte que liga a outra cidade. Você encontrará outro bloqueio com a rua totalmente destruída e um carro de polícia.

(FOTO 1) Próximo ao carro há uma caixa de balas.

1



Pegue-as, então olhe no porta-malas do carro e encontre nossa segunda chave "Lion". Agora vá para a Rua Ellroy até chegar a outro buraco enorme. (FOTO 2) Siga à direita e você verá uma casa;

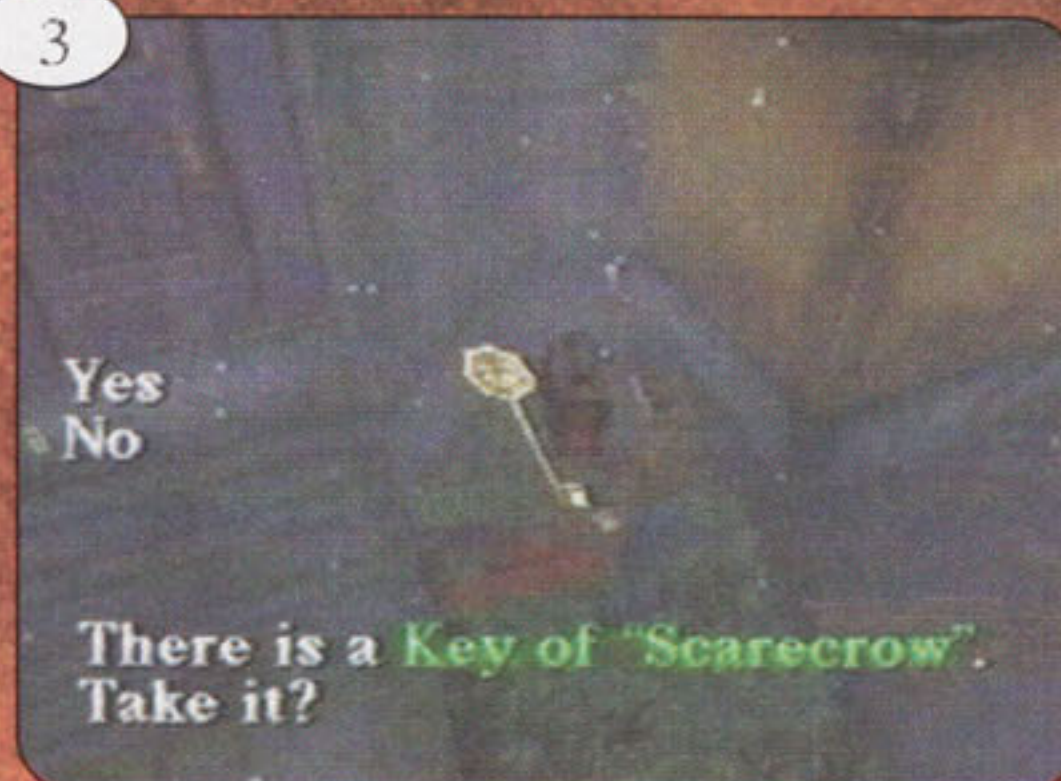
2



aproxime-se e o ângulo da camera mudará; você tem uma passagem que o levará à porta da casa. Procure na caixa do correio para pegar última chave "Scarecrow". (FOTO 03)

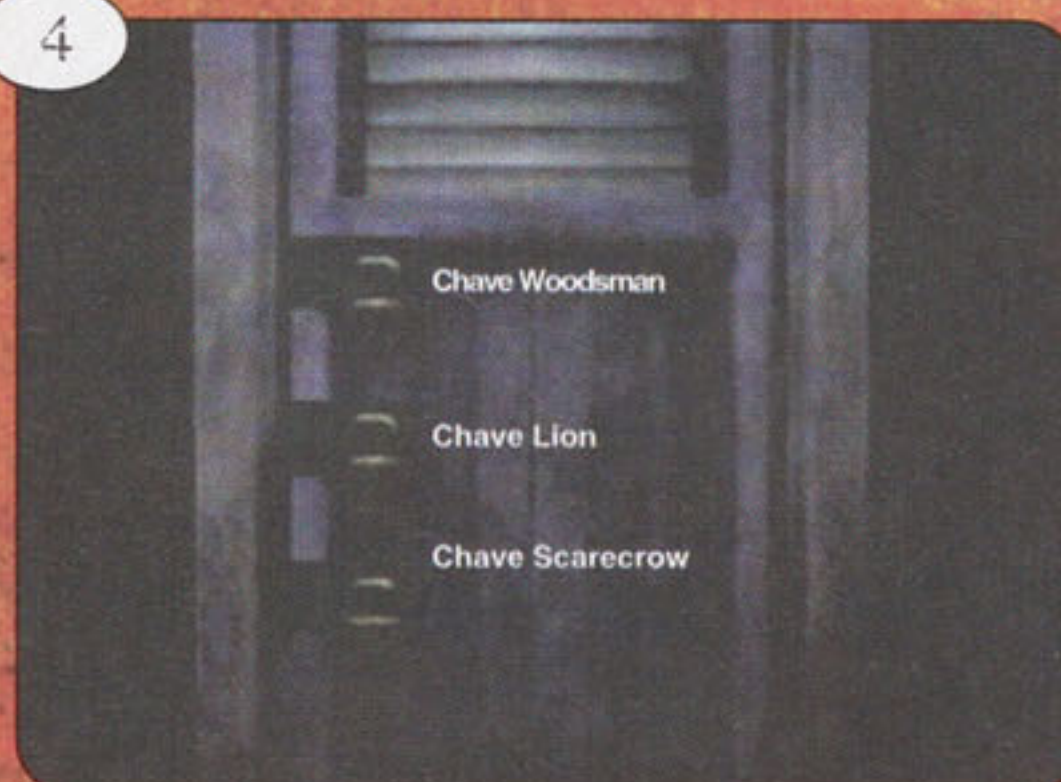
Aproveite, siga até a porta e adquira mais uma bebida. Você tem todas as três chaves. Voltemos

3



para a casa e a porta com 3 fechaduras. (FOTO4) OBS: Na volta para a casa vá pela Rua Matheson e passe por duas ruelas na parte esquerda. Na primeira encontrará, além de alguns monstros, duas caixas de munição, e na segunda encontraremos 1 Kit medicinal.

4



Parte 9 - Atrás da casa

Artigos nesta área:

2 bebidas

Entre na casa, vá direto para a porta dos fundos e use as chaves. Você encontra então o quintal (FOTO 1) que permite passar para o outro lado do quarteirão e seguir até a escola. Sua lanterna

1



acenderá automaticamente já que tudo parece mudar e escurece repentinamente. Pegue 2 bebidas e siga até o portão de trás do quintal. Chegamos aonde queríamos. Agora siga até a escola.

Parte 10 - A caminho da Escola - 2

Itens nesta área:

2 caixas de balas
4 bebidas

Corra para o norte da ruela aonde saiu, até encontrar a rua. (FOTO 1) Vire para a direita até o

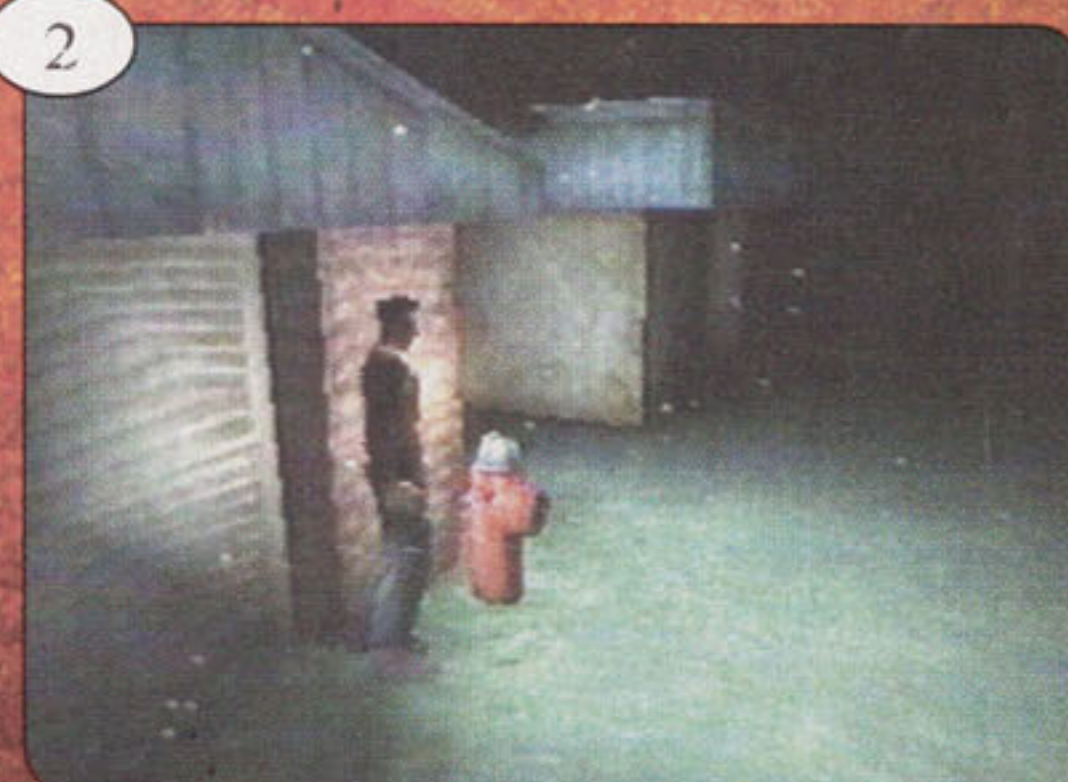
1



cruzamento da Rua Finney com a Rua Midwich e encontre outro bloqueio na estrada.

(FOTO 2) Há uma bebida e uma caixa de balas aqui.

2



Agora siga até a Rua de Matheson e entre na ruela entre Rua de Midwich e Rua de Levin. Observe bem o caminho e encontre uma caixa de balas. Uma vez pego os itens, continue para o sul até que você chegue a Rua de Bloch.

Tente economizar o máximo de tiros. Você irá precisar no futuro. Tente usar as outras armas caso seu inimigo seja fácil.



HILL

Vire para direita até chegar na Rua Widwich, passe pela escola e encontrará um ônibus escolar (FOTO 3 & 4). Entre e pegue mais 2 bebidas e

3



4



salve seu jogo. Volte e entre na escola.

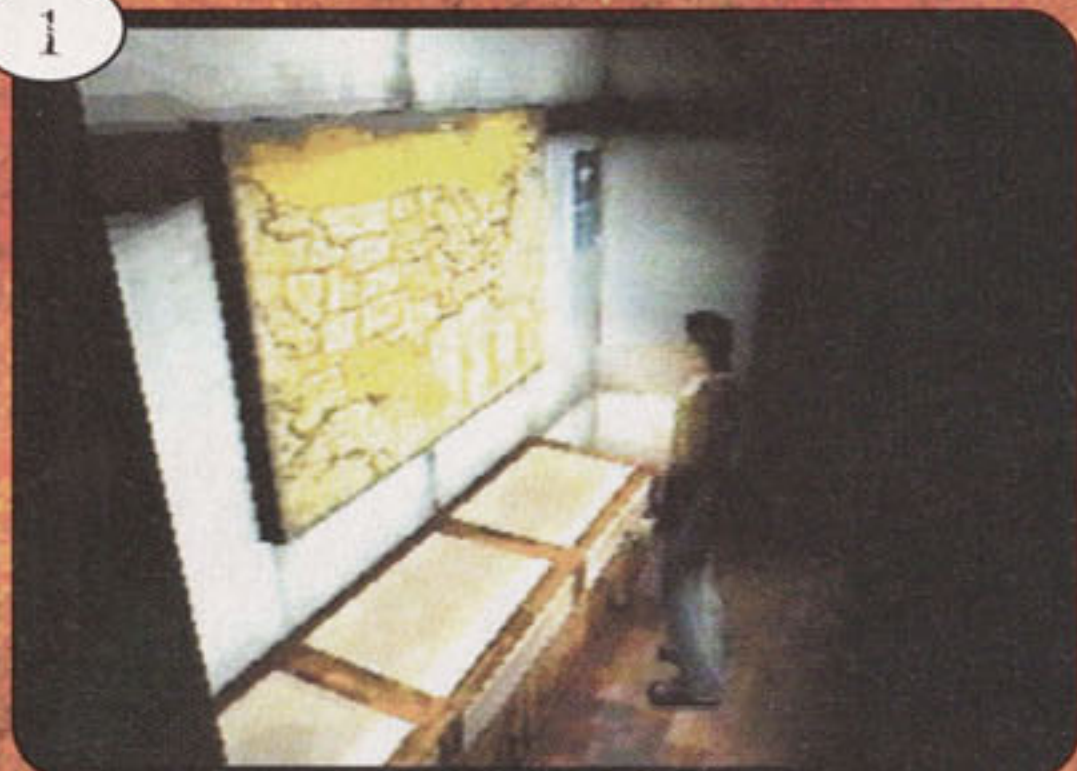
OBS: A partir de agora o jogo torna-se mais escuro, tome cuidado por onde anda. Verifique sempre sua posição no mapa (pressione Triângulo), para não ficar perdido.

Parte 11 - A recepção da escola

Itens nesta área:

Mapa de escola • Caixa de balas

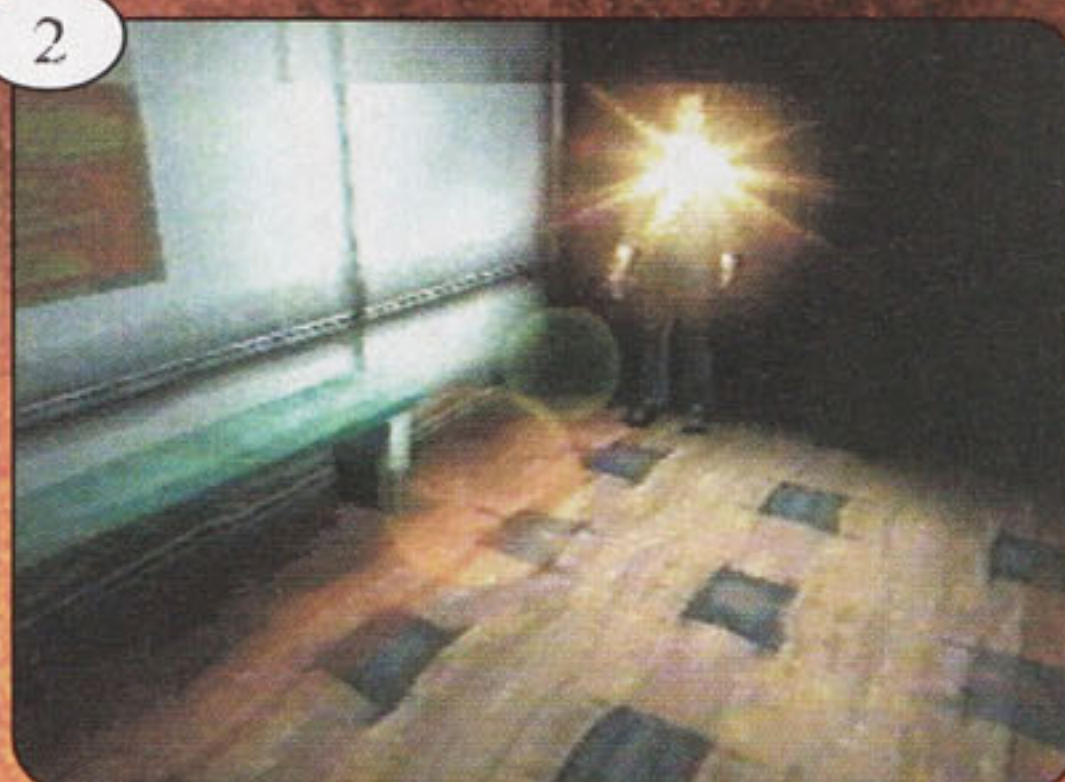
1



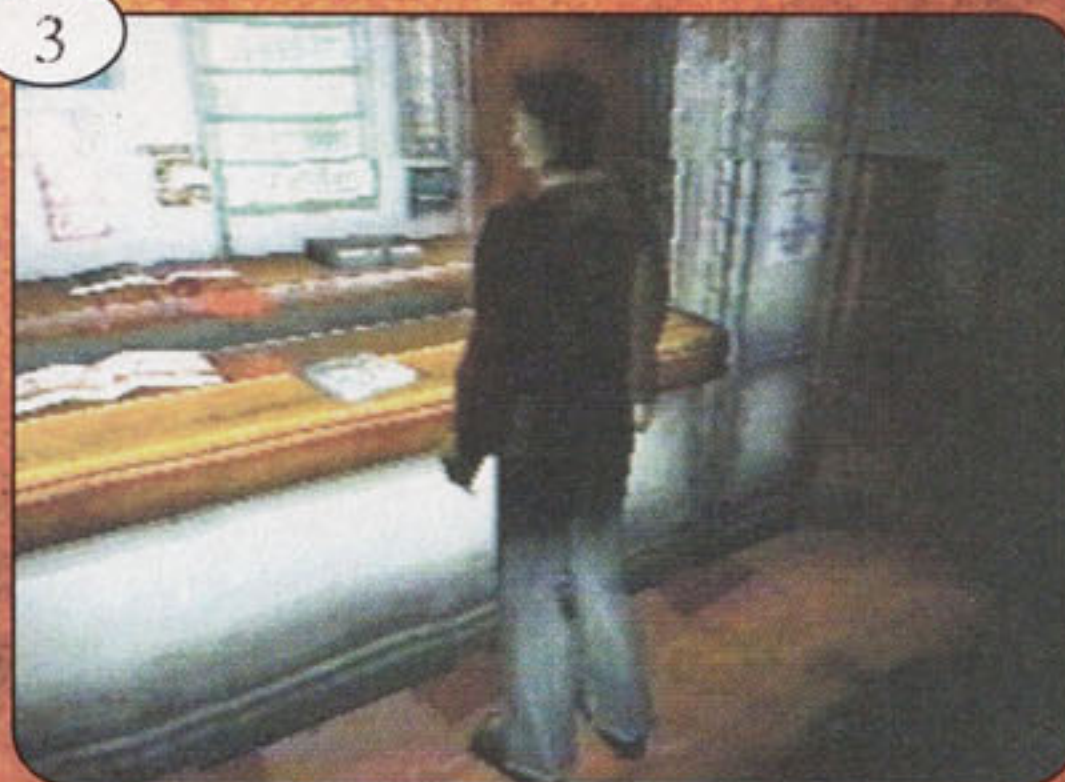
Assim que você entrar, caminhe para o lado direito até a camera mudar de visão; você verá uma mesa com alguns papéis brancos.

(FOTO 1) Pegue-os, é o mapa do hospital. Observe-o bem; note que terá uma grande jornada para pesquisar todas as salas. Entre pela porta principal da escola, siga então para a direita até a recepção. (FOTO 2 FOTO 3) Entre nesta, e encontre alguns

2



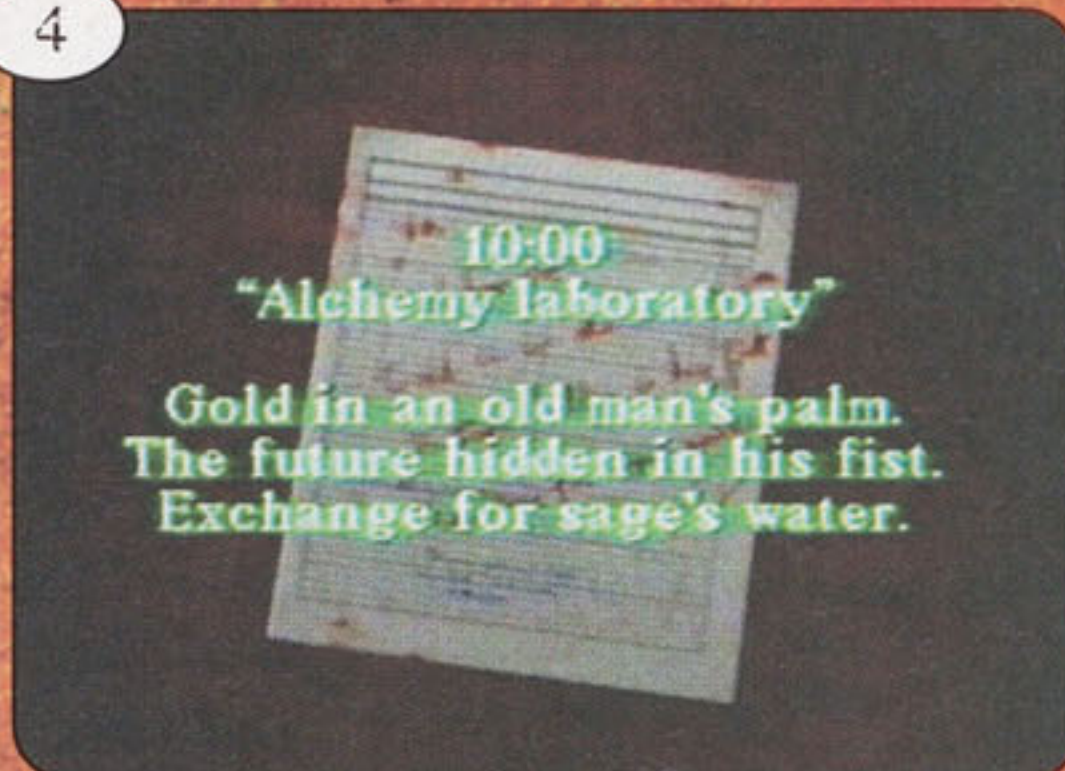
3



livros espalhados pelo balcão, alguns escritos com sangue. Nos livros você encontrará o seguinte: 10:00 "Alchemy laboratory" Gold in an old man's palm. The future hidden in his fist. Exchange for sage's water." (FOTO 4)

12:00 "A place with songs and sound" A silver

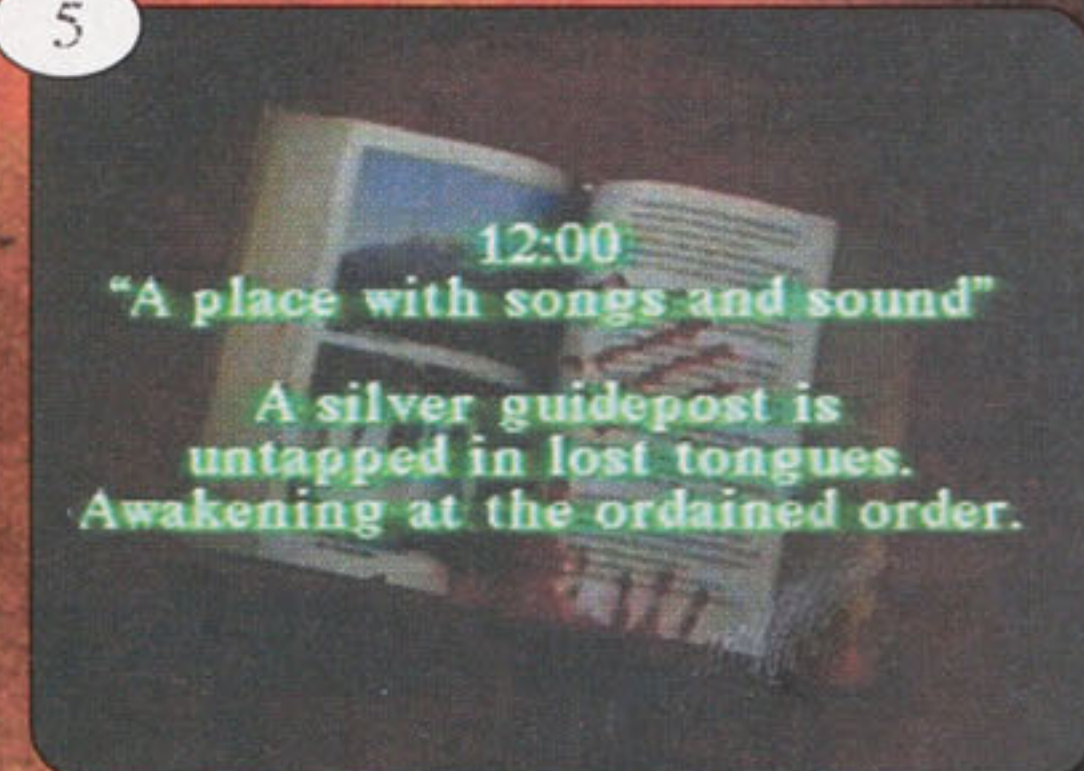
4



guidepost is untapped in lost tongues. Awakening at the ordained order." (FOTO 5)

5:00 "Darkness that brings the choking heat" Flames

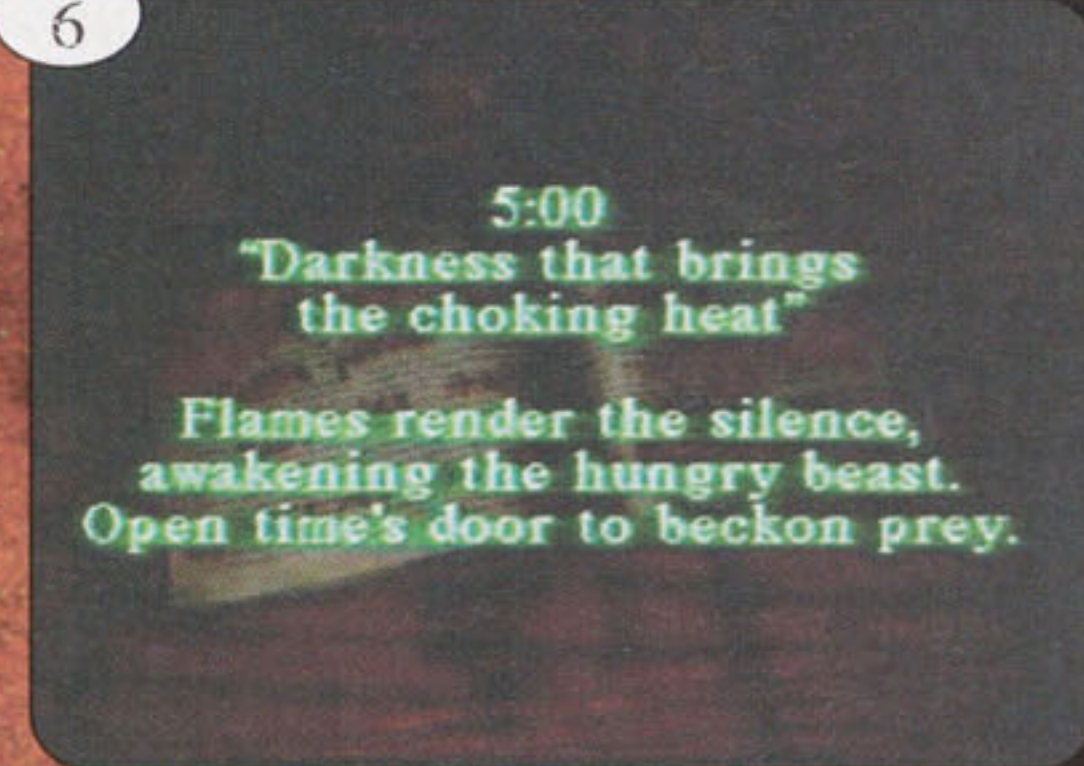
5



render the silence, awakening the hungry beast. Open time's door to beckon prey." (FOTO 6)

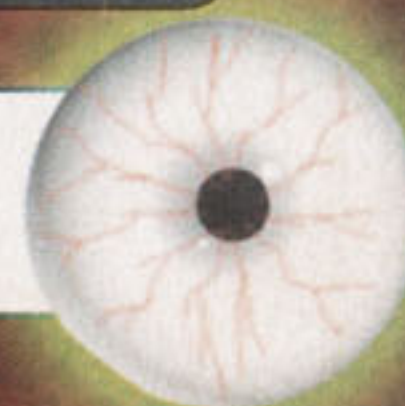
Estas são as pistas do que você tem que fazer na

6



escola. Se for do outro lado do balcão você encontrará outro livro com uma lista de professores. Siga e entre na porta que está dentro da recepção, você encontrará munição. Note que há um quadro estranho nesse quarto. (FOTO 7) Harry acha estranho e de mal gosto, mas como está disponível para se observar, garanto que tem a ver com algum mistério mais para frente. Observe-o bem. Feito isso voltemos para o corredor.

7



SILENT

Parte 12 - Corredor até a enfermaria

Artigos nesta área:

Bebida
Kit Socorro
Caixa de balas

No mesmo corredor siga agora para a esquerda e procure a porta da enfermaria. Entre e encontre um Kit que está em cima da cama e uma bebida que se encontra no armário ao lado. (FOTO 1) Aproveite e



salve seu jogo.

Feito isso volte à porta de onde saiu e entre na porta oposta, você sairá num pátio onde se encontra apenas um monstro e um relógio. (FOTO 2) Nesse



relógio você verá dois espaços abertos. Esses espaços são para colocar dois artefatos, o medalhão do Sol e o da Lua. Vá para o lado oposto e encontre outro corredor. Aqui há dois monstros fáceis de evitar; siga pela porta oposta e note que num banco do corredor você terá uma caixa de munição. Um monstro translúcido vira lhe atacar, mas são (por enquanto) inofensivos. Saia e siga para a direita rumo a outro corredor. OBS: Siga as instruções desse ponto sempre consultando o mapa, para não se perder!

Parte 13 - Segundo andar

Artigos nesta área:

Bebida • 3 caixas de balas • Substância química
Medalhão do Sol (Golden) • Kit socorro

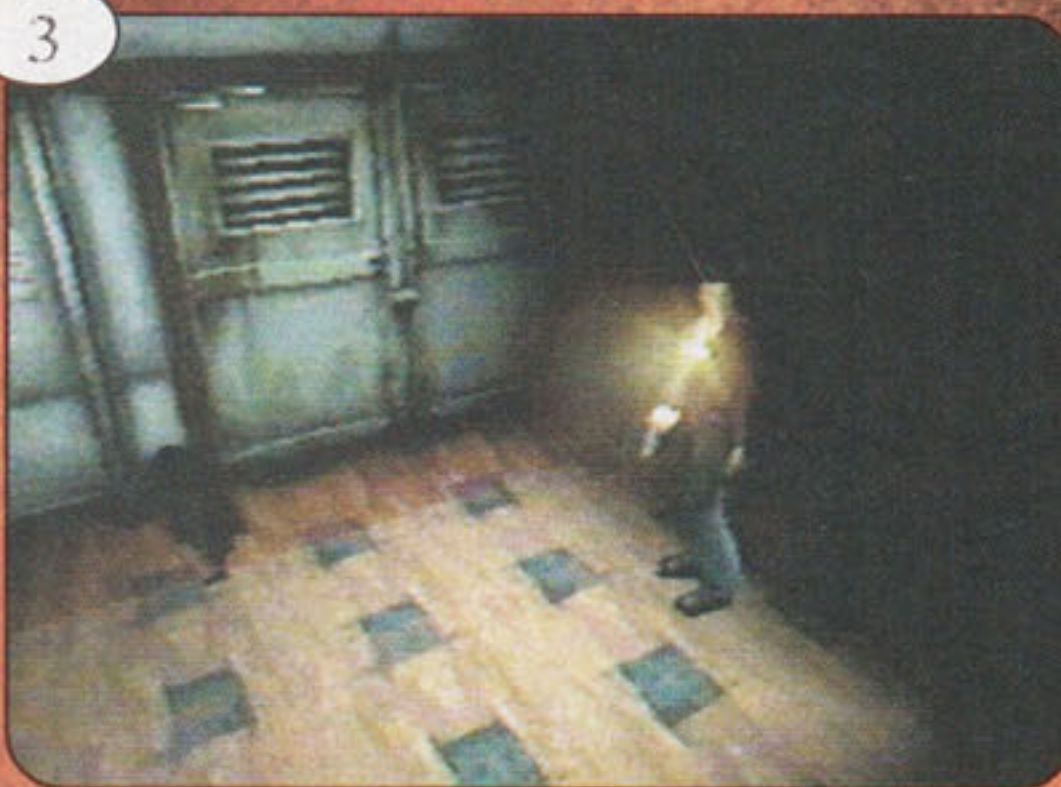
Neste corredor notará que todas as portas estarão trancadas, exceto a porta que liga a outro grande corredor (porta dupla).



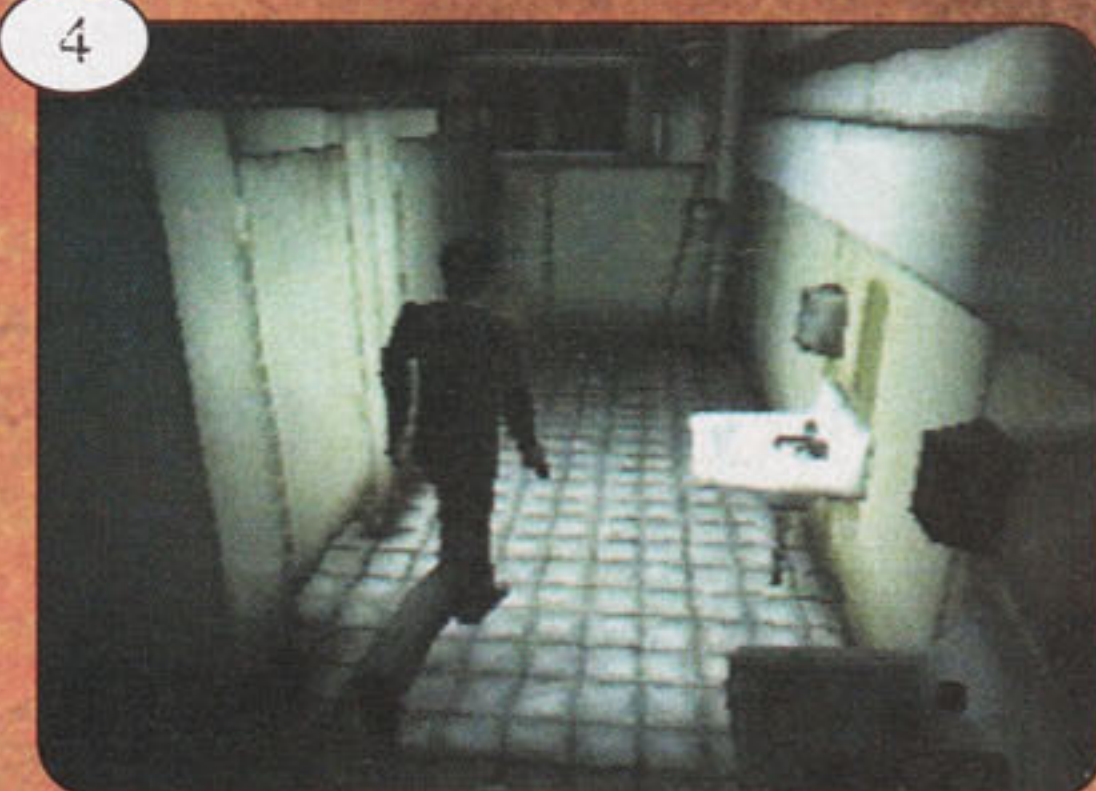
(FOTO 1) Geralmente essas portas estão trancadas pelo outro lado; certifique-se de examiná-las,



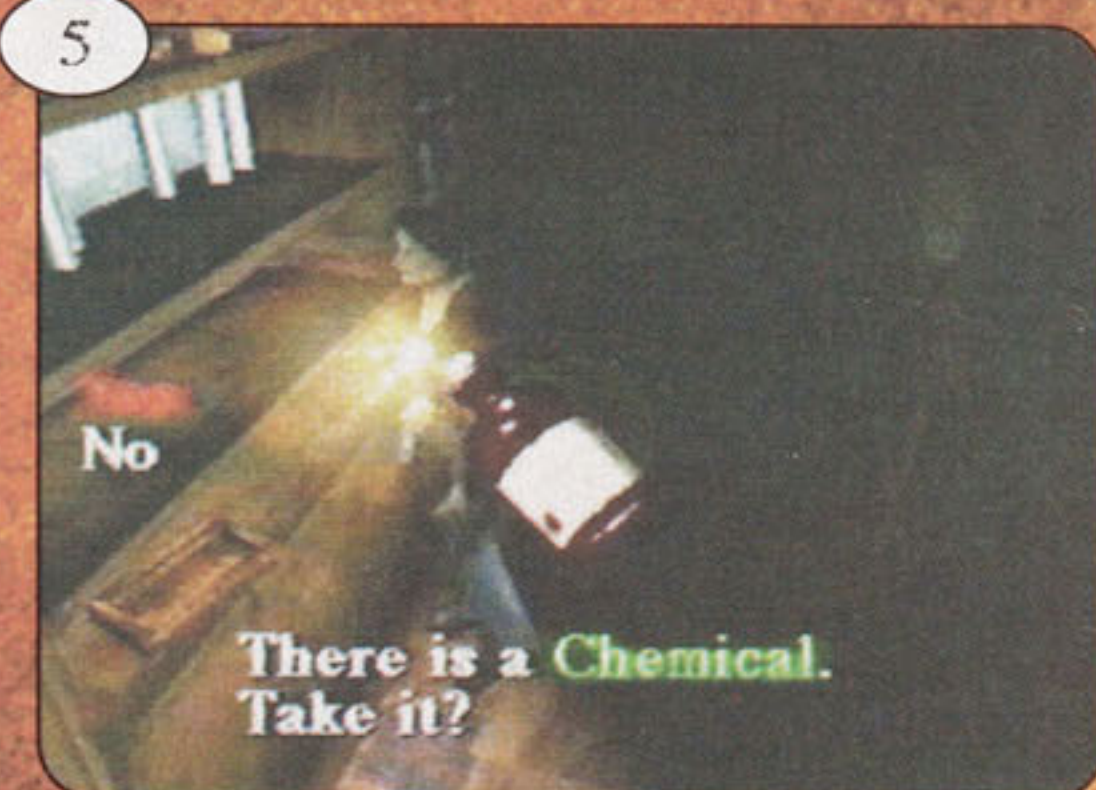
(FOTO 2) dessa forma você conseguirá abrir algumas, o que facilitará a passagem para o outro lado. Nesse caso essa porta está próxima aos banheiros; abra, mas não atravesse.



(FOTO 3) Temos algo para fazer aqui ainda. Volte e suba as escadas para chegarmos logo ao 2.º andar. Chegando lá, entre na porta imediatamente a sua direita; entraremos nas salas de aula. Próximo à lousa e à mesa do professor encontrará uma bebida. Passe para a outra sala. Saia e examine os banheiros. Quando chegar ao banheiro dos homens você ouvirá um choro de criança; saia e examine o outro. (FOTO 4) Dois monstros o esperam



com uma caixa de munição. Suba e procure a primeira porta dupla que o levará a outro corredor. Procure no mapa e verá que a primeira porta à direita é o "Store Room"; analisando essa sala encontraremos uma garrafa com substância química.



(FOTO 5) Pegue-a e siga para a porta ao lado. Você encontrará uma caixa de munição e na mesa uma mão de metal segurando algo. (FOTO 6)



HILL

Seguimos a primeira pista:

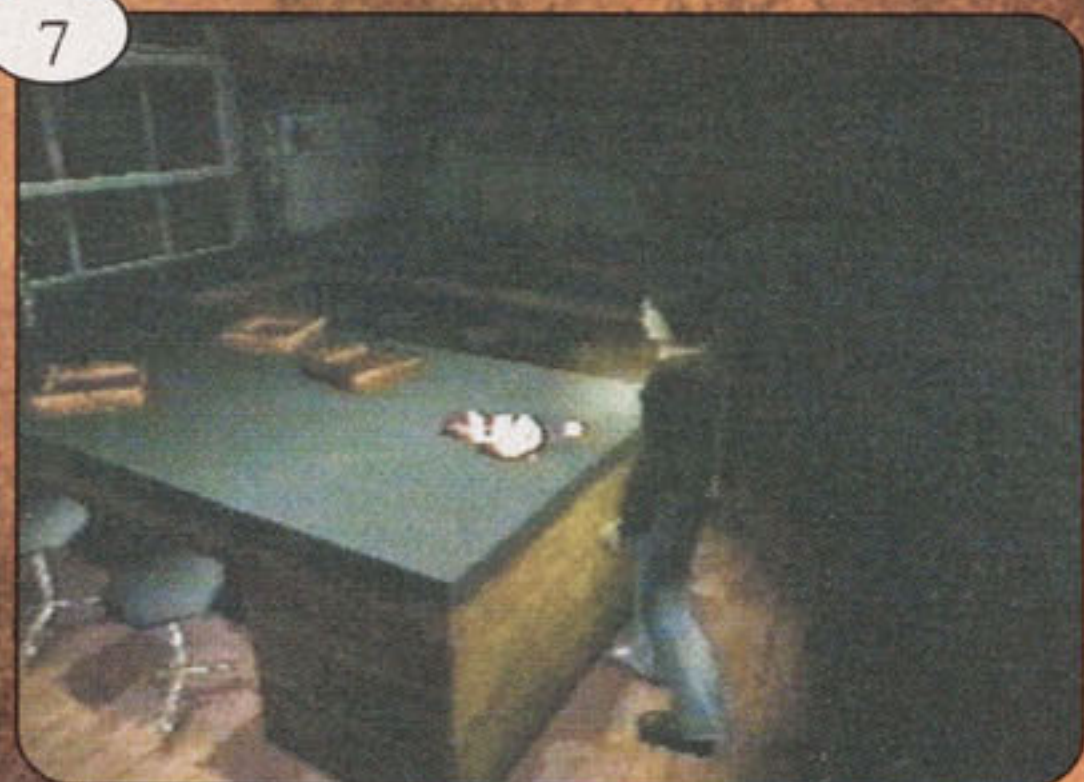
10:00 "Alchemy laboratory" Gold in an old man's palm. The future hidden in his fist. Exchange for sage's water.'

Que traduzido ficaria assim:

10:00 "Laboratório de Alquimia" com o ouro na palma de um homem velho. O futuro se esconde no

escadas. Você encontrará duas salas. Quando entrar na primeira ouvirá um barulho assustador, (FOTO 9) uma das gavetas do arquivo querendo abrir. Abra e terá uma surpresa! Na segunda sala você encontrará um piano fechado; nada para fazer aqui; voltaremos e descenderemos até o primeiro andar e o jardim. Chegue até o relógio e coloque o medalhão

7



punho dele. Troque por a água e salve.

A mão parece ser feita de ouro, (FOTO 7) então jogue o produto químico que encontramos há pouco e a mão derreterá. O produto era ácido, derrete o ouro e libera o objeto que estava segurando, o

8



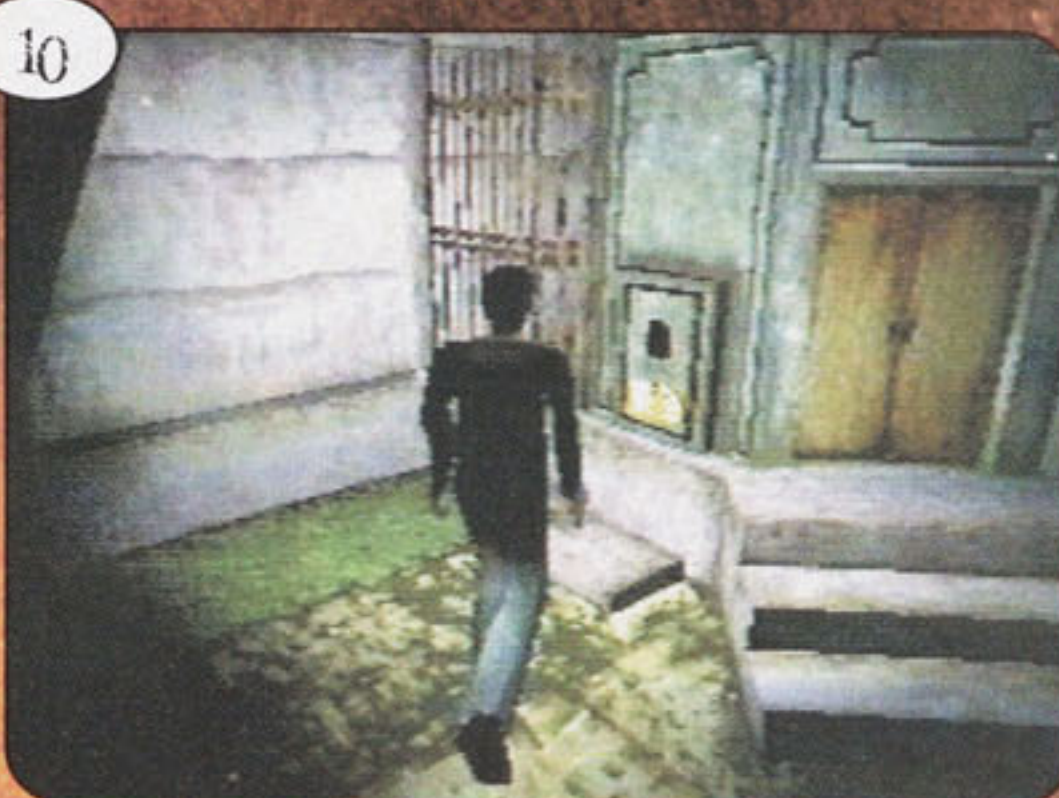
There is a Gold medallion. Take it

primeiro Medalhão. (FOTO 8) Retorne até o andar de baixo pelas escadas e vá até o jardim. Mas antes de descer, abra a porta do corredor em frente às

9



10



na indicação "A Golden Sun". (FOTOS 10 E 11) Você ouvirá um barulho de porta se abrindo. Vamos à procura do segundo medalhão.

11



A Golden Sun

Parte 14 - O Piano

Artigos nesta área:

Medalhão de prata (uma vez que você resolver o quebra-cabeças)

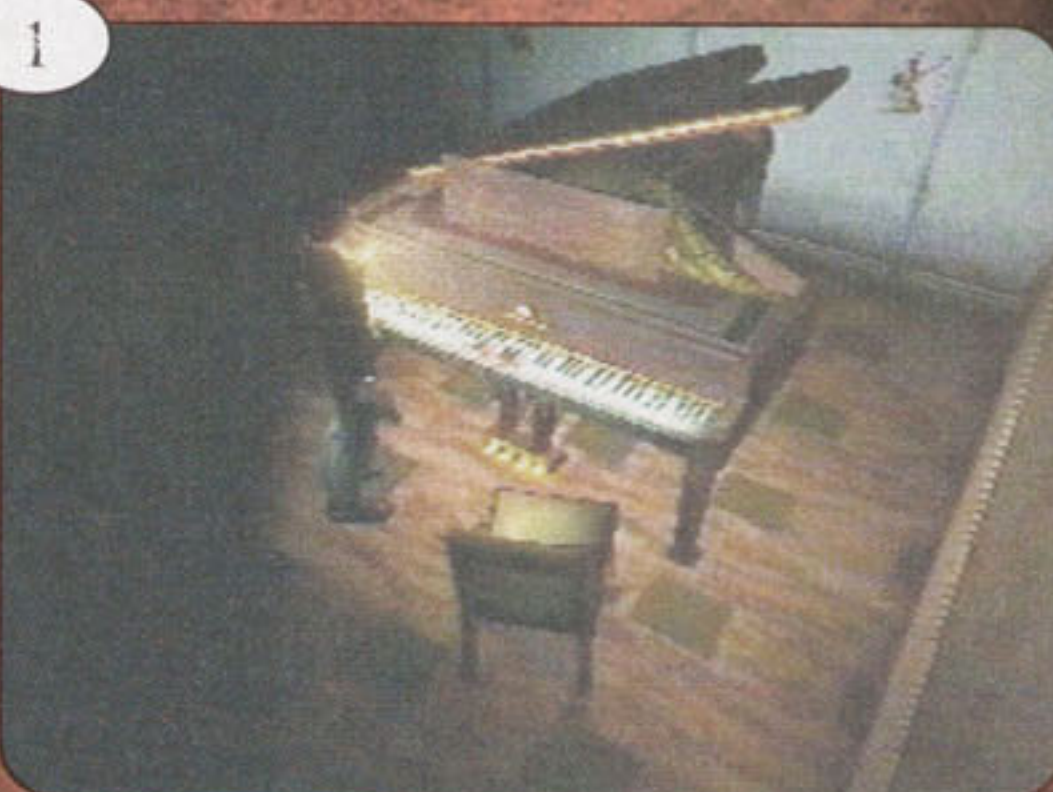
Agora que colocamos o primeiro medalhão, vamos encontrar o segundo. Saia e volte para o corredor de onde saiu. (FOTO 1) Volte para o 2.º andar e procure no seu mapa a sala com a indicação PIANO; vamos para lá. (FOTO 2) Aqui levamos em consideração a segunda pista:

12:00 "A place with songs and sound" A silver guidepost is unfapped in lost tongues. Awakening at the ordained order.'

Que traduzido ficaria:

12:00 "Um lugar com canções e sons" Um indicador prateado está mudo em tons perdidos. Despertando

1



2



There's some blood on some of the keys.....

À ordem ordenada. Não esqueça que o piano só estará aberto se o primeiro medalhão estiver no lugar correto. Entrando na sala você verá na lousa um poema que lhe dará a dica necessária para o quebra-cabeças. O poema diz o seguinte:

"A Tale of Birds Without a Voice"

First flew the greedy Pelican,
Eager for the reward
White wings flailing.

Then came the silent Dove
Flying beyond the Pelican,
As far as he could.

A raven flies in,
Flying higher than the Dove,
Just to show he can.

A sawn glides in,
To find a peaceful spot,
Next to another bird.

Finally out comes a crow
Coming quickly to a stop



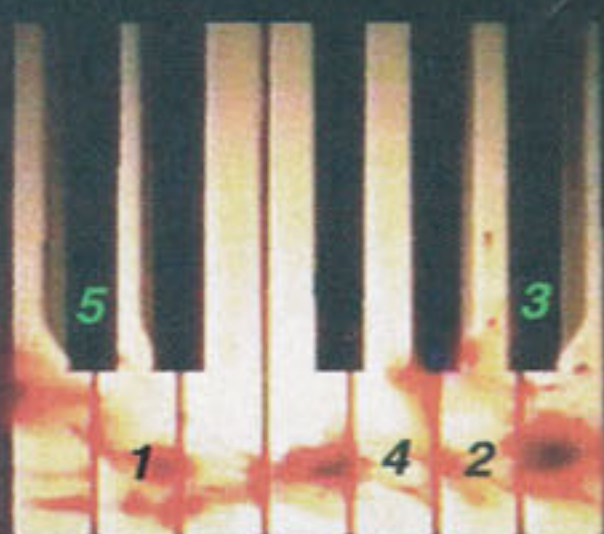
SILENT

Yawning and then napping.

Who will show the way,
Who will be the key,
Who will lead to
The silver reward.

Deixamos o texto em inglês pois as dicas se referem a letras, e se traduzíssemos perderia a sua função, são elas: D, A, A3, C, C#. Essas dicas nos levarão às seguintes notas que devem ser pressionadas na ordem mostrada no desenho abaixo (FOTO 3)

3



O medalhão prateado cairá sobre o piano; pegue e siga até o relógio no jardim

Parte 15 - A caldeira

Artigos nesta área:
nenhum

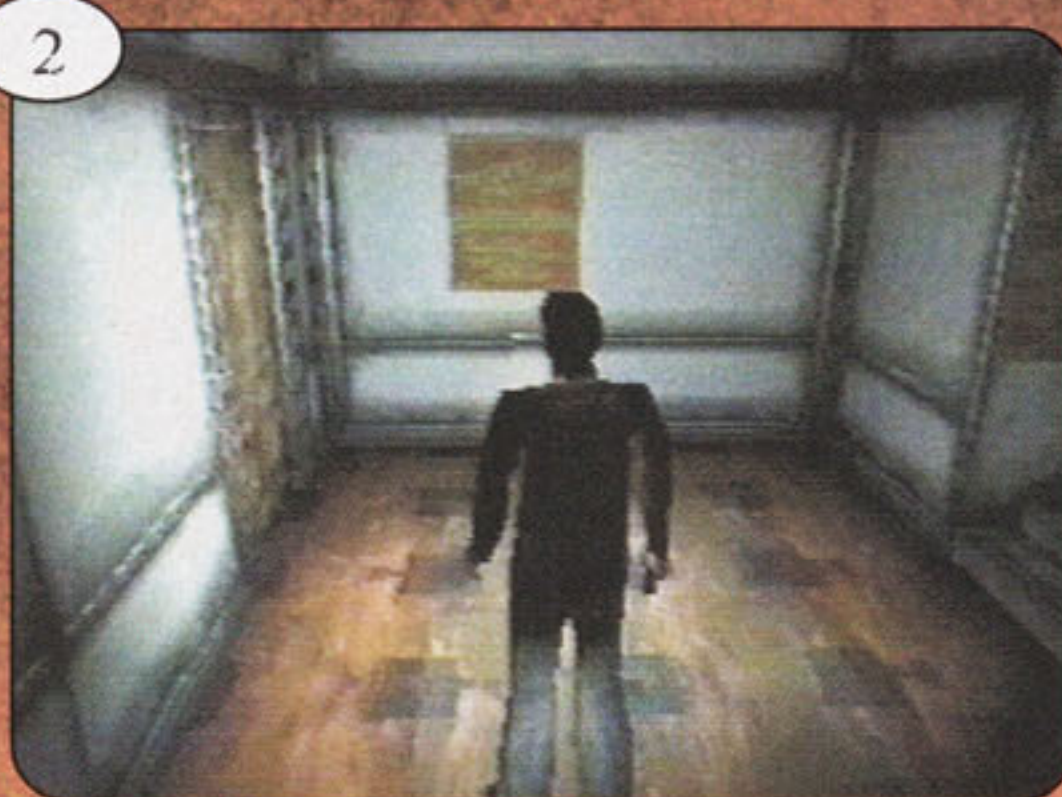
Coloque o medalhão prateado no lado oposto ao primeiro e o relógio muda para 5:00. (FOTO 1)

1



Volte pela porta oposta à torre do relógio. Suba até o 2.º andar. Verifique seu mapa e verá que tem 2 escadas. Uma no lado superior esquerdo que

2

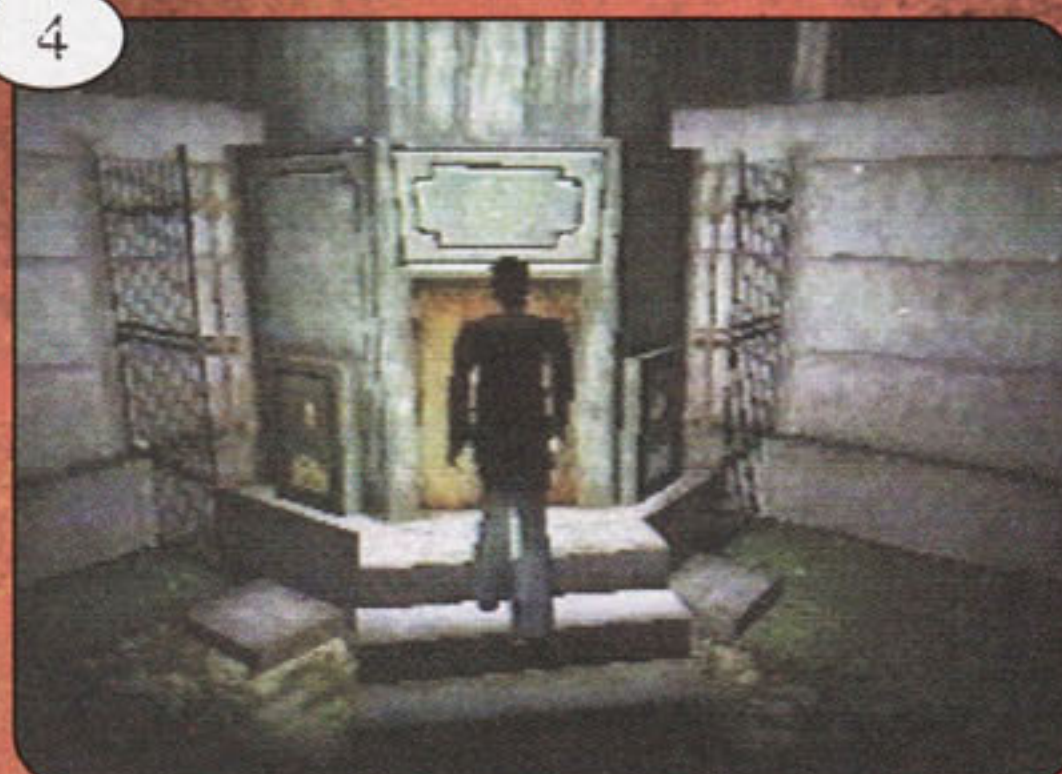


possibilita você subir e descer, (FOTO 2) e outro no lado inferior direito que permite somente descer. Vá até essa escada e desça até o primeiro andar, encontramos outra escada e descemos novamente. Chegamos então a sala da caldeira. Entre e ligue a chave vermelha para a caldeira funcionar. (FOTO 3) Feito isso a porta do relógio estará aberta. (FOTO 4) Voltemos novamente para o relógio e vamos descobrir o que ele escondeu todo esse tempo. OBS: Não se preocupe com as salas que permaneceram fechadas.

3



4



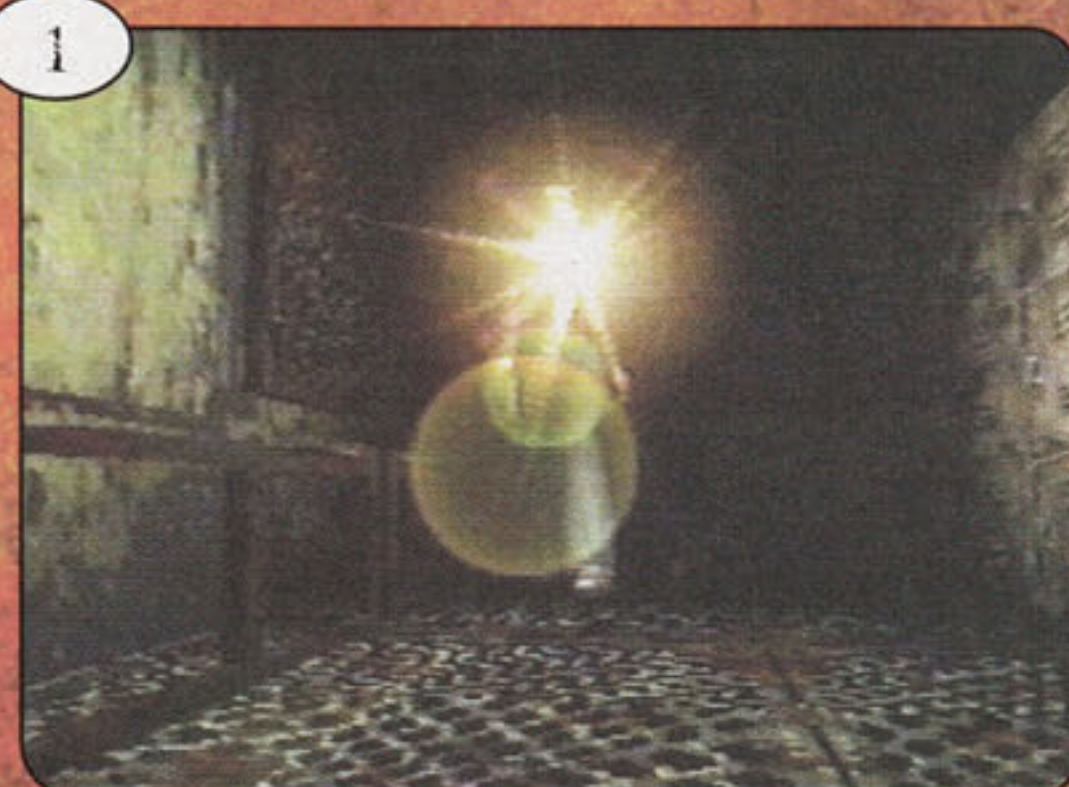
Parte 16 - Escola assombrada

Artigos nesta área:

Kit socorro
2 bebidas
Bola de borracha
Ampola
2 caixas de balas
Cartão
Espingarda

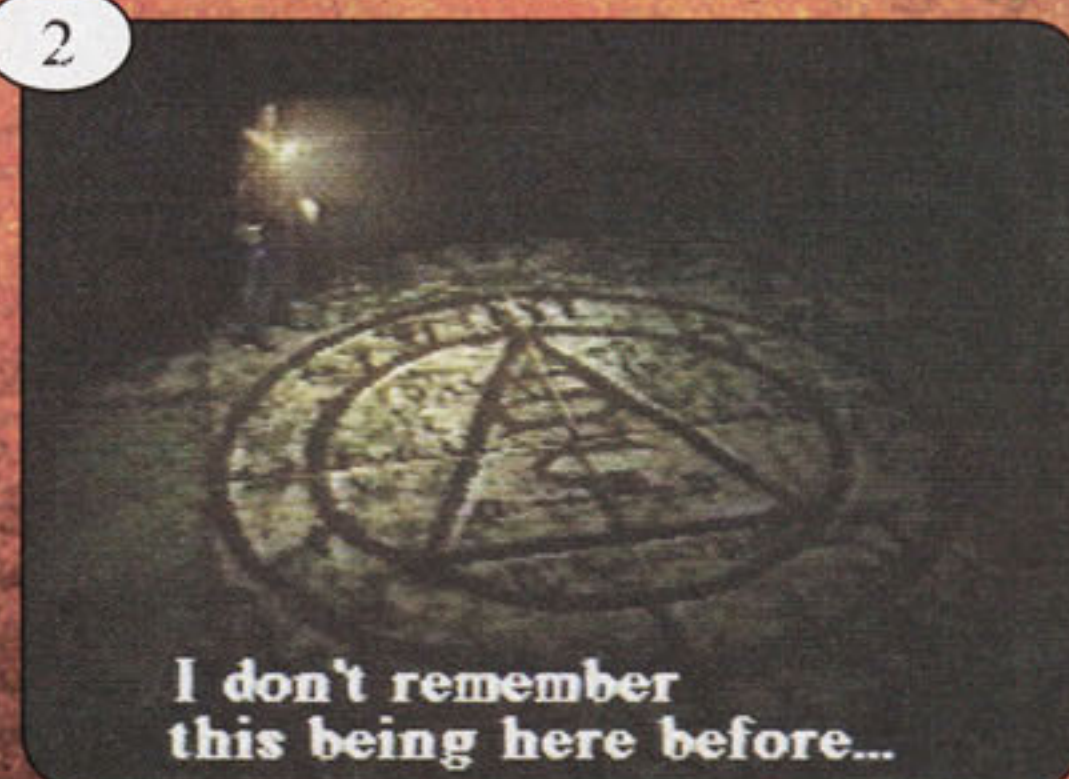
Entrando pelo relógio você encontrará uma escada; desça e ande pelo pequeno corredor até encontrar outra; suba. (FOTO 1) Quando sair para fora Harry

1



se pergunta se já não esteve naquele lugar. Ande até o centro do novo jardim e verá uma espécie de símbolo. (FOTO 2) Vá para a porta oposta à torre do relógio.

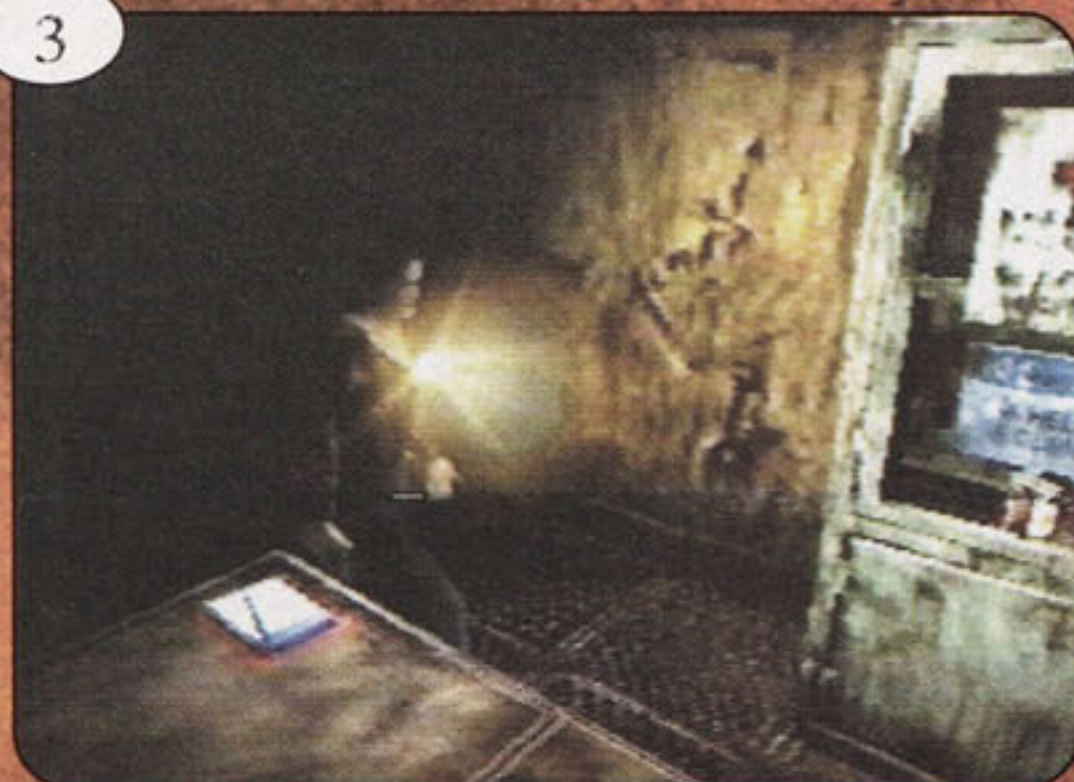
2



As suspeitas de Harry não eram infundadas, o local é idêntico ao que estávamos. O único problema é que tudo parece um pouco mais tenebroso, escuro e com um ambiente bem mais sombrio. Entre na porta diretamente a sua frente, encontrará um Kit e uma Bebida. Bem ao fundo do quarto você verá um grande exaustor. Terminado, vamos direto para a sala de armazenamento "Storage Room", (FOTO 3). Chegando neste quarto você verá restos de brinquedos e uma

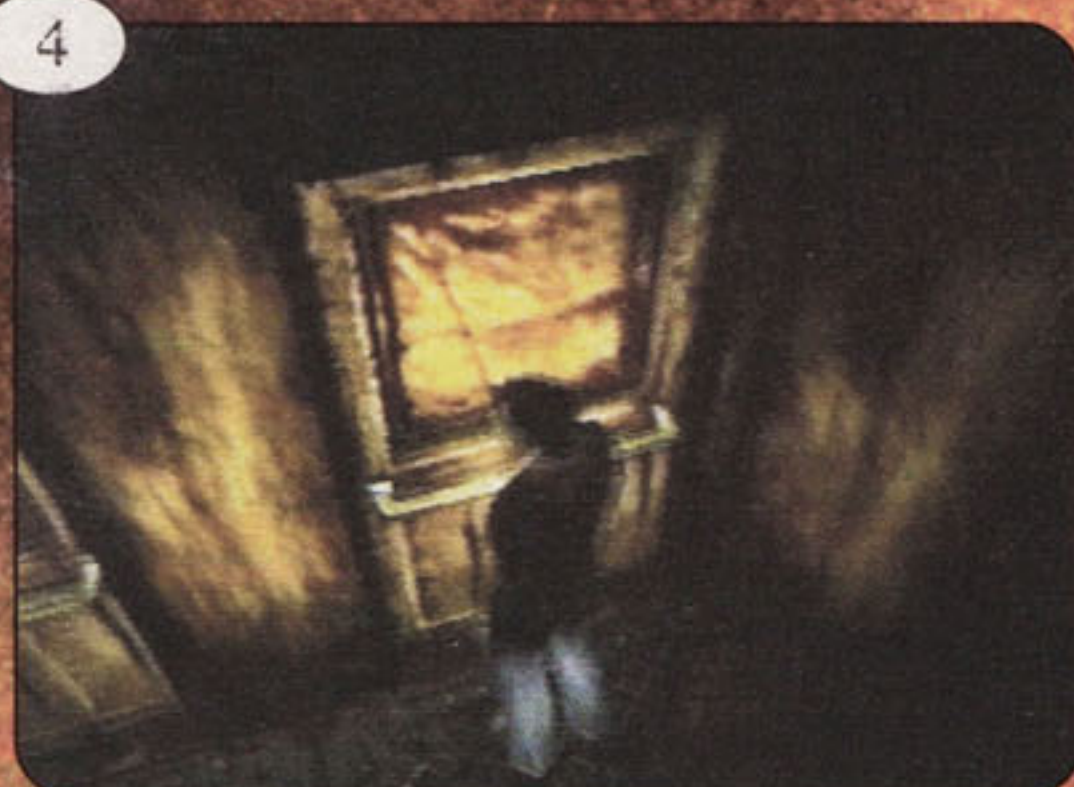
HILL

3



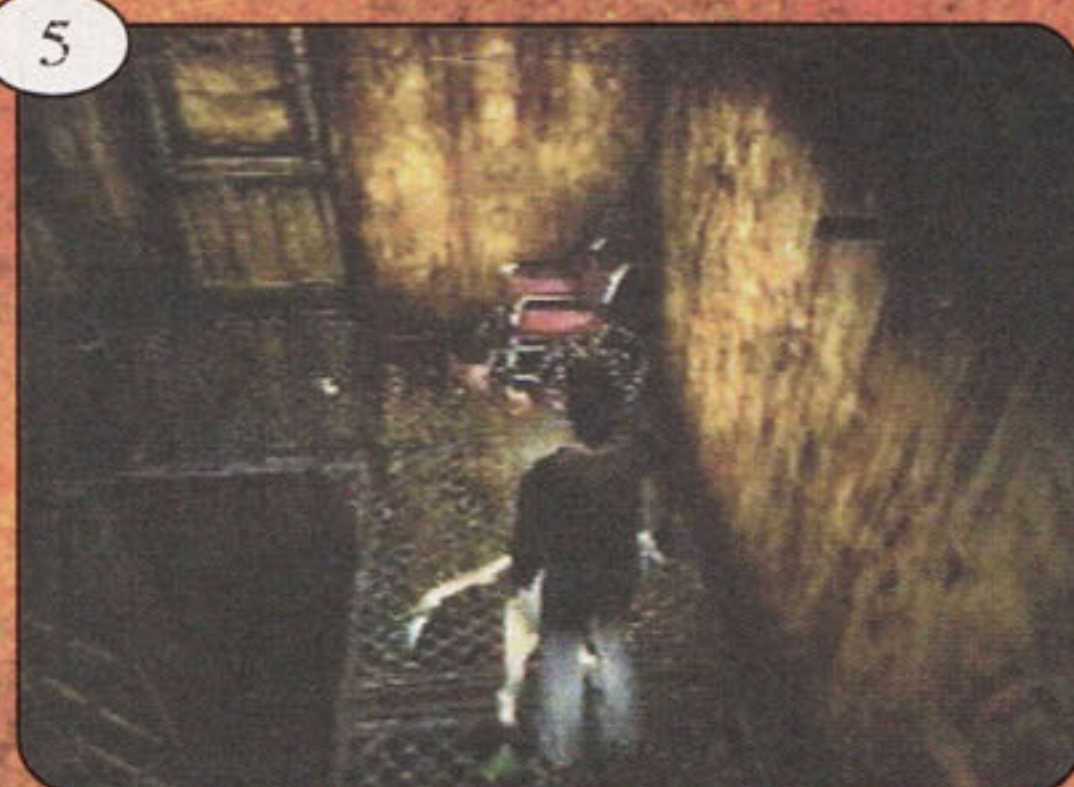
bola de borracha que está disponível para pegar. Saia desse quarto e siga até o final do corredor. Note que a porta está fechada e a única solução é passar pelo "Hall", (FOTO 4) entre e mate alguns

4



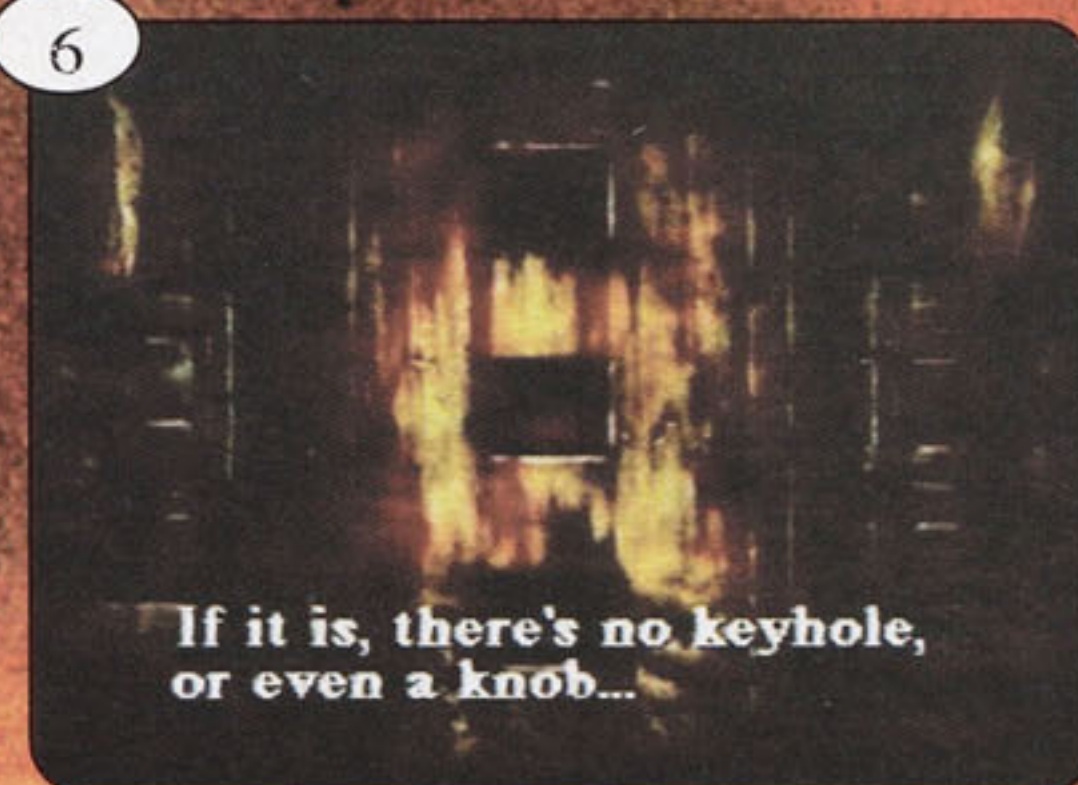
monstros no local até encontrar a saída do outro lado da sala. Chegamos ao outro lado do corredor. Não esqueça de abrir a porta a sua direita (unlocked). Entre na primeira sala de aula e procure a mesa que está no centro do quarto; veja que há vários cartões jogados na mesa. Pegue um deles. Saia das salas e passe a porta dupla até o novo corredor. Entre na enfermaria, pegue uma bebida, um Kit e salve seu jogo. Siga o corredor e entre no Lobby. Lá encontrará, além do monstros, a cadeira de rodas, uma ampola e uma porta

5



dupla trancada. (FOTO 5) Volte e entre na estranha recepção. Você encontrará munição e uma surpresa: uma porta idêntica àquele quadro bizarro que vimos anteriormente. (FOTO 6) Notará que tem

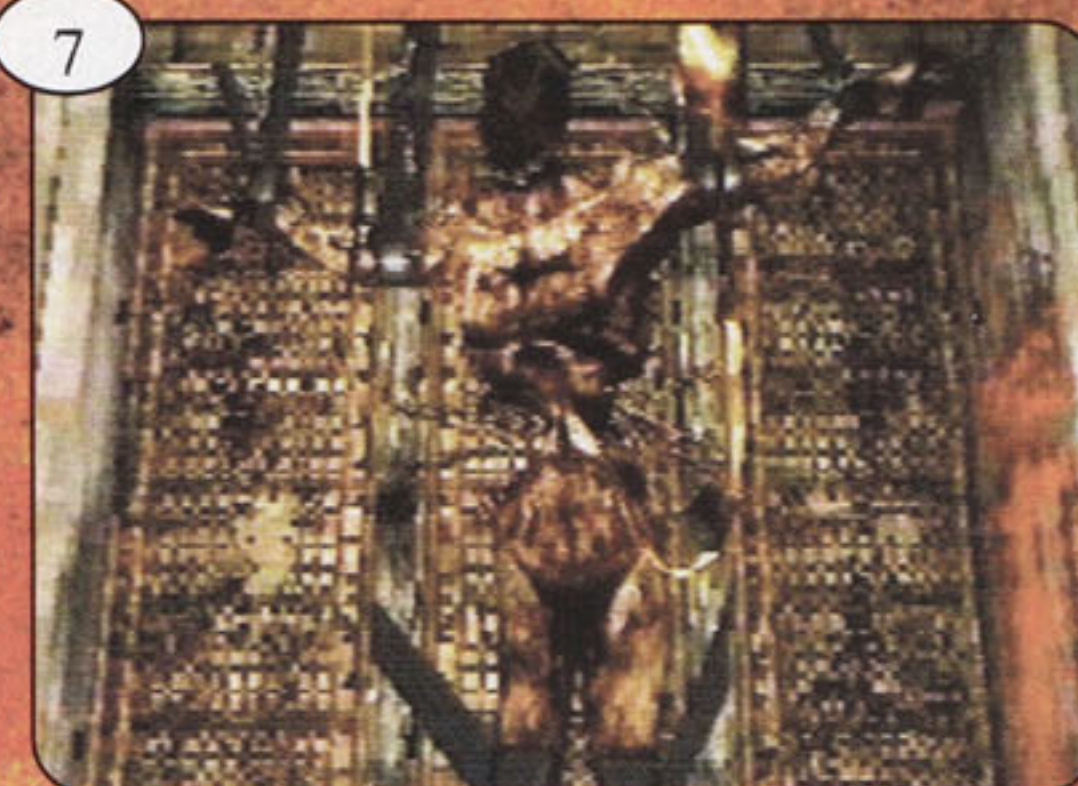
6



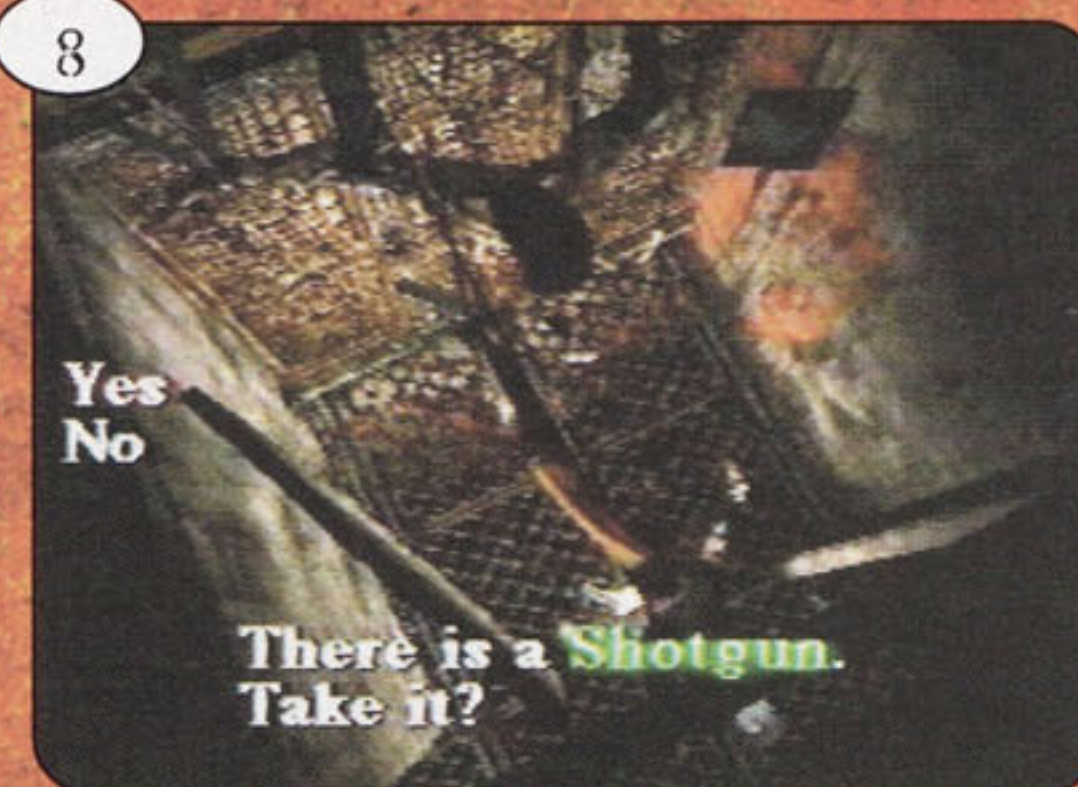
If it is, there's no keyhole, or even a knob...

uma abertura para um cartão. Vamos utilizar o cartão encontrado na sala de aula e destrancar a porta. Passe por ela e entre na porta exatamente a sua frente, o banheiro das mulheres. Esse banheiro serve como elevador, já que uma vez dentro dele você subirá um andar. Mistério! Entre no banheiro ao lado para pegar munição e volte de onde veio. De volta ao primeiro andar, entre no banheiro dos homens, só que dessa vez outra surpresa. Um cadáver mutilado e pendurado; a seus pés você encontrará uma Espingarda! (FOTO 7, FOTO 8).

7



8

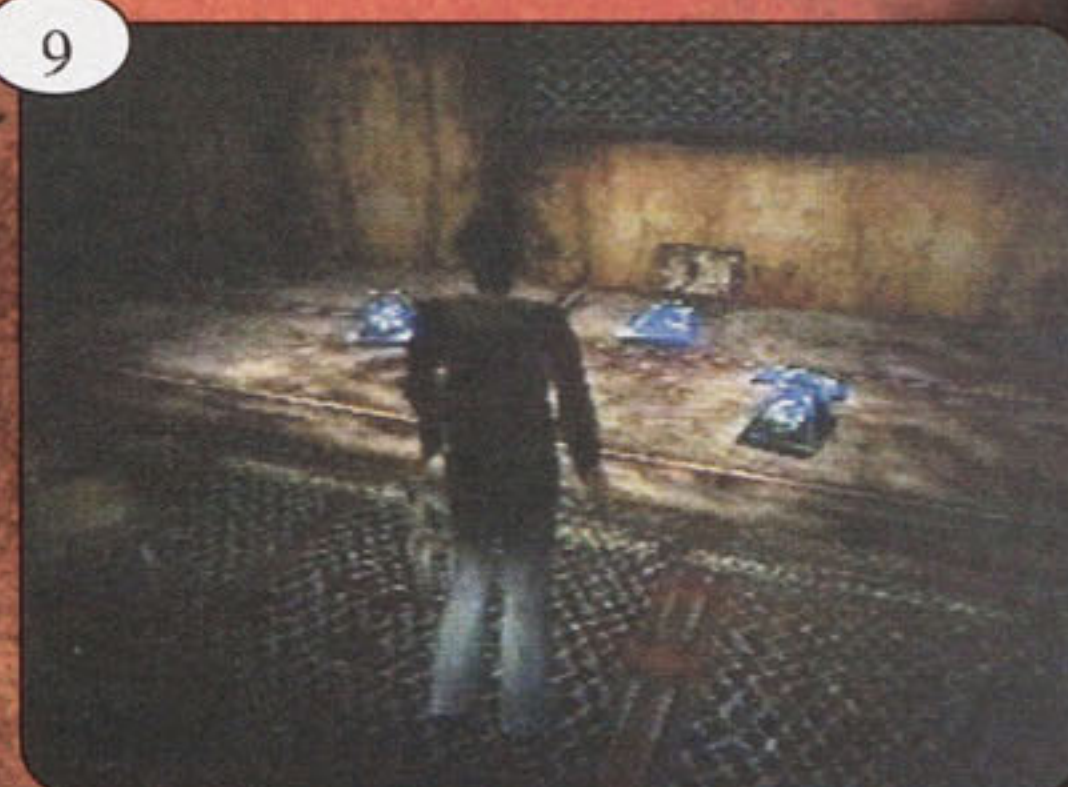


Yes
No

There is a Shotgun.
Take it?

Obs: Examine as paredes e encontrará uma estranha inscrição. Se conseguir encontrar, você poderá ler um livro secreto na "Library Reserve". Siga mais à frente e notará que a única maneira de seguir no corredor é entrando pelas salas de aula.

9



(FOTO 9) Na segunda sala você verá uma mesa com alguns telefones. Nada a fazer; saia da sala. Surpresa! (FOTO 10) O telefone toca e é Cheryl do outro lado da linha, pedindo socorro. Assustado, Harry nada pode fazer. Vamos sair e seguir para o segundo andar.

10



Parte 17 - Escola assombrada - Parte 2

Artigos nesta área:

Caixa de balas
Bebida
Balas para Espingarda
Chave reserva da biblioteca

Chegando lá, entre nas salas de aula do mesmo corredor. Na primeira sala pegue uma caixa de munição e na segunda você encontrará munição para a espingarda. Saindo, não lhe resta muita escolha senão uma grande porta a sua frente. Siga por ela e sairá no corredor aonde se encontra a sala de música. Dessa vez ela está bloqueada. Seguimos então até o "Locker Room". (FOTO 1) Lembra daquela sala do pequeno gatinho



SILENT



que foi devorado ao sair do arquivo? Pois bem, temos a mesma situação aqui, pelo menos bem pare-

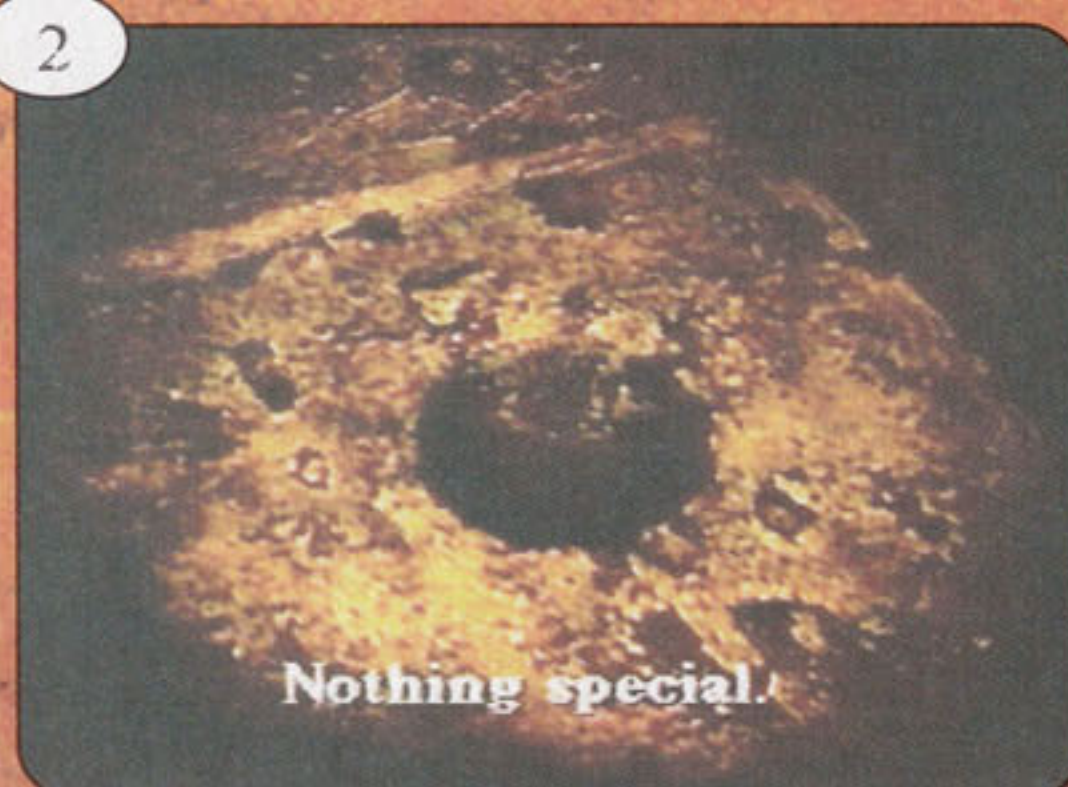
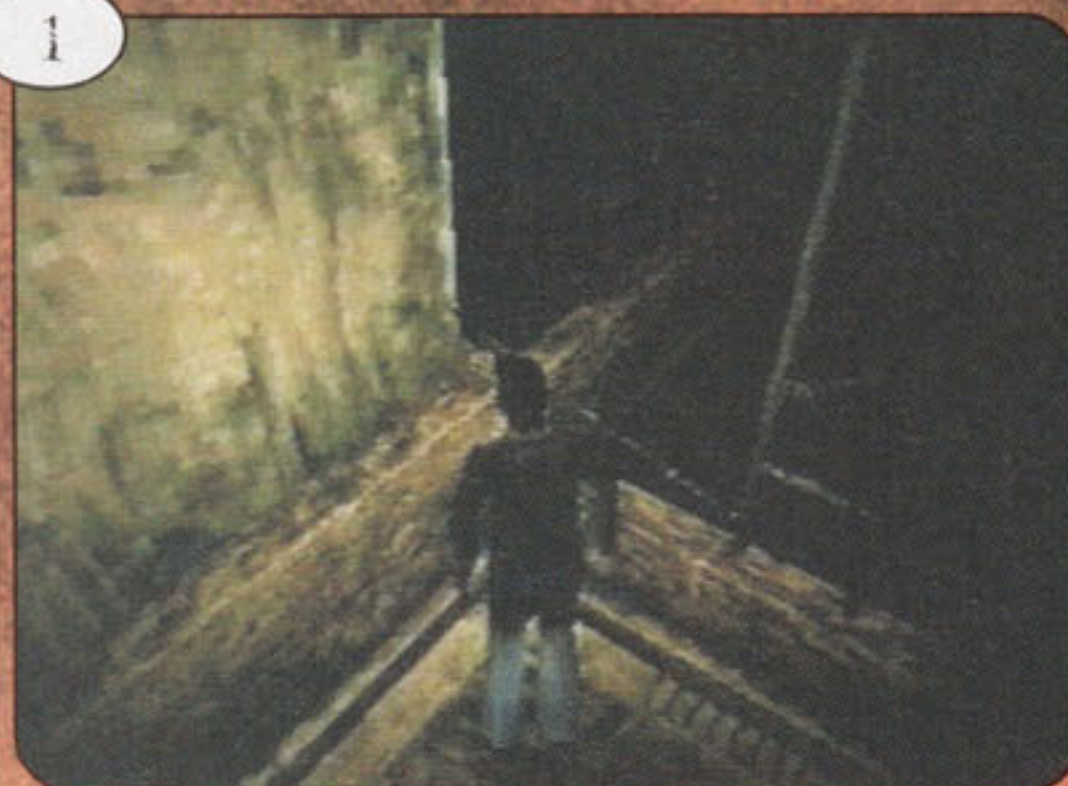


cida. (FOTO 2) Entre e ouça o barulho vindo dos armários; siga-o e veja uma porta batendo; ao abrir dessa vez, Harry nota que além de sangue não há mais nada. Saindo da sala; "SUSTO", o primeiro e grande susto do jogo. Um cadáver pula fora do armário e deixa cair a chave de reserva da biblioteca. Apanhe a chave e volte para o corredor; vamos em direção à escada e subiremos pela primeira vez ao telhado da escola!.

Parte 18 - O telhado

Artigos nesta área:
nenhum (Telhado)
Chave de sala de aula
(Se resolver o quebra-cabeças)

Ah! O telhado. Arrepiante, não? (FOTO 1) Sem nenhum monstro, mas mesmo assim assustador, caminhe e observe algumas coisas. Primeiro há uma chave com a qual você pode abrir uma torneira. (FOTO 2) Segundo, há uma vala por onde a água corre e no meio dessa vala há um buraco. E terceiro, uma chave no fundo do ralo bem no final dessa



vala, impossível de alcançar. Bem, a primeira coisa que pensamos é em abrir a torneira e

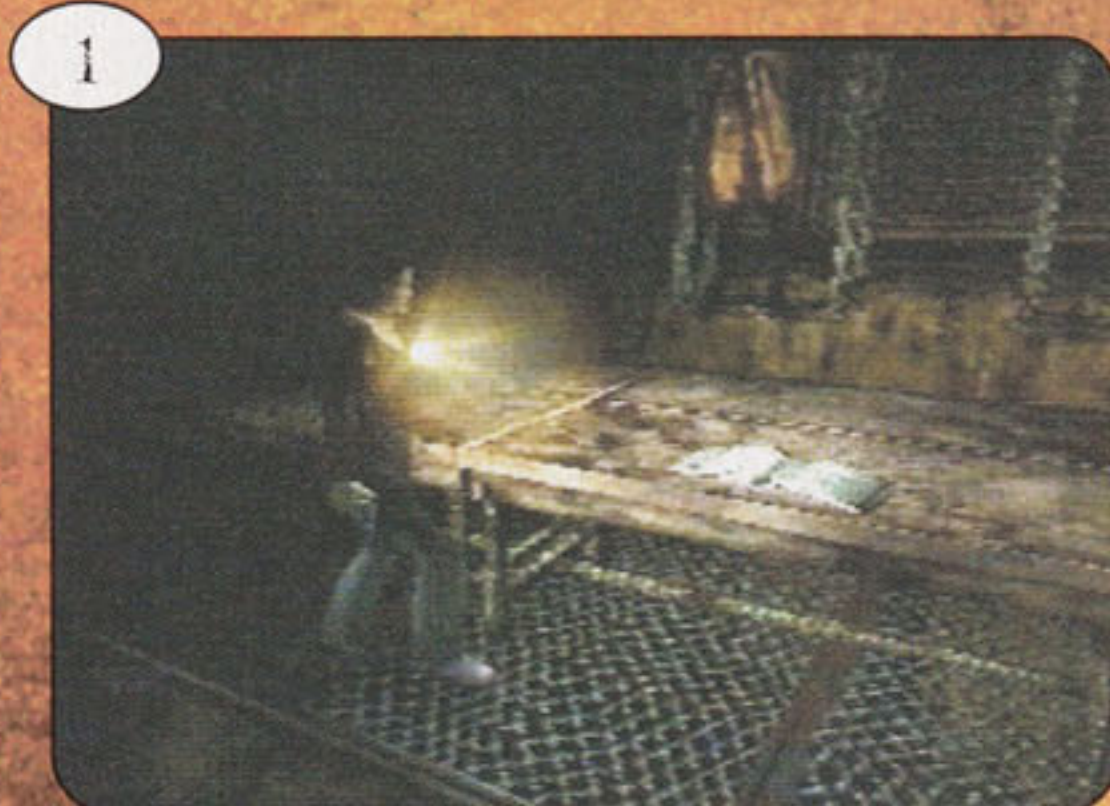


esperar a chave sair do ralo. (FOTO 3) Fazendo isso você notará que a água nem chega até o ralo, ela entra pelo buraco. Dessa forma temos que tampar esse buraco. (FOTO 4) Aí está uma utilidade para a bola de borracha. Colocamos ela e tampamos o buraco. Repetimos a operação e voltamos para o ralo. Em parte deu certo, o único problema é que a chave sumiu, desceu pelas tubulações até o jardim. Corremos então até o jardim e procuramos a chave. Ela encontra-se no canto esquerdo da porta que saiu.

Parte 19 - O porão

Artigos nesta área:
Caixa de balas
Kit socorros
2 bebidas
2 caixas de munição para Espingarda
Ampola

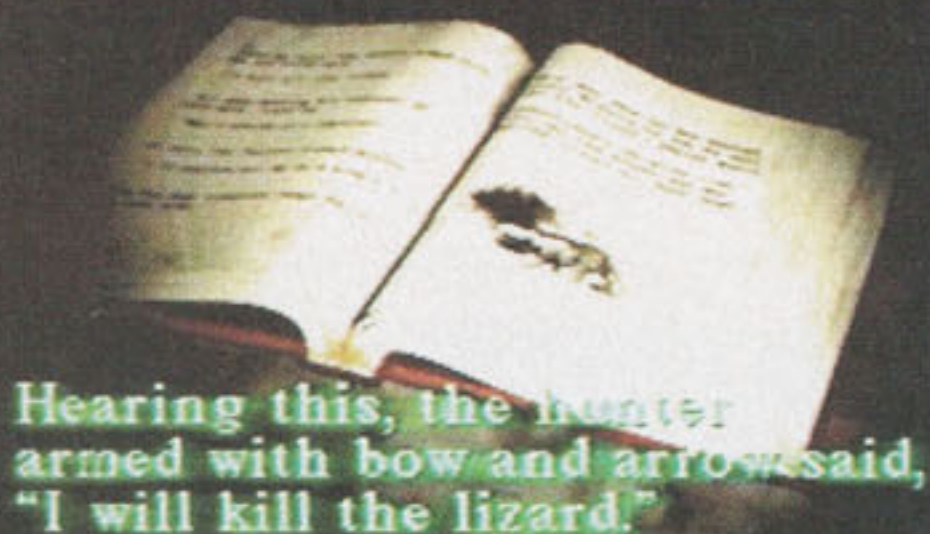
Agora que você adquiriu a chave, suba e entre na Biblioteca; chegando lá pegue o Kit que se encontra numa estante ao lado. Saia pela outra porta e entre nas salas de aula com a chave que conseguiu no telhado-jardim. Você encontrará munição na primeira e na segunda sala, se observar na mesa dessa sala verá um livro aberto numa história de conto de fadas (FOTO 1)



"Hearing this, the hunter armed with bow and arrow said, *"I will kill the lizard."* But upon meeting his opponent, he held back, taunting, *"Who's afraid of a reptile?"* At this, the furious lizard hissed, *"I'll swallow you up in a single bite!"* Then the huge creature attacked, jaws open wide. This was what the man wanted. Calmly drawing his bow, he shot into the lizard's gaping mouth. Effortlessly, the arrow flew, piercing the defenseless maw, and the lizard fell down dead."

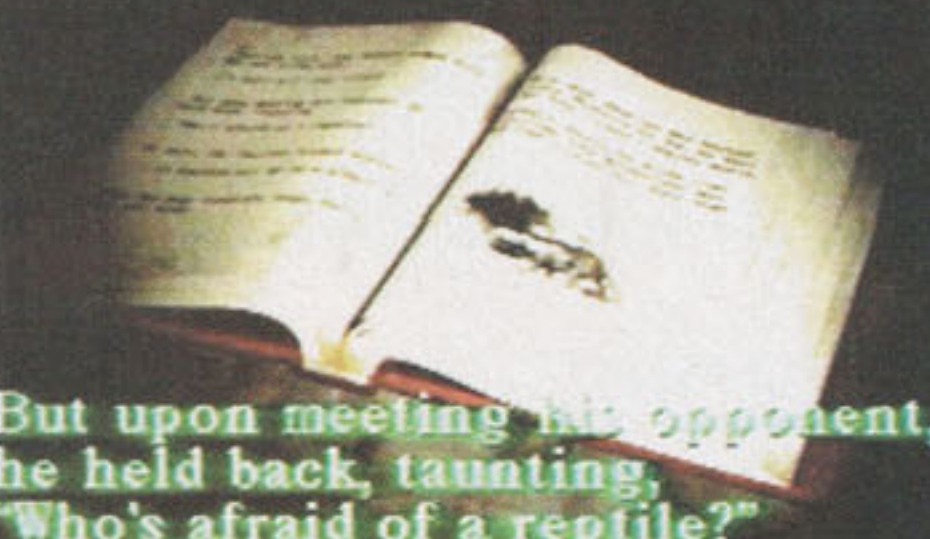
HILL

2



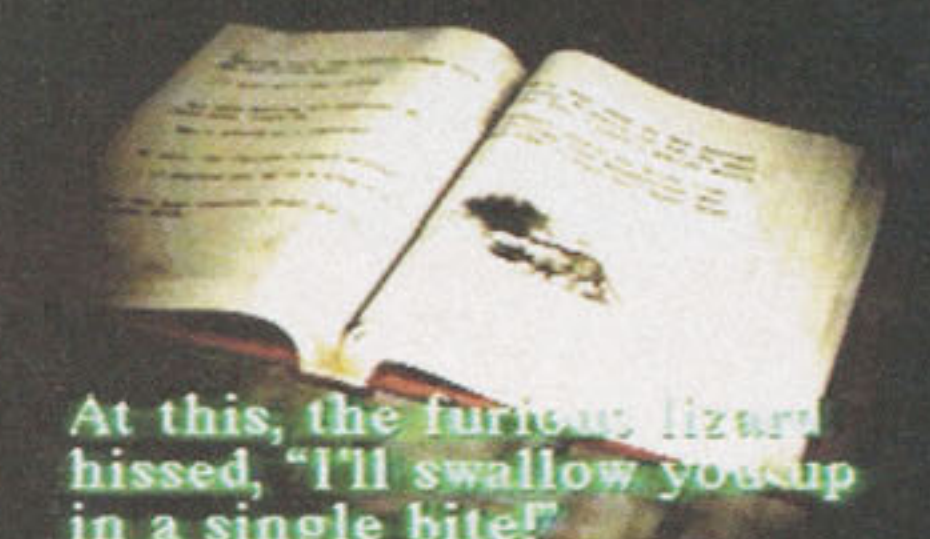
Hearing this, the hunter armed with bow and arrow said, "I will kill the lizard."

3



But upon meeting his opponent, he held back, taunting, "Who's afraid of a reptile?"

4



At this, the furious lizard hissed, "I'll swallow you up in a single bite!"

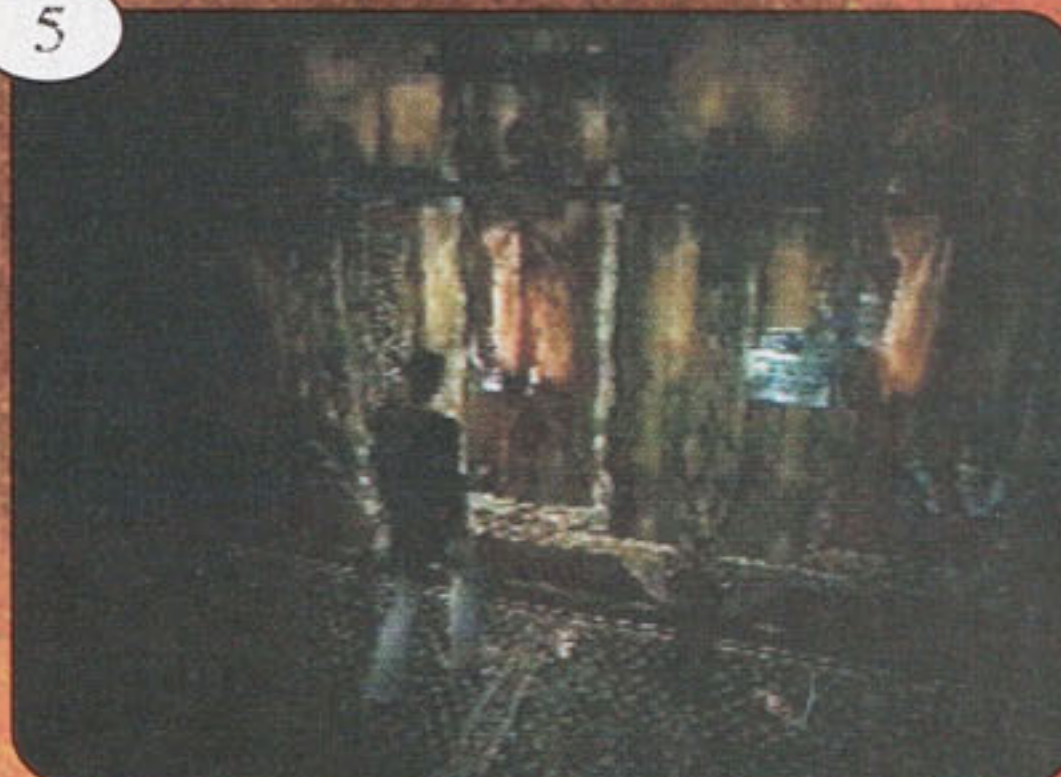
Traduzindo, ficaria mais ou menos assim:

"Ouvindo isto, o caçador amou seu arco e flecha e disse "Eu vou matar o lagarto." Mas ao conhecer o oponente dele, ele recuou assustado: "Quem tem medo de um réptil?" Assim, o furioso lagarto gritou "Eu o engolirei com uma única mordida!" Então a criatura enorme o atacou e suas mandíbulas se abriram. Era isso que o homem queria: "Calmente puxou seu o arco e atirou no lagarto que estava de boca aberta. Sem esforço, a flecha voou, perfurou o pescoço indefeso, e o lagarto caiu morto".

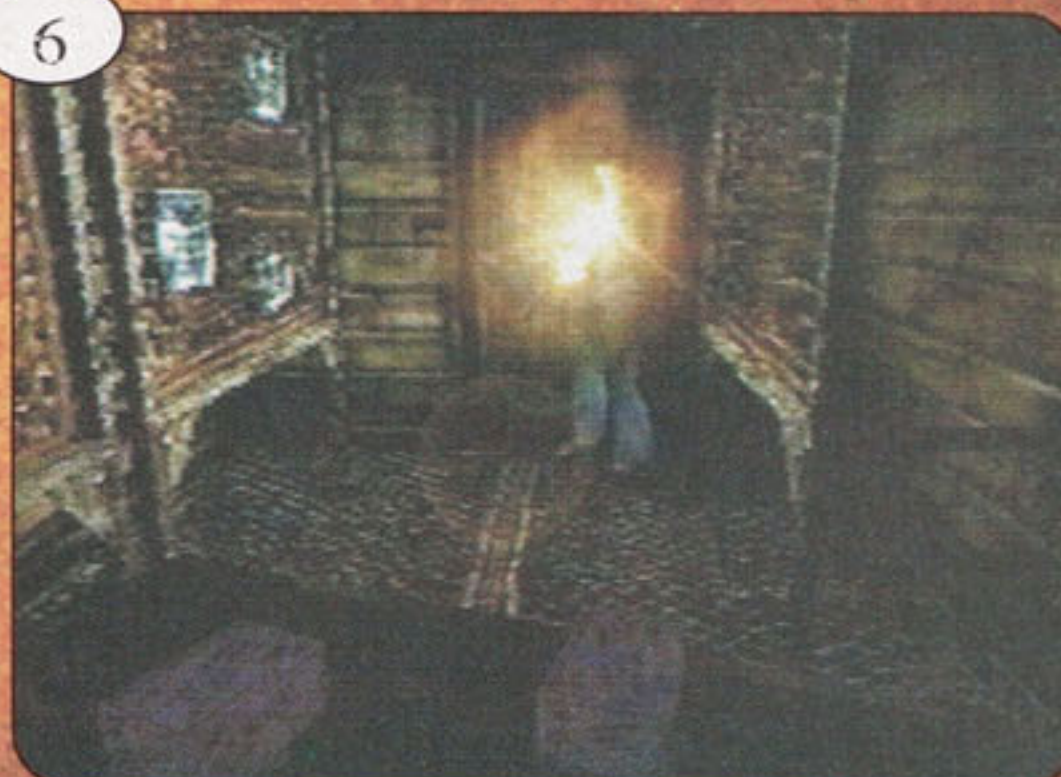
Além desse livro não há mais nada nesse quarto que interesse, a não ser que goste de ver corpos enforcados e mutilados; saia e continue no corre-

dor; examine-o bem e encontrará outra bebida. Vamos descer até o porão. Desça todos os lances da escada até chegarmos ao porão (FOTO 5). Chegando lá, encontraremos duas salas "Storage" e "Boiler",

5

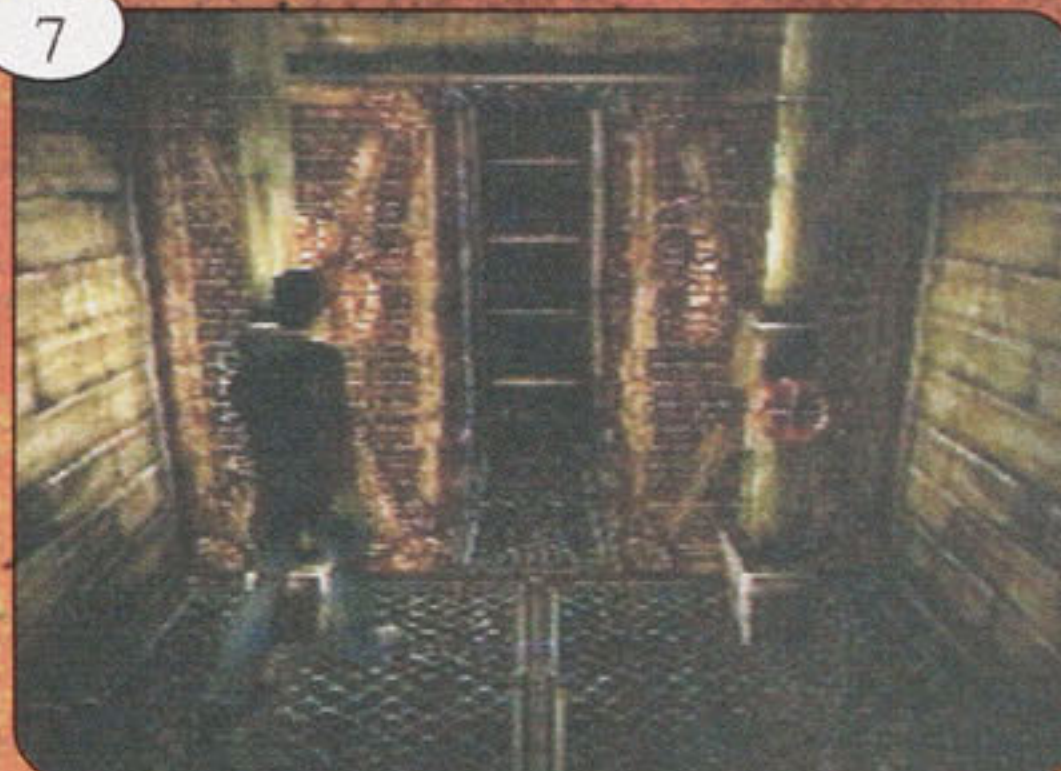


6



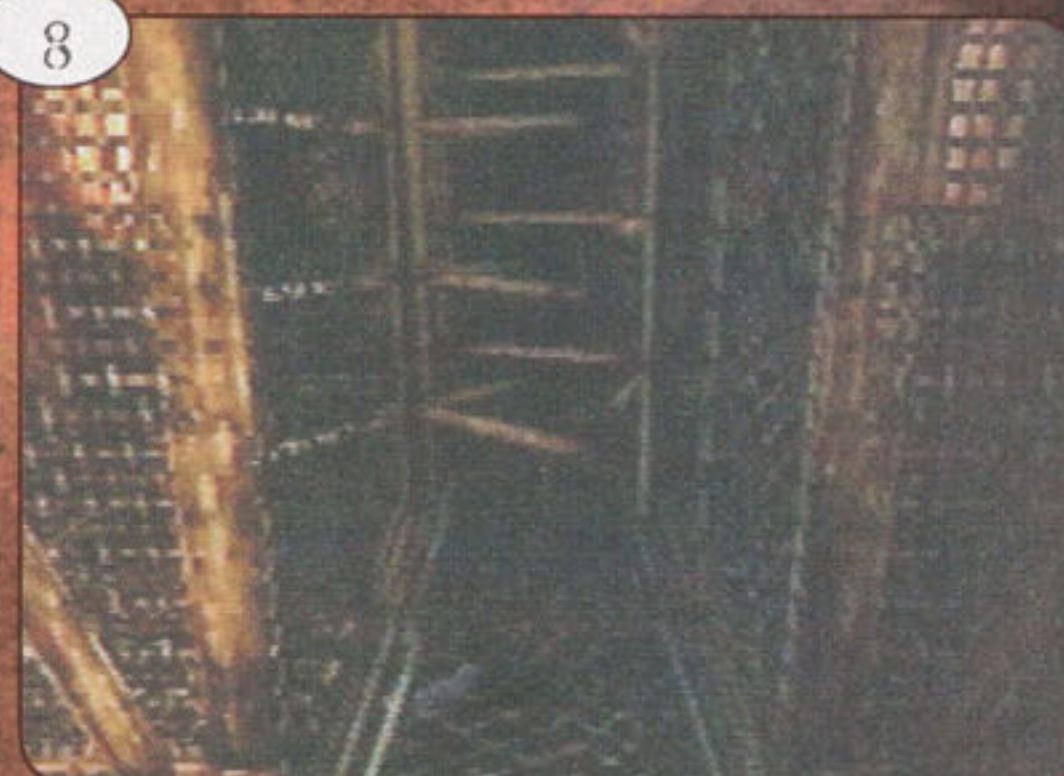
mais conhecida como caldeira. (FOTOS 6 E 7) Entre primeiro no estoque "storage", pegue a ampola e as munições. Siga agora para a caldeira.

7



Encontraremos então um pequeno quebra-cabeças. (FOTO 8) Duas manivelas que, giradas corretamente, abrirão caminho. Gire a manivela da esquerda uma vez para a direita e a da direita duas vezes para a esquerda. Um pequeno elevador o aguarda para levá-lo a um destino nada agradável. Chegaremos então a nosso primeiro Boss (chefe) do jogo.

8

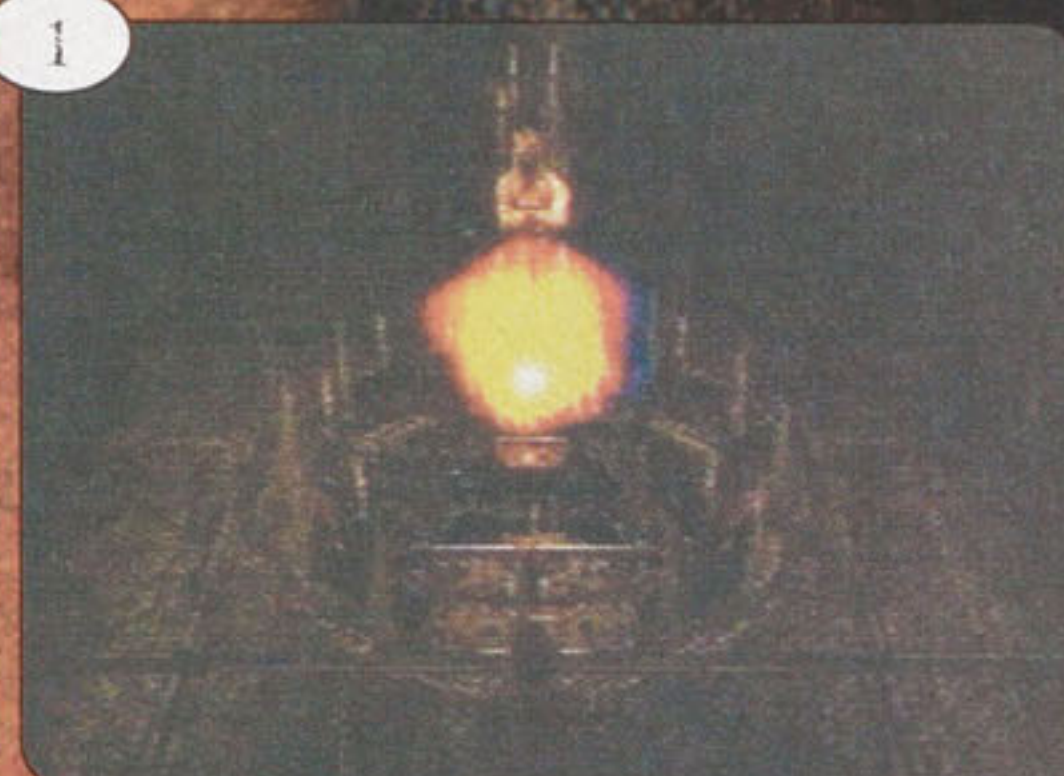


Partê 20 - A Caldeira e o Lagarto

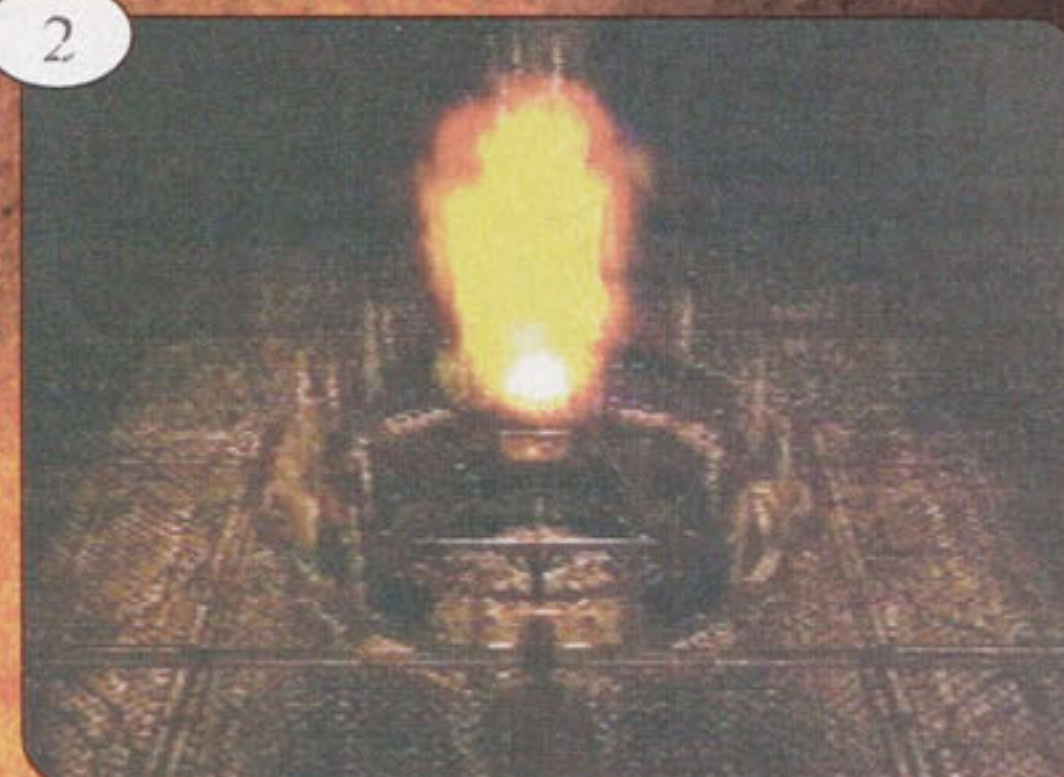
Artigos nesta área:
K. Gordon Key

Chegando lá embaixo você verá um corpo em chamas e algo muito, mas muito grande e furioso querendo pegar você (FOTOS 1 E 2)

1

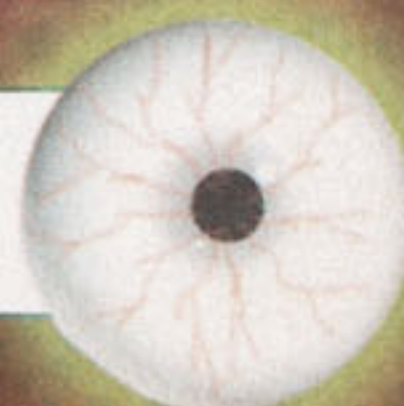


2



-----Chefe: Largemouth-----

Lembra-se da história do livro que viu lá em cima? Pois bem, vamos usar a mesma técnica, ou seja, fuja e atire até algo estranho sair de sua boca; quando ele abrir enorme a mandíbula, atire para valer. Cuidado, pois apesar do tamanho, ele é rápi-



SILENT

3



do e mortal. (FOTO 3) Se fizer corretamente, você continuará vivo para o restante do jogo. Vamos lá! Logo após matar o Largemouth, você verá um pequeno filme (CG) onde uma mulher aparece diante de Harry. (FOTO 4) Ele corre em sua direção mas ela

4



desaparece no ar. Sirenes começam a tocar e você se vê diante da caldeira desligada. Próximo ao local aonde a moça apareceu tem uma chave.

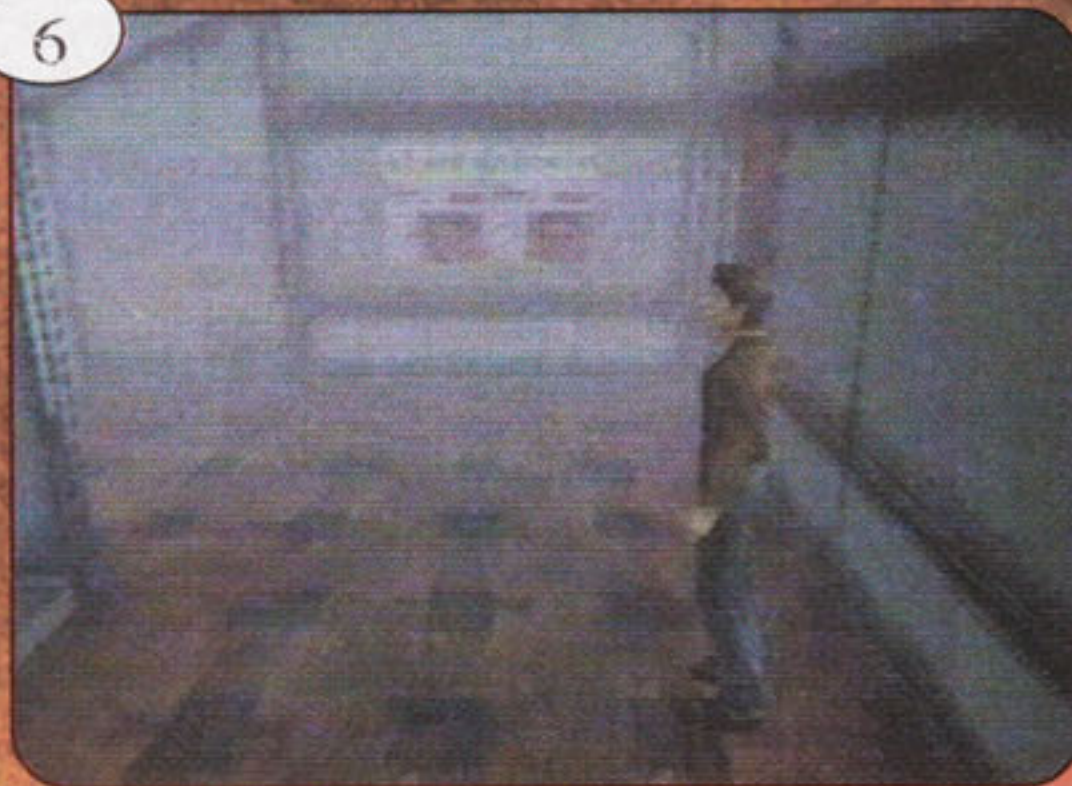
(FOTO 5) Saindo do quarto notará que tudo voltou

5



ao normal. Ufa! Suba os degraus e além do som de sinos de igreja uma marca aparecerá no seu mapa. Nosso próximo objetivo. (FOTO 6) OBS: Antes de sair dê uma olhada na recepção e verifique novamente o livro de professores. Lá encontrará o endereço de K.Gordon!

6



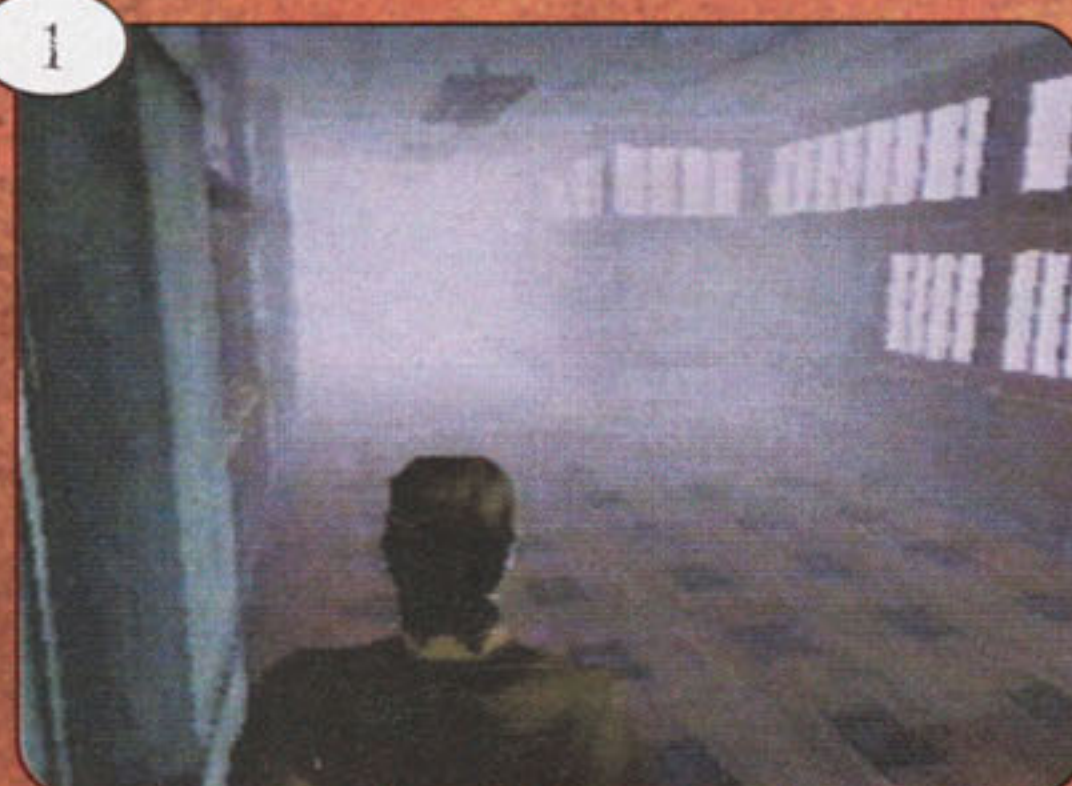
Parte 21 - A Igreja de SILENT HILL

Artigos nesta área:

5 caixas de balas
Flamers
Chave da ponte levadiça
Bebida
Kit socorro
2 caixas de munição para espingarda

Uma vez que você deixar a escola, vá para o sul na Rua Midwich, e então siga para leste na Rua Bradbury até você chegar a uma ruela que, seguindo ao norte, chega até a Rua Bradbury.

1



2



(FOTO 1) Suba por aí e note que quando a câmera mudar de ângulo, lhe mostrará um pequeno corredor.

(FOTO 2) Bem, achamos a casa de K.Gordon. Entre, pegue os itens e note que a casa é idêntica a outra que passamos no começo do jogo. (FOTO 3) Aproveite e salve seu progresso. (FOTO 4) Atravesse a casa e siga ao sul até a Rua Bladbury; continue para a

3



4



esquerda até encontrar outra ruela; note que no meio do caminho você poderá encontrar uma bebida em cima dos bancos. Chegando nessa ruela, atravesse até encontrar a Rua Bloch, siga para direita até chegarmos à Igreja. (FOTO 5) Chegando lá veremos um pequeno filme (CG); uma senhora prá lá de sinistra lhe diz que sabe o que você procura e o que acontece com a cidade. (FOTO 6) Muito miste-

5



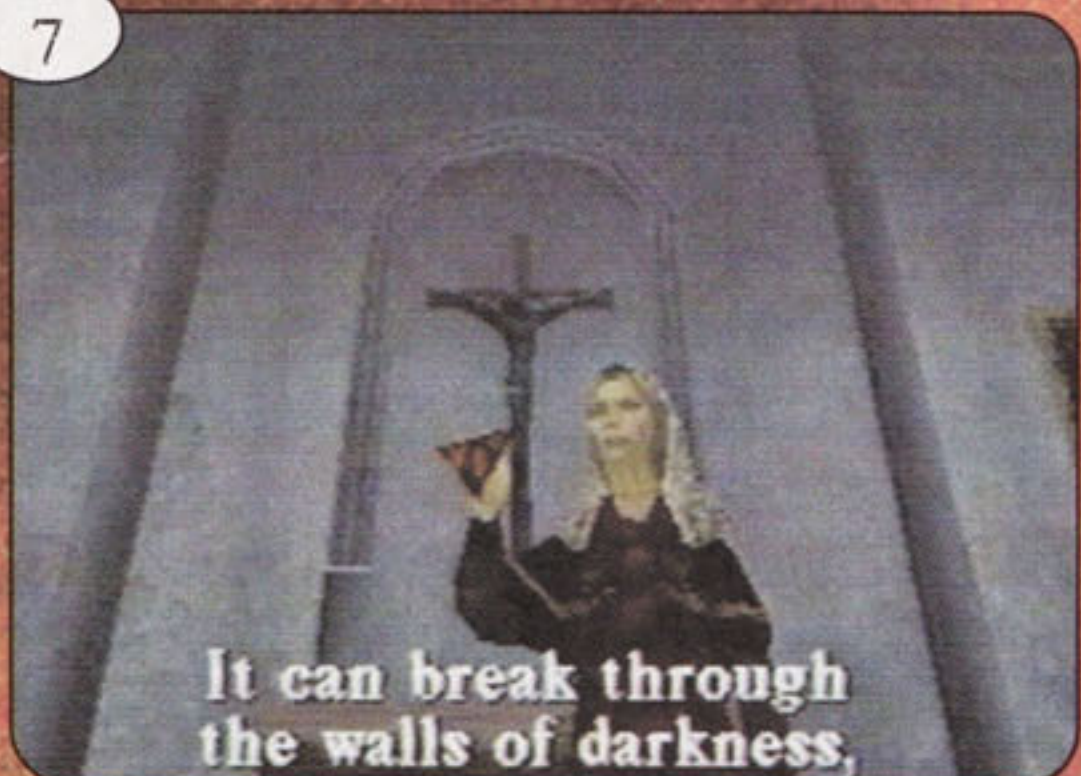
HILL

6



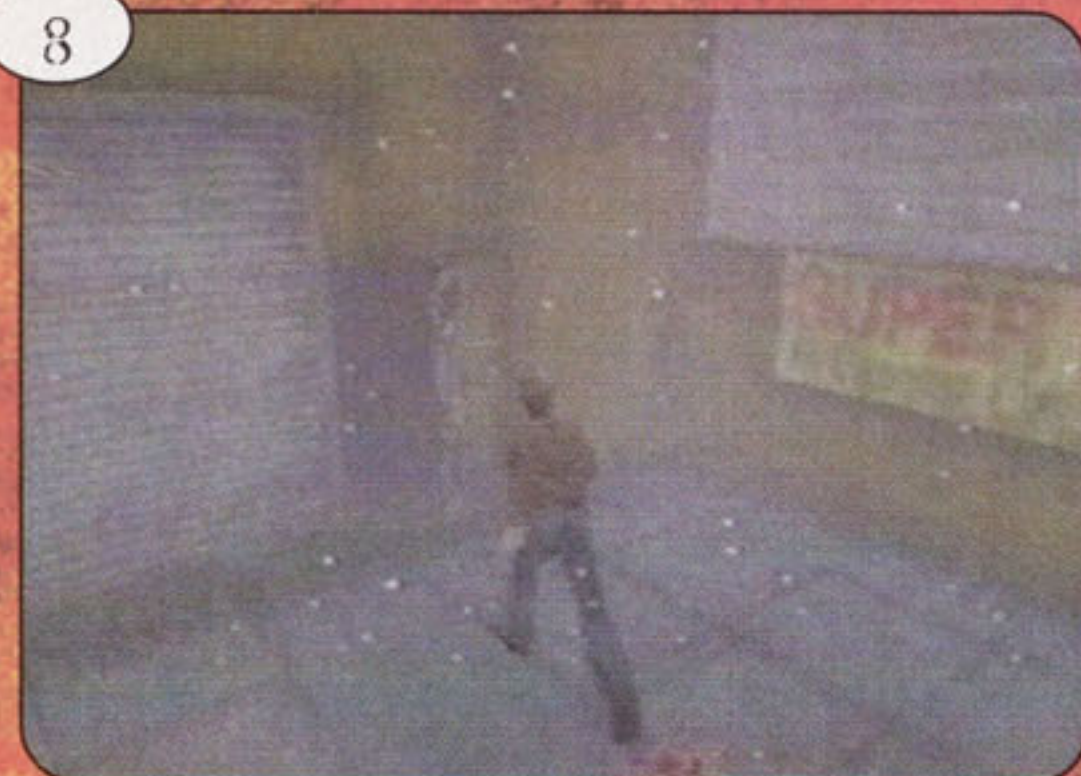
riosa, ela deixa um artefato "Flauros", que poderá te ajudar posteriormente, e a chave da ponte levadiça. (FOTO 7) Ela diz que você tem que ir até o hospital antes que seja tarde. Sem deixar Harry

7



se aproximar, ela sai e tranca a porta por onde passou. Pegue os itens deixados pela velha e vá para porta aonde poderá salvar seu jogo. Saindo, vá pela direita até o posto de gasolina e pegue mais munição. (FOTO 8) Aqui existem alguns itens secretos que só estarão disponíveis quando você

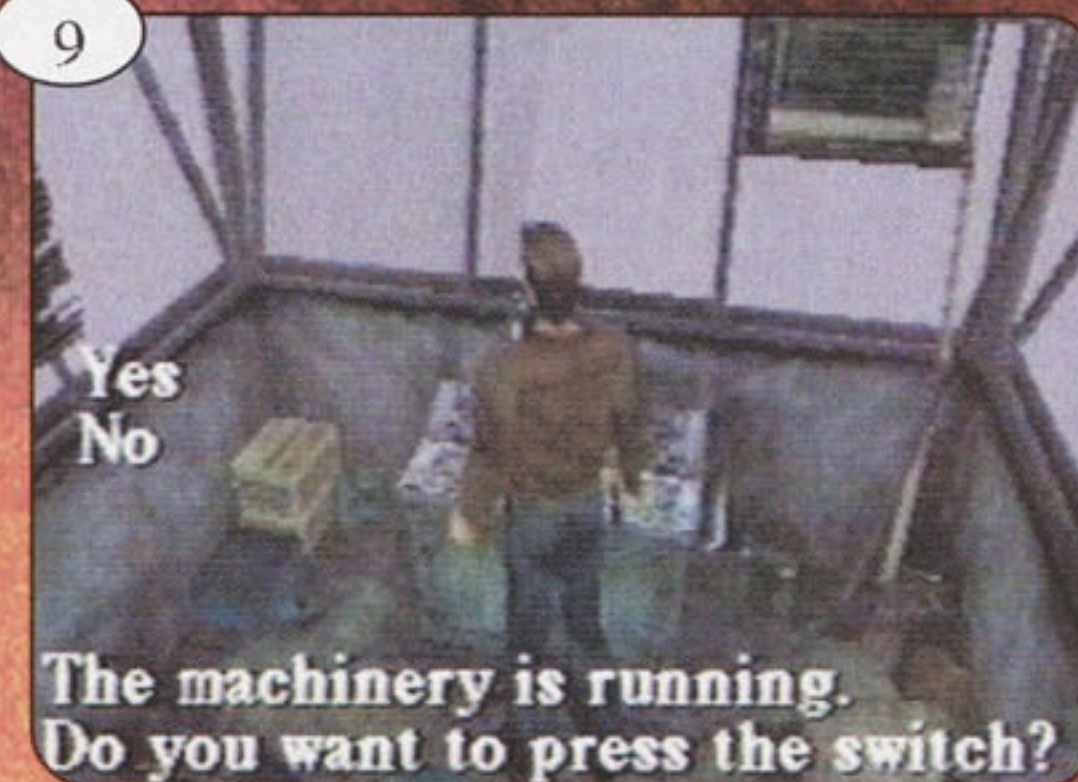
8



terminar o jogo e recomeçar num novo modo chamado "Fear Mode" que explicaremos posteriormente. Siga agora para a ponte e encontre a sala de controle, que fica ao lado direito da mesma rua que está

andando, a Rua Bloch. Observe que enquanto se dirige para a ponte, você verá algumas escadas quebradas ao lado da rua; examine-as e encontrará alguns itens. Suba até o controle e pegue uma bebida; um novo mapa e um local para salvar seu progresso. Coloque a chave, aperte o botão e ligue a ponte. (FOTO 09) Pronto, seu caminho está liberado para a região Central de SILENT HILL.

9



Parte 22 - Hospital de SILENT HILL e sua região Central

Artigos nesta área:

Caixa de balas
Kit socorro
Mapa do hospital
Mapa do porão do hospital
Bebida
Garrafa de plástico
Chave de porão
Líquido desconhecido

Observe as escadas desse lado também; você poderá encontrar itens escondidos. Continue ao sul na Rua Crichton e encontrará o Hospital Alchemilla. Já dentro do saguão de entrada do hospital, salve seu progresso. Harry ouve um tiro. Siga o corredor até a primeira porta a sua esquerda. (FOTO 1) Veja mais um filme e conheça o Dr. Kaufmann,

1



médico do hospital. Aparentemente estava dormindo e quando despertou todos tinham sumido e monstros estavam por toda cidade e no hospital. Depois das apresentações você se separará e o jogo prossegue.

(FOTO 2 FOTO 3 FOTO 4) Você estará de frente para a porta que você entrou; assim, vire à direita e entre na porta naquela direção. Não há nada interessante neste quarto, assim continue até a porta no fundo; você sairá na recepção novamente, mas do lado de dentro do balcão. Pegue o kit e o mapa do hospital, volte para a sala de onde

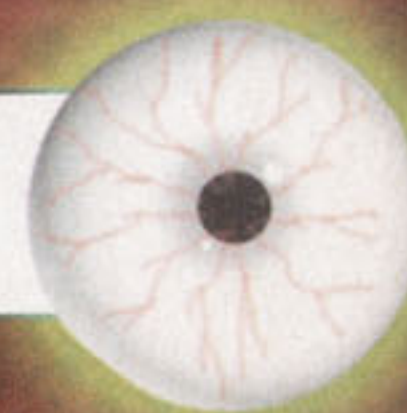
2



3



4



SILENT

começou e vá para a segunda porta que tem na sala, entre e encontre uma saleta onde você verá um jornal na mesa com algumas reportagens recortadas. Siga pela outra porta e saia num novo corredor, com acesso a várias salas e um elevador. Siga para o escritório do doutor e pegue o mapa para o subsolo, (FOTOS 5 e 6), continue, entre na sala de conferência e encontre a chave para o porão.

5

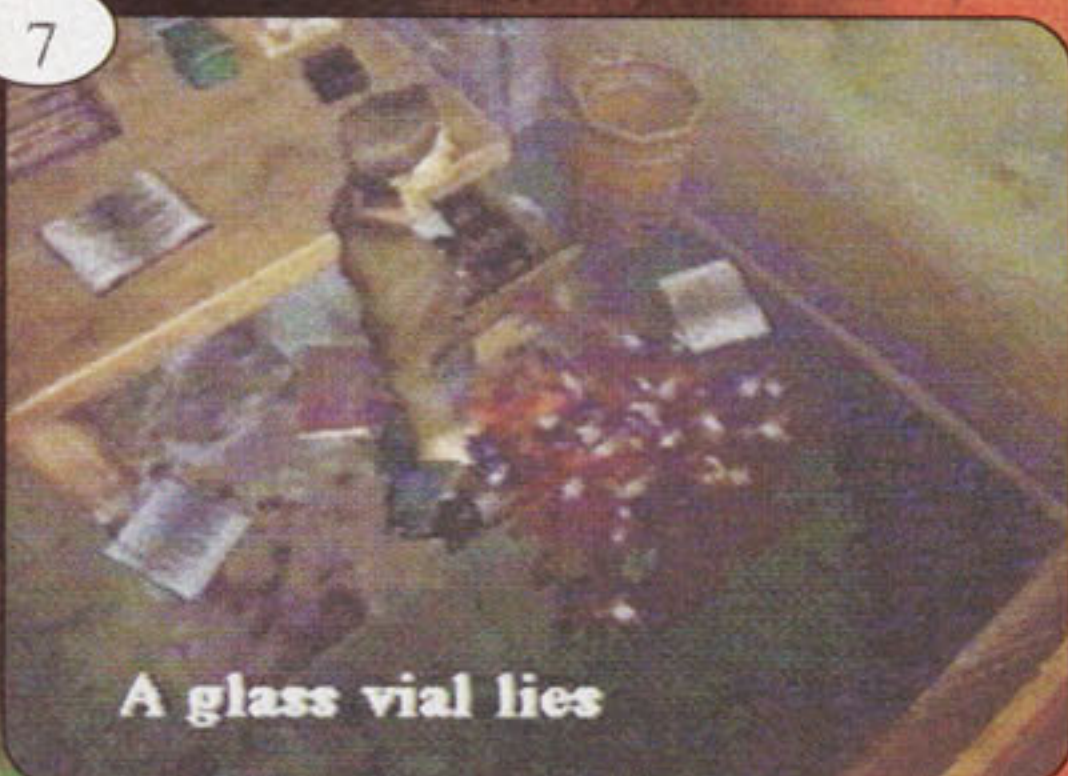


6



Siga para a cozinha e pegue uma garrafa vazia, logo depois examine a sala ao lado e veja que está uma bagunça, ou seja, alguém andou mexendo no local. Procure atrás da escrivaninha e veja algo estranho jogado no chão, uma espécie de líquido. (FOTO 7) Use a garrafa vazia e recolha um pouco desse material. Poderá ser útil mais para frente.

7



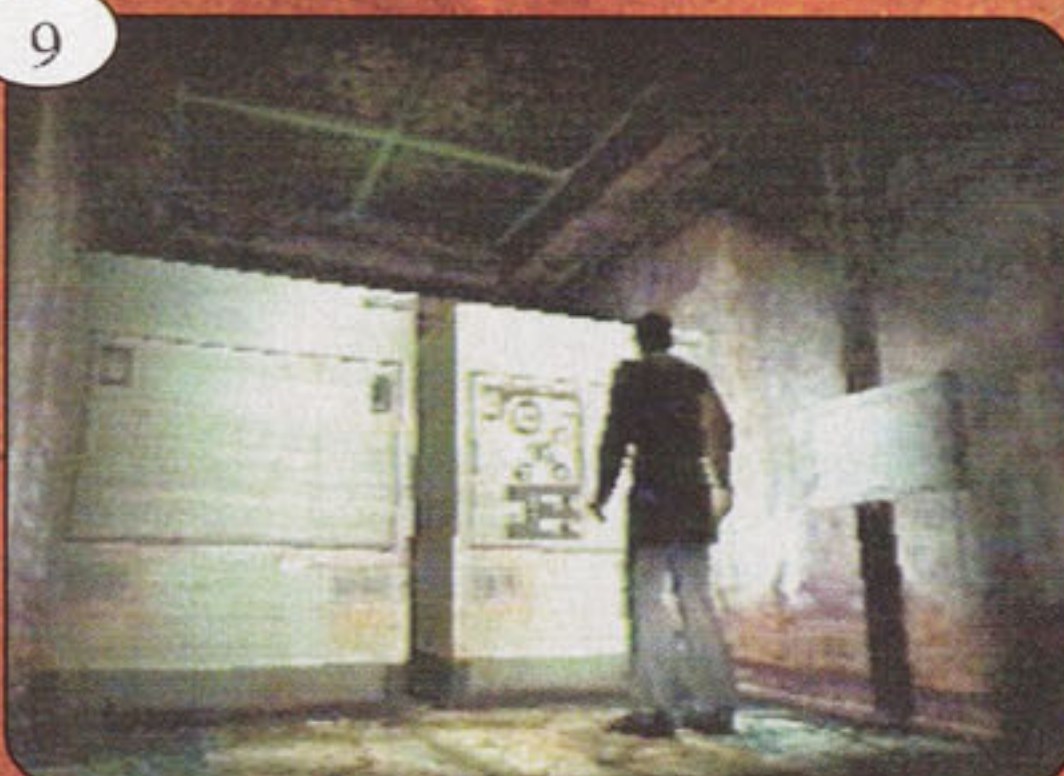
Para dizer a verdade é um dos pontos fundamentais para que o final de seu jogo seja bom ou ruim. Verifique as outras portas e verá que estão trancadas. Examine o elevador e note que está sem força. (FOTO 8) A única saída é a porta para o

8



porão. Use a chave. Na parte de baixo notará que a única porta disponível é a do gerador. Entre e ligue-o. (FOTO 09) Agora, vá para o elevador. Uma vez dentro dele, examine a área onde o botões

9



ficam e terá uma visão melhor dos andares que esse elevador serve. Escolha o 2.º andar. Quando sair, não conseguirá passar pela porta, pois está bloqueada; volte e suba para o 3.º andar e a mesma coisa acontece. Quando voltar para o elevador verá que um 4.º andar apareceu! Vá para lá e prepare-se; as coisas mudaram um pouco. Para pior, é claro.

Parte 23 - O Hospital Assombrado

Artigos nesta área:

Munição para espingarda • 3 Bebidas
2 caixas de balas • Pacote de sangue
Kit socorro • Ampola • Prato da "Rainha"
Prato do "Chapeleiro" • Prato do "Gato"
Prato da "Tartaruga"

1



(FOTO 1) Uma vez no 4.º andar, siga pelo corredor, a porta atrás de você será trancada, você verá que todas as portas estão trancadas, siga até encontrar uma saída. Quando passar por essa, ela será trancada também, (FOTO 2) dessa forma só lhe

2



restará descer pelas escadas, e a partir daí você tem o mapa. Não há nada no Quarto 301, mas se você entrar no Quarto 302, achará um local para salvar seu jogo, uma caixa de munição para espingarda e uma televisão. (FOTO 3) Siga e entre no Quarto 304

3



(O quarto 303 estará com a fechadura bloqueada); no lado direito da porta entre duas camas você encontrará uma bebida; analise a parede e veja uma placa de aço parafusada na parede.

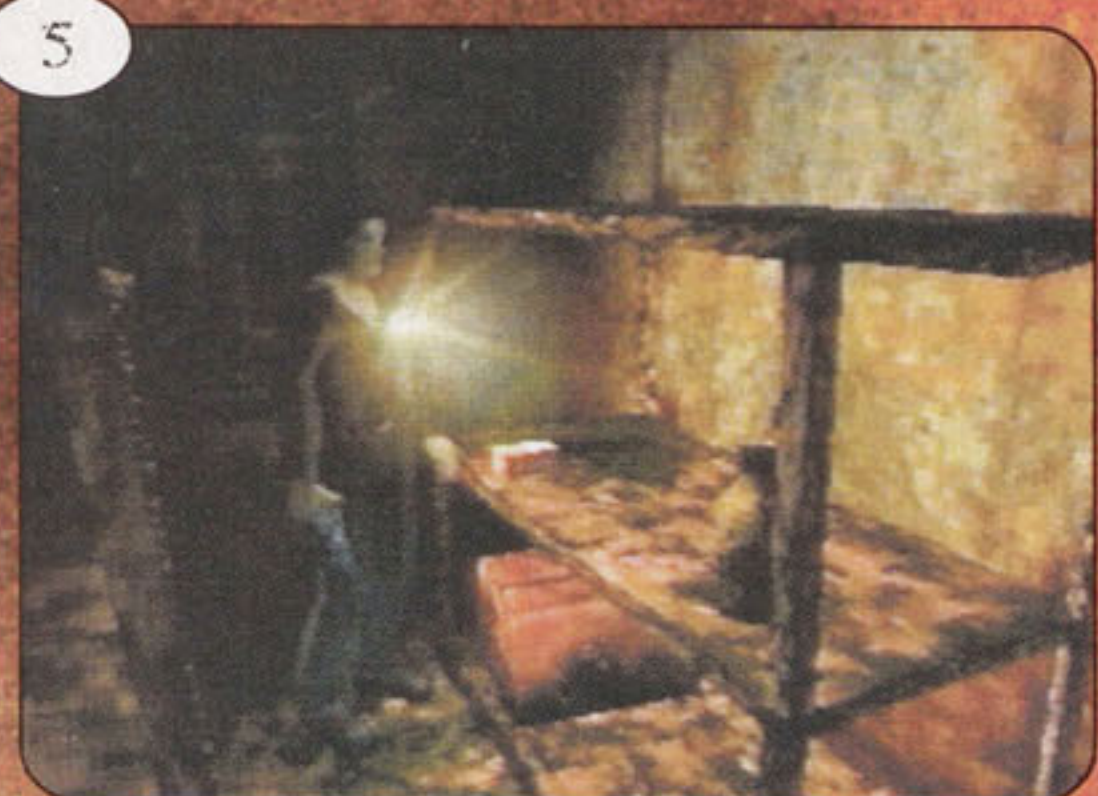
HILL

4

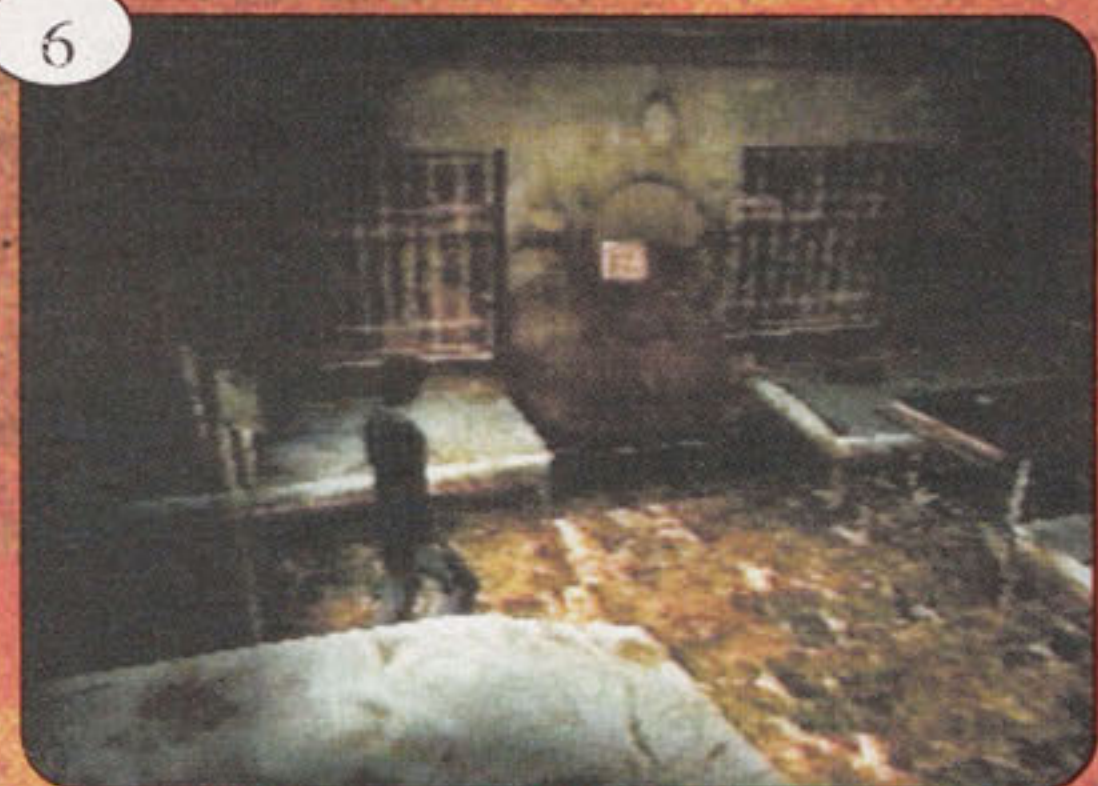
A steel plate
is screwed to the wall.

(FOTO 4) Agora siga e procure o "Storage room"; lá encontrará caixas de balas, Kit e um pacote de

5

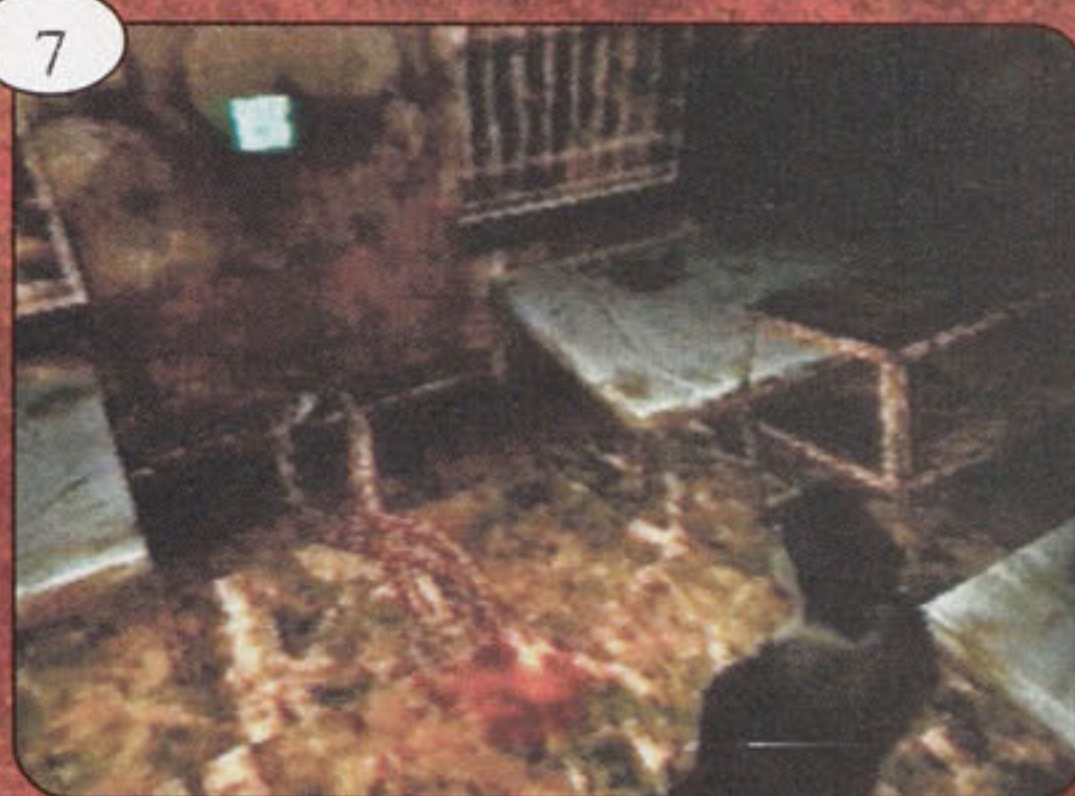


6



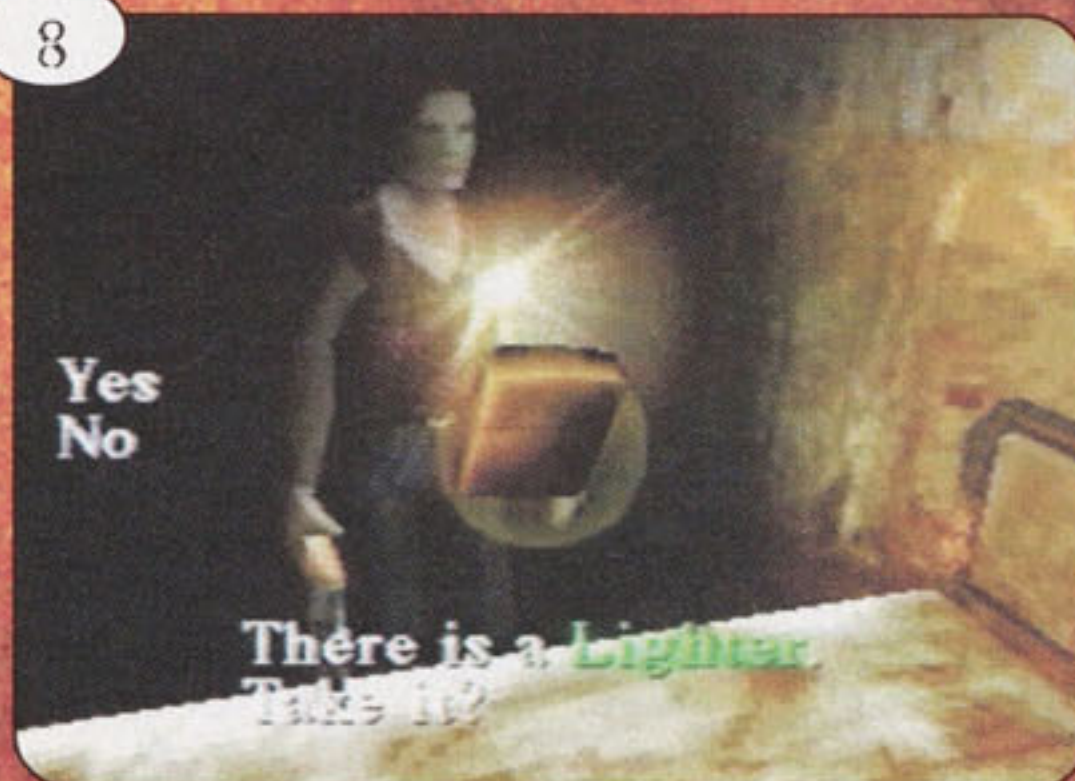
sangue, pegue-o, pois será útil logo mais. (FOTO 5) Pegue todos os itens e volte para o corredor rumo ao Quarto 6. Na parede do quarto você encontrará o prato do "GATO". Destranque a porta que dá para o elevador para poder usar posteriormente; entre no banheiro dos homens, no fundo você encontrará o prato das "Tartarugas". Pegue-o e volte para as escadas descendo rumo ao 2.o andar. Entre no quarto 201 e pegue o isqueiro, siga então para o Quarto 204. (FOTO 7) Na parte de trás do quarto encontrará o prato do "Chapeleiro", mas um tentáculo monstruoso lhe impede de chegar perto; note que ele está distraído com

7



uma pequena poça de sangue. Use a bolsa de sangue que tem guardado; com o monstro distraído tentando pegar a bolsa de sangue, pegue o prato do "Chapeleiro", então deixe o quarto. Vá para a enfermaria e veja uma folha em branco com algo escrito em sangue. A escritura é um poema que diz...

8



(FOTO 8)
Clouds flowing over a hill.
Sky on a sunny day.
Tangerines that are bitter.
Lucky four-leaf-clover.
Violets in the garden.
Dandelions along a path.
Unavoidable sleeping time.
Liquid flowing from a slashed wrist.

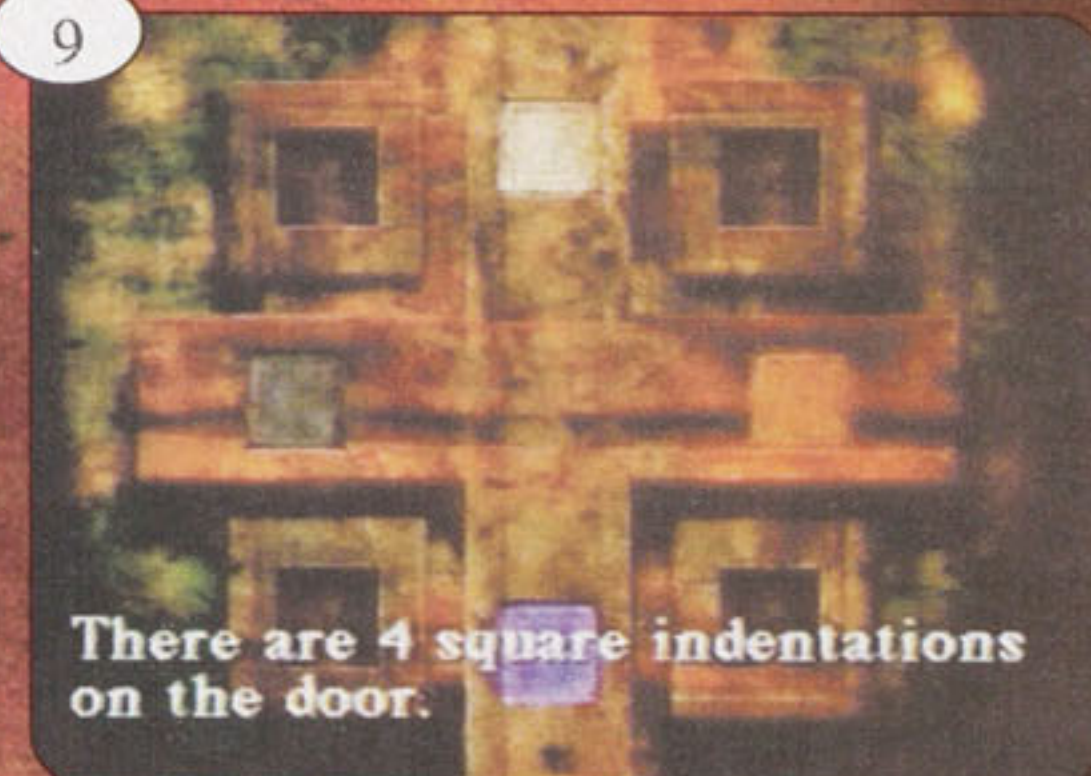
Traduzindo, seria o seguinte

Nuvens que fluem em cima de uma colina.
Céu em um dia ensolarado.
Tangerinas que estão amargas.
Trevo de quatro-folhas afortunado.
Violetas no jardim.
Dente-de-leão ao longo de um caminho.
Tempo dormente inevitável.
Fluido líquido de um pulso cortado.

Este poema lhe dará as pistas que você precisará

para fixar os quatro pratos nas posições corretas, na porta ao lado. Coloque os pratos e a porta abrirá, mas lembre-se que só temos 3 pratos.

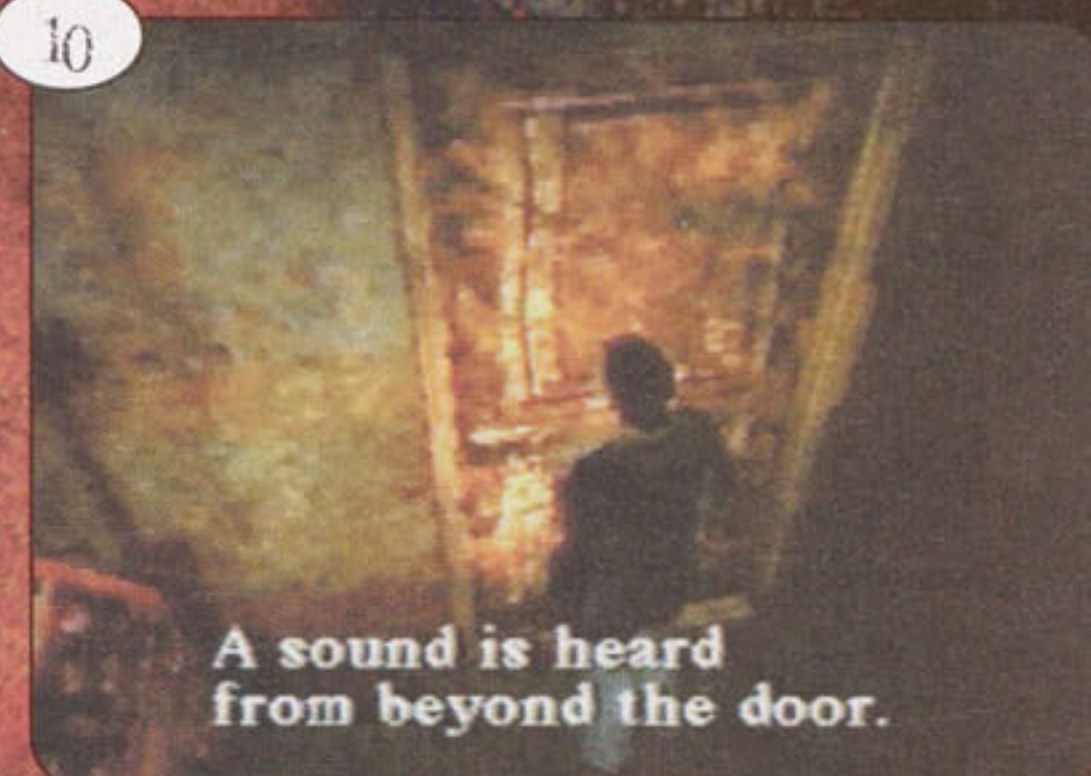
9



There are 4 square indentations
on the door.

(FOTO 9) Vamos buscar o 4.o. Assim voltaremos para a escada e desceremos para o 1.o andar. Passe pela porta da cozinha. Agora vá para o escritório e na escrivaninha, bem atrás há uma caixa de balas. Se você entrar no quarto de medicamentos e tentar passar pela porta lateral do quarto de exame, ouvirá um som do outro lado da porta.

10



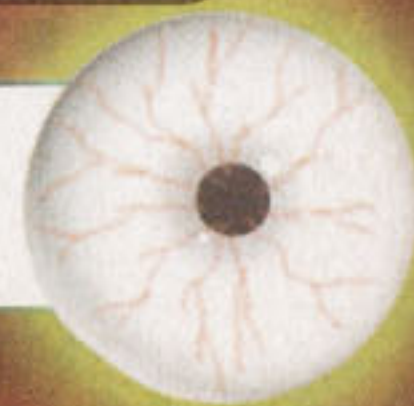
A sound is heard
from beyond the door.

(FOTO 10) Assim, continue até o escritório do diretor. Lá você encontrará o prato da "Rainha" na escrivaninha, (FOTO 11) e um ponto para salvar seu progresso no jogo. Você também ouvirá outro estrondo (estas coisas são para te assustar!) Você pode voltar para a Enfermaria e colocar

11



There is a Plate of "Queen"



SILENT

os quatro pratos para que a porta se abra. Caso não tenha entendido a dica dada pelo poema, segue aqui a ordem... (FOTO 12)

12



Parte 24 - Hospital Assombrado - Parte 2

Artigos nesta área:

Chave do porão do Hospital • Álcool
Kit socorro • Caixa de balas
2 caixas de munição para espingarda
Fita vídeo • Chave do quarto de Exame
Martelo • Chave do Antiquário

1



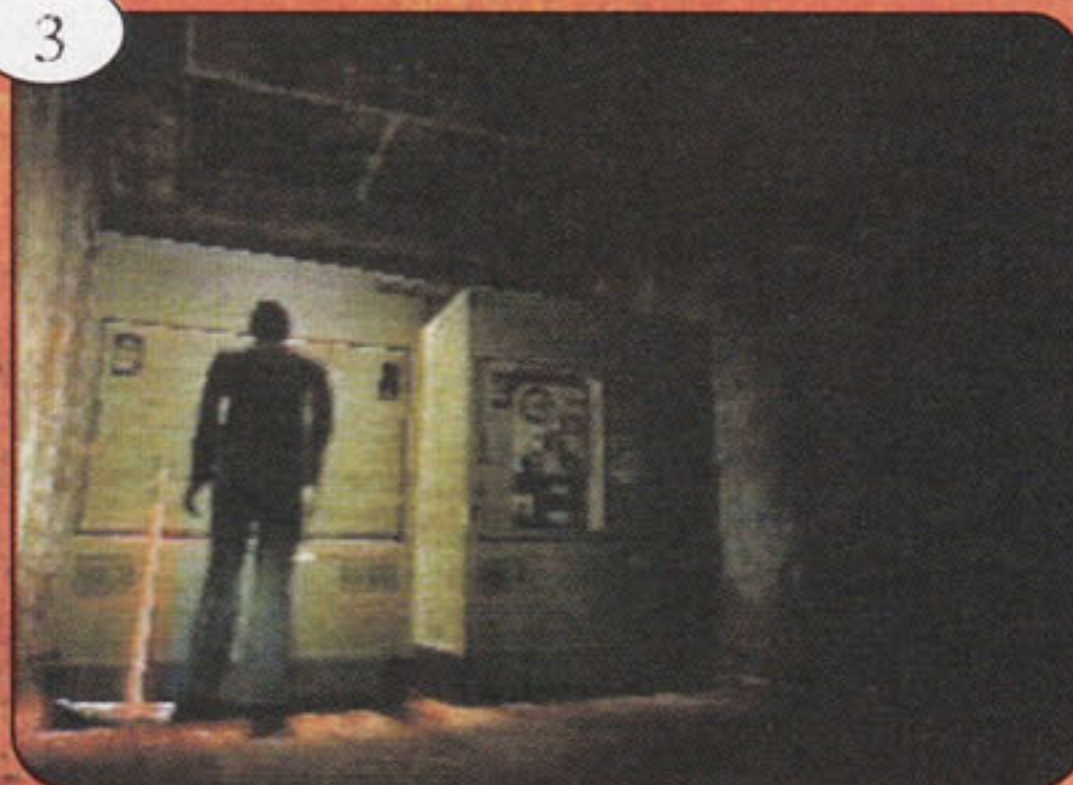
(FOTO 1) A porta abrirá, mas antes de entrar por ela, equipe-se com espingarda. Uma vez que você entrar, estará num novo corredor; mate os zumbis que aparecem aqui, eles são mortais, então vá pela porta lateral no quarto operacional "Operating Room". Nesse quarto você encontrará na mesa a chave do estoque no porão, pegue-a e então entre no quarto ICU (Unidade de Cuidado Intensivo). Na mesa diretamente à frente há um grupo de garrafas; examine-as e pegue a garrafa com álcool. (FOTO 2) Há um Kit numa cadeira, no quarto 206. Volte para o elevador e desça até o porão. Vá até o necroté-

2



rio e encontre uma bebida e uma ampola. Siga para o gerador e pegue a picareta, e que picareta! Essa arma com certeza é a melhor depois das armas de fogo (FOTO 3). Siga agora para a dispensa,

3



você encontrará uma caixa de balas e uma caixa de munição para espingarda. No canto da sala você verá marcas no chão que indicam que o armário foi

4



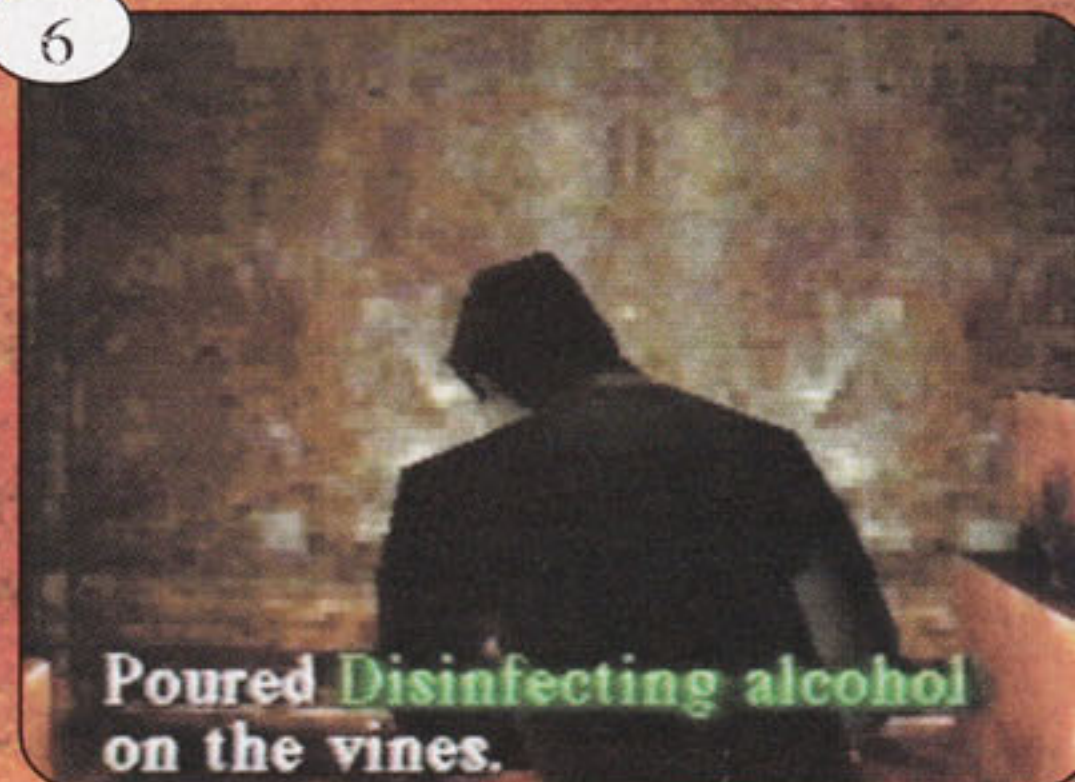
movido. (FOTO 4) Vá pelo outro lado e poderá empurrá-lo. Chegue próximo do armário e pressione o botão X. Feito isso uma porta secreta é revelada; passe e encontre uma saleta escondida. (FOTO 5) No chão dessa sala você verá uma grade no chão com vinhas por toda parte, dificultando a visão para o outro lado. Use o álcool e despeje

5



por cima dessas vinhas; logo depois use o isqueiro. Pronto, o fogo irá limpar a grade. A grade se abrirá e revelará uma escada. (FOTO 6) Desça e

6



siga por um corredor longo até uma grande porta. Quando passar por ela, terá um comitê de boas vindas. Chumbo neles! Siga em frente e procure uma porta do lado esquerdo. (FOTO 7) Outro corredor é

7



revelado. Algumas portas estão abertas; examine-as. Em uma das salas você encontrará uma fita de vídeo, (FOTO 8) em outra uma cama e um porta-retrato com a foto de Alessa, revelando então a identidade do fantasma que aparece de vez em quando para Harry. (FOTO 9) Ao lado da foto pegue a chave para acessar a sala de Exames. Volte até o

HILL

8



Repentinamente sirenes começam a tocar e Harry sente fortes dores de cabeça. Desmaia e acorda num quarto de hospital, normal dessa vez. A velha senhora entra pelo quarto e se apresenta Dahlia Gillespie; Harry pergunta mais uma vez à velha o que está acontecendo. A velha lhe diz que é algo como as trevas tomando conta da nossa realidade. Menciona uma outra igreja e sobre a marca encontrada na escola, a *Marca de Samael*; ela diz a Harry que ele deve impedir que a marca se complete. Deixa uma chave na mesa, a chave do *Marca de Samael* que vimos no outro mundo.

9



Parte 25 - O Antiquário

Artigos nesta área:
Chave de loja antiga
Machado

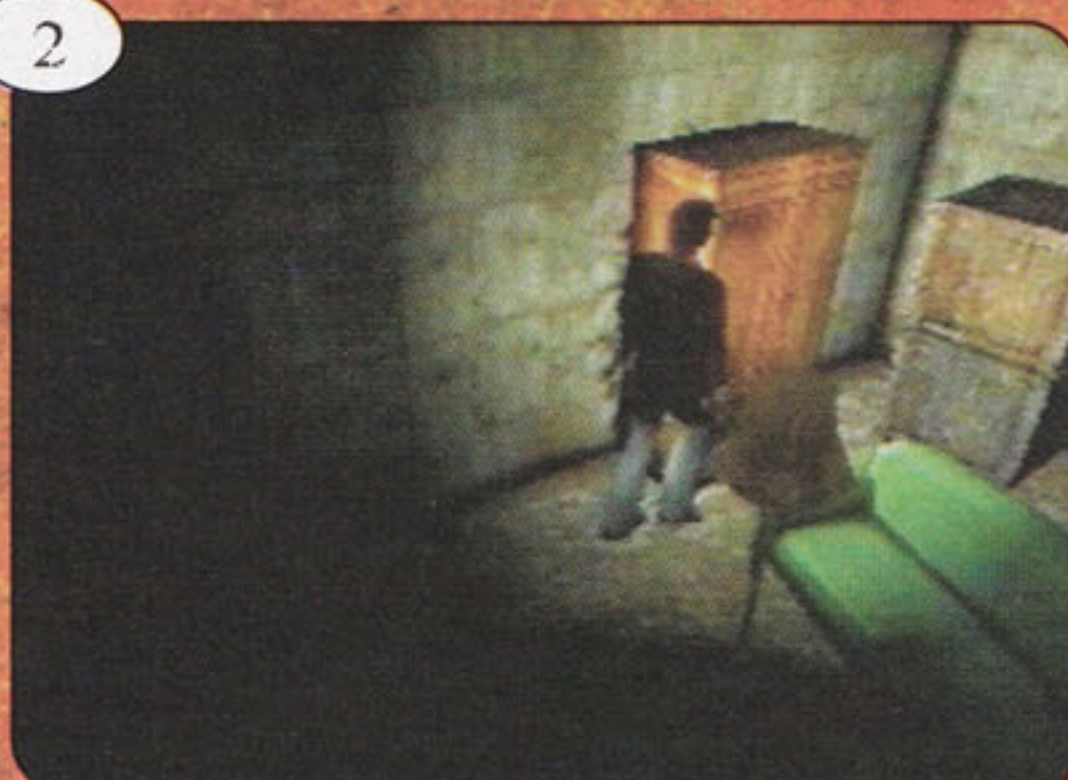
Saímos do hospital e vamos para a loja de antiguidades. Observe o mapa no lado superior direito, no final da rua St. Simmons, e encontrará a porta da loja entreaberta. (FOTO 1) Entre e

1



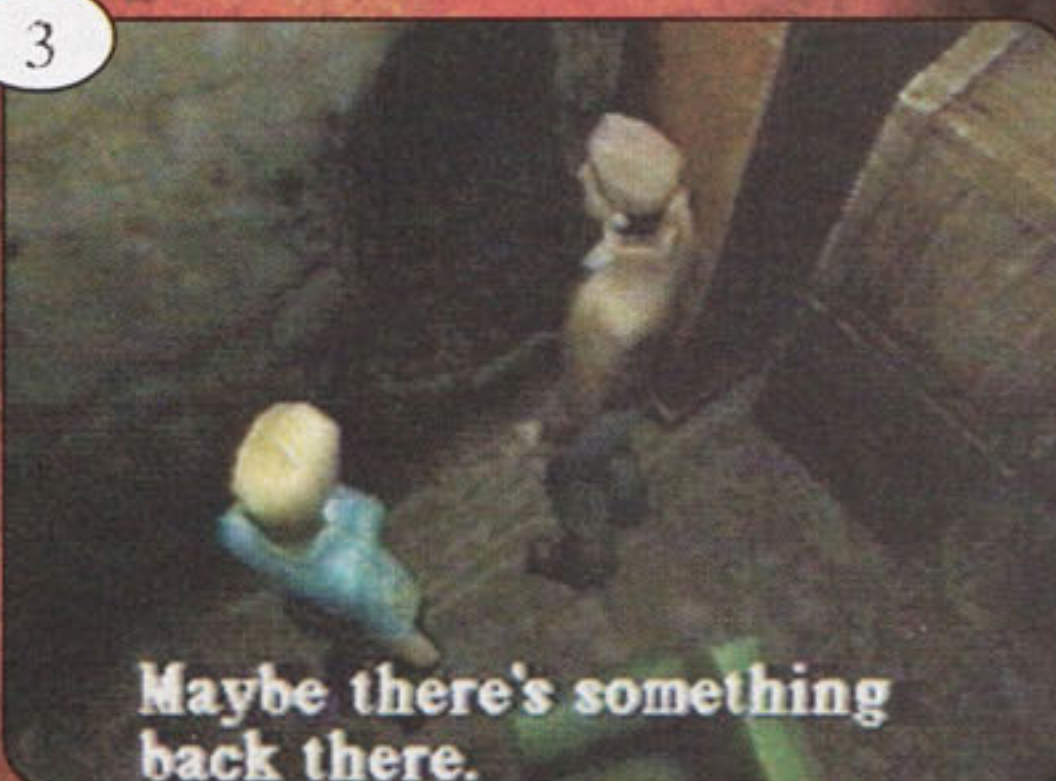
desça a escada. Quando abrir a porta, não verá nada especial, um relógio e um ponto para salvar seu progresso. Examinando melhor você verá um armário no canto da sala com marcas no chão. Assim

2



como aquele armário no hospital, você pode empurrá-lo também. (FOTO 2) Feito isso você encontrará um buraco que dá para um corredor. Repentinamente aparece Cybil. Harry se assusta mas não atira. Cybil diz para Harry que não conseguiu sair de SILENT HILL e que todas as estradas estão bloqueadas. (FOTO 3)

3



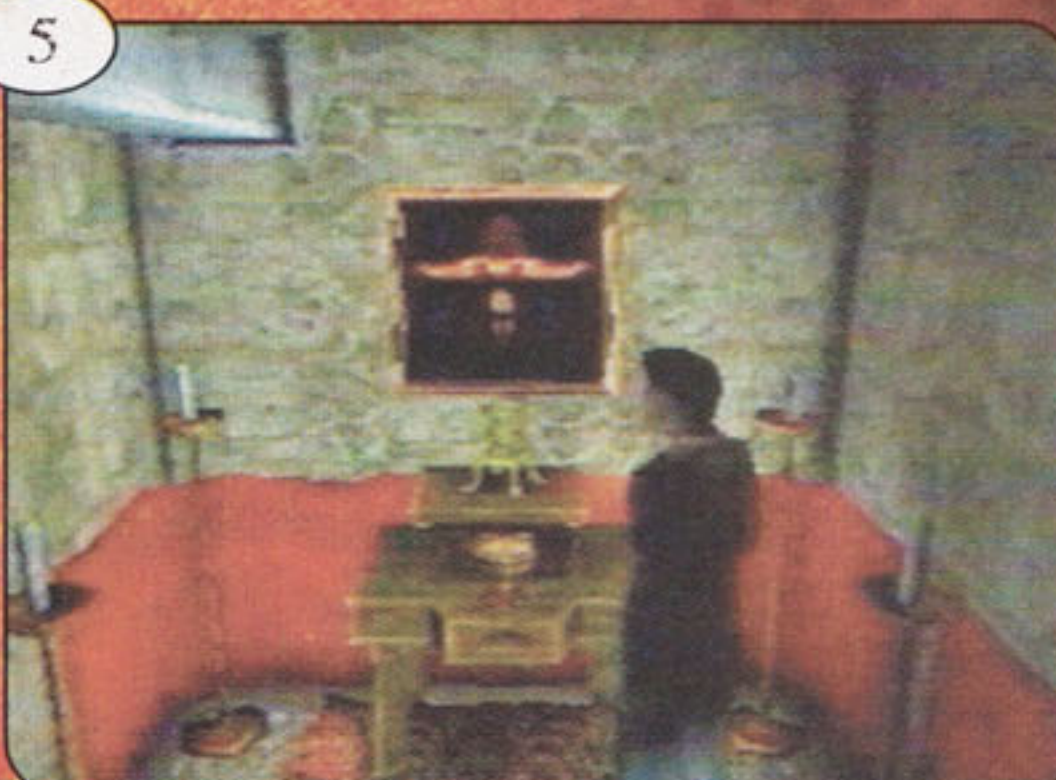
Harry pergunta por sua filha e ela diz que viu uma garotinha perto do lago da cidade, mas a menina estaria ardendo no ar sobre o lago. Harry fica confuso e inquieto, pois agora tem uma pista sobre sua filha. Decide entrar no buraco e sair à procura do lago.

4



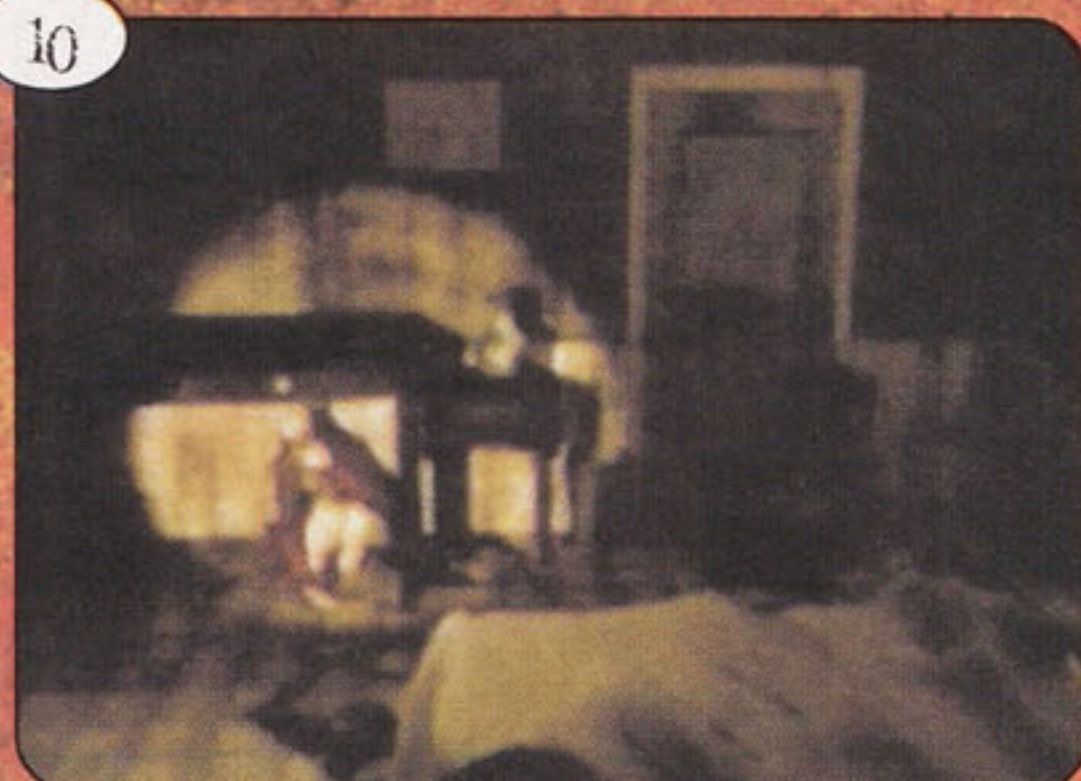
(FOTO 4) Entrando no túnel você sairá numa sala com uma espécie de altar - a segunda igreja, segundo a velha. (FOTO 5) Examine a sala e encontre o

5



quarto 302 para assistir à fita de vídeo. Quando a colocar, não verá muita coisa, somente um pouco de áudio. Agora volte até Quarto 302 no terceiro andar, assim você há pouco pôde assistir àquela fita de vídeo que você adquiriu. Agora vá para a sala de exame e use a chave que encontrou no quarto de Alessa. (FOTO 10) Assista mais um

10

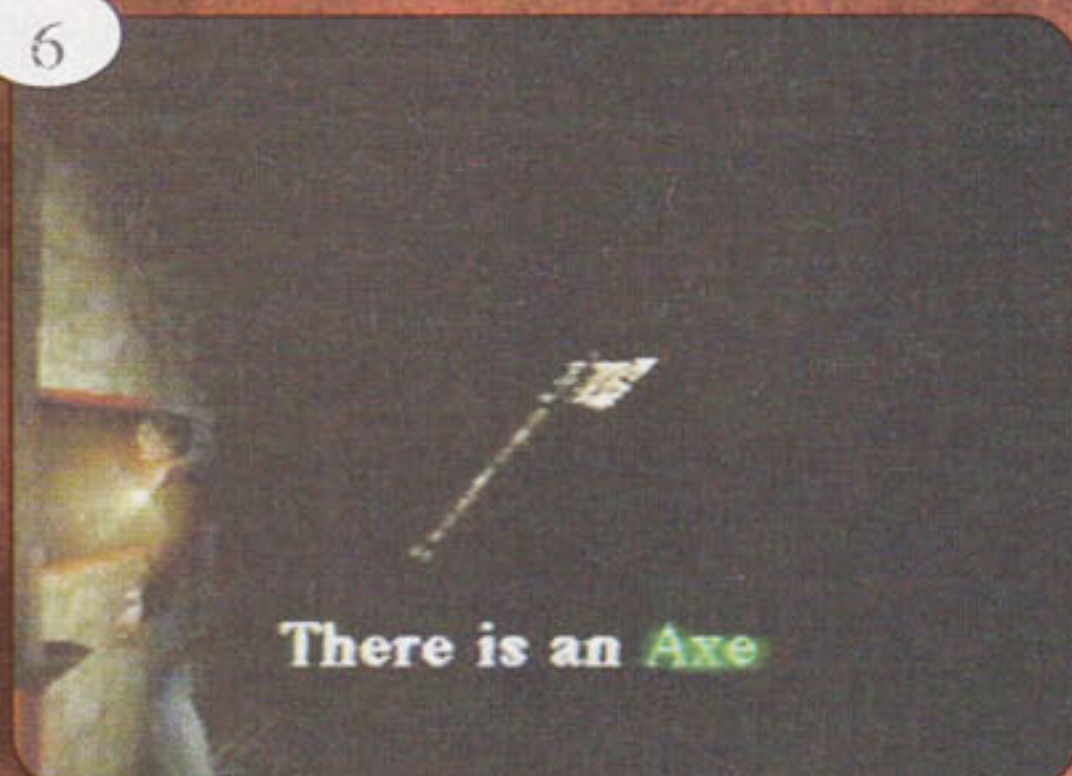


pequeno filme (03) e conhecerá mais um personagem misterioso em nossa história, Lisa Garland, enfermeira do hospital. Ela lhe conta que não sabe o que acontece e que estava inconsciente quando tudo aconteceu. Harry pergunta sobre sua filha e sobre o porão. Lisa nada sabe e diz que todos tinham estritas ordens para não ir até o porão.



SILENT

6



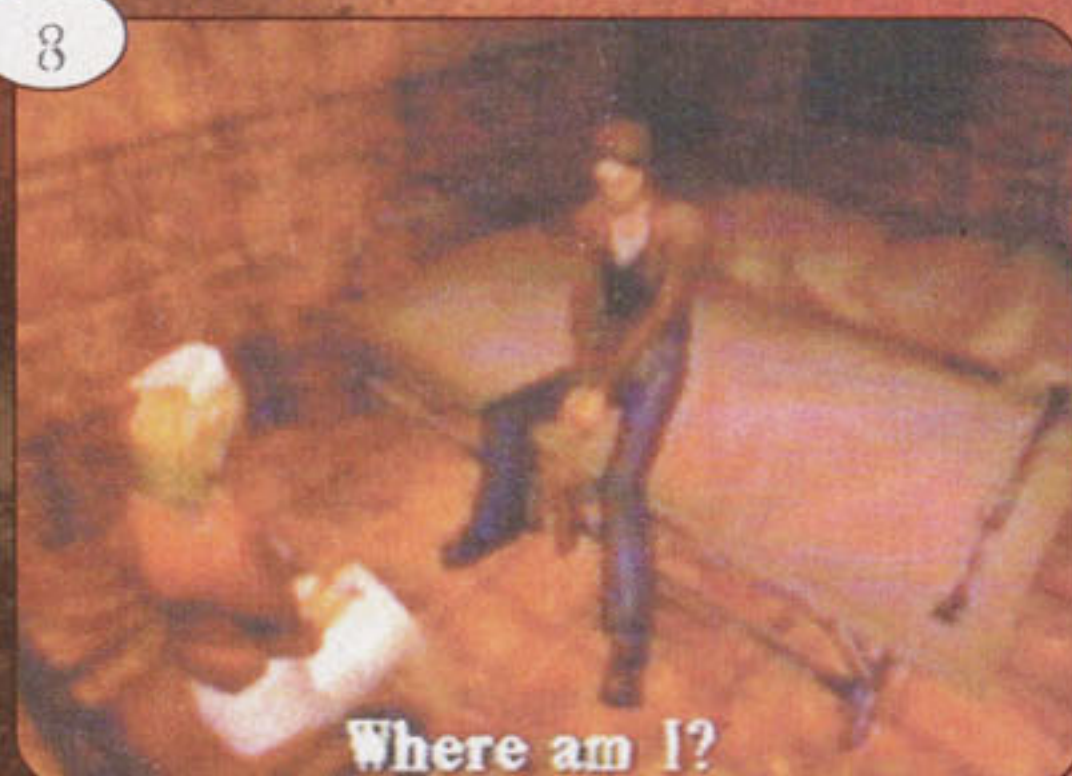
machado, (FOTO 6) Veja a porta. Nem adianta, pois está travada. Volte para o buraco; de repente algo no altar começa a queimar.. (FOTO 7)

7



Cybil grita por Harry e entra no túnel atrás dele. Chegando à saleta, Cybil a encontra vazia. Harry desperta num hospital com Lisa.

8



(FOTO 8) Ela diz a ele que tudo isso não passa de um pesadelo e conta o que aconteceu na cidade. Uma espécie de culto, uma religião estranha que envolvia magia negra, mas quando turistas e outras pessoas chegaram à cidade, todos se calaram e não falavam mais sobre o assunto. Confuso, Harry acaba apagando e acordando novamente, agora sobre a versão sombria da loja, com a marca de Samael ao centro.

Parte 26 – SILENT HILL totalmente alterada!

Artigos nesta área:

2 caixas de munição para espingarda
Kit socorro

Salve seu jogo antes de sair para a cidade aparentemente sombria e cheia de monstros. Saia da loja e note que você está bem no centro de SILENT HILL. O chão agora é todo metal e totalmente misterioso, assim como o hospital e a escola que tivemos que enfrentar. Vá para o sul pela Rua Simmons e encontre o que restou do Shopping da cidade (FOTO 1). A única opção é subir pelas escadas rolantes. Quando

1



colocar o pé na escada, as televisões e o telão começam a passar imagens estranhas. (FOTO 2) Você

2



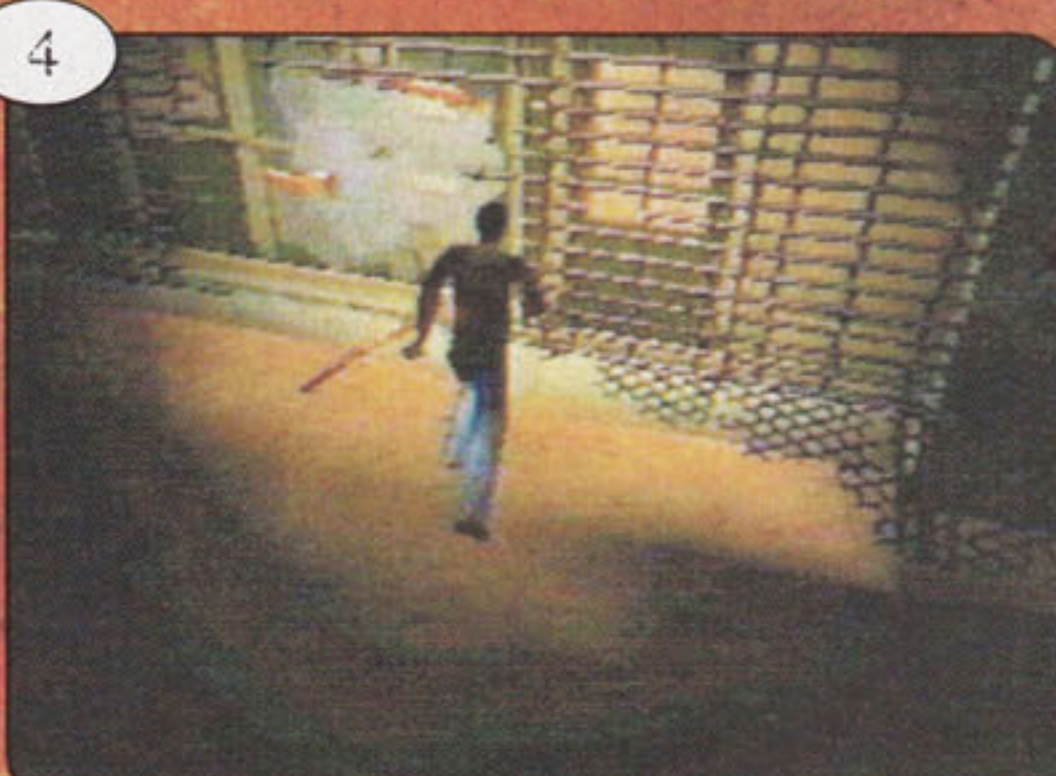
verá Cheryl amarrada e pedindo socorro, uma cena aonde aparecerá a marca de Samael e Alessa. Não há nada o que fazer aqui; seguimos então e subimos para o 2.º andar. Chegando, procure uma porta no lado esquerdo, entre e ache duas caixas de balas para rifles. Isso mesmo, arma nova no pedaço. Examine a sala com cuidado e encontrará um Kit. Então volte para o corredor. Siga para esquerda e note que há algo de estranho. Chegue perto para

3



ver bem o que era. Surpresa! (FOTO 3) O chão desaba e você cai num areal; corra até o canto dessa sala e pegue o rifle. Mais um chefe vem por aí. (FOTO 4)

4



chefe: GrubWorm

O enorme monstro fica de pé e começa a te atacar. Ele soltará um tipo de gás e te paralisará, além de tirar um pouco de sua energia. (FOTO 5) Com o rifle, espere ele atacar e comece a atirar.

5



Depois de alguns ataques o monstro cairá. Quando você pensar que tudo já terminou, nosso amigo GrubWorm levanta e consegue fugir. Saia pelo buraco que o verme deixou, procure uma passagem e siga de volta para o centro da cidade. Vá para o sul até a Rua Sagan, e siga para a direita até a

SILENT HILL

6



Rua de Crichton e siga até o hospital Alchemilla. (FOTO 6) (Esta é a única rota, todas as outras estradas estão bloqueadas com buracos enormes) Uma vez dentro, vá até o quarto onde deixou Lisa pela última vez. (FOTO 7) Lisa aguarda ansiosa e

7



pede para ficar, Harry pergunta a ela como chegar ao lago. Lisa se lembra dos tempos de escola e de um caminho para chegar até o lago. Com essa informação, saia do hospital e note que ambos os lados da rua estão bloqueados, então vá para a escada imediatamente em frente ao hospital e suba até o telhado. Assim que chegar ao topo, encontrará a versão adulta de GrubWorm.

— chefe: Moth/Adult Grub —

Equipe-se com o rifle e tome muito cuidado com essa mariposa gigante. Dessa vez Grub está mais mortal. Além de ter bolas de veneno bem mais fortes que da primeira vez, ele pode lhe dar ferroadas. Cuidado! Atire sempre de uma certa distância. Não será difícil; quando terminar com o monstro, Grub cairá e as sirenes voltarão a tocar. Tudo parece voltar ao normal novamente.

Parte 27 Esgotos

Artigos nesta área:

4 bebidas
5 caixas de balas
3 caixas de balas para espingarda
Munição para rifle
Mapa de esgoto
Chave do esgoto
Kit socorro
Chave para sair do esgoto

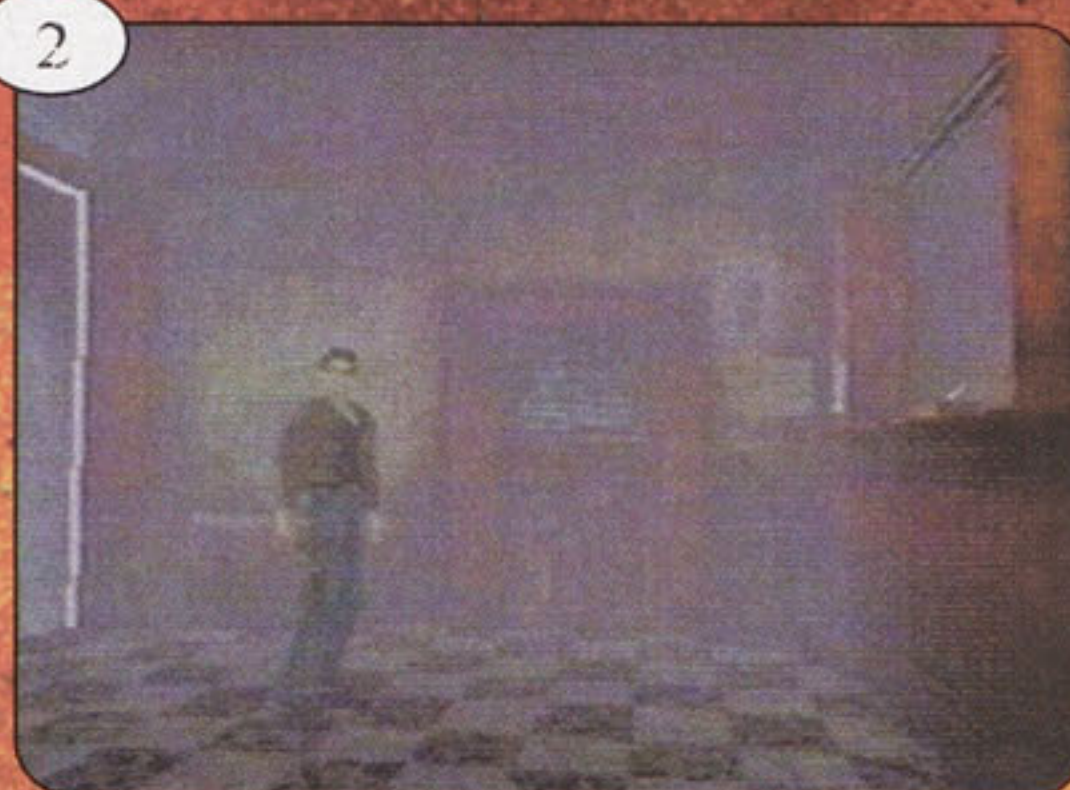
Assim que acabar com o monstro, tudo voltará ao normal. Volte pela escada e, por precaução, salve seu progresso na recepção do Hospital. Feito isso, vá até a delegacia de polícia. Há algumas coisas para fazermos lá. (FOTO 1) Siga pela rua Crichton

1



ao norte, até encontrar outra vala. A rua está bloqueada; vá pela direita e encontre a porta de entrada da delegacia. Já dentro, você encontrará munição em cima do balcão e no banco ao lado.

2



Entre em uma das portas (somente uma se abrirá), (FOTO 2) e analise o escritório. Aqui encontraremos mais munição, além de uma lousa com dizeres sobre uma planta rara que só aparece na

região de SILENT HILL chamada "White Claudia", além de mencionar algo sobre fabricação e venda.

3



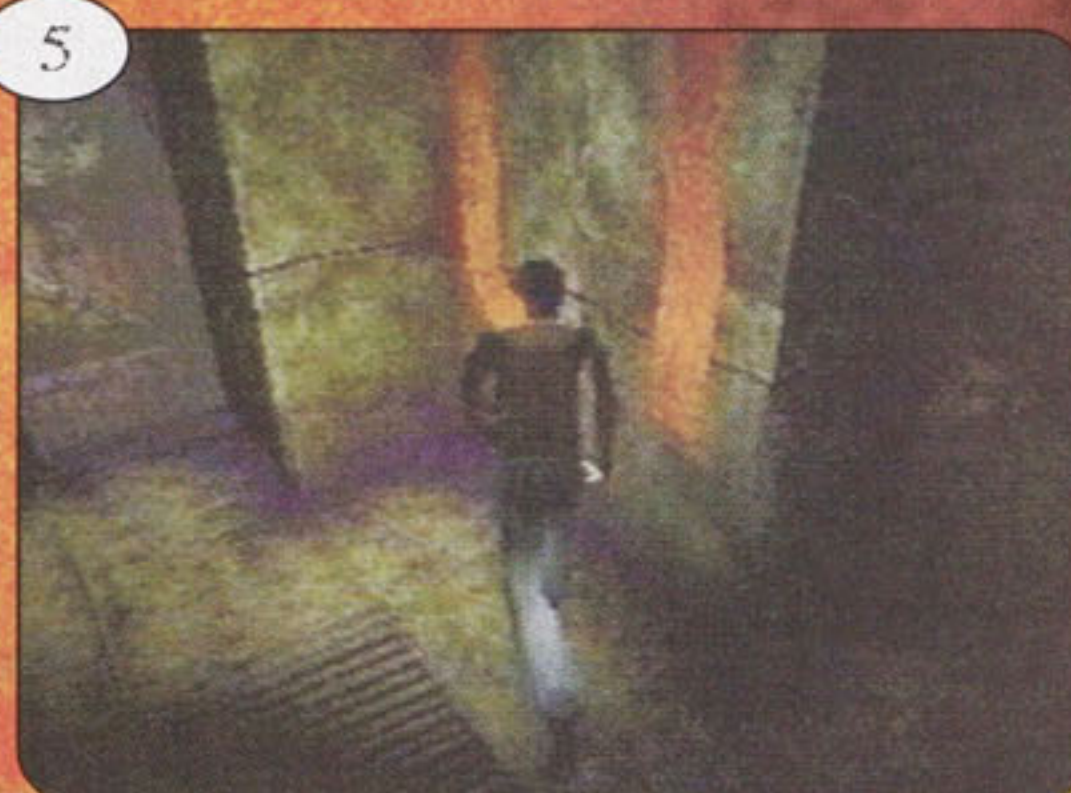
Saímos da delegacia e seguimos pela rua Sagan (lado esquerdo do mapa); voltaremos para o lado velho de SILENT HILL. Após atravessarmos a ponte, automaticamente o mapa nos mostrará o local que Lisa nos falou. Harry rapidamente chega lá. Encontraremos o local trancado com um velho cadeado; use o machado para quebrá-lo. (FOTO 3) É uma abertura para o subsolo. (FOTO 4) Bem-vindos ao ESGOTO; em nossa

4

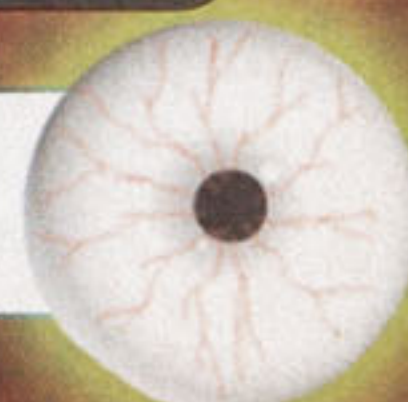


opinião, o lugar mais tenebroso do game. Sim, pois simplesmente além de escuro e molhado, seu rádio não funcionará, o que possibilita ataques surpresas e um bom teste para saber se seu coração anda em dia. (FOTO 5)

5



Use as ampolas com moderação. Elas são ótimas para lutar contra os chefes de fim de fase!



A movie poster for the film 'Silent Hill'. The background is a dark, grainy image of a woman with long dark hair, looking slightly to the side with a faint, unsettling smile. In the foreground, a man with short dark hair is sitting on a stone ledge, looking off to the side with a serious expression. The title 'SILENT HILL' is written in large, red, distressed capital letters across the middle. Above it, the phrase 'WELCOME TO HELL' is written in a smaller, white, outlined font. The overall mood is dark and mysterious.

WELCOME TO HELL

SILENT HILL



SILENT

A princípio saia para a direita e pegue os itens nesse local; com o local escuro e bem tenebroso você encontrará várias portas trancadas. Pela sua esquerda (saída do túnel) você encontrará um portão aberto na área marcada como C2; siga por ele e chegará a uma espécie de salão com um enorme cano d'água. Dê a volta e chegue a uma espécie de escritório.

6

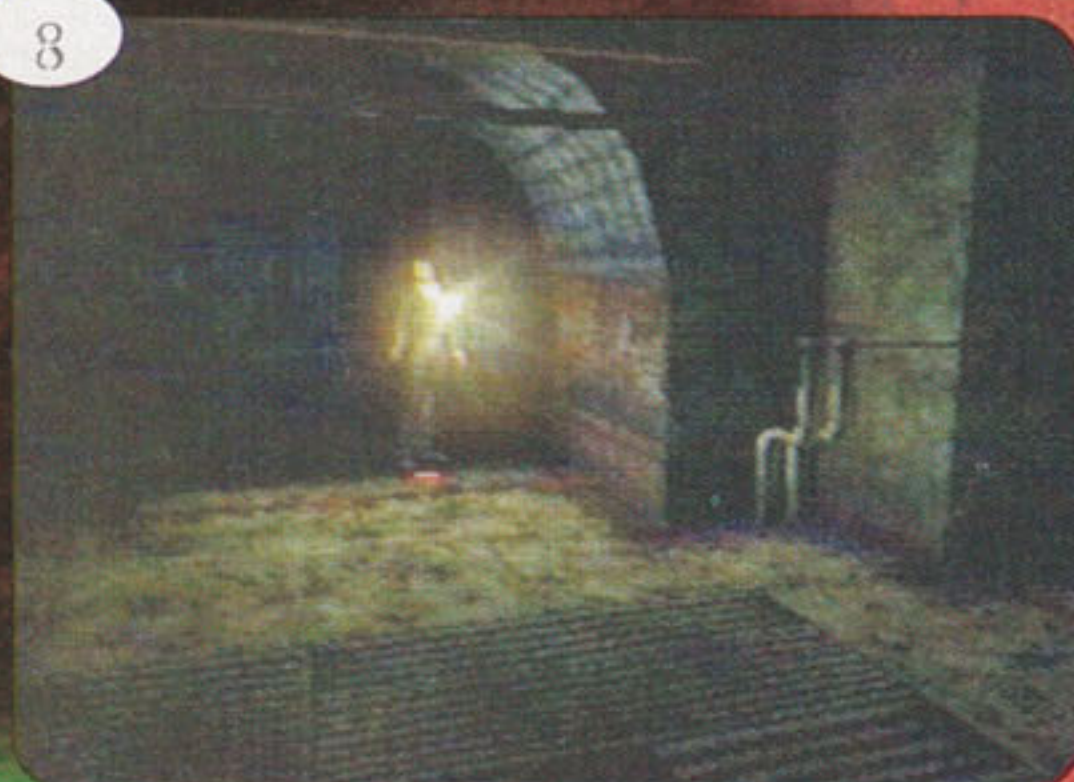


(FOTO 6) Na mesa você poderá salvar, pegar o mapa do esgoto e observar que há uma caixa de chaves a sua esquerda. Pois bem, há uma chave escondida lá. Siga e explore bem o esgoto; você encontrará vários itens como munição e bebidas. Suba as escadas e chegue ao 2.º nível do esgoto. Aqui as coisas parecem mais simples. (FOTO 7) Só parecem!

7



8



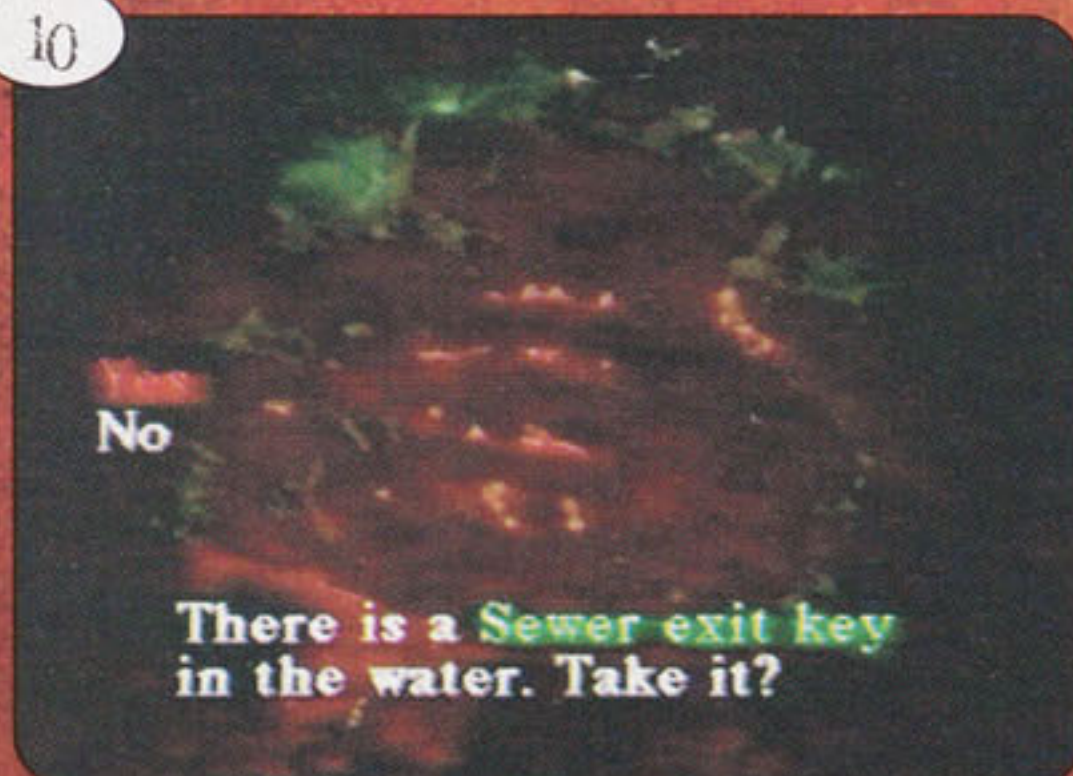
O que era assustador agora é um pouco mais. Nesse momento você terá que sair de um lado para outro atravessando túneis. O que dificulta a visão do inimigo. Com certeza alguns sustos o aguardam. (FOTO 8) Observe que você terá várias portas e uma em especial com a escada do outro lado. Não precisamos dizer que essa é a que está trancada. Pois bem, vamos para a outra extremidade do mapa em busca dessa chave. Temos que sair daqui.

9

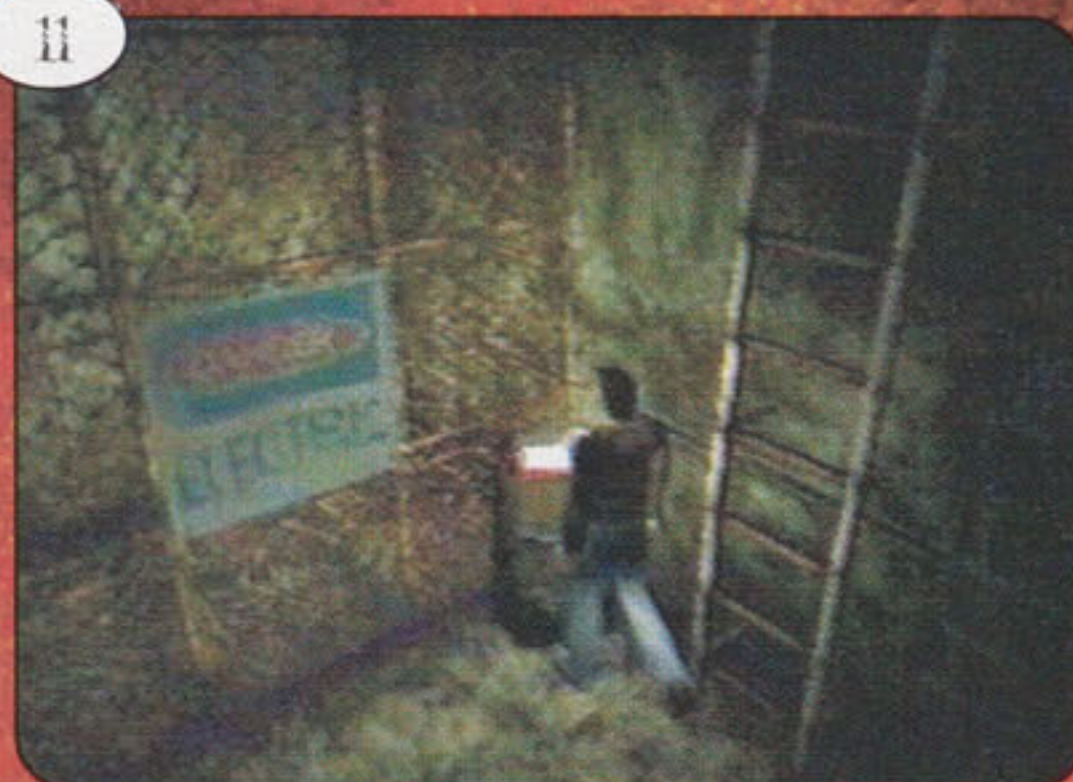


(FOTO 9) Quando atravessarmos toda a extensão do mapa, encontraremos um beco sem saída, mas com muito sangue no chão. Analise (botão X) e Harry encontrará a chave envolvida numa poça de sangue. Pegue-a. SUSTO! Isso mesmo, uma surpresa lhe aguarda. (FOTO 10) Agora só lhe resta cor-

10



11



rer. Siga rapidamente até a outra extremidade do mapa. Corra, pois os monstros estão atrás de você. Abra a porta e vá até a escada. Caso não queira correr o risco de fazer tudo novamente, salve seu progresso no ponto que há antes de subir a escada. Ufa! (FOTO 11)

Parte 28 - Área do Lago

Artigos nesta área:

Caixa de balas • 3 caixas de balas para rifle
Kit socorros • Mapa da região do Lago
Chaves de Kaufmann • Recibo de hotel
6 bebidas • Chave segurança
Balas de espingarda • Imã • Chave de motocicleta

ATENÇÃO: Os fatos que virão e envolverem o Dr. Kaufmann são de extrema importância para o fechamento do jogo, caso você queira fazer o final completo.

1



(FOTO 1) Uma vez mais na superfície, analise a placa que está bem a sua frente. Pegue o mapa. Analise a construção ao lado e pegue alguns itens como munição e um Kit. Seguiremos para a rua Bachman e vamos em direção ao Bar da Annie.

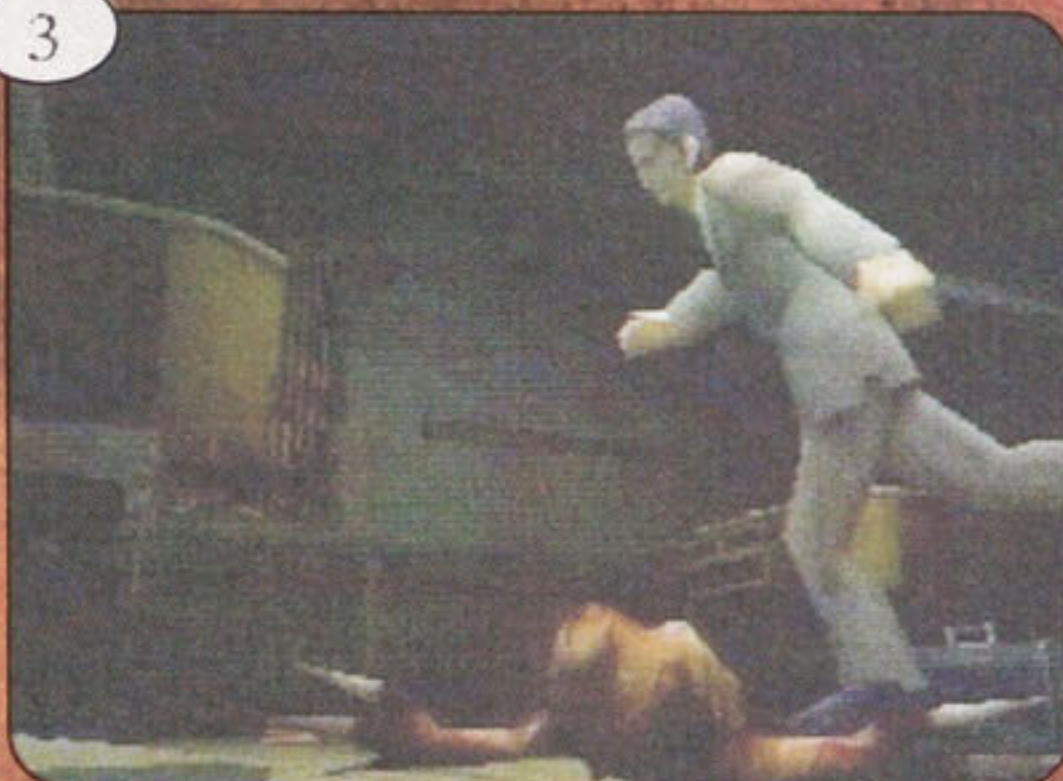
2



(FOTO 2) Você terá uma cena com Dr. Kaufmann; ele está sendo atacado por um zumbi. Harry o salva.

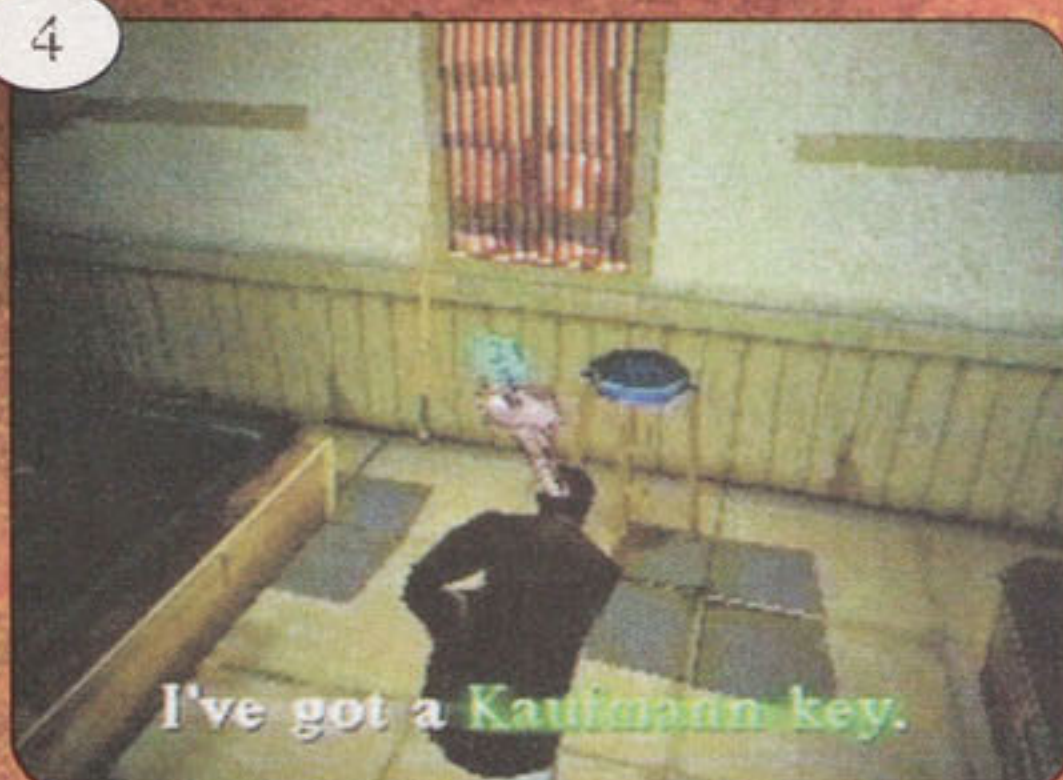
HELL

3



(FOTO 3) Após uma conversa Dr Kaufmann sai e, quando perguntado se conhecia uma garota chamada Alessa, nega de modo estranho. Vá perto de onde o monstro estava atacando e você verá um pacote amarelado no solo. Examine e você terá o recibo e a chave de Kaufmann (para o Hotel Índio Runner)

4



I've got a Kaufmann key.

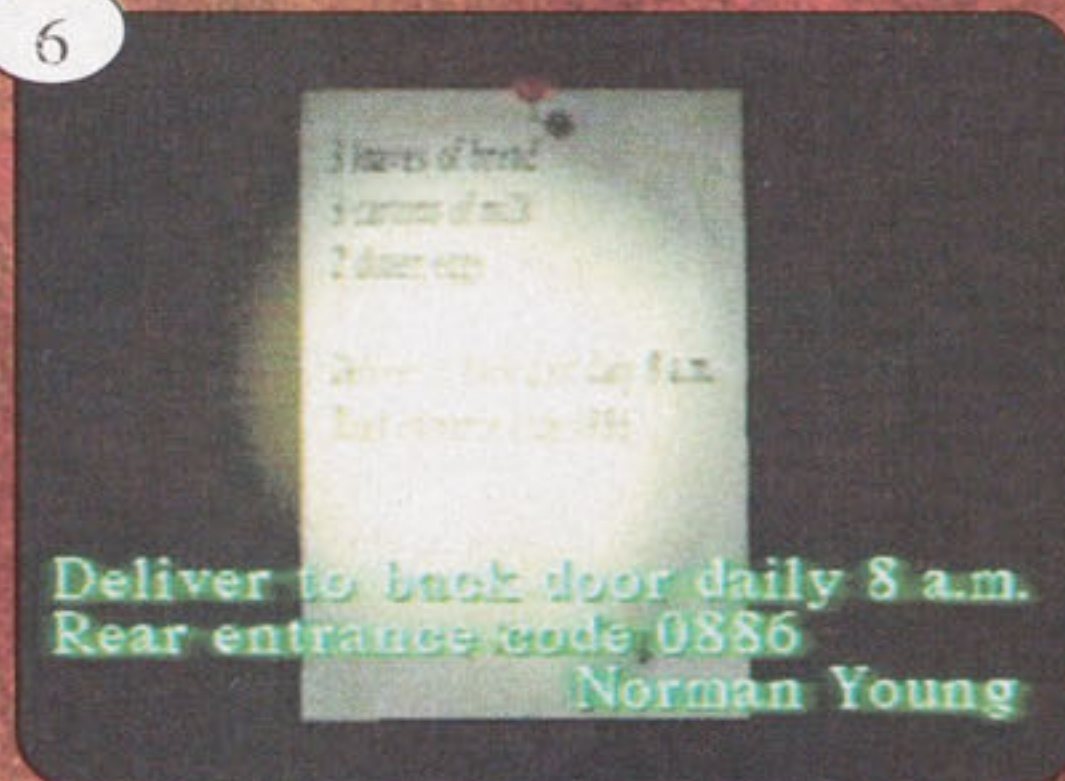
(FOTO 4) Se você observar o recibo, verá um número (0473), e na chave o número do quarto (3). Vamos até o Hotel. Siga para o sul até o encon-

5



tramos. (FOTO 5) Chegando, logo na entrada você verá uma porta grande. Use a senha acima, 0473, e abra a porta. Encontraremos uma espécie de loja bem bagunçada. Procure pelo balcão e a caixa registradora. Pegue a bebida e analise o local;

6



Deliver to back door daily 8 a.m.
Rear entrance code 0886
Norman Young

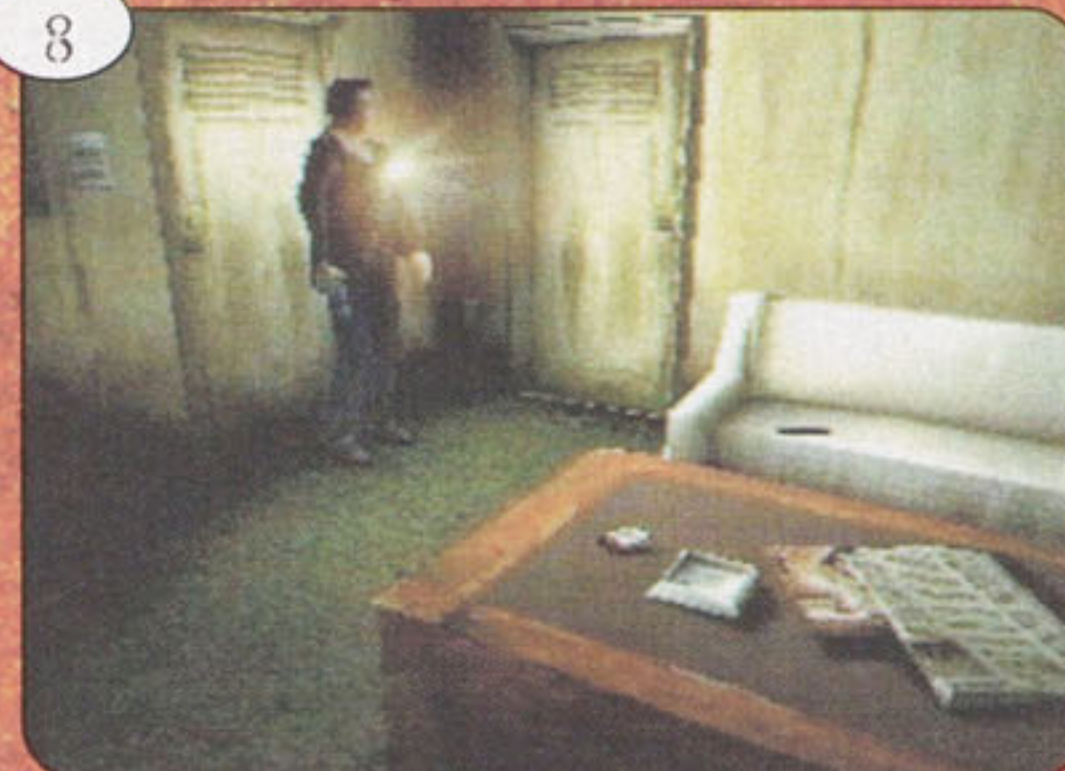
você verá anotações num diário, bem atrás outra anotação mostrando outro código (0886), (FOTO 6) Guarde bem esse número. Ao lado você verá que Norman, citado no diário, na verdade é uma pousada local. Como no seu mapa só existe uma e você está nela, vamos para o quarto 3. Mas antes verifique as gavetas; você encontrará uma chave de cofre. Abra o cofre e encontrará pacotes do que parece ser de cocaína. (FOTO 7) Saia e vá para a pousada.

7



Antes de entrarmos no quarto, dê uma volta pelo local e veja uma outra porta, trancada é claro. Como temos um painel ao lado, colocaremos o segundo código encontrado, 0886. (FOTO 8) Entramos num quarto. Sobre o sofá encontramos um ímã, e sobre a mesa de centro vemos um jornal idêntico ao do hospital.

8



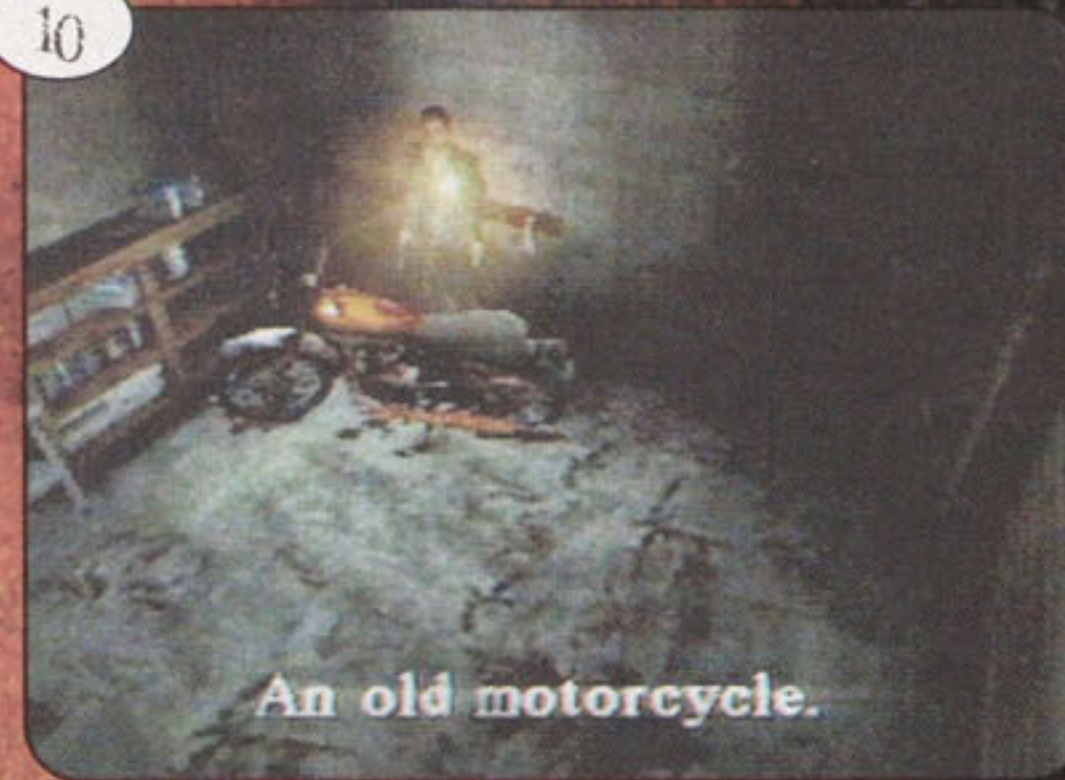
9



Newspaper.

(FOTO 9) Dessa vez sem recortes. As notícias falam sobre mortes estranhas acontecendo no local e que as investigações estão paradas. Citam também a morte de um oficial encarregado da investigação sobre tráfico de drogas no local. Ao lado você terá acesso a uma garagem. (FOTO 10) Pegue

10



An old motorcycle.

as munições no local e examine a moto. Voltamos então ao nosso objetivo principal: examinar o quarto de Kaufman. Chegamos e nada especial além de uma bebida no banheiro. Analise o armário do quarto e note que podemos empurrá-lo. (FOTO 11)

11



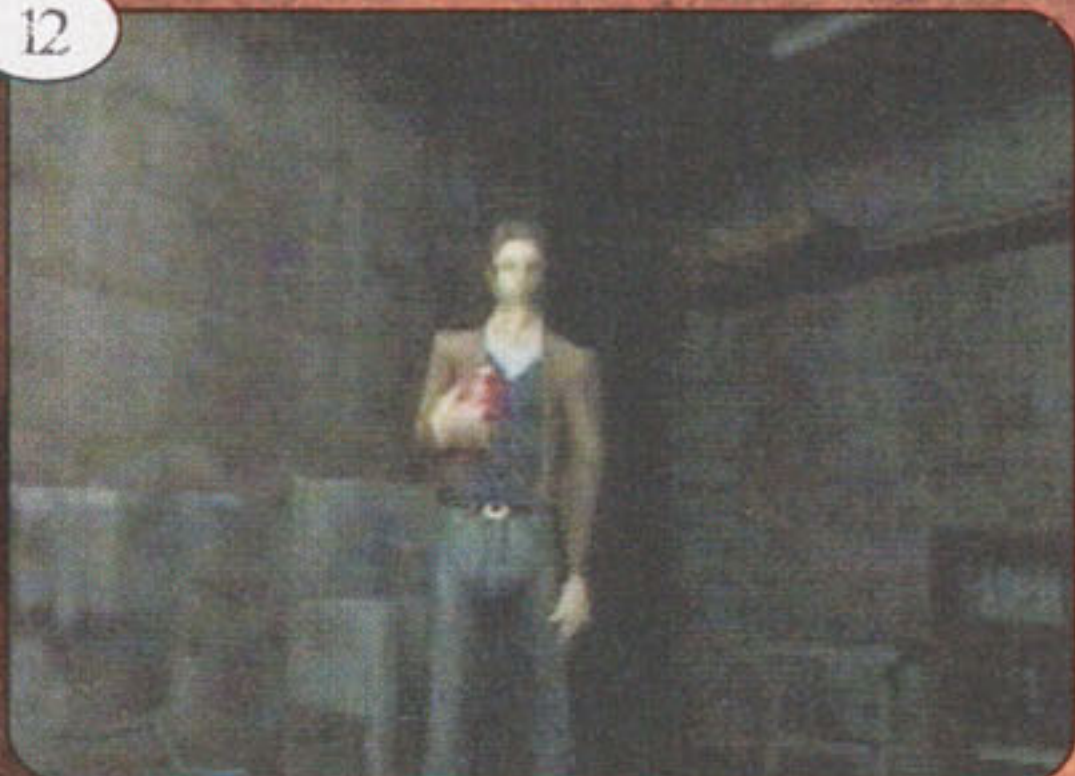
There's a crack.
Something glints inside.

Feito isso você encontrará a chave da moto. Use o ímã para pegá-lo, pois está num buraco difícil de alcançar. Pegue-a e siga até o outro recinto com

SILENT

a moto. Coloque a chave na mesma e um vidro com o mesmo líquido estranho que encontramos lá atrás.

12



Dr. Kaufman aparece muito nervoso, toma-lhe o vidro e faz ameaças. (FOTO 12) Harry não quer briga e o doutor sai. Ao que parece o doutor está envolvido no caso de tráfico de drogas na cidade, mas Harry não pode perder mais tempo com isso, precisa encontrar Cheryl e sair daquela cidade. Vamos para o Lago; siga pela Rua Sandford até o final; no caminho examine uma escada quebrada e encontre munição e uma bebida. Chegando ao final da ponte Harry verá algo assustador. (FOTO 13) O

13



Not again...?
No, this time it feels different

mundo esta mudando novamente, o único problema é que ele está acordado dessa vez. Sirenes e fortes estrondos, definitivamente algo muito ruim está acontecendo; o tempo está acabando. Vamos para o final do jogo, ainda há muito o que fazer...

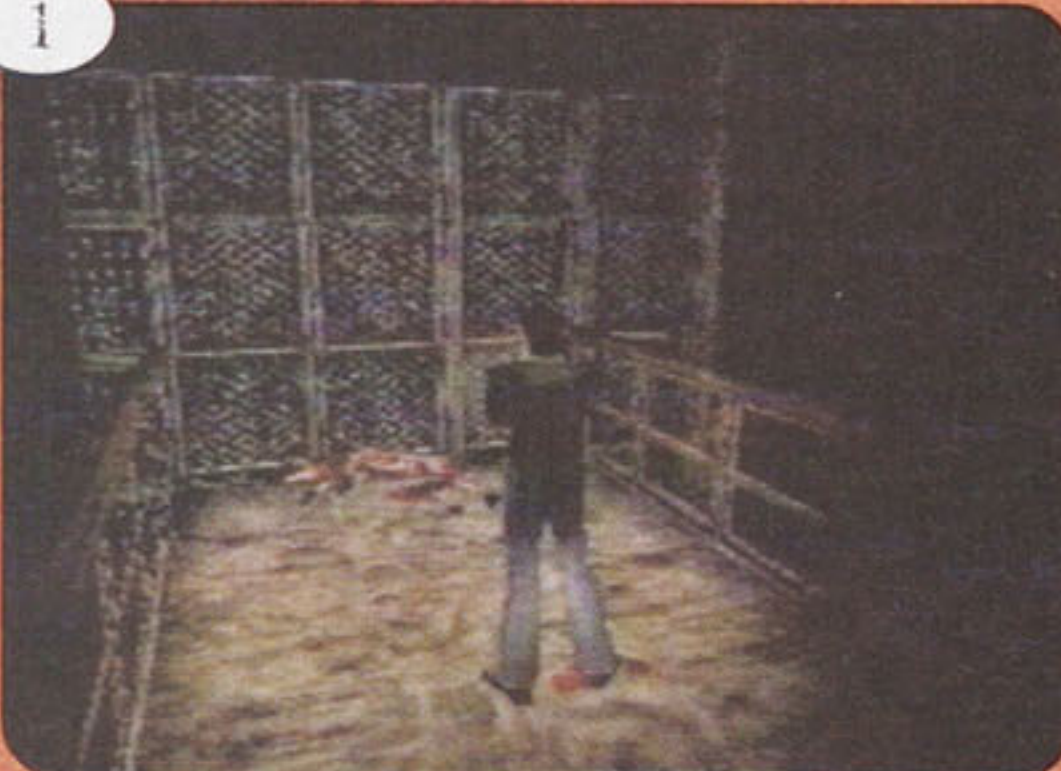
Parte 29 - O Lago Sombrio

Artigos Nesta Área:

2 bebidas
Munição para rifle
Caixa de balas
Kit Socorro
Munição para Espingarda

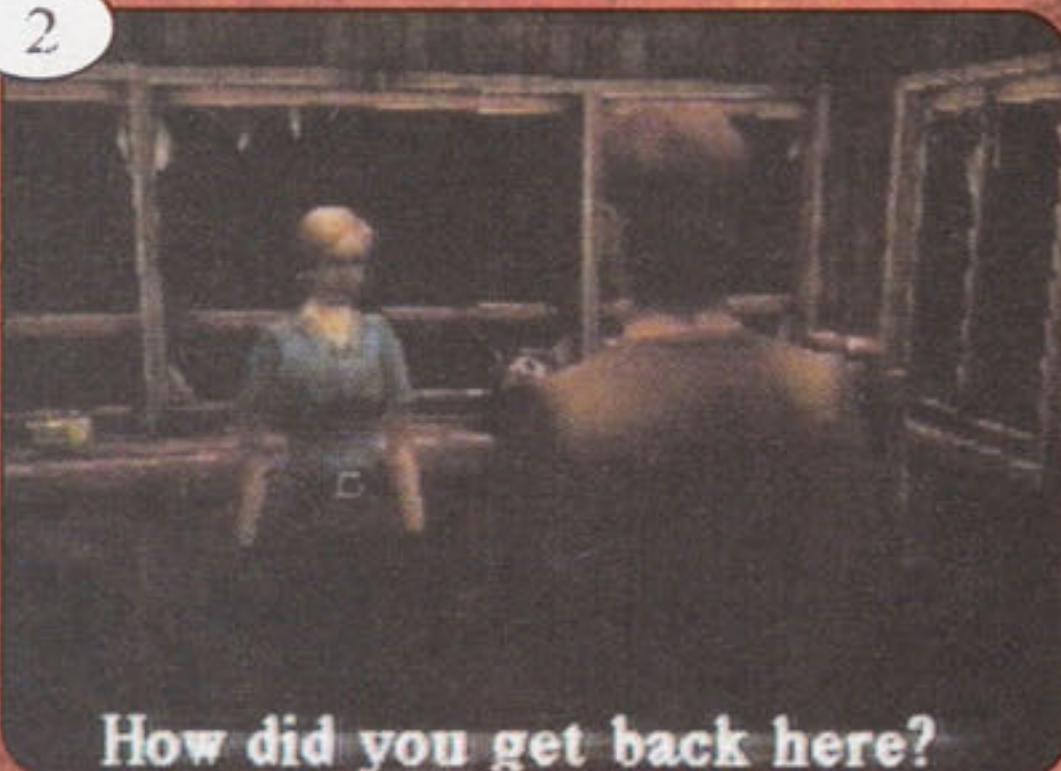
Pois é, infelizmente voltamos para esse lugar maluco! Não adianta tentar voltar. Chegamos a um ponto do jogo onde não tem volta. O jeito é encarar e seguir em frente. Siga e entre na primeira viela que achar; pegue uma bebida e munição para espingarda. Vamos agora para o farol. Siga pela Rua Sanford até encontramos uma entrada para o sul. (FOTO 1) Siga até encontrar

1



uma escada; desça até um pequeno barco, depois de passar pelo horrível corredor com um cadáver dependurado; siga e encontre Cybil; enquanto conversam sobre a situação aparece Dahlia (FOTO

2



How did you get back here?

2) e diz que o tempo está acabando, que o demônio esta tomando conta de tudo e que Harry deve selar a marca de Samael antes que seja tarde. Com uma

3



conversa nada amigável diz que o mal que está por trás disso tudo está com Cheryl e pretende sacrificá-la. Você deve correr até o Farol e até o Parque de diversões. (FOTO 3)

Siga para o Farol enquanto Cybil investiga o parque. Por fim Dahlia avisa que terá de usar o "Flauros", aquele objeto estranho que a velha deu a Harry no início da jornada.

Parte 30 - O Farol

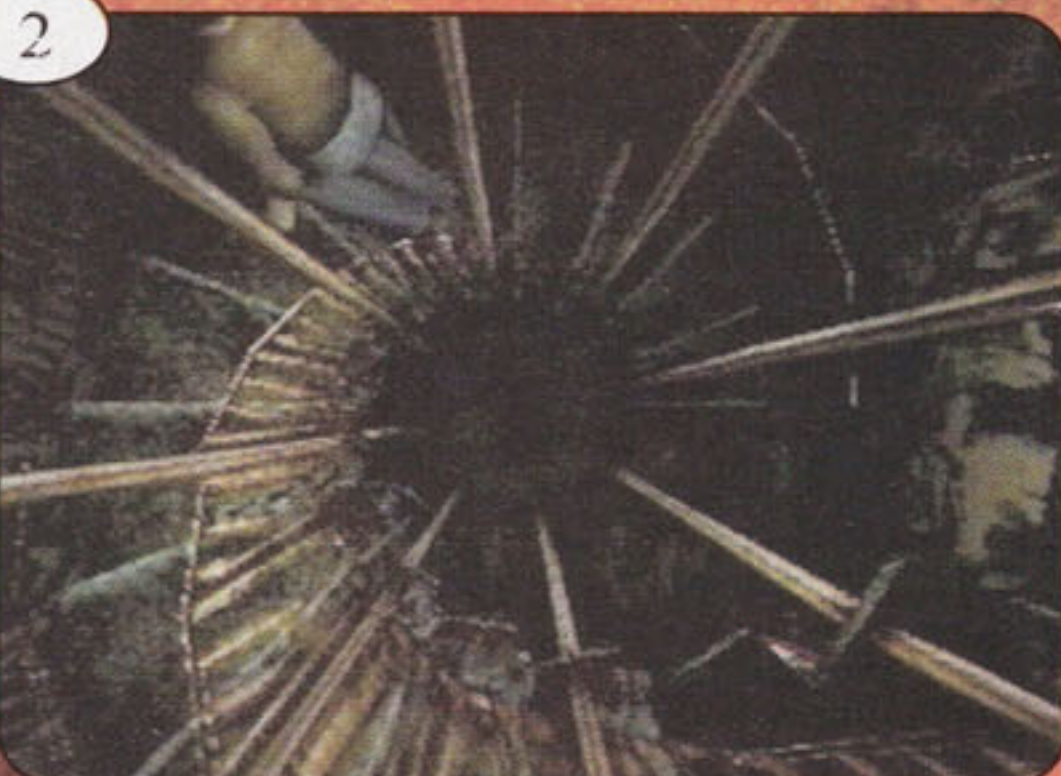
Artigos nesta Área:
nenhum

1



(FOTO 1) Siga pela outra porta e vá até o Farol; várias escadas e monstros lhe aguardam; arme-se com a espingarda. (FOTO 2) Chegando ao farol,

2



suba a escada caracol e veja no topo do farol a marca de Samael. Desta vez a marca está completa e ao fundo você verá Alessa, que desaparece logo depois. Harry chega tarde demais. (FOTO 3) Voltemos, então; e não se preocupe, não terá que fazer o caminho novamente. Chegamos ao barco e Cybil não está. Seguimos então à procura de Cybil no parque de diversões. Infelizmente só temos um caminho para chegar lá. Uma conexão pelos esgotos.

HILL

3

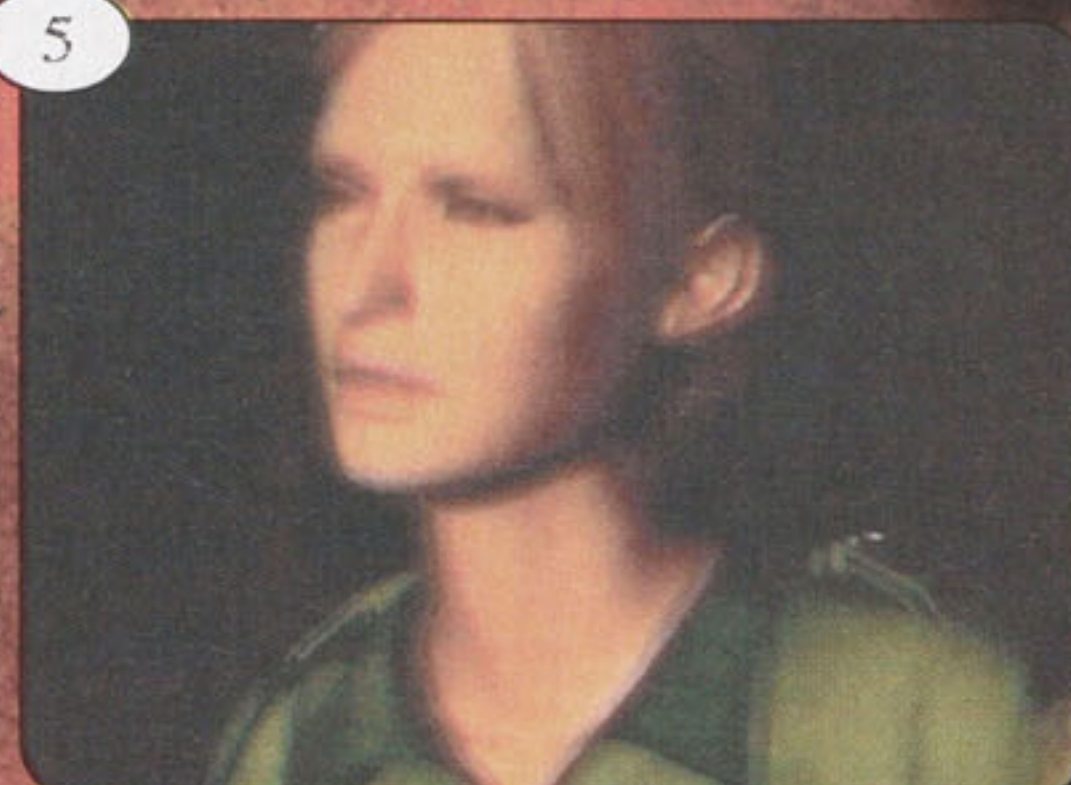


2



Espera Cybil aproximar-se ela te acertará um tiro. Assim que levantar, procure ficar o mais

5

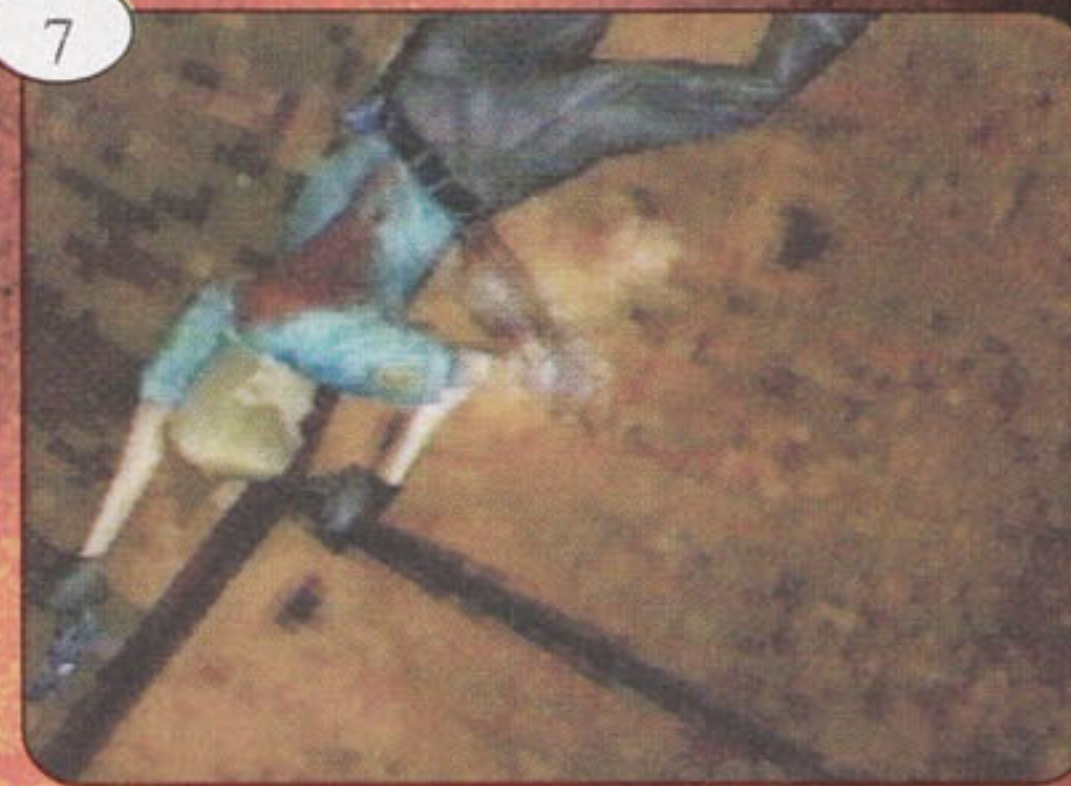


próximo possível, pressione <Select> e use a garrafa com o líquido. Veremos um longo filme. (FOTOS 6 e 7) Cybil cai e um monstro sai de suas costas. Harry pisa e mata a criatura; ainda atordada,

6



7



Parte 31 – Esgotos e o Parque de Diversões

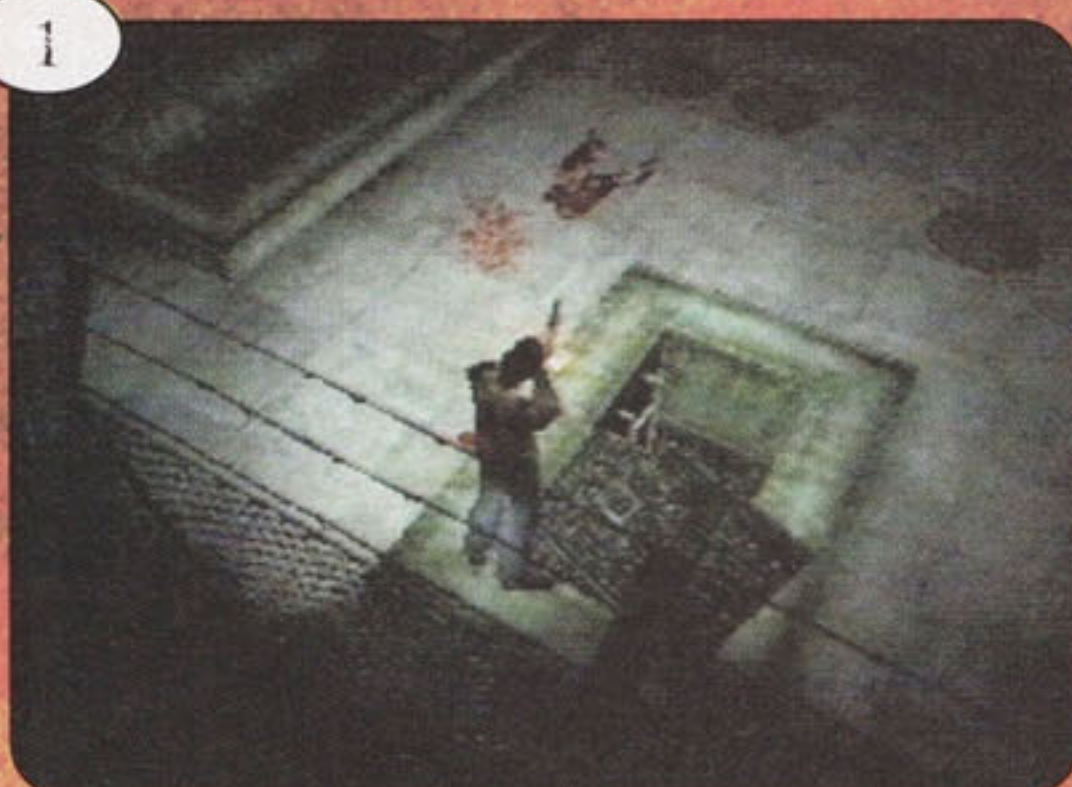
Artigos nesta área:

Caixa de balas

Drink

Isso sim é uma má notícia (FOTO 1). Temos de voltar pelos malditos esgotos para chegar até o parque. Pois bem, espingarda na mão e coragem. Suba até o norte e encontrará a saída dos esgotos; a tampa está mexida, provavelmente por Cybil. Entraremos e pegaremos o mapa colocado a sua

1



direita na parede. Veremos um pequeno filme (CG) aonde Cybil é atacada. (FOTO 2) Esse esgoto é simples. Corra e vá até onde o mapa indicar outra escada (ladder). Se de repente você parar e começar a atirar para todo lado será algo compreensível, porque o clima dentro desse esgoto é pra lá de assustador. Corra até a escada e encontre o parque. Onde estará Cybil? Note que os brinquedos funcionam quando você chega perto. Depois de examinar bem o local, você a verá no Carrossel. (FOTOS 3 E 4) Quando a encontrarmos, veremos uma Cybil diferente, meio possuída, com olhos vermelhos e com intenções nada amigáveis.

3



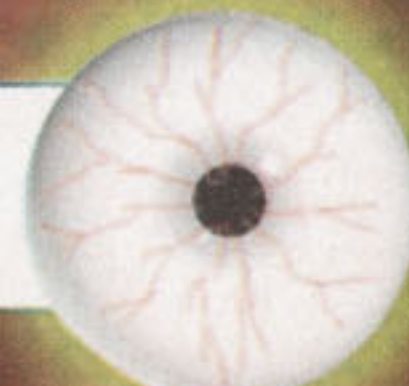
4



chefe: Cybil

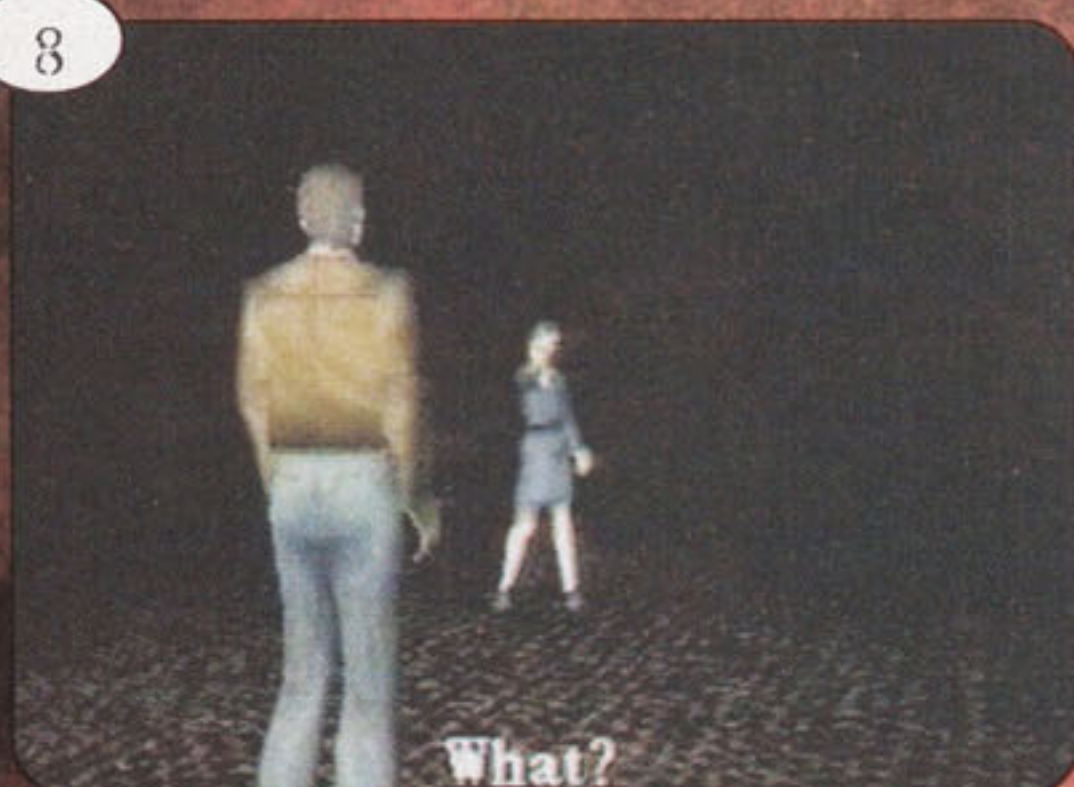
Esse é um ponto chave para você modificar o final também. Se não esqueceu de pegar o líquido estranho no hospital, você poderá escolher salvá-la ou não. (FOTO 5) Para aqueles que esqueceram o líquido, siga essa estratégia: Cybil vem na sua direção, irá bater ou atirar em você. Procure não deixar ela acertá-lo. O jeito é correr pelo carrossel e deixar Cybil atirar até acabar as suas balas. Pegue seu rifle e acerte-a várias vezes, mas cuidado: ela é bem resistente. Depois de vários tiros, Cybil cai, entra em colapso e morre.

Para quem tem o líquido, a estratégia é a seguinte:



SILENT

8



Logo em seguida, saindo do carrossel, um encontro com Alessa. (FOTO 8) Ela fica imóvel na frente de Harry que, irritado, pergunta de sua filha. Tenta aproximar-se e é impedido por um campo de força. A menina fantasma aponta-lhe o dedo como uma arma e nosso amigo voa longe com o impacto. Sem saber o que o atingiu, levanta-se e repentinamente o Flauros começa a agir. Acertando a menina em cheio. (FOTOS 9 e 10)

9

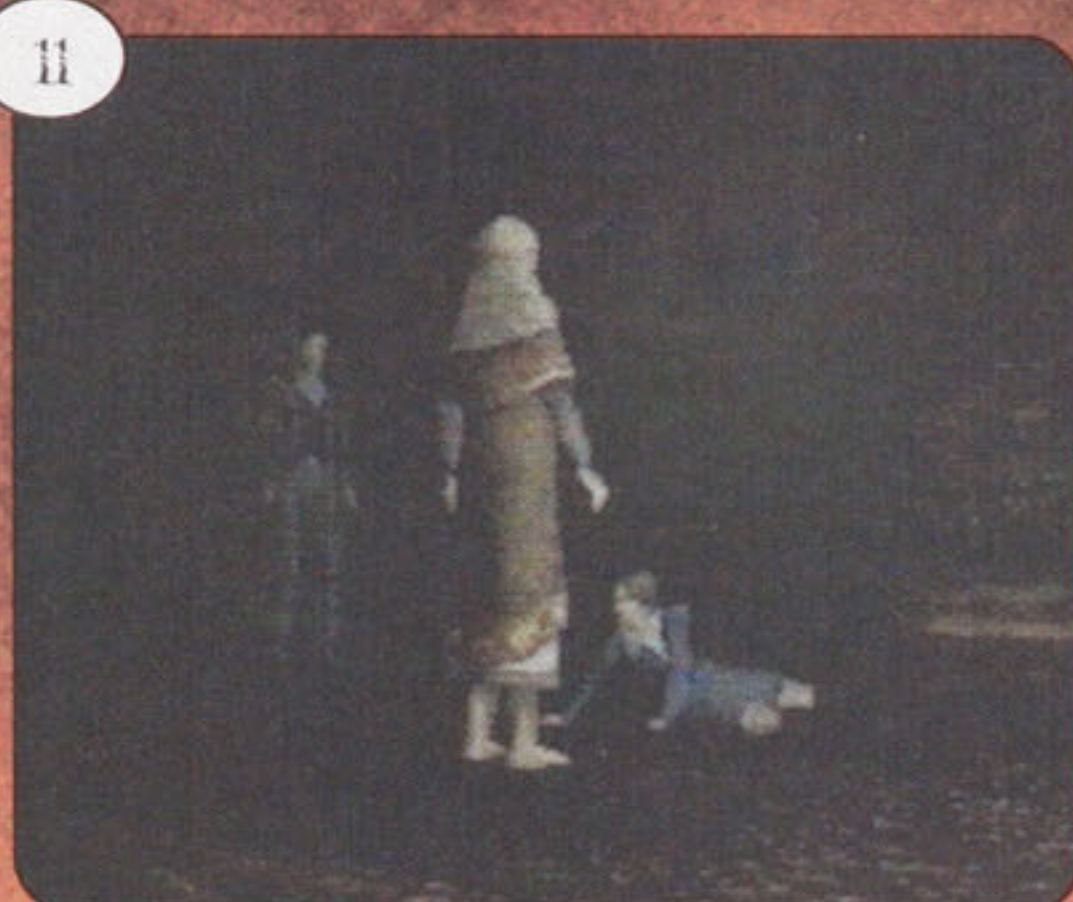


10



Quando tudo parecia sob controle (FOTO 11) aparece a velha maluca Dahlia. Discute com Alessa e se revela a mãe da garota. Alessa, por sua vez, reluta em ir com a mãe que fala coisas estranhas e até se revelando como inimiga. Sem entender direi-

11



12



13



14



to o que acontece, Harry vê uma estranha luz azul em volta das duas, ouvindo Dahlia dizer "Vamos para casa.". Quando tudo passa, ele acorda no hospital ao lado de Lisa (FOTOS 12, 13 e 14).

Parte 32 - Hospital assombrado FINAL

Artigos nesta área:

- Caixa de balas
- Kit Socorro
- Munição para espingarda
- Chave de fenda
- Alicates
- Chave de "Ophiel"
- Pedra de tempo
- Amuleto de Solomon
- Chave de "Hagith"

Saindo pela porta que Lisa se foi, você encontrará um corredor sinistro e um elevador se abrirá esperando você. (FOTOS 1 a 5) Ao que tudo indica

1



2



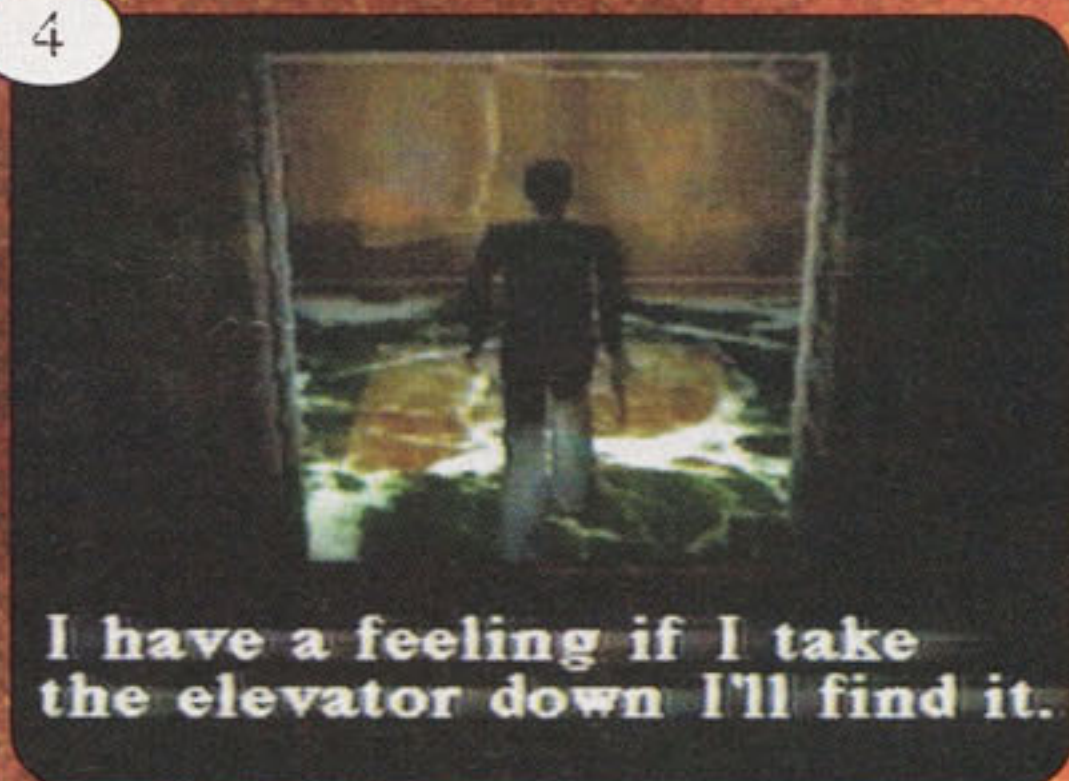
você esta sendo convocado a entrar. Sem escolhas, nosso amigo entra e aparece num local totalmente estranho chamado "nowhere", ou seja, "lugar nenhum". Por toda parte você encontra salas de todos

HILL

3



4

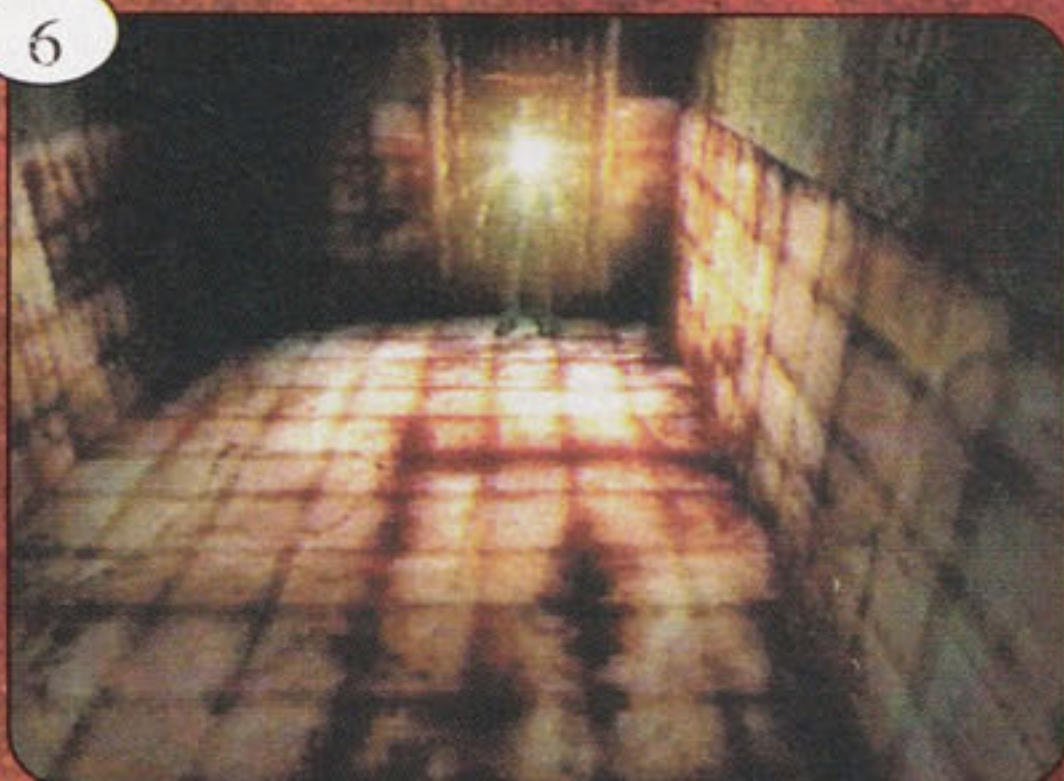


I have a feeling if I take the elevator down I'll find it.

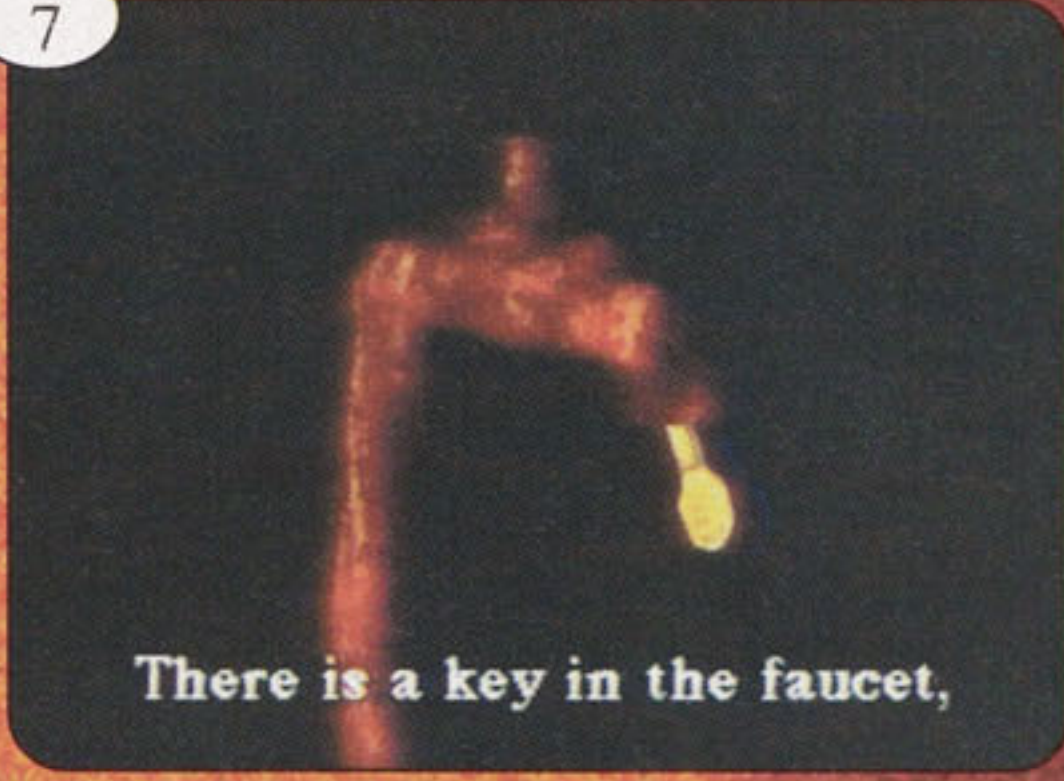
5



6

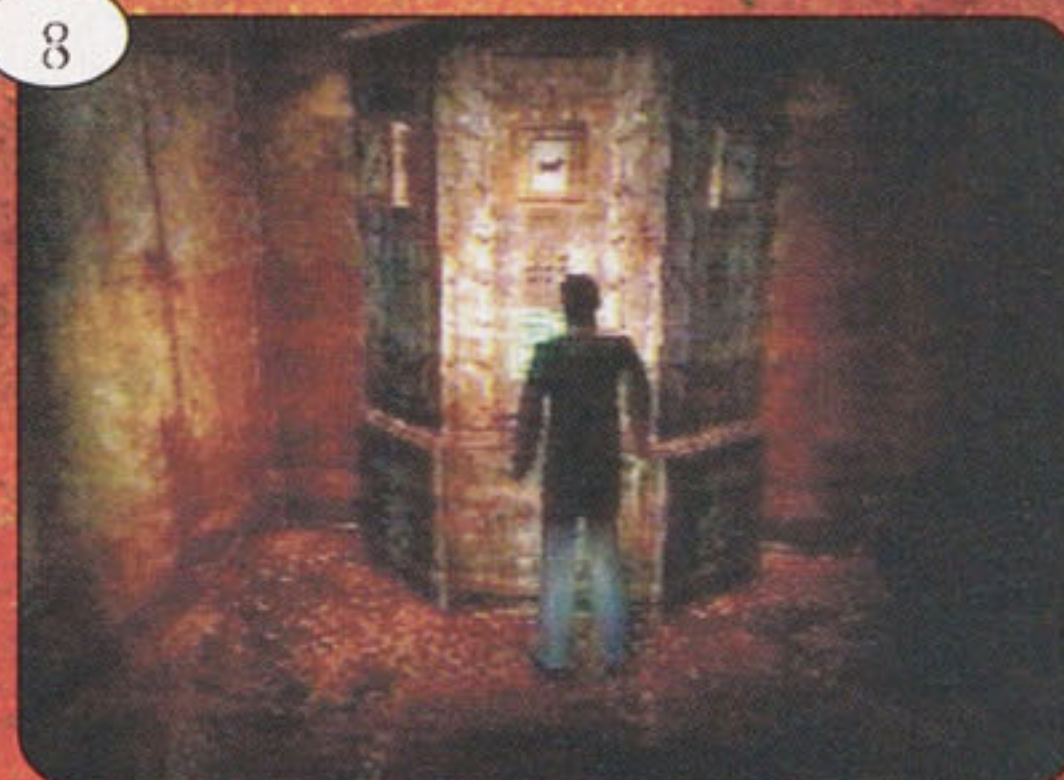


7



There is a key in the faucet,

8



9



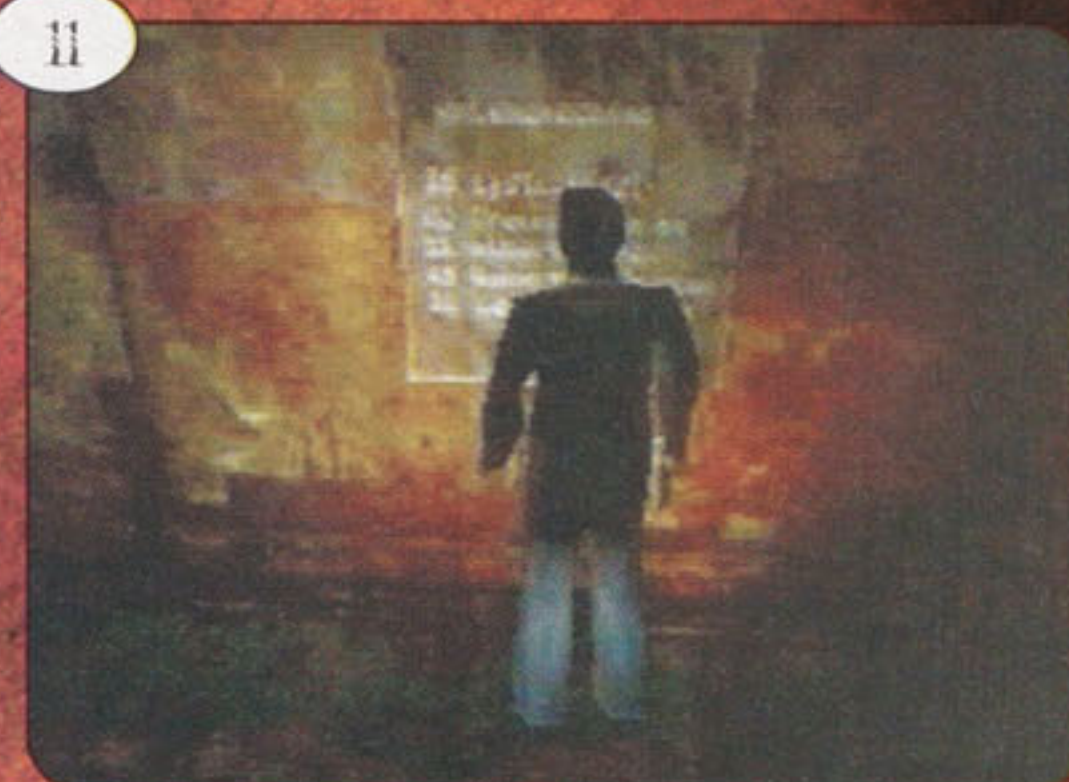
porta disponível, encontra o primeiro enigma. (FOTOS 8 e 9) Um objeto enorme com algumas figuras e um painel com números. Na parede vemos algo como signos e alguns números associados a ele. Analisando bem, você verá que os números se referem a números de membros (braços e pernas). Sabendo disso, vamos até o objeto e colocaremos os números correspondentes as figuras, (6,4,8). Se feito corretamente, um objeto esverdeado cairá, é a "Pedra do Tempo" (FOTO 10). Voltemos

10



então ao corredor. Como podemos perceber, não há mais portas destravadas. No fundo do corredor vemos uma inscrição. É uma pista. Voltando para a porta inicial, encontraremos uma lista com nomes e números: (FOTOS 11 e 12)

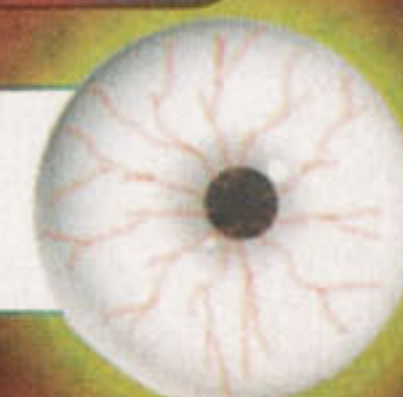
11



12



os locais visitados durante o jogo. Começamos então a explorar esses quartos. Logo de cara um fantasma atravessa e entra numa certa porta. Algumas dessas portas estão marcadas e, conseqüentemente, só abrirão quando você tiver as chaves correspondentes. Em outras pistas e enigmas que resolver. Primeiro encontramos uma torneira com uma chave enfiada no bico. (FOTOS 6 e 7) Precisamos de ferramentas. Procure uma porta que te levará para o andar de baixo. Lá encontrará uma chave de fenda e um alicate. Voltemos então, e pegamos a primeira chave "Ophiel". Encontre a porta correspondente e abra para sair num outro corredor com várias portas. Entrando na primeira



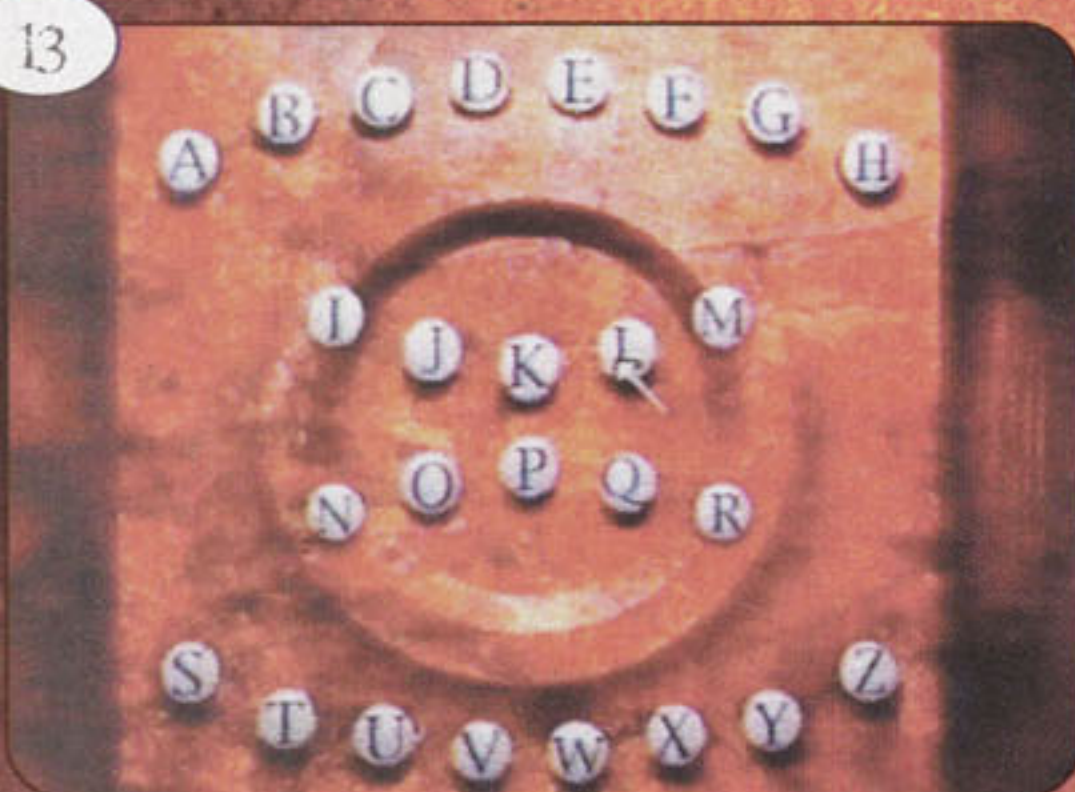
SILENT

35 Lydia Findly
60 Trevor F. Branco
18 Albert Lords
45 Roberta T. Morgan
38 Edward C. Briggs

Presume-se então que sejam nomes e suas idades. Ao lado vemos um painel próximo da porta. Temos que colocar os nomes em ordem de idade; feito isso, se prestarmos atenção aos nomes, veremos que a inicial de cada pessoa colocada na ordem correta nos dá a palavra "ALERT!"

18 A lbert Lords
35 L ydia Findly
38 E dward C. Briggs
45 R oberta T. Morgan
60 T revor F. Branco

Volte-se para o painel ao lado da porta e digite ALERT e a porta se abrirá. Uma nova sala aparece.



(FOTO 13) Siga em frente e entre no necrotério. Ao fundo, encontrará o símbolo de "Solomon", ou estrela de Davi, se preferir. Ao sair encontraremos novamente com Lisa. (FOTO 14) Ela está assustada



e pede por ajuda. Harry não sabe o que dizer; enquanto fala, Lisa começa a andar estranhamente

15

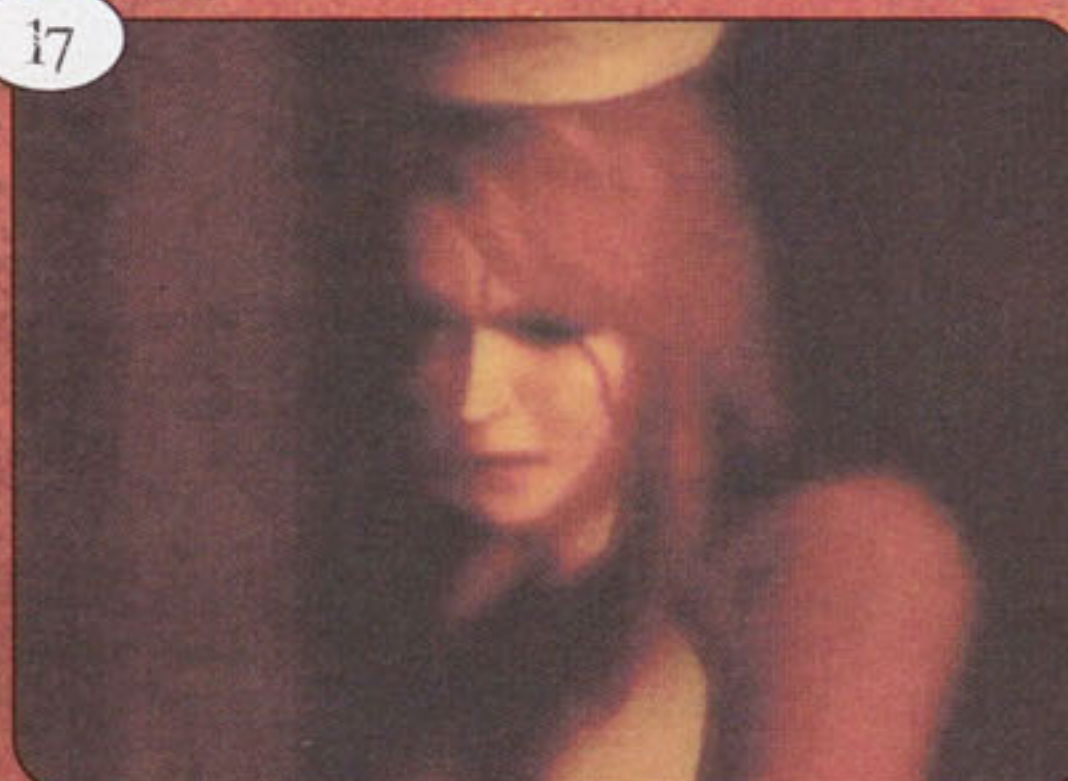


em direção a ele. Assustado, Harry se afasta e Lisa cai em prantos. (FOTO 15) Vemos mais um

16



17



18



19



20



filme (03) (FOTOS 16 a 20) onde nossa amiga loira começa a sangrar por todos os lados. Ele se afasta, sai da sala e segura a porta. Lisa começa a bater querendo sair e pedir socorro. Triste e assustador. (FOTO 21)

21



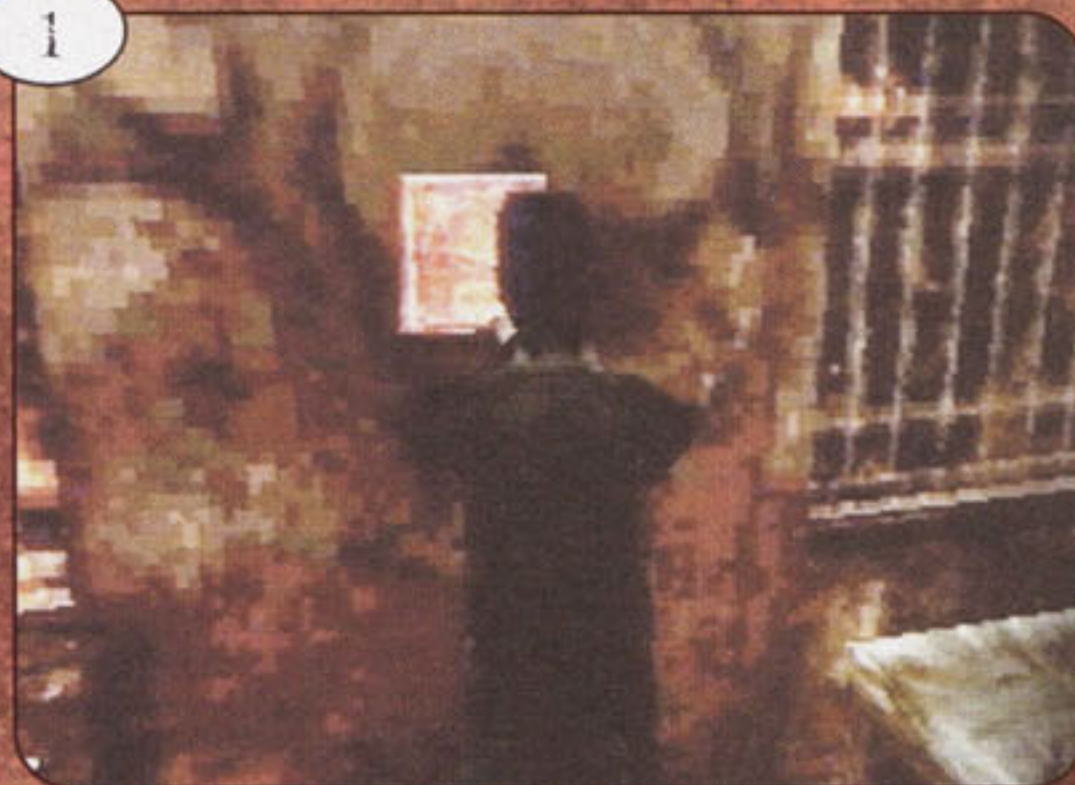
OBS: Note que a Konami coloca uma música linda de fundo nessa parte. Quando tudo acaba, Harry volta e encontra a sala vazia sem Lisa, apenas um diário no chão. (FOTO 22) No diário vemos algo a respeito de uma doença. Voltamos então à sala próxima da gaiola e encontraremos o relógio. Coloque a "Pedra do tempo" no relógio e ao se quebrar soltará mais uma chave "Hagith". (FOTO 23)

HILL

22



1



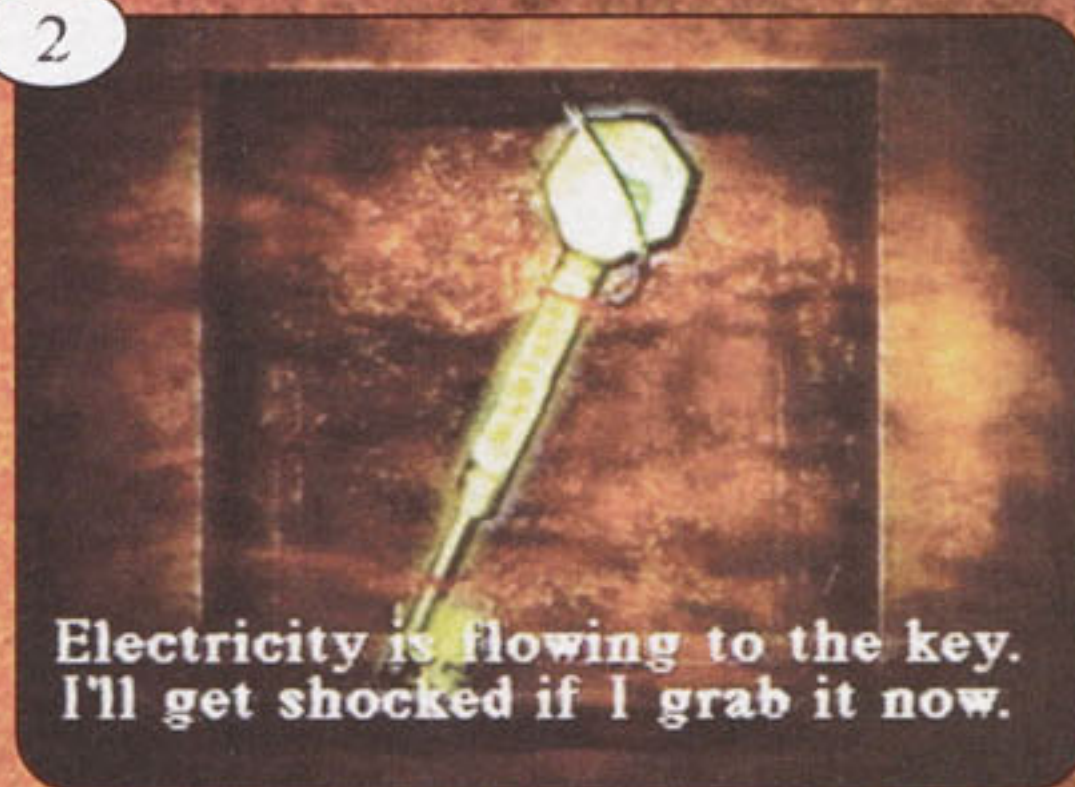
5



23



2



Electricity is flowing to the key.
I'll get shocked if I grab it now.

porão e desligue o gerador. Isso mesmo, desligar a única fonte de energia e assim desativar o elevador. Antes disso, pegue o elevador e suba até o 3.º andar. Você encontrará um altar semelhante ao encontrado na loja de antiguidades. (FOTO 3) Note que há duas portas com uma espécie de trava com algum quebra-cabeças. (FOTOS 4 E 5) Observe os quadros ao fundo; eles possuem uma pista. Pegue a câmera e, bem próximo dos mesmos, tire uma fotografia de cada um. Aparecerão marcas nos quadros indicando quais botões apertar. Conforme figura abaixo:

(FOTOS 6 e 7)

Parte 33 Hospital Assombrado Final - Parte 2

Artigos nesta área:

Cristal de Mercúrio

Munição para rifle

Anel

Caixa de balas

Máquina fotográfica

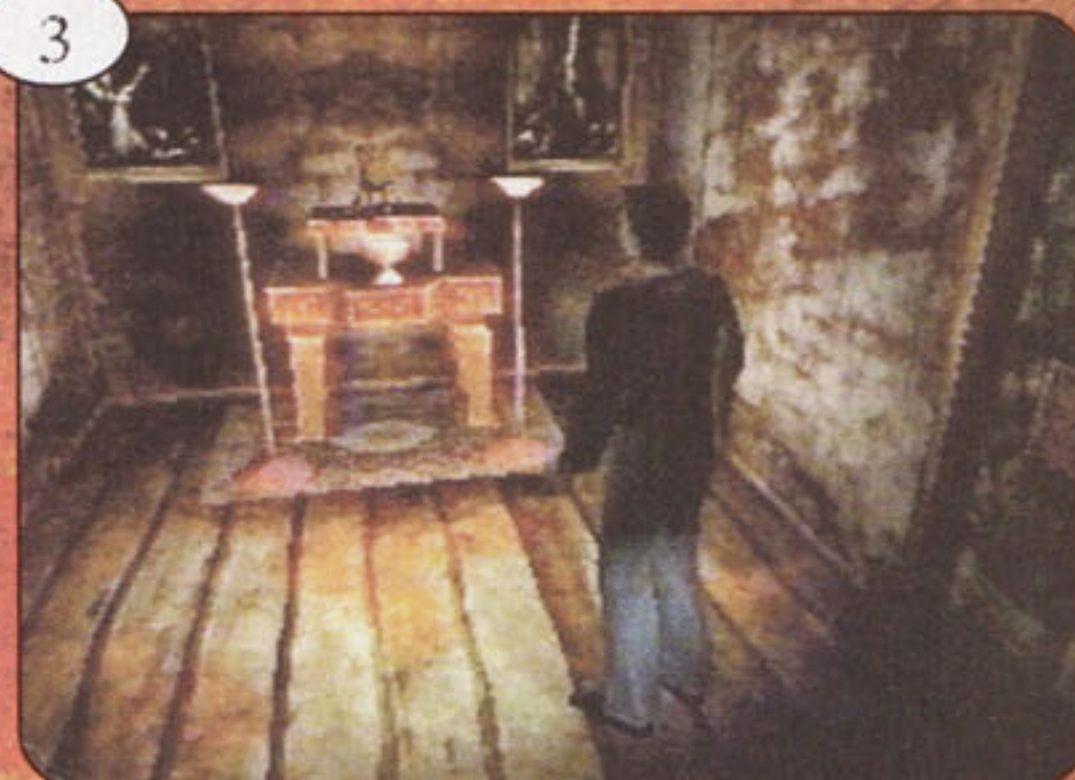
Chave de gaiola de pássaro

Bebida de saúde

Chave de "Phaleg"

Entramos e nos deparamos com mais portas. Dessa vez somente duas estão abertas. Na primeira entraremos numa loja que encontramos no Shopping; examine bem e encontrará um artefato e um anel. Saia e siga até o final do corredor. Passamos para o outro lado de "nowhere". Procure pelas portas e encontrará um escritório com munição e uma câmera. Na porta mais próxima encontrará uma placa de metal parafusada na parede. (FOTO 1) Use a chave de fenda (por motivos óbvios) e solte a placa. Você encontrará outro artefato, mas este rodeado de fios carregados de eletricidade. (FOTO 2) Cuidado, você não poderá pegar agora. Vá até o

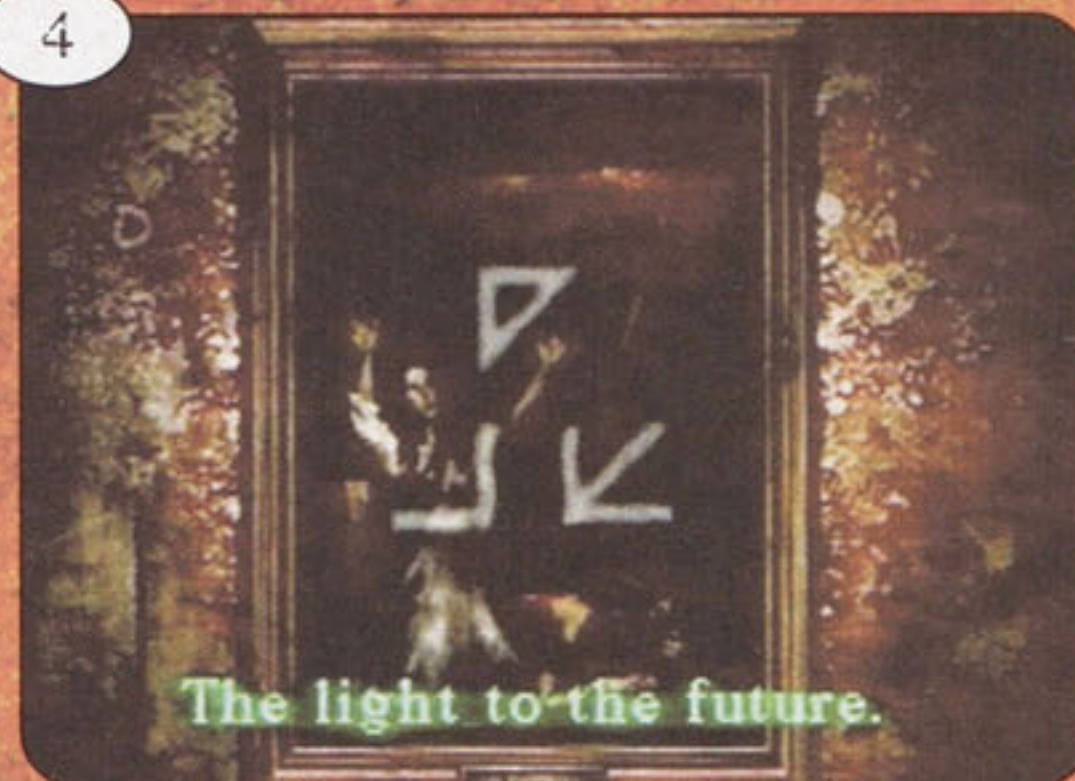
3



6



4



The light to the future.

7



SILENT

Faça isso e examine as salas. Na primeira somente energia e na outra a chave da gaiola. Desça até o início e vá até a gaiola para pegar a chave "Phaleg". Essa porta fica bem ao lado da sala da gaiola.

Parte 34 – O corredor de Phaleg e o quarto da criança!

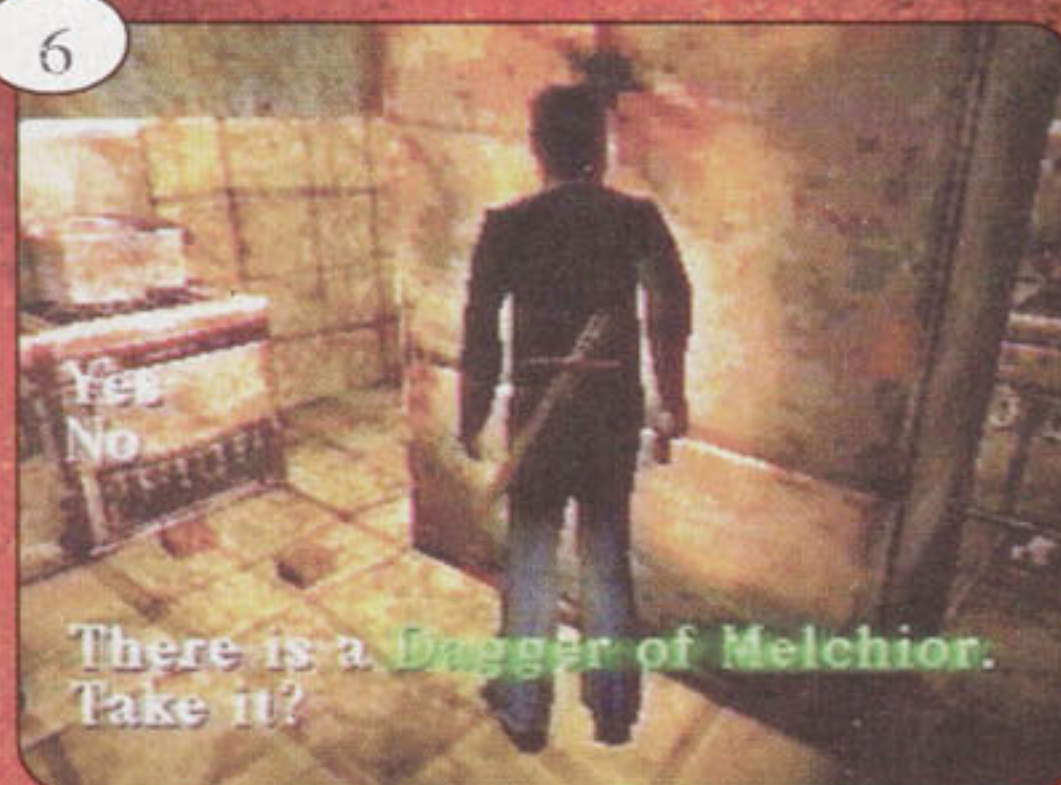
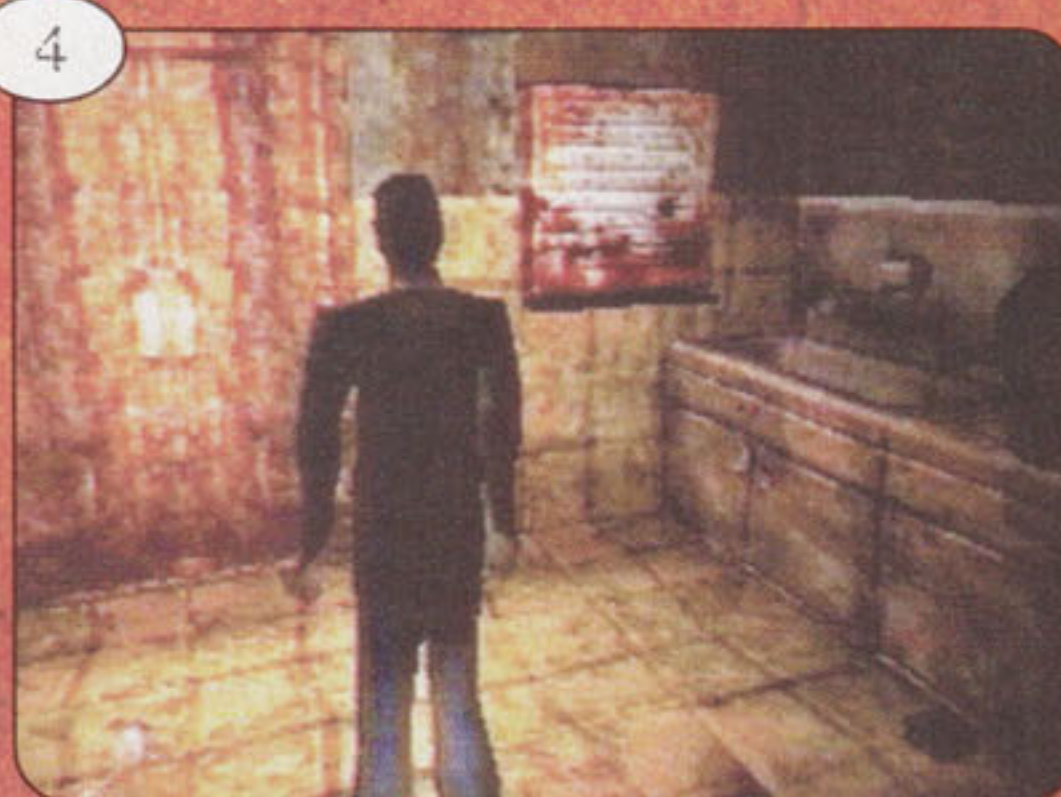
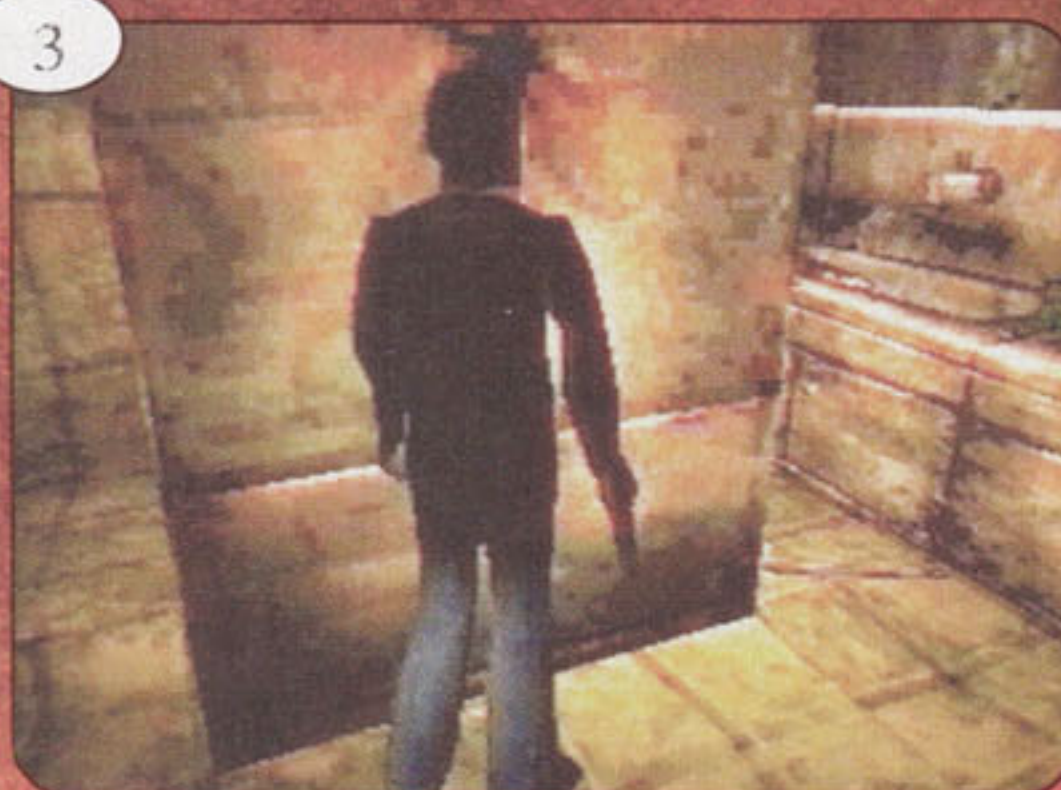
Artigos nesta área:

Punhal de Melchior
Caixa de balas
Bebida
Chave "Bethor"
Ankh
Chave "Aratron"

Entrando aqui encontramos um corredor idêntico ao encontrado abaixo da grade aonde tivemos que usar o álcool e fogo, mais sinistro do que nunca. No primeiro quarto encontraremos uma cozinha. Você verá outro artefato preso na porta do armário; a cena lhe mostra uma corrente aberta antes de pegar o artefato; (FOTOS 1 e 2) caso o faça, prepare-se para mais um grande susto. E esse é pra valer.



The chain is missing a link.



There is a **Dagger of Melchior**. Take it?



Used the **Ring of contract**.

(FOTO 3 a 5) Caso contrário, e você sabe a quantas anda seu coração, coloque o anel que encontrou no andar acima, e feche a bendita corrente. (FOTO 6 FOTO 7) Pronto, podemos seguir sem problemas. Na próxima porta disponível veremos um quarto horrível e com todas as paredes marcadas; ao fundo vemos outro artefato e o fantasma de uma criança chorando embaixo da mesa, que desaparece. Outro fantasma; volte e na porta a seguir encontre bebida e munição, além de um pacote de balas.



What is it?

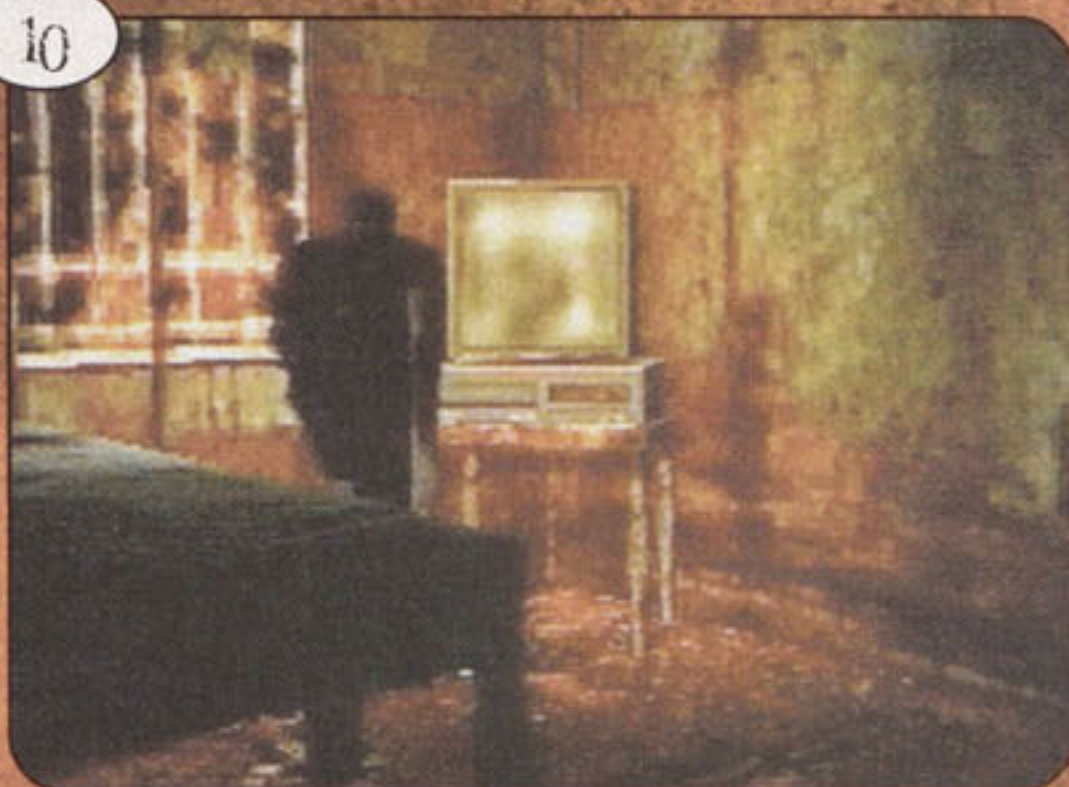
(FOTOS 8 e 9) Pergunta-se: Quer abri-lo? Abrindo, você encontrará mais uma chave, a "Bethor"; nessa mesma sala encontraremos outra porta e aí veremos outro videocassete. Dessa vez assista a fita com



I won't tell a soul ...promise.

HILL

10



11



plata sem qualquer problema; (FOTOS 10 E 11) nela veremos uma enfermeira, provavelmente Lisa, desesperada sobre uma criança que deveria estar morta por supostos ferimentos de queimadura, mas insiste em viver. A enfermeira está apavorada. Podemos agora sair e em busca da porta de Bethor. Encontraremos a porta correspondente a essa chave no mesmo corredor, exatamente em frente à porta da cozinha. Entramos, encontramos o gerador, desligamos e vamos buscar a última chave "Aratron". Feito isso, desça e volte até o corredor de "Phaleg". Entramos na porta correspondente no final do corredor e pegaremos o último artefato. Antes disso veremos uma cena envolvendo várias pessoas e uma criança deitada sobre a cama. Discutem sobre algo que tem que ser feito, mas estão receosos se vai dar certo. Com certeza, algo que desencadeou tudo que acontece com a cidade. Entre e pegue sobre a mesa o artefato que lhe faltava, saia e siga para o quarto em frente. Um quarto aparentemente da criança. Salve seu jogo e coloque todos os artefatos na porta.

Ankh
Anileto de Solomon
Adaga de Melchior
Símbolo de Mercúrio
Disco de Ouroboros

Observe que se essa porta está protegida desse jeito, com certeza algo muito ruim está por trás. De qualquer forma você não tem escolha. Vamos lá!!

Parte 35 - CHEFE FINAL!!!! Monstro Alado

Artigos nesta área:
nenhum

1



2



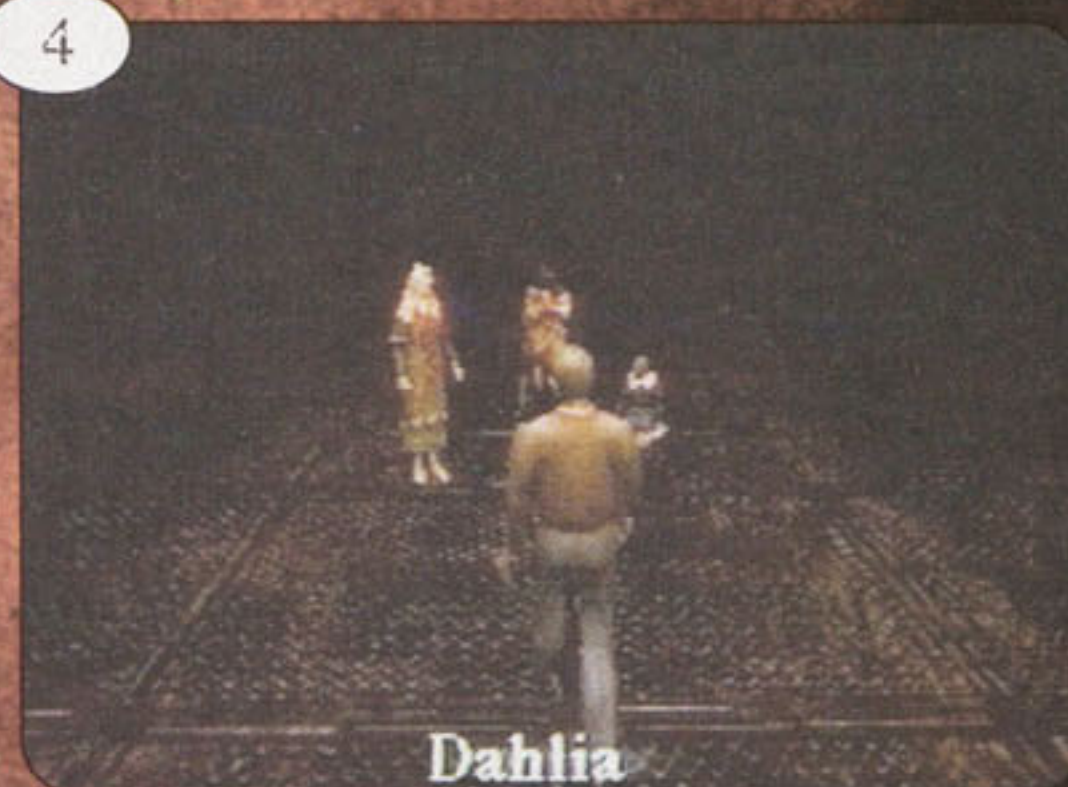
(FOTOS 1 e 2) Assim que entrar você verá uma cena com Alessa e Dahlia, aonde a velha puxa a menina forçando-a a fazer algo. Harry observa assustado sem entender o que está acontecendo; a velha diz que algo muito maior deve ser feito. Logo depois de sumirem, desça pela escada e encontre seu objetivo final. Estamos no final do jogo.

Chegamos e vemos uma longa cena. Harry primeiro aponta a arma para Dahlia. Ao lado da velha, a criança que apareceu durante o jogo inteiro e uma suposta mulher sentada numa cadeira de rodas. Ainda falando, Dahlia diz que todos foram manipulados e se admira que Harry tenha chegado tão longe. Sem chance de defesa, Cybil é atirada longe

3



4



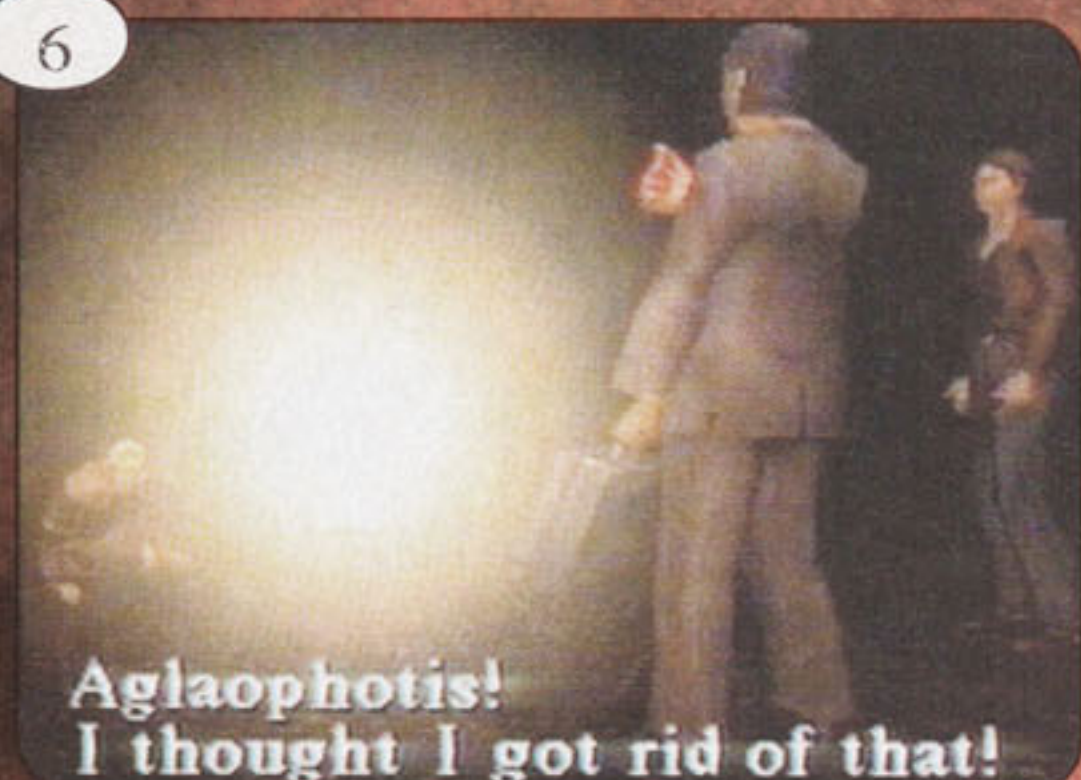
por Dahlia e seus poderes. (FOTO 3) Harry chega e pergunta por sua filha para a velha (FOTO 4); esta por sua vez o ironiza. A criança, segundo a velha, é Cheryl; diz que foi manipulado todo o tempo e que a cidade iria pagar pelo sofrimento de sua filha. Ela morreu (?) queimada sete anos antes. A cidade teria que passar pela agonia e dor que sua filha passou. As duas pessoas sentadas ao centro da marca de Samael, agora, se tornam uma e se transforma numa linda mulher. Se você estivesse no caminho do final ruim, era esse o chefe final, mas como não é o caso, continuemos. De repente um tiro atinge Dahlia Gillespie (FOTO 5).

5



SILENT

6



Aglaophotis!
I thought I got rid of that!

Chegando sorrateiramente por trás, foi o Dr. Kaufman. Nervoso, diz que ninguém o usaria mais; imediatamente pega o vidro com líquido misterioso. A velha grita assustada: "Aglaophotis" (FOTO 6), o nome do líquido. Ele atira sem pensar na mulher que apareceu. Ela começa a agonizar enquanto que a velha maluca começa a gargalhar; dá pra imaginar

7



o que vem por aí. De dentro da mulher sai uma criatura horrenda e alada. (FOTO 7)

8



Agora é com você!! Pegue seu rifle e atire a vontade; mate antes que seus raios lhe atinjam (FOTO 8). Cuidado, eles são mortais. Com vários tiros e esquivas, você consegue destruí-lo ouvindo

do ao fundo a voz de Cheryl. Chamas começam a cair e tudo parece desmoronar. A mulher parece estar grávida e lhe entrega um bebê, com certeza Cheryl. Logo depois ela abre um portal de luz; esse é o caminho para a fuga. Cybil se levanta e vai em direção à luz. Kaufman tenta fugir também, mas é agarrado por Lisa e ambos caem nas chamas. Enquanto continuam a correr, uma chuva de fogo está para cair sobre nossos amigos. A mulher os salva novamente parando esse fogo em pleno ar. Siga pelo portal de luz e termine o pesadelo. Numa cena final você verá Harry e Cybil com a criança são e salvos!



SILENT HILL

Suplemento Especial

Personagens

Harry Mason

Idade: 32

Ocupação: Escritor

Perdendo sua esposa para uma doença, deixou uma sombra em sua alma e sua filha é a única luz de sua vida. Ele vai para SILENT HILL em busca de férias tranquilas com a filha até ser envolvido em eventos estranhos chegando na cidade. Seriam esses acontecimentos já premeditados? Estaria Cheryl envolvida nesses eventos? A verdade Harry terá de descobrir...



Cheryl Mason

Idade: 7

Ocupação: A filha de Harry

Ela foi encontrada numa estrada por Harry. Sua mãe morreu cedo e desde então vive com seu pai adotivo, Harry. Uma criança gentil, normal, sai de férias com o seu pai para SILENT HILL. Porém, um evento inimaginável está esperando para acontecer.



Cybil Bennett

Idade: 22

Ocupação: Oficial de polícia

Ela é uma oficial de patrulha que ronda as proximidades de SILENT HILL. Uma chamada súbita a leva a investigar a misteriosa cidade. Ela é fiel aos deveres e muito corajosa.



Dahlia Gillespie

Idade: Desconhecido (velha)

Ocupação: Desconhecido (magia negra)

Mulher velha e estranha que você encontra na igreja e durante o jogo. As pessoas dizem que a filha dela morreu queimada, desde então ela teria enlouquecido. Uma mulher misteriosa e perigosa. Ela é muito mais do que aparenta ser.

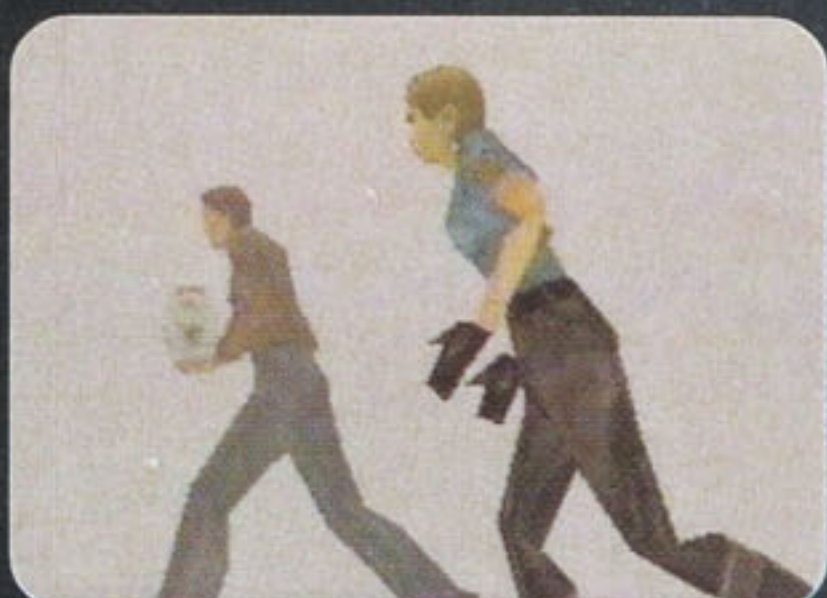
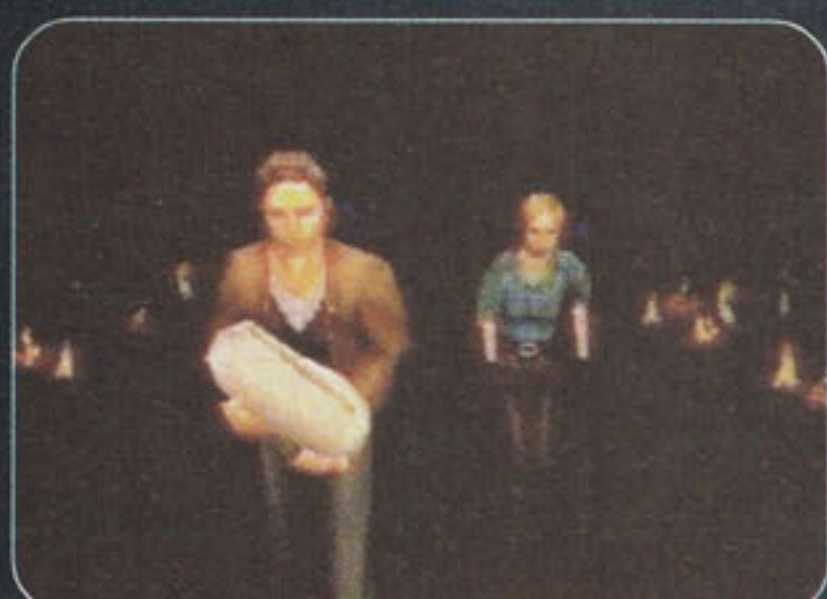


Dr. Kaufmann

Idade: Desconhecido

Ocupação: Médico

Você o conhece no hospital segurando uma arma em cima de um monstro morto. Ele estava fora e quando voltou, tudo tinha mudado. O envolvimento dele com os eventos pode ser mais que parece. Tráfico de drogas e muito mais rondam o doutor.



FIM!



SILENT

Lisa

Idade: Desconhecido

Ocupação: Enfermeira

Uma enfermeira que você encontra no hospital assombrado. Ela aparecerá várias vezes no jogo e está muito assustada. Realmente não sabe o que está acontecendo, mas conversando com ela, Harry poderá tirar algumas dúvidas.



Alessa

Idade: Desconhecido

Ocupação: Desconhecido

Filha de Dahlia. Supostamente morta 7 anos antes, mas ao que parece permaneceu viva através de magia negra. Claro, obra de sua mãe. Seria essa mulher responsável por toda essa loucura? Harry a encontrará várias vezes no jogo.



Controles

L1 e R1 :

Pressione para andar para o lado e pressione os dois simultaneamente para Harry girar rapidamente para o sentido oposto.

L2:

Permite uma visualização de câmera diferente, útil para olhar ao redor.

R2:

Pressione para que Harry prepare a arma para o ataque.

Direcionais:

Movimentação de Harry.

Modo Analógico:

(Somente para Dual-Shock): Desliga o controle convencional e ativa o controle analógico, além de habilitar o modo de vibração do controle.

Select:

Acessa a tela de Itens.

Start:

Pausa.



Liga e desliga a lanterna de Harry.



Acessa o Mapa.



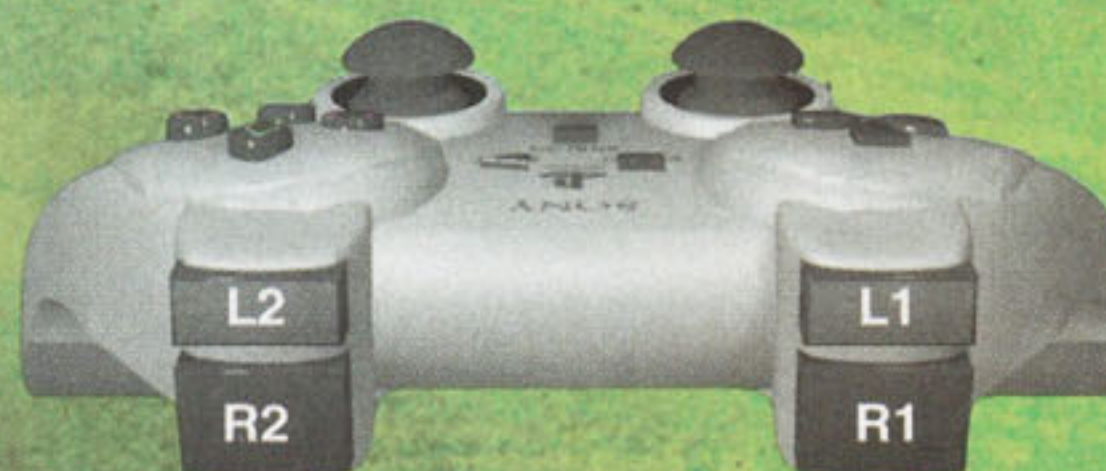
Pressione e Harry ataca logo após de ter pressionado o botão R2.

X também acessa portas, ativa botões e executa operações.



Pressione e segure para Harry correr!

↓ + □ = Esquiva.



Munições:

Balas para Arma normal
Cartuchos para Rifles
Cartuchos para Espingardas

Itens de recuperação:

Ampola: Recupera a energia e tem um efeito mais duradouro
Kit de 1º Socorros: Recupera a energia com efeito moderado
Bebidas: Recupera uma pequena parte da energia

Tela de seleção de itens:



HILL

Armas

Faca de cozinha
Cano de ferro
Martelo
Picareta
Machado

Armas de fogo

Hand gun (Arma automática entregue por Cybil)
Shotgun (Espingarda encontrada na escola assombrada)
Hunting Rifle (Rifle encontrado na área do monstro encontrado no areal do Shopping)

Armas disponíveis somente em NextFear mode:

Chaisaw: (Serra elétrica)
Rock Drill (Drill)
Katana (Espada)
Hyper Blaster (Arma super especial)

Itens encontrados

Amulet of Solomon: Similar à estrela de Davi
Ankh: Talismã elíptico
Blood pack: Pacote com 200mg de sangue
Crest of Mercury: Símbolo de mercúrio ou medicina
Dagger of Melchior: Antiga adaga
Disinfecting alcohol: Álcool
Disk of Ouroboros: Artefato
Flashlight: Pequena lanterna muito útil
Flauros: Pirâmide entregue por Dahlia com propósito desconhecido
Gold medallion: A figura de uma torre de relógio na sua superfície
Lighter: Isqueiro
Magnet: Imã
Plastic bottle: Garrafa vazia, **muito importante!**
Pocket radio: Rádio portátil que emite ruídos quando um monstro se aproxima
Pliers: Alicates
Receipt: Recibo de Hotel do Dr. Kaufmann
Ring of contract: Anel rústico e feito de um material desconhecido
Rubber ball: Uma bola de criança
Screwdriver: Chave de fenda
Silver medallion: A figura de uma torre de relógio na sua superfície
Stone of time: Pedra com estranhas gravações
Unknown liquid: Líquido vermelho desconhecido, encontrado no Hospital. Importante!!
Video tape: Sem etiqueta, terá que encontrar um vídeo para poder assisti-lo.

Níveis de dificuldade:

Easy (Fácil): Alguns monstros, pouco dano. Quatro dos cinco finais disponíveis. Uma caixa de balas lhe dá 30 balas neste modo.

Normal (Normal): Monstros normais, dano normal. Você pode adquirir as armas do modo Next Fear. Todos os cinco fins disponíveis (Inclui-se o final OVINI, ou seja, o próximo final quando terminado o Next Fear!!). Uma caixa de balas lhe dá 20 balas neste modo.

Hard (Difícil): Muitos monstros, quantias enormes de perda de energia. Modo aconselhável para jogadores experientes. Nesse modo pode encontrar todas as armas e todos os finais. (Com essa dificuldade, o game se torna mais desafiador e assustador. Experimente!!) Uma caixa de balas lhe dá 15 balas neste modo.

O modo Next Fear!

Logo depois que terminar o jogo, você poderá salvar pela última vez. Aparece então o modo Next Fear. Neste modo você terá mais alguns itens e outras armas disponíveis e poderá fazer escolhas diferentes para um resultado diferente no final do jogo. Dessa vez você já começa no café. Você encontrará facilmente uma pedra mágica. Com esta você terá acesso a algumas áreas que estavam fechadas. Entre os itens novos você encontrará a Kitana (espada), o Drill, Serra Elétrica, tanque de gasolina etc... Se utilizar a pedra corretamente e encontrar todas as locais, você encontrará alienígenas no farol e receberá a HYPER BLASTER! Você voltará ao início do jogo e poderá usar essa incrível arma!

Os Finais!

São quatro (bem, de fato 5) finais:

BAD: Depois de derrotar a Deusa Criança (Alessa) você ouvirá Cheryl dizer "Thank you daddy..." então Alessa desaparecerá. Depois disto, o jogo mostrará uma cena com o jipe de Harry, só que dessa vez Harry está morto!!!

BAD +: Depois de derrotar a Deusa Criança (Alessa) você ouvirá Cheryl dizer "Thank you daddy...", e então Alessa desaparecerá. Harry permanece atônito e assustado, então aparecem os créditos. Na última

cena Cybil dirá para Harry (no local do acidente) que parta, então o edifício no qual você estava desmoronará.

GOOD: Depois de derrotar o Monstro Alado (Samael) Cheryl chama seu pai, então Alessa (o monstro alado mudou novamente) lhe dará Cheryl (que volta a ser um bebê). Harry escapará, Kaufmann será puxado por Lisa e será arrastado para as chamas. Então Harry correrá rua abaixo com Cheryl nos seus braços. Depois que os créditos passarem, Harry parará e olhará o céu.

GOOD+: Depois de derrotar o Monstro Alado (Samael) Cheryl chama seu pai, então Alessa (o monstro alado mudou novamente) lhe dará Cheryl (que volta a ser um bebê). Harry e Cybil escaparão, Kaufmann será puxado por Lisa e será arrastado para as chamas. Na próxima cena que Harry e Cybil saem correndo rua abaixo. Cheryl embalada nos braços de Harry. Durante o filme de créditos, Harry estará com Cheryl nos seus braços, além de uma troca de olhares com Cybil!! O intro FMV (antes de você começar um novo jogo) terá Cybil em vez da esposa de Harry.

OVNI (Use a Pedra encantada): Alienígenas desçam até o farol (isso mesmo, terá que jogar até o Farol!) e atiram em Harry. Harry grita e cai; os alienígenas falam um pouco num idioma estranho. Você recebe a Hyper Blaster e reinicia o jogo no Next Fear mode. Agora a arma estará disponível, e quando terminar o jogo verá os créditos no melhor estilo STAR WARS!!.



SILENT

Truques e Game Shark

Pressione L1+L2+R1+R2 ao mesmo tempo na tela "Option" e dessa forma você acessará outro menu com novas opções!

Gameshark codes

Energia Infinita

300B908D 0040

800B908E 0006

Armas e Munição infinitas

800B9BD8 0001

Mapas

800BC768 0002

Weapon-In-Hand Modifier

300BC6AE 00??

Atravesse as paredes

8006A1F8 A88B

8006A1FA 0801

8006A264 A8A2

8006A266 0801

Sempre com o primeiro save

800BC6AA 0000

Quick Load

D00BC33C 0110

800BC88C 0008

Opção de brilho máximo

300BC31B 001F

Roller Skate Mode

800B9D02 3800

Infinitos Itens

50002804 0000

300BC605 00FF

Game Time 0:0:0

800BC854 0000

800BC856 0000

Infinitos Itens 2

80053136 2400

Rádio Sempre ligado

800BC6B0 0001

Mapa completo

800BC7D8 FFFF

800BC7DA FFFF

800BC7DC FFFF

800BC7DE FFFF

800BC7E0 FFFF

Luz sempre acesa

800BBF2C 0100

Controle o Demo Mode

D00BC33C 0100

D00BC33C 0100

800BBE28 0004

Todas as armas

50000404 0001

300BC604 00A0

50000304 0001

300BC614 0080

50000404 0001

300BC620 0084

300BC630 00E2



SILENT HILL

Game Shop

Sempre com os melhores lançamentos
Dreamcast, Nintendo 64, Playstation
Assistência técnica e os melhores desenhos



Rua Tanque Velho 26, Tucuruvi
São Paulo-SP
Tel: (011) 9232-3441

CYBILL

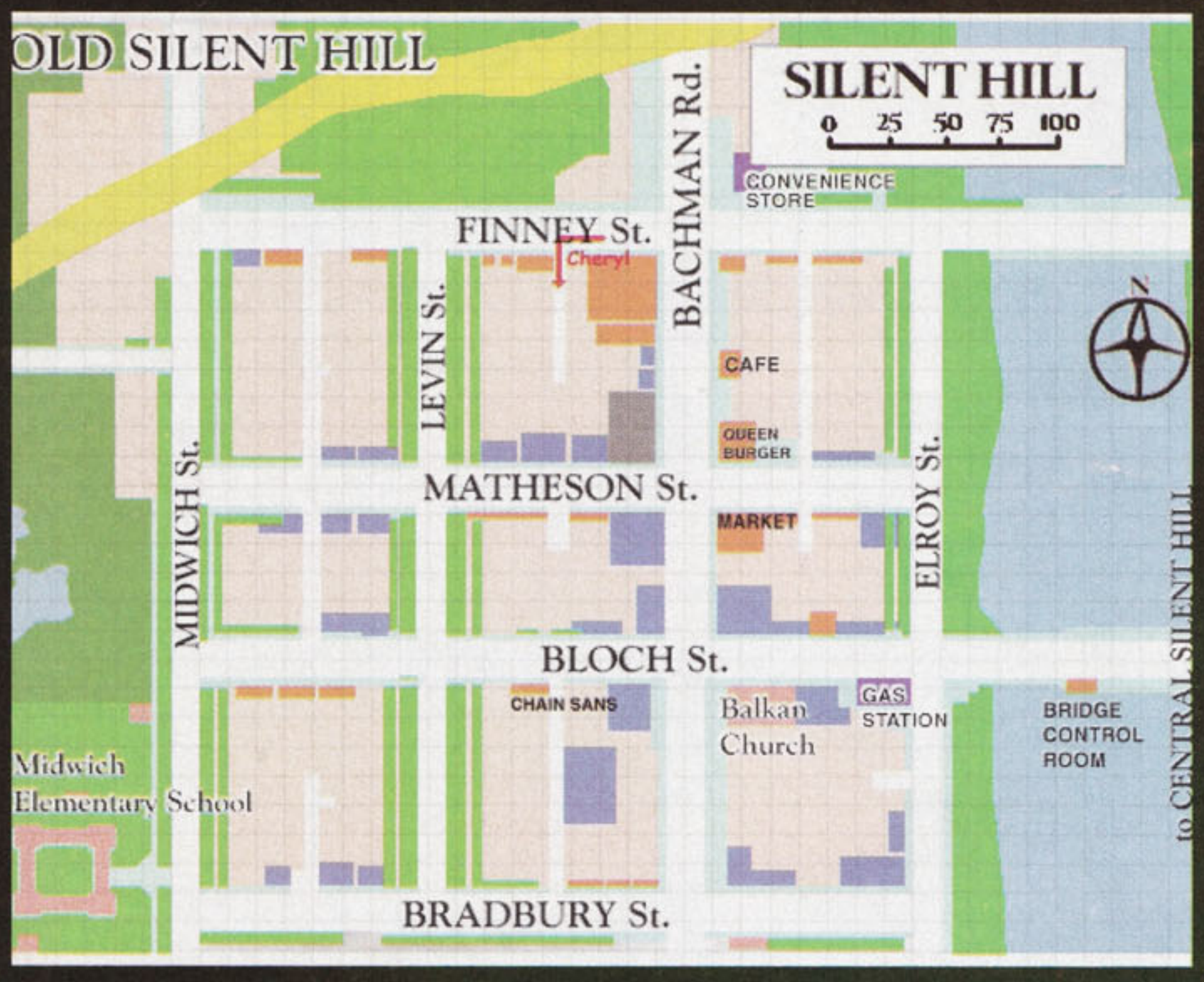
THE
S



Daniel Ching

HILL

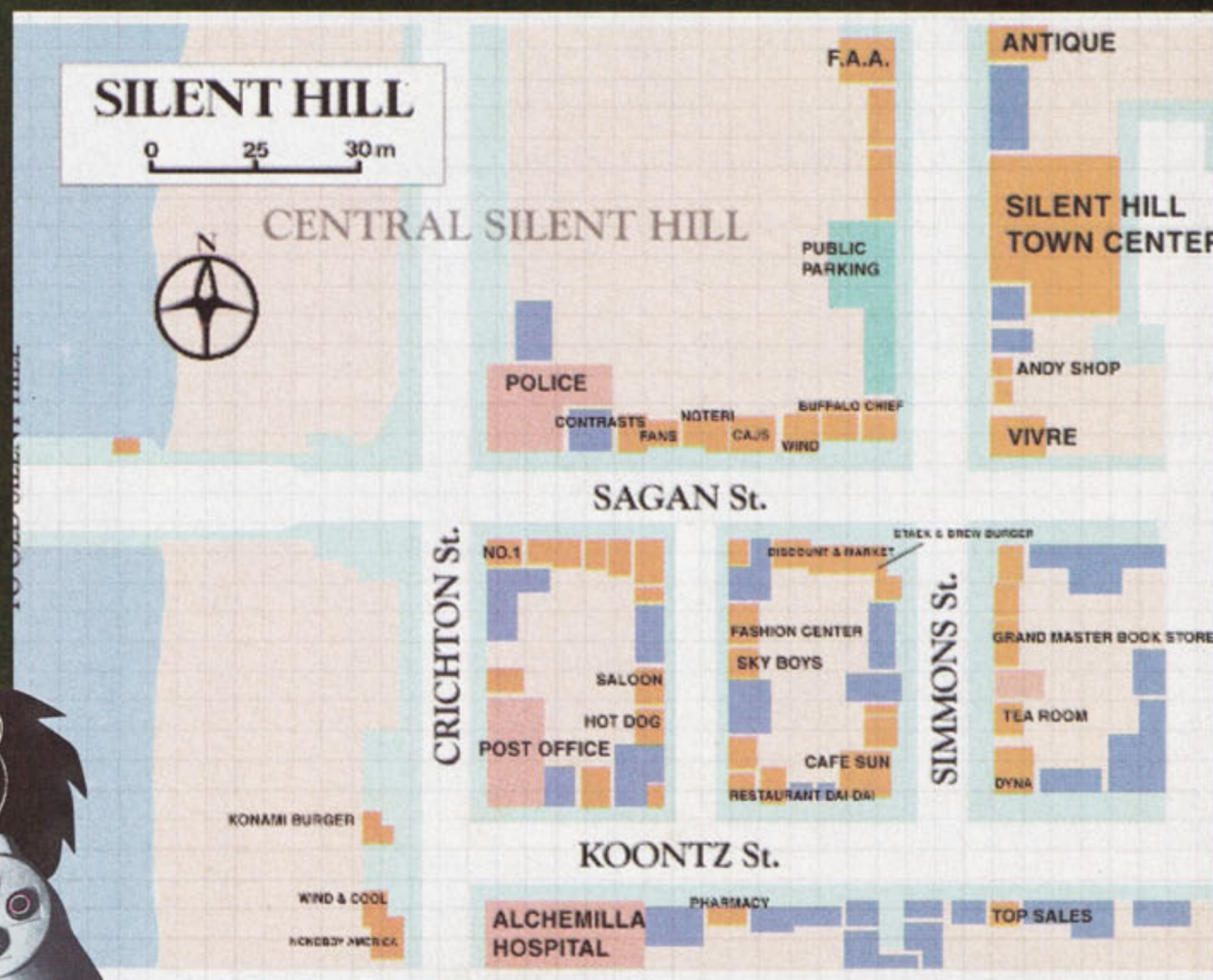
Silent Hill (OLD)



MAPAS

SILENT

Silent Hill (CENTRAL)

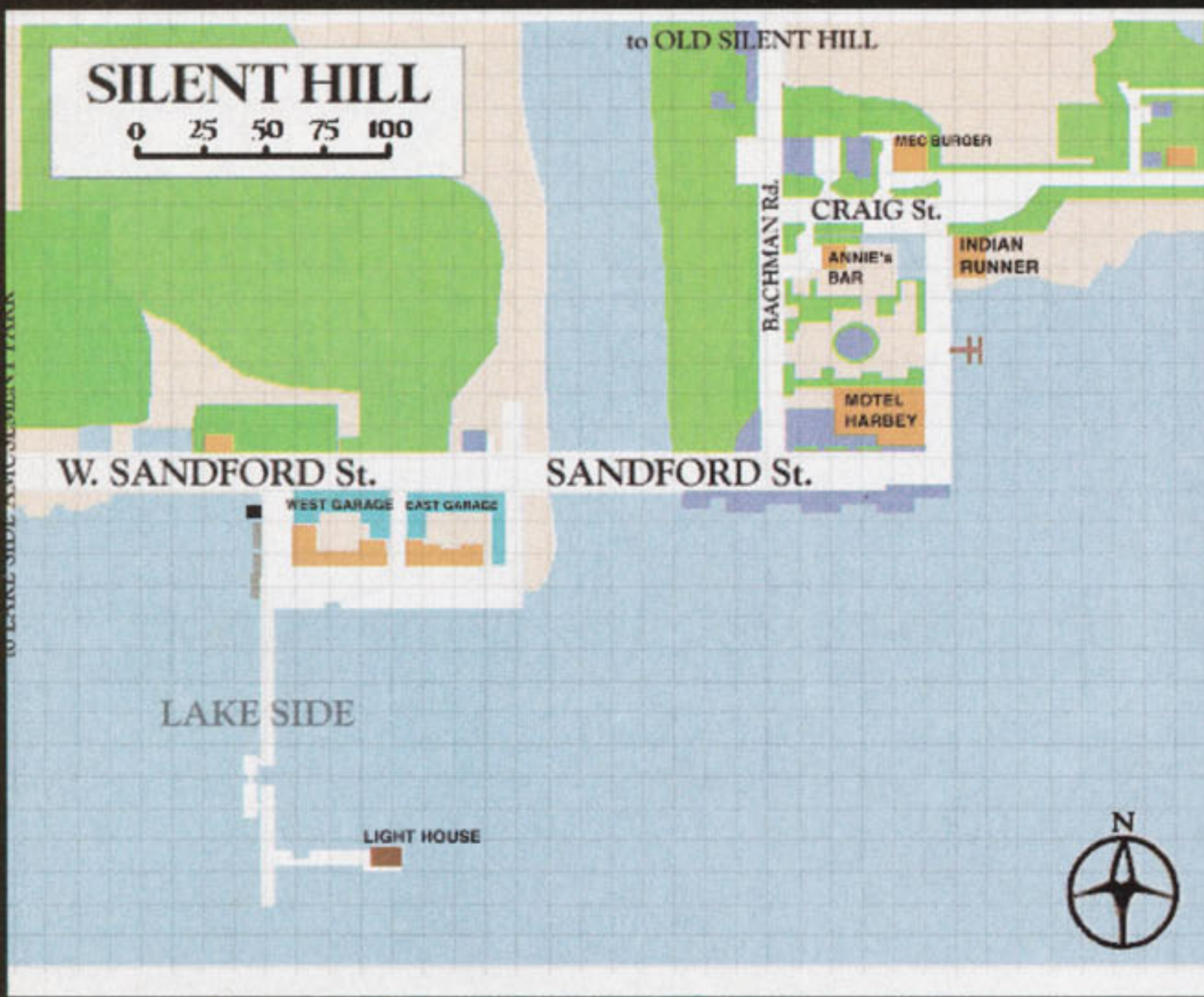


Trouxemos os mapas do Silent Hill, para que você possa realmente "destruir" neste excelente jogo da Konami. Erh! Eu sou um pouquinho suspeito para falar né? Este **game** é **MAX!**



SILENT

Silent Hill (Lago)

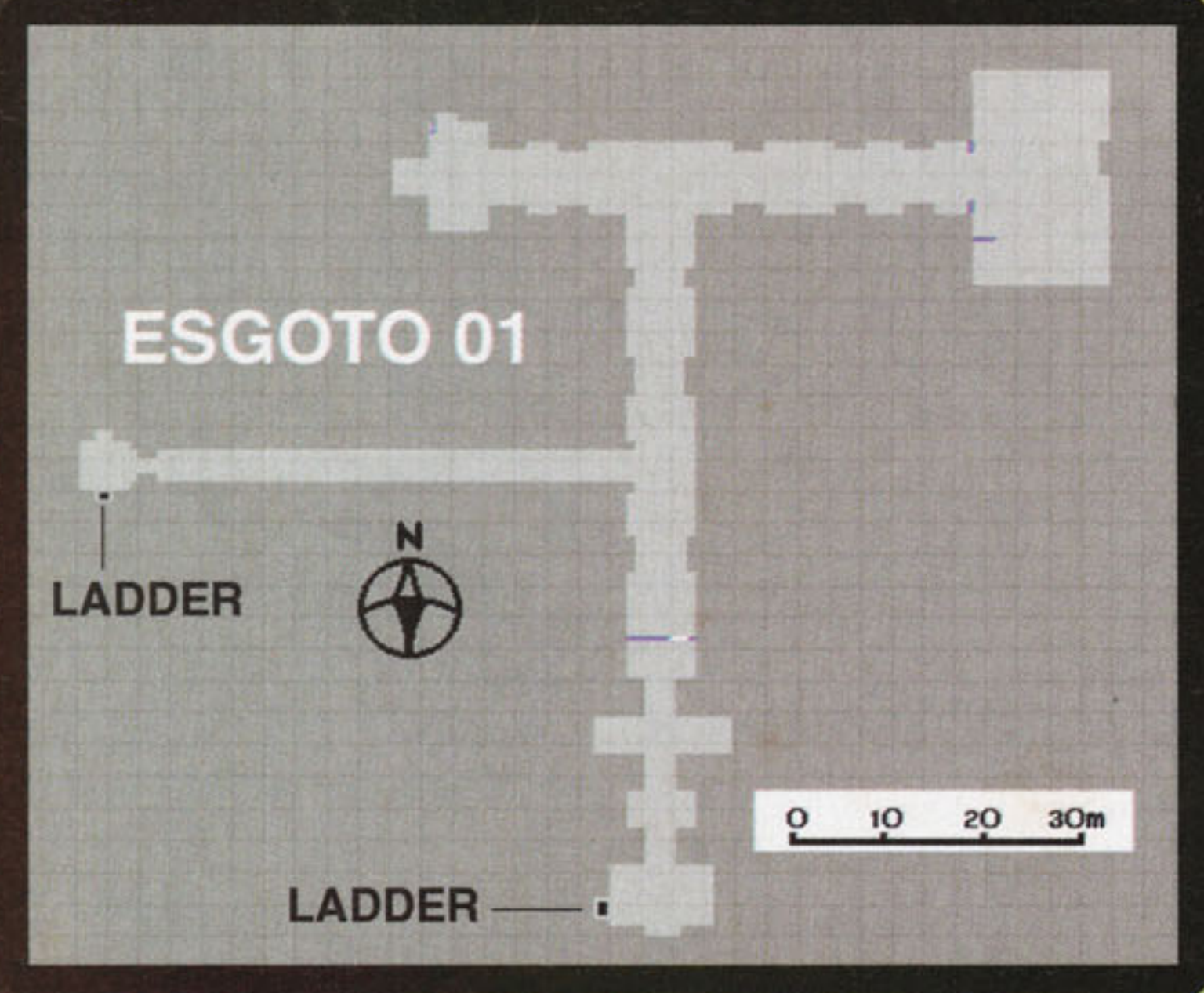


MAPAS

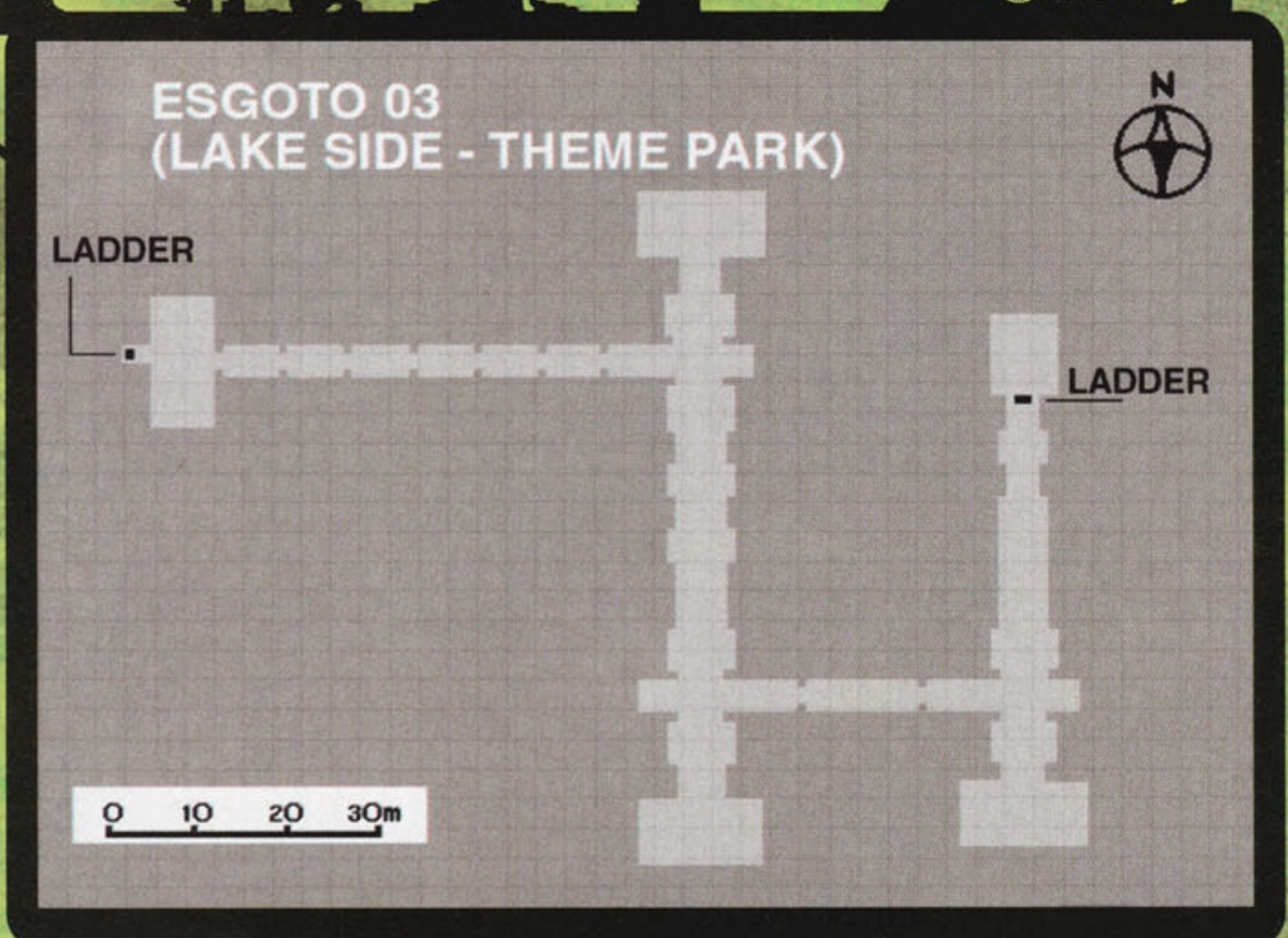
Esgoto 02



Esgoto 01

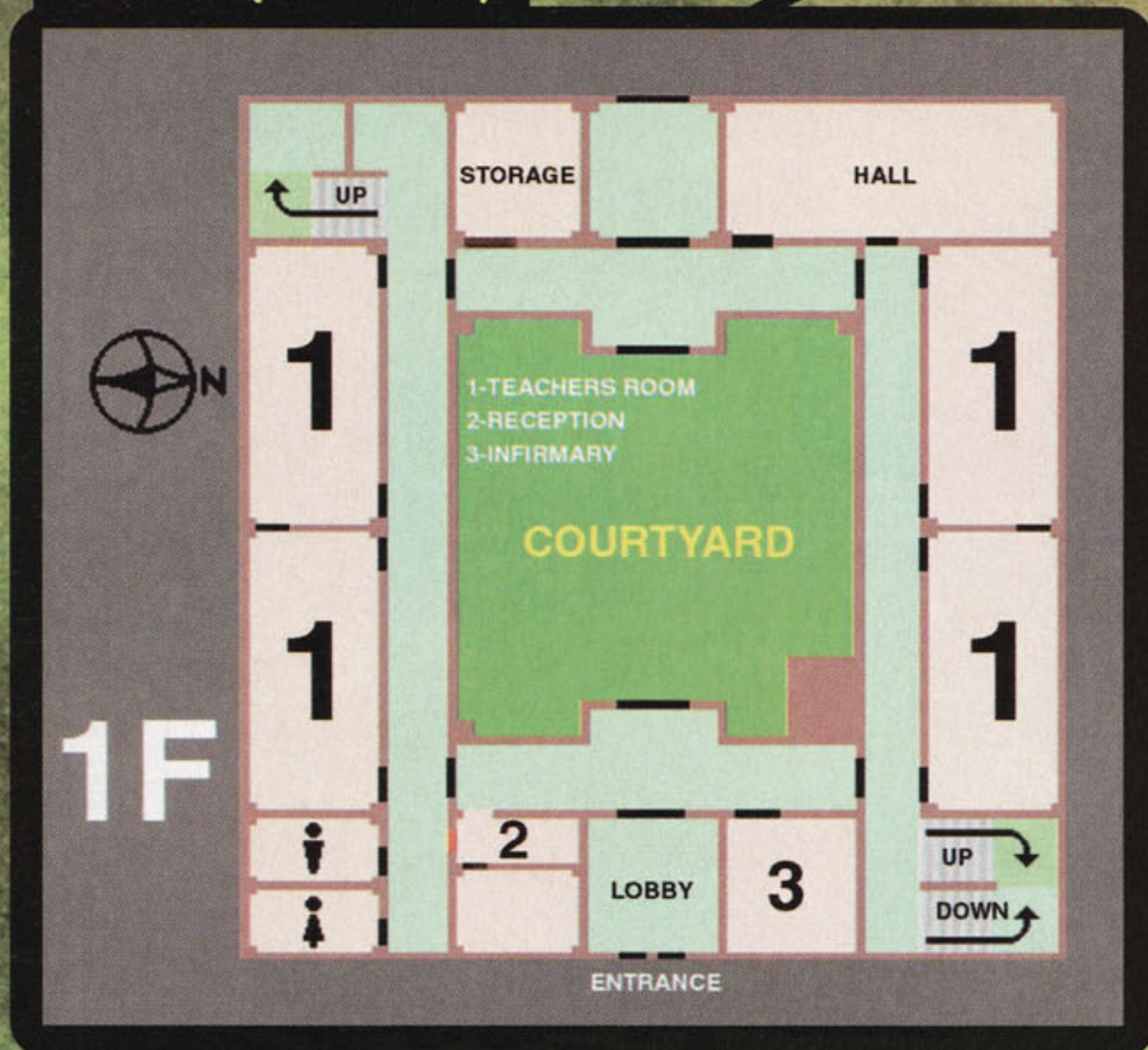


Esgoto 03

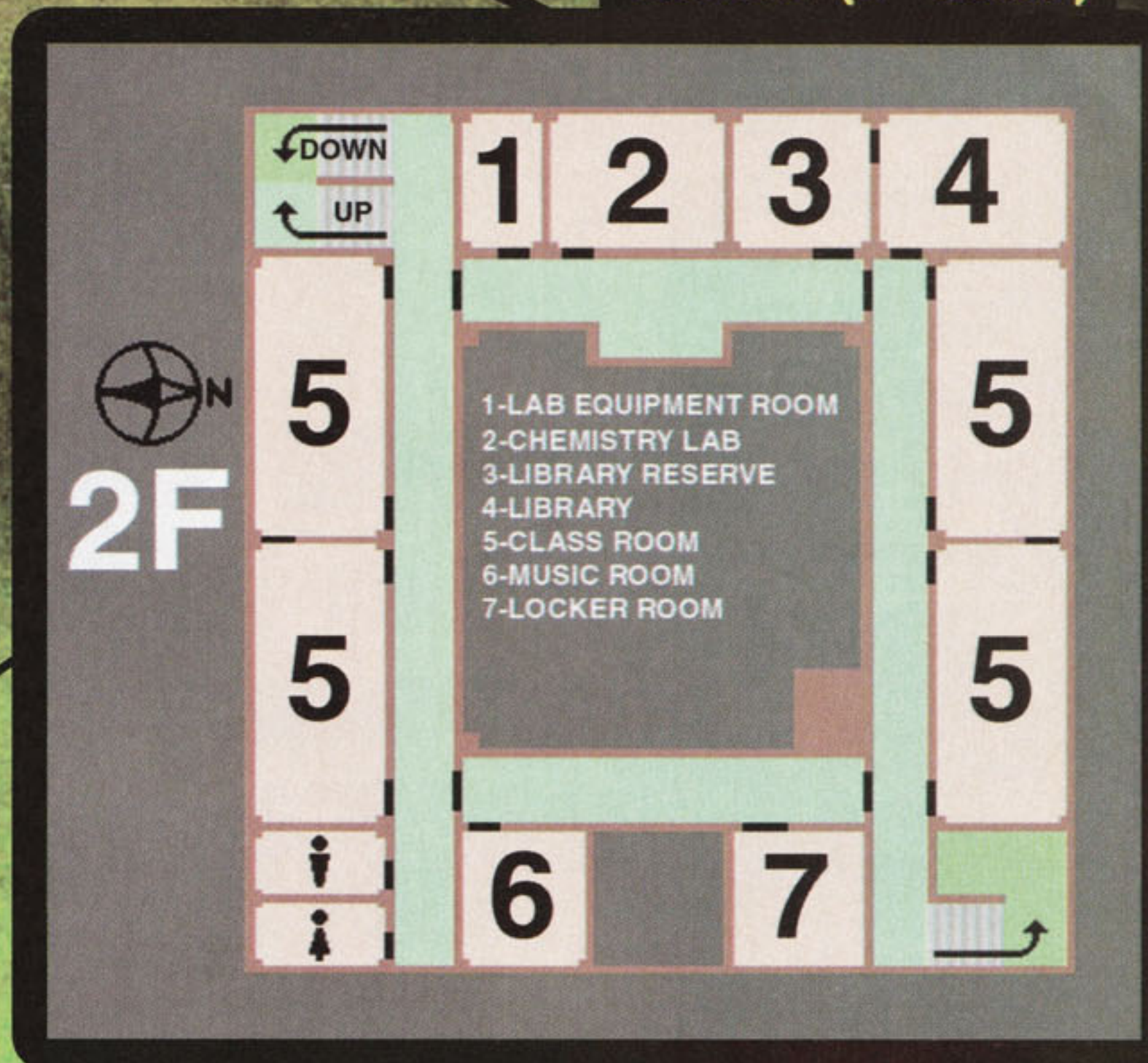


HILL

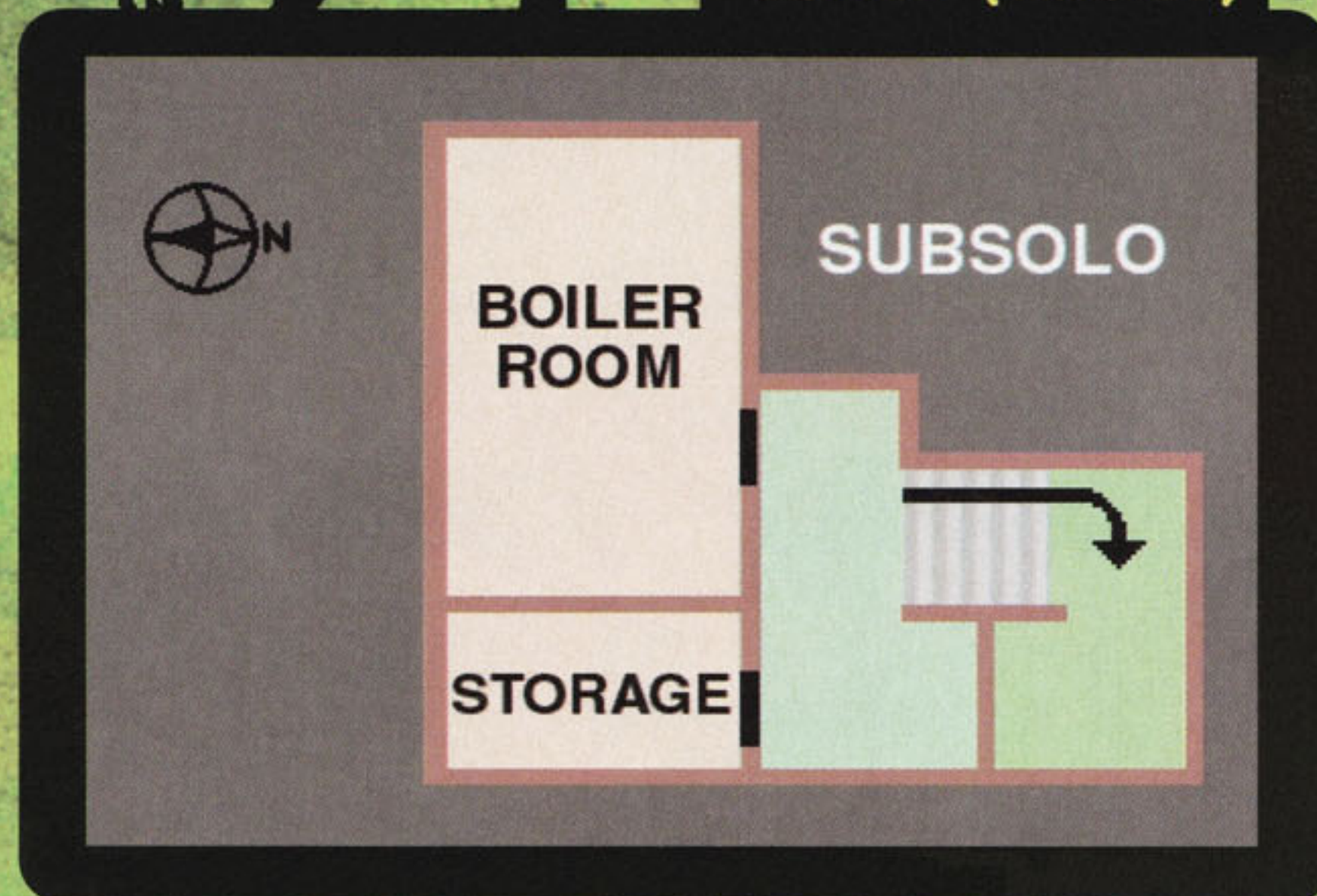
Escola (1º andar)



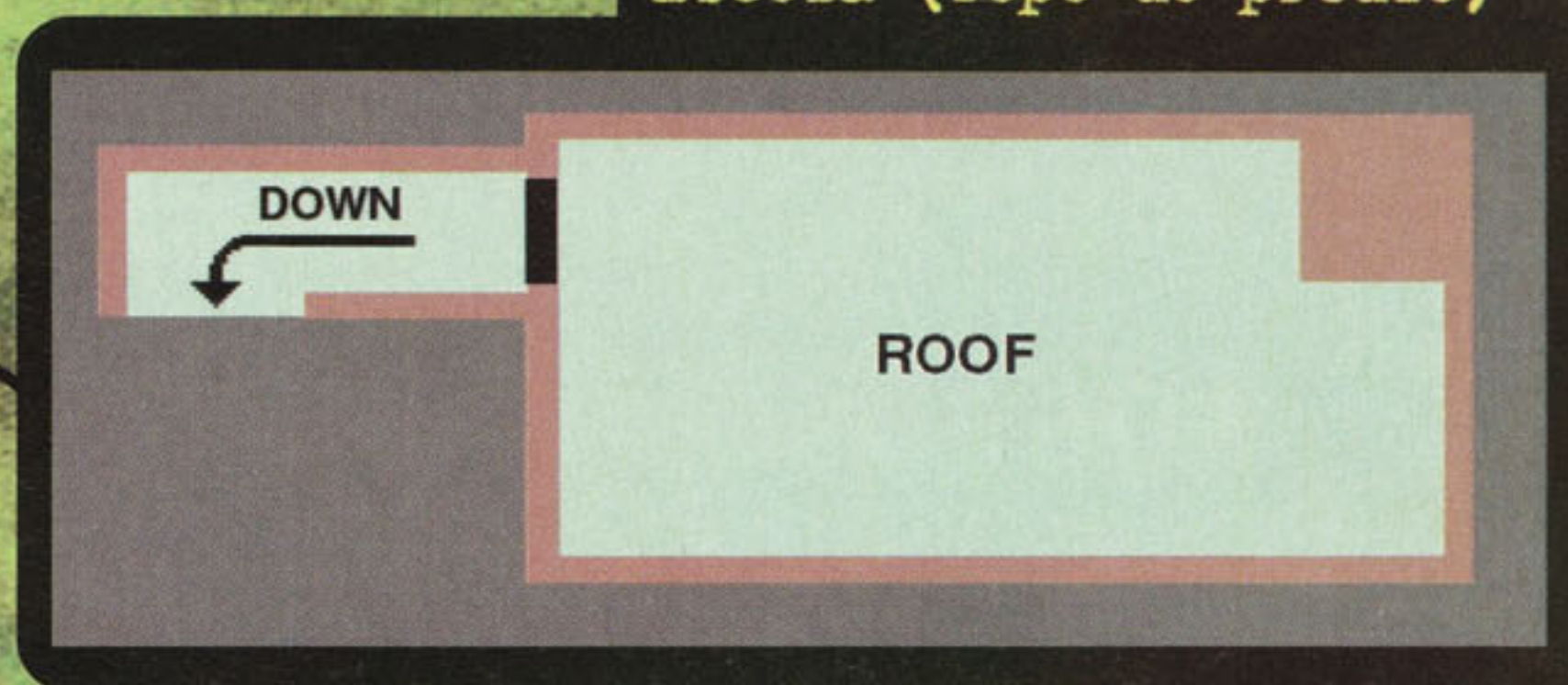
Escola (2º andar)



Escola (Subsolo)



Escola (Topo do prédio)

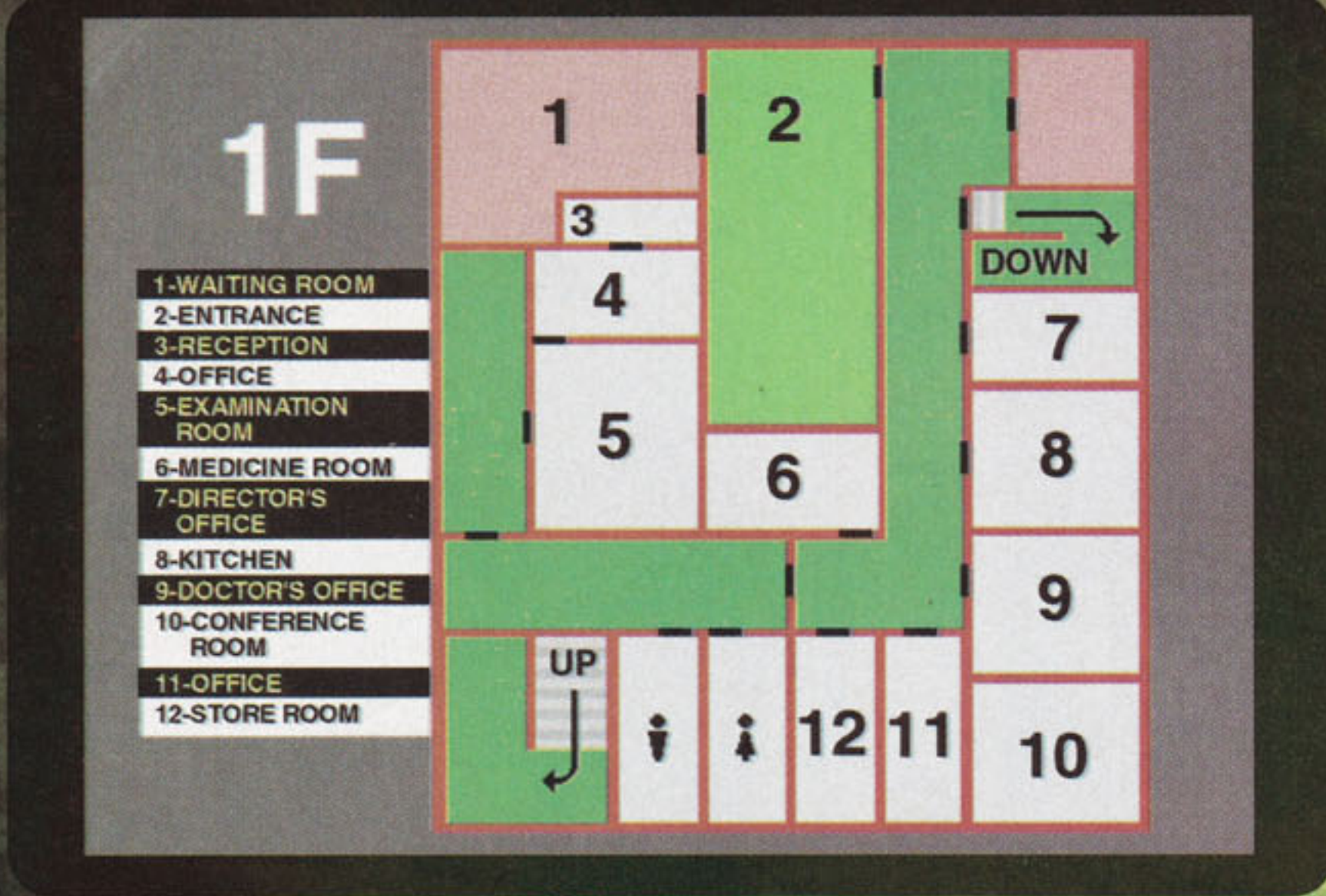


MAPAS

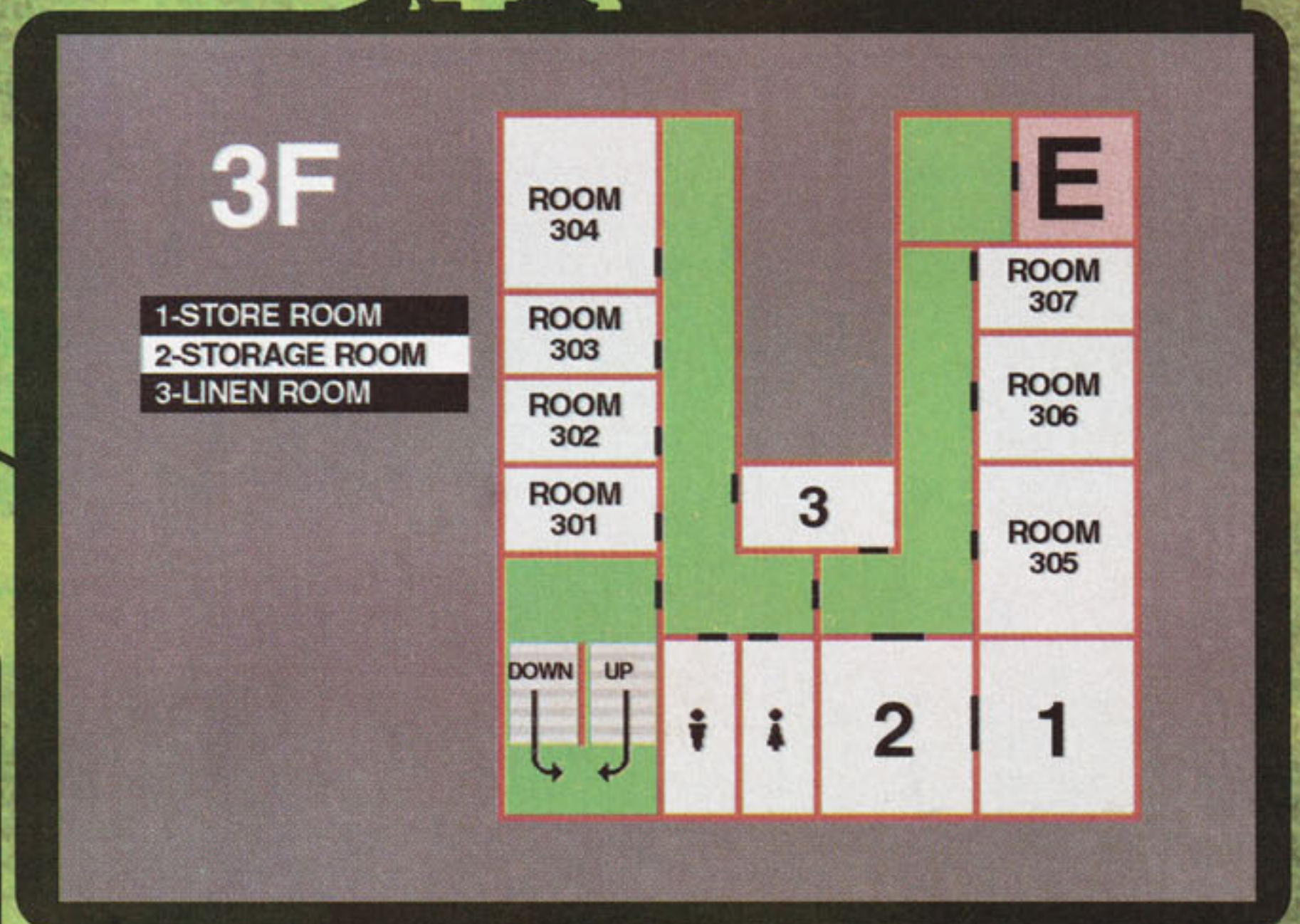


SILENT

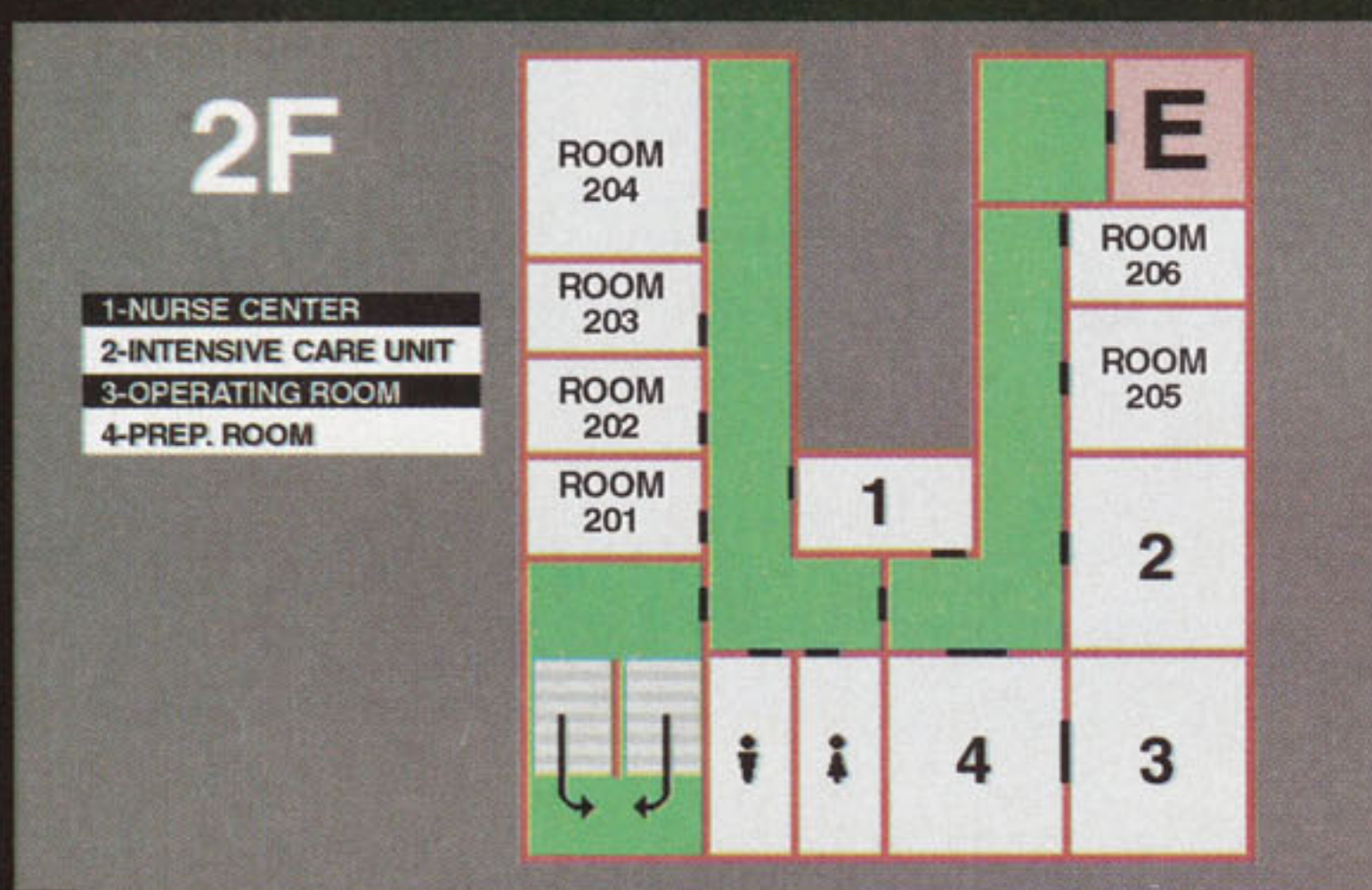
Hospital (1^o andar)



Hospital (3^o andar)



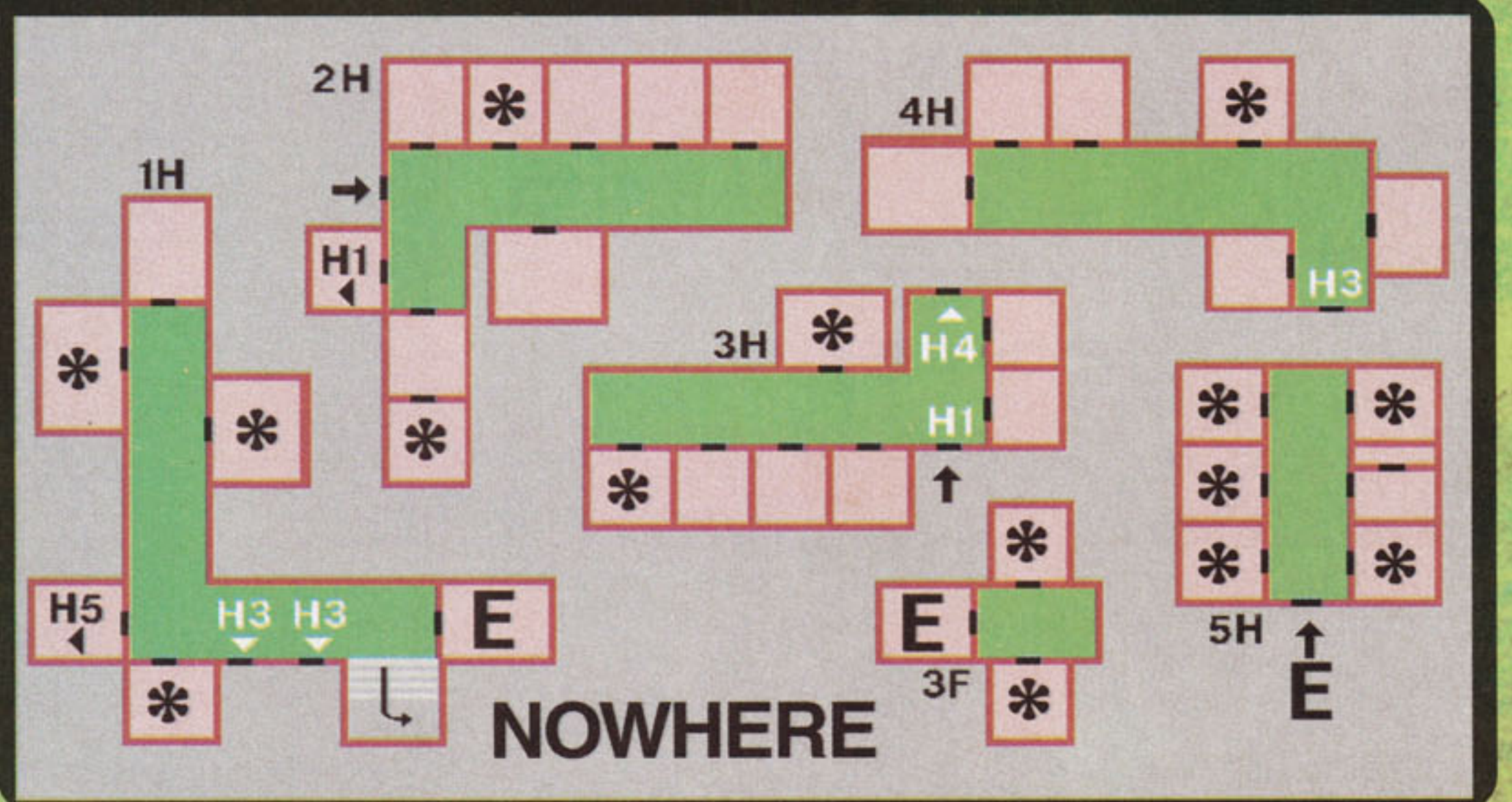
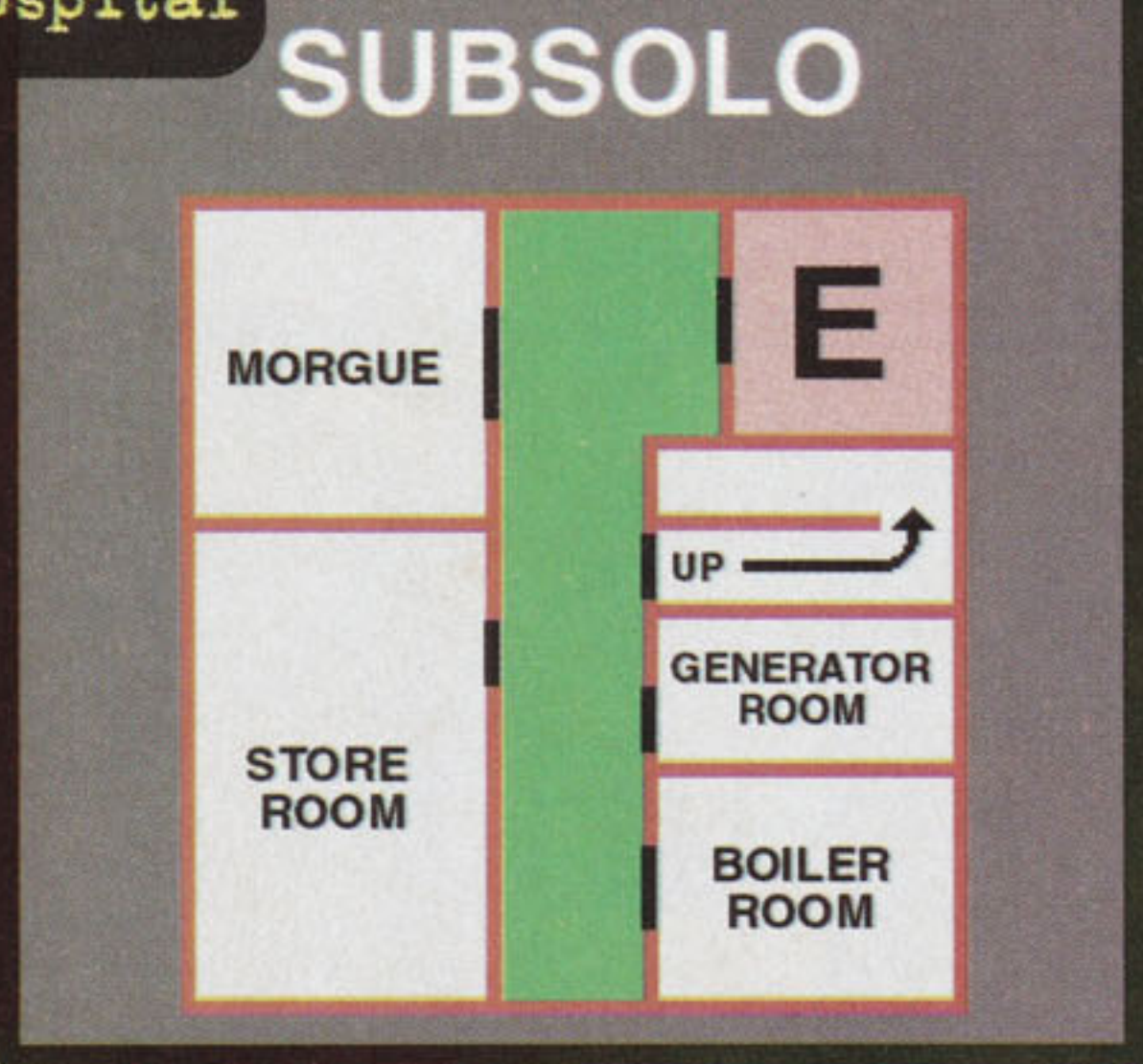
Hospital (2^o andar)



MAPAS

Hospital

SUBSOLO



Dahlia

Daniel Ching

16

razões para
estarmos **JUNTOS**

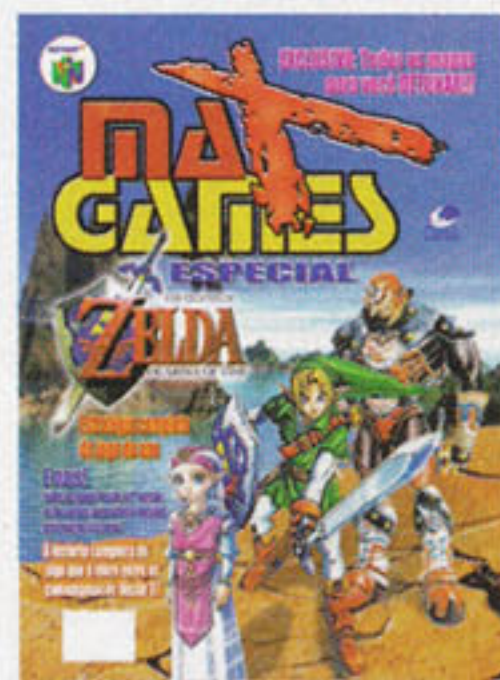
detonando todos os games e deixando a adrenalina rolar solta! Nas revistas da editora Canaã tem tudo o que você está procurando para superar todos os desafios, superar todos os obstáculos e vencer as lutas mais radicais! Invoque suas forças, e que vença o melhor!!!



R - MG 1 - R\$ 3,90



R - MG 2 - R\$ 3,90



R - MGE 1 - R\$ 3,90



R - MGE 2 - R\$ 3,90



RCDr - 1001 1 - R\$ 9,90



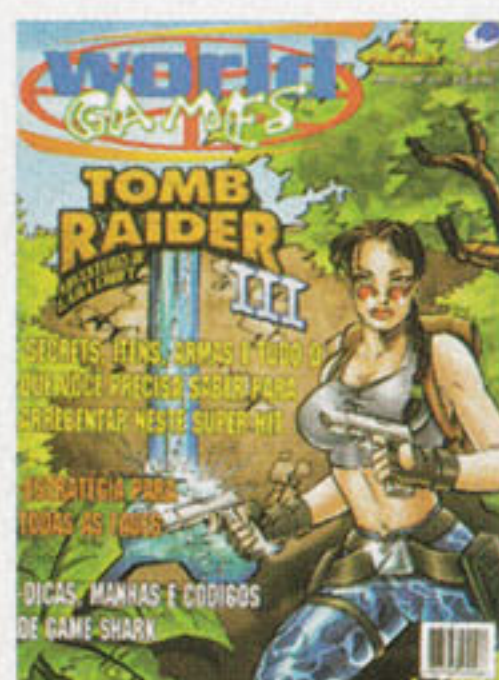
RCDr - 1001 2 - R\$ 9,90



RCDr - 1001 3 - R\$ 9,90



R - AWG 1 - R\$ 3,50



R - WG 1 - R\$ 3,50



R - WG 2 - R\$ 3,50



R - WGE 1 - R\$ 3,50



R - WGE 2 - R\$ 3,50



L - DDMD 1 - R\$ 3,50



L - DDMD 2 - R\$ 3,50



L - DDMD 3 - R\$ 3,50



L - DDMD 4 - R\$ 3,50

ENVIAMOS PARA TODO O BRASIL

() R - MG 1	R\$ 3,90	() R - WG 2	R\$ 3,50
() R - MG 2	R\$ 3,90	() R - WGE 1	R\$ 3,50
() R - MGE 1	R\$ 3,90	() R - WGE 2	R\$ 3,50
() R - MGE 2	R\$ 3,90	() L - DDMD 1	R\$ 3,50
() RCDr - 1001 1	R\$ 9,90	() L - DDMD 2	R\$ 3,50
() RCDr - 1001 2	R\$ 9,90	() L - DDMD 3	R\$ 3,50
() RCDr - 1001 3	R\$ 9,90	() L - DDMD 4	R\$ 3,50
() R - AWG 1	R\$ 3,50		
() R - WG 1	R\$ 3,50		

VALOR TOTAL DO PEDIDO _____

Nome: _____
Endereço: _____
Cidade: _____ Estado: _____ CEP: _____
Mande cheque nominal, cheque correio ou vale-postal no valor total do pedido para a Editora Canaã. Caixa Postal 20.009 CEP 02597-970 - São Paulo - SP. Mais informações, E-mail: canaa@node1.com.br, tel.: (011) 857.4802. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom, assinalando os códigos e quantidade das revistas que deseja.





CYBYL é um oficial de polícia que ajuda você durante o jogo, seja dando armamentos ou dicas. Ela é de uma cidade vizinha a Silent Hill e veio descobrir o que provocou as situações estranhas que vem acontecendo em Silent Hill...



Harry Mason é o pai de Cheryl Mason, perdeu-se de sua filha após o acidente que sofreu na estrada. Agora ele procura desesperadamente sua filha pelas macabras ruas de Silent Hill. Que destino obscuro é reservado a ele? Só você poderá descobrir...

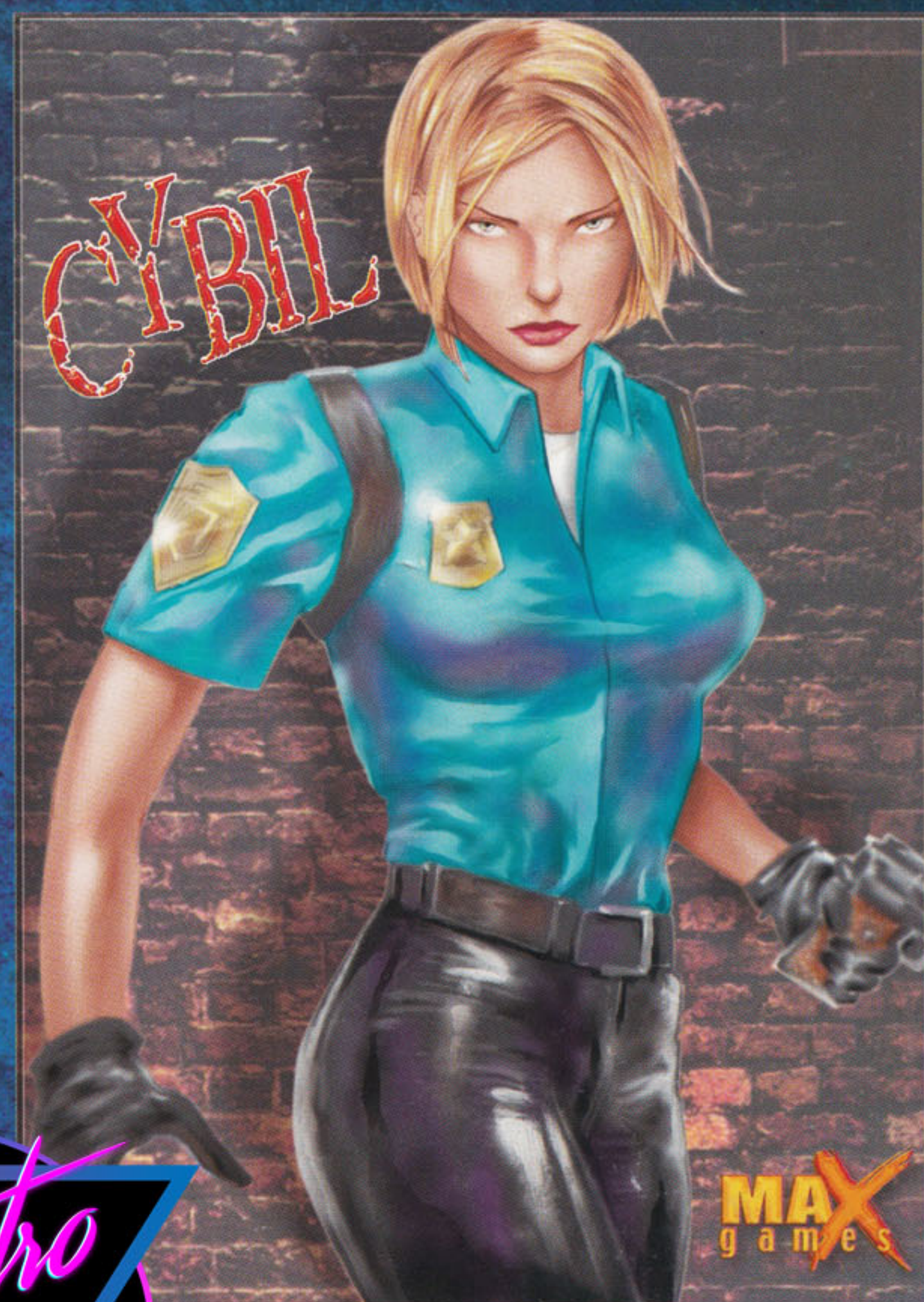
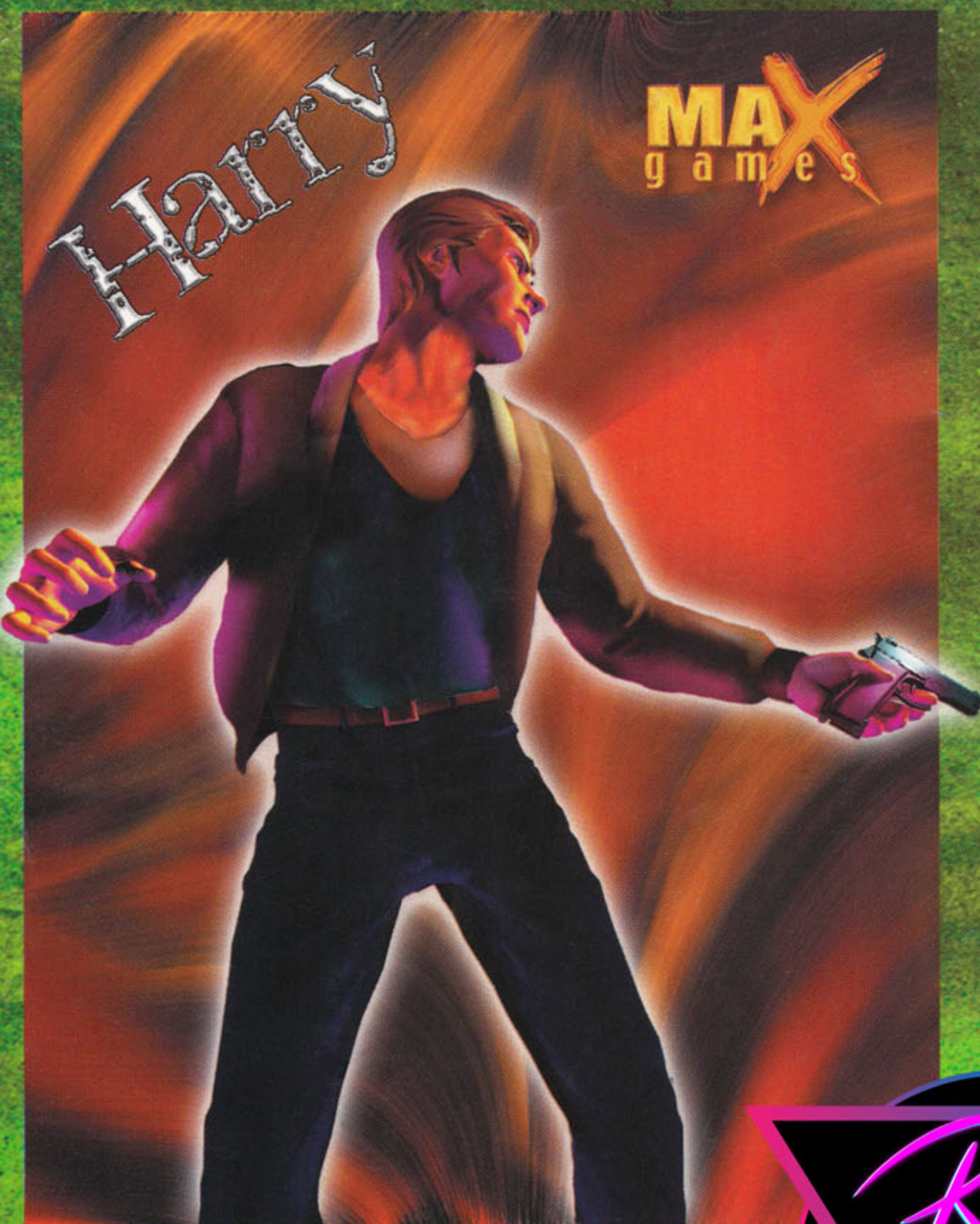


Um dos muitos monstros a serem enfrentados durante a aventura de Harry, não subestime a força e inteligência desse animal bizarro. Ele pode destruí-lo em poucos segundos.

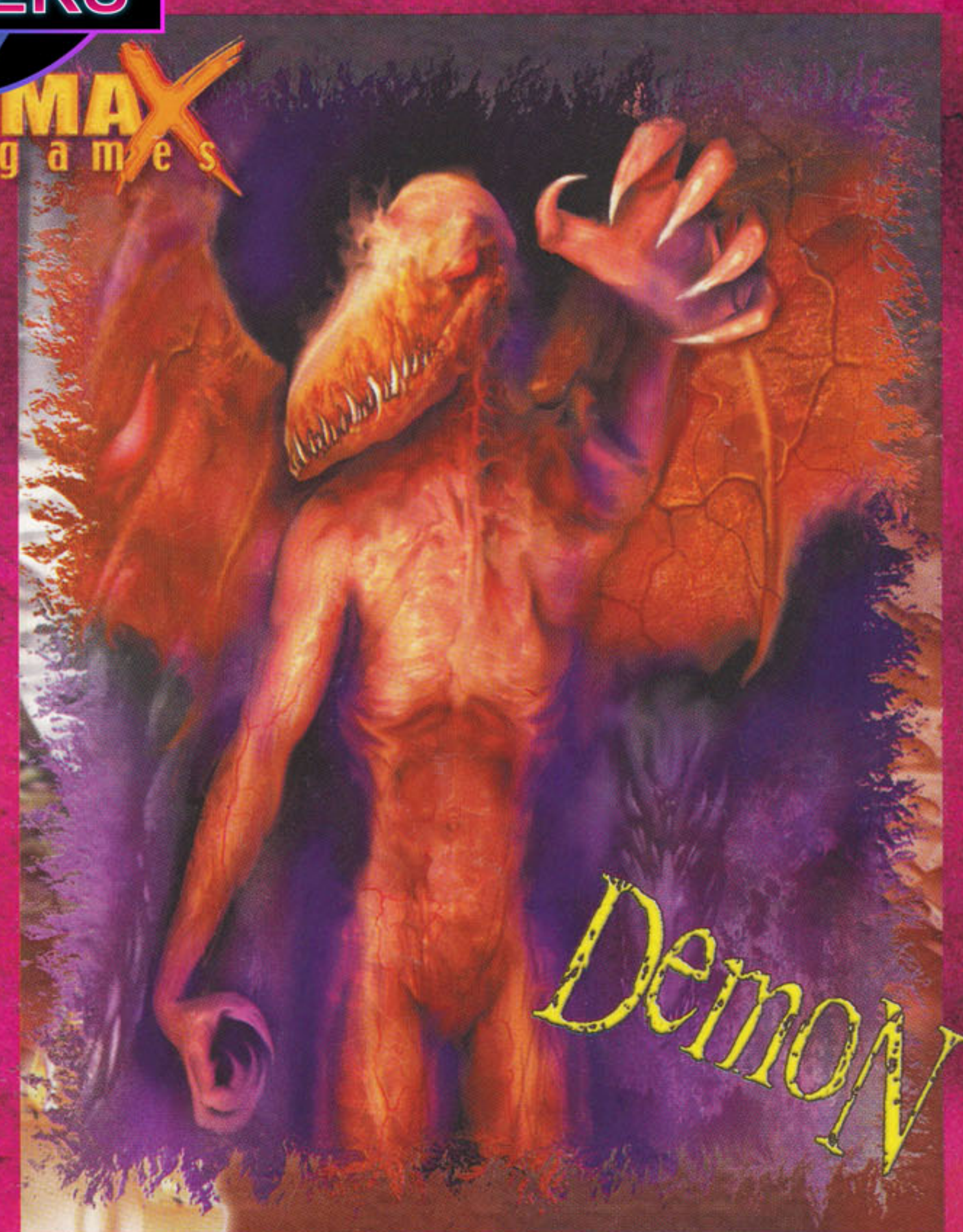
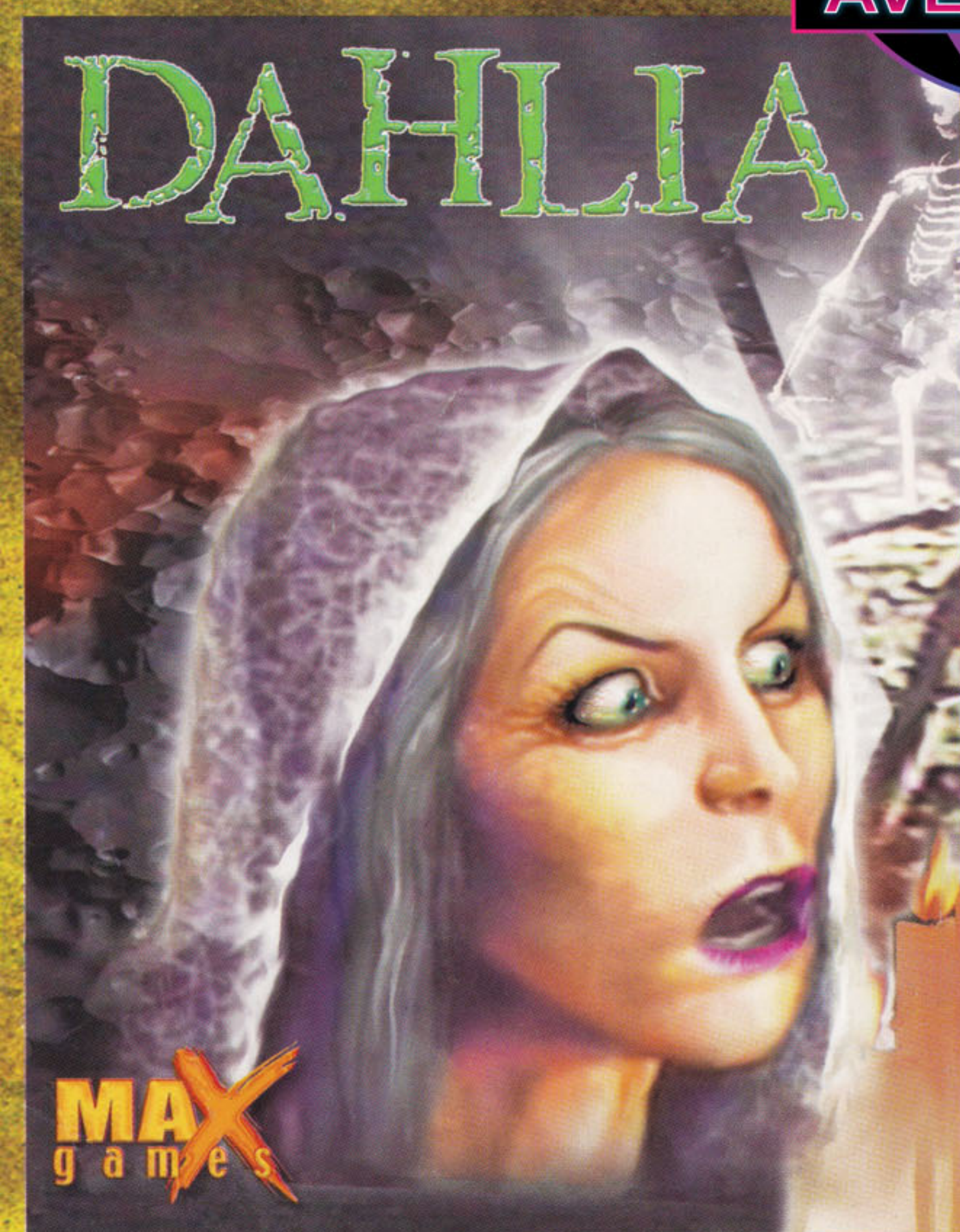


Dahlia é uma velha mulher intrigante e misteriosa, alguns dizem que ela lida com magia negra e ocultismo. Qual será sua relação com Harry, qual o seu interesse em Silent Hill, porque sofre tanto por sua filha Alessa?





Retro
AVENGERS





Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores. Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Rugal Bernstein

Revista: evil_arthas

f facebook.com/retroavengers

✉ retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

