



Guia de SILENT HILL: ORIGINS para Playstation 2

Capitulo 1: INTRO

AUTOR: HAROLD ESQUIVEL MAROTO

E-MAIL:

Propiedad Literaria: Hárold Esquivel (HEMJEMEEM). Derechos Reservados.

Si te gusta esta guía, mándame un E-MAIL y cuéntame al respecto.

Esta guía está escrita y recopilada por HEMJEMEEM.

No puedes copiarla o reproducirla bajo ninguna circunstancia, excepto uso personal y privado. No puedes colocarla en ninguna página de la web sin mi permiso, ya que esto violaría los derechos de autor. Déjame saber antes de poner mi guía en tu página Web, me gustaría saber donde piensas usarla.

TABLA DE CONTENIDOS

Presiona control B (ó F), escribe el código en buscar y presiona buscar siguiente.

1. Introducción

2. Sinopsis

3. Personajes

4. Guía Completa

- Consejo Importante**
- Introducción**
- Ciudad de Silent Hill**
- Alchemilla Hospital**

- Ciudad de Silent Hill
- Cedar Grove Sanitarium
- Ciudad de Silent Hill
- Artaud Theater
- Ciudad de Silent Hill
- Riverside Motel
- Lugar Desconocido (Hospital)
- Lugar Desconocido (Niño)

5. Finales

6. Desbloqueables

7. Créditos

1. Introducción

¡Hola a todos! A continuación les presento la guía del juego Silent Hill: Origins, última entrega para la consola PS2 (es muy posible que se esté creando una nueva aventura para XBOX 360; ¿cuándo?, no se sabe). La versión de esta guía está diseñada para NTSC/UC; sin embargo, el juego está con subtítulos y nombres en español, así que los usuarios del sistema PAL también podrán identificarse con esta guía.

Con la presente guía se pretende que el videojugador logre obtener el 100% del juego, incluyendo los famosos finales alternativos que contiene todo juego de Silent Hill. De hecho, me sentí muy feliz el día que leí en gamespot.com que iba a ser re-editado el juego silent hill: origins para PS2, ya que originalmente yo no tengo un PSP. Desde ese momento decidí escribir esta guía: primero, porque tengo mucho tiempo que no escribo una; segundo, me pareció que escribir esta guía iba a ser de mucha ayuda para muchas personas, que, al igual que yo, estaban deseando que saliera este juego para la presente consola.

Bueno, basta de charlas sin sentido. Si necesitas saber algo (o darme alguna sugerencia) puedes mandarme un correo (está escrito al principio). Cuando manden el correo, escriban en el campo de asunto "guía silent hill"; o, de lo contrario, creeré que es "spam".

2. Sinopsis

Silent Hill: Origins cuenta la historia de los acontecimientos antes del original Silent Hill (PS1) y los Orígenes de la forma en que la ciudad llegó a lo que es hoy.

La historia trata sobre la vida de un conductor de camión, Travis Grady, quien se encuentra en una rutina normal de entrega. Travis decide tomar una

ruta rápida, la cual, es a través de Silent Hill. En su ruta a Silent Hill, su camión es forzado a detenerse debido a la aparición de una mujer en medio del camino. Travis se baja del camión para ver quién es la mujer, pero, sorprendentemente, no hay nadie, aparte de la extraña niña que puede ver sólo por el espejo retrovisor del camión. De pronto, observa a la niña en frente de él. Él intenta hablarle, pero la niña escapa hacia la densa niebla. Travis la sigue, hasta que da con la famosa casa donde inicia toda la historia. Se oye un grito desde adentro de la casa, así que Travis entra a la casa en llamas para salvar a la niña. Después de salvar a la niña y salir de la casa, Travis oye una sirena, y, acto seguido, él colapsa.

Travis despierta atontado, en medio de una ciudad envuelta en niebla. Pero él mismo se pregunta: ¿Qué pasó con la niña que yo salvé en aquella casa? De pronto, observa el mapa de la ciudad, y la dirección del Hospital. Es entonces cuando decide ir a este edificio e investigar lo que sucedió con la niña.

A partir de este momento, inicia la historia...

3. Personajes

a) Travis Grady:

Este personaje es un camionero normal, quien decide hacer una entrega tomando el camino rápido a través de Silent Hill. Pero, por cosas del destino, es envuelto en un complot que lo lleva a investigar la vida de una niña, la cual, encuentra en una casa en llamas.

b) Alessa

Esta niña es la hija de Dahlia Gillespie. Esta niña quedó atrapada en una casa envuelta en fuego, el cual, fue causado por su madre. Sin embargo, Travis aparece en el momento indicado para salvarla, a pesar de que ella ya se encuentra en estado avanzado de quemaduras.

c) Dahlia

Dahlia es la sacerdotisa de un culto llamado La Orden. Ella cree fielmente que silent hill será algún día un paraíso perfecto, pero para obtener esto, necesita primero sacrificar a una joven al dios del pueblo. La "voluntaria" para este ritual fue Alessa, pero, lamentablemente, esta fue salvada por Travis antes de que se completara el ritual.

d) Michael Kaufmann

Este doctor es el director del Hospital de Silent Hill y miembro del culto. Este doctor planea junto con Dahlia dar nacimiento al dios, cuyo recipiente para dicho plan es Alessa. Este doctor es visto en el hospital, diciendo que él no conoce nada sobre una niña quemada, pero obviamente está mintiendo.

e) Lisa Garland

Lisa es una enfermera que trabaja en el Hospital de Silent Hill. Mientras ella trabajaba en este lugar, se hizo adicta a una droga que el doctor Kaufmann proporcionaba para dicho lugar. Su trabajo era examinar a la quemada Alessa.

Capitulo 2: COMIENZO - ARTAUD THEATER

Guía Completa

****Consejo Importante**** [co000]

1. Toma este consejo en cuenta cuando estés en zonas oscuras con enemigos alrededor: los enemigos te detectan debido a la claridad. Por eso es que cuando estés en la ciudad, no podrás pasar desapercibido debido a que es de día. Pero cuando estés en zonas oscuras y haya monstruos alrededor, apaga la linterna. De esta forma, podrás correr libremente alrededor de ellos sin ser detectado, siempre que no los toques o ataques.

INTRODUCCIÓN [int00]

Sigue el camino de la carretera hasta llegar a una casa en llamas. Dentro de la casa en llamas, sube las gradas y entra por la puerta de en frente. El objetivo en este lugar es rescatar a Alessa. Si lo logras en menos de 80 segundos (el tiempo empieza a correr desde el momento en que entras a la casa) obtendrás, al final del juego, el "TRAJE DE BOMBERO".

CIUDAD DE SILENT HILL [csh00]

El nuevo destino es ir al Hospital. Puedes encontrar la entrada a este hospital si avanzas hasta la esquina y girando hacia la derecha. Pero antes

de ir al hospital, hay dos ítems que deberías de recoger.

1. BEBIDA SALUDABLE: Se encuentra al final del callejón que está a la par de la Oficina Postal (Post Office).
2. BEBIDA SALUDABLE: Se encuentra en las afueras del campo de juego (Playing Field), cerca de unas bancas.

ALCHEMILLA HOSPITAL [alh01]

-Primer Piso (Mundo Normal)

Recoge la nota y el mapa del hospital ubicados en el pizarrón de la derecha. Por ahora, todas las puertas se encuentran cerradas, así que dirígete al ascensor. Puedes guardar la partida en un triángulo rojo colgando de la pared.

-Segundo Piso (Mundo Normal)

Recoge el *MARTILLO* que está en la banca de la derecha y equípalo. Úsalo para eliminar a la enfermera zombie.

cuarto 205: Examina el espejo, luego regresa hasta la entrada como si ***** quisieras salir (sobre uno de los muebles puedes recoger una nota).

-Segundo Piso (Mundo Demoníaco)

Examina el espejo para pasar al otro lado. Dentro del nuevo cuarto, recoge los ítems *BEBIDA SALUDABLE*, *BISTURÍ* y *PULMONES DE PLÁSTICO*. Sal al pasillo y observa el mapa:

cuarto 202: Recoge una nota y el ítem *HUEVO DE ORO*.

cuarto 204: Recoge la nota e introduce el código 312319 en el contenedor.
***** Recoge el ítem *CORAZÓN DE PLÁSTICO*

Afuera del cuarto 204 podrás recoger el ítem *TELE PORTÁTIL*. Dirígete a la zona de las escaleras, recoge los ítems *MARTILLO* y *BEBIDA ENERGÉTICA* y baja al primer piso.

-Primer Piso (Mundo Demoníaco)

En el pasillo, recoge el ítem *BOTELLA DE ALCOHOL*.

baño de mujeres: Usa el *HUEVO DE ORO* en la puerta que va a este baño.

***** Dentro del baño, examina uno de los servicios para obtener *HÍGADO DE PLÁSTICO*. Examina el espejo.

-Primer Piso (Mundo Normal)

baño de mujeres: Recoge los ítems *BEBIDA ENERGÉTICA* y *LLAVE DEL STAFF ***** LOUNGE*. Sal al pasillo y observa el mapa.

staff lounge: Recoge los ítems *TOSTADORA*, *LLAVE DE LA EXAM ROOM* y ***** *BEBIDA ENERGÉTICA*. Recoge la nota pegada al pizarrón.

exam room: Recoge los ítems *BOTELLA DE ALCOHOL*, MÁQUINA DE ESCRIBIR*, ***** *INTESTINO DE PLÁSTICO* y *ESTÓMAGO DE PLÁSTICO*. Recoge la nota que está sobre el escritorio. Examina el modelo anatómico de plástico e inserta las partes en el siguiente orden:

1. Corazón
2. Pulmones
3. Intestinos
4. Hígado (amarillo)
5. Estómago (morado)

Después de insertar los ítems, recoge los *OJOS DE CRISTAL* pertenecientes al muñeco.

-Primer Piso (Mundo Demoníaco)

Inserta los *OJOS DE CRISTAL* en la otra puerta que está en el pasillo. En el nuevo pasillo, recoge los ítems *TELE PORTÁTIL*, *BEBIDA ENERGÉTICA* y *BEBIDA SALUDABLE*.

exam room: Examina la puerta de la izquierda (doctor office), elimina al ***** demonio y recoge la *PIEZA DEL FUTURO*.

En este hospital ya no hay nada por hacer. Sal del hospital por la puerta trasera, ubicada en el tercer pasillo.

CIUDAD DE SILENT HILL [csh01]

Para llegar a Cedar Grove Sanitarium deberás atravesar la carnicería (Butcher Store) y continuar por Toluca Avenue hasta el final del camino. Pero antes de ir a este lugar, me imagino que vas a querer obtener una cierta cantidad de ítems para estar bien preparado:

1. BEBIDA SALUDABLE: Afuera del hospital, en una de las macetas.
2. MADERA PUNTIAGUDA: En el área donde se corta Canyon Street (norte).
3. BEBIDA ENERGÉTICA: En el área donde se corta Canyon Street (norte).
4. BEBIDA SALUDABLE: Al final del callejón sin salida, a la par de Lumber Yard.
5. MADERA PUNTIAGUDA: Está arrecostado a una de las paredes exteriores del Town Hall.
6. BEBIDA ENERGÉTICA: En la entrada del Town Hall.
7. GANCHO PARA CARNE: Lo puedes encontrar en un mini-parqueo, al frente del Town Hall y Cielo Avenue.
8. MADERA PUNTIAGUDA: En una zona verde, al frente del Town Hall (sur).
9. BEBIDA ENERGÉTICA: Al frente del Town Hall y Borden Street (oeste).
10. BEBIDA ENERGÉTICA: En el área donde se corta Cielo Avenue, cerca de Borden Street.
11. MARTILLO: Al frente de Town Hall y Borden Street, en el patio de la casa esquinera (está arrecostado a una cerca de madera).
12. GANCHO PARA CARNE: Dentro de la carnicería.
13. BEBIDA SALUDABLE: Dentro de la carnicería.
14. BEBIDA SALUDABLE: Dentro de la carnicería.
15. BOTIQUÍN: Dentro de la carnicería.
16. BEBIDA ENERGÉTICA: Dentro de la carnicería.
17. CUCHILLO DE CARNICERO: Dentro de la carnicería.
18. MUNICIÓN PARA PISTOLA: Sobre unos basureros, cerca de la salida trasera de la carnicería.
19. BEBIDA ENERGÉTICA: Sobre unos basureros, cerca de la salida trasera de la carnicería.
20. UNA NOTA: Sobre un carro parqueado, en la esquina de Toluca Avenue y

Borden Street.

21. CAJA: En la zona donde hay unos basureros y un área verde (Toluca Avenue).

22. MADERA PUNTIAGUDA: En la zona donde hay unos basureros y un área verde (Toluca Avenue).

23. LLAVE INGLESA: Está sobre un carro que se encuentra medio metido en una cochera, al frente de la entrada al Cedar Grove Sanitarium.

24. BEBIDA SALUDABLE: Está sobre un carro que se encuentra medio metido en una cochera, al frente de la entrada al Cedar Grove Sanitarium.

25. MUNICIÓN PARA PISTOLA: Lo puedes encontrar en el jardín del Cedar Grove.

26. BOTELLA DE ALCOHOL: Lo puedes encontrar en la zona abierta que está a la izquierda de la entrada al Cedar Grove.

CEDAR GROVE SANITARIUM [cgs02]

-Primer Piso (Mundo Normal)

Avanza hasta el área circular y gira a la izquierda. Entra por la puerta de la derecha. Adentro, recoge *ARCHIVADOR* y *PISTOLA DE PRECISIÓN*.

Regresa al área circular y toma el camino hacia la derecha. Entra por la puerta a tu izquierda. Adentro, recoge el *MAPA DE CEDAR GROVE* y una nota que está sobre un mueble.

Dirígete hacia el pasillo por la otra puerta.

storage: Recoge los ítems *LLAVE DE TUBO*, *MUNICIÓN PARA PISTOLA x2* y ***** *DESTORNILLADOR*.

Dirígete hacia las escaleras y guarda la partida. Baja las escaleras y recoge los ítems *MUNICIÓN PARA PISTOLA* y *LLAVE INGLESA*.

-Segundo Piso (Mundo Normal)

En el pasillo podrás recoger una *LLAVE INGLESA* (a la par de la puerta que va al ala oeste).

storage: Recoge los ítems *MUNICIÓN PARA ESCOPETA x2*, *BOTIQUÍN* y *BOTELLA DE ALCOHOL x2*.

t.b. ward: Examina la planta metálica. Hay cinco botones, enumerados como ***** 1-2-3-4-5, de izquierda a derecha (orden personal). Presiona los botones de la siguiente forma: 1-1-3-3-5-5. Después de hacer esto, recoge la *LLAVE DEL SÓTANO*.

Regresa a las escaleras, guarda la partida y baja al sótano.

-Sótano (Mundo Normal)

Si observas el mapa, verás un montón de cuartos con el nombre "storage". En la parte inferior hay 5 y en la parte superior hay 3. Estos cuartos serán enumerados de derecha a izquierda; los inferiores con la letra A y los superiores con la letra B.

storage 3A: Recoge los ítems *SOPORTE PARA GOTERO* y *MUNICIÓN PARA PISTOLA*.

En el pasillo, cerca a la entrada a "Boiler Room", podrás encontrar el ítem *MADERA PUNTIAGUDA*. Avanza hasta las otras escaleras ubicadas en el ala oeste.

-Segundo Piso (Mundo Normal)

female hydrotherapy: Guarda la partida y activa el interruptor que está en ***** la pared, en medio de las bañeras.

female threat: Avanza al otro lado del espejo.

-Segundo Piso (Mundo Demoníaco)

female threat: Recoge el ítem *MUNICIÓN PARA PISTOLA* y sal al pasillo.

En el pasillo podrás recoger el ítem *BOTELLA DE ALCOHOL*. Dirígete hacia las escaleras y recoge *MUNICIÓN PARA PISTOLA*. Guarda la partida.

-Sótano (Mundo Demoníaco)

Hacia la izquierda, podrás recoger los ítems *MUNICIÓN PARA PISTOLA x2*, *MUNICIÓN PARA ESCOPETA* y *GANCHO PARA CARNE*. Puedes matar al monstruo con cinco disparos de la pistola y un pisoteo.

Regresa a las escaleras.

-Primer Piso (Mundo Demoníaco)

female dormitory 3: Recoge la *MUNICIÓN PARA PISTOLA*.

baño para damas: Pasa al otro mundo por el espejo.

-Primer Piso (Mundo Normal)

baño para damas: Examina el servicio y jala la palanca del retrete.

Puedes regresar a las escaleras a guardar la partida

female dormitory 5: Recoge los ítems *PORRA*, *MUNICIÓN PARA PISTOLA*,

***** *LÁMPARA DE MESA*, *LLAVE DE LAS PATIENT BELONGINGS* y una nota.

Sal al pasillo, recoge la *MÁQUINA DE ESCRIBIR* y la *LLAVE DE TUBO*.
Desbloquea la puerta que va hacia las gradas.

patient belongings: Recoge la *MÁQUINA DE ESCRIBIR*, *MUNICIÓN PARA ESCOPETA
***** x2* y una nota. Atraviesa el espejo.

-Primer Piso (Mundo Demoníaco)

patient belongings: Recoge la *ESCOPETA*.

day room: Recoge el *BOTIQUÍN*.

east solarium: Recoge la *MUNICIÓN PARA ESCOPETA* y el *ARCHIVADOR*.

laundry: Recoge *BEBIDA SALUDABLE* y *MUNICIÓN PARA ESCOPETA*.

Regresa a las escaleras y recoge *MUNICIÓN PARA ESCOPETA*. Baja al sótano.

-Sótano (Mundo Demoníaco)

east pipe room: Recoge la *LLAVE DE INTERVIEW ARCHIVES*.

storage 2A: Recoge los ítems *MARTILLO* y *AMPOLLA*. Pasa por el espejo.

-Sótano (Mundo Normal)

storage 2A: Recoge el ítem *GANCHO PARA CARNE*.

Sal al pasillo y dirígete hacia las escaleras.

-Segundo Piso (Mundo Normal)

archive: Recoge los ítems *MUNICIÓN PARA ESCOPETA* y *TELE PORTÁTIL*. Pasa
***** por el espejo.

-Segundo Piso (Mundo Demoníaco)

archive: Recoge el ítem *KATANA*.

Dirígete hacia las escaleras del ala este.

-Sótano (Mundo Demoníaco)

Dirígete a las escaleras ubicadas en la parte noreste. Recoge el ítem
MARTILLO.

-Primer Piso (Mundo Demoníaco)

male seclusion: Recoge la *PORRA* y la nota que están sobre la silla.

#1: Recoge *CUCHILLA DE AFEITAR*

#3: Recoge *ATIZADOR*.

infirmary: Guarda la partida. Recoge el *BISTURÍ* y examina el estante con
***** muñecos. El color de pastilla suministrado en la boca de los

muñecos es el siguiente (de izquierda a derecha):
verde-azul-azul-rojo-amarillo. Recoge la *LLAVE DEL Dr. HARRIS*.

Regresa al sótano.

-Sótano (Mundo Demoníaco)

storage 4A: Pasa por el espejo.

-Sótano (Mundo Normal)

storage 4A: Recoge la nota.

Dirígete a la zona de las escaleras y recoge la *LLAVE INGLESA*.

-Primer Piso (Mundo Normal)

doctor office: Recoge la nota y el *ARTEFACTO JOCASTA*.

baño para damas: Pasa por el espejo.

-Primer Piso (Mundo Demoníaco)

female seclusion: Usa el ítem *ARTEFACTO JOCASTA* en la puerta. Adentro del
***** cuarto, recoge el ítem *PORRA* y guarda la partida.

#5: Equipa la escopeta para luchar contra este monstruo, y siempre que ocupes recargarla, hazlo manualmente con el menú "select". Siempre trata de dispararle al monstruo desde corta distancia, para tener más probabilidades de atinarle. Nunca estés en un sólo lugar y siempre corre por los alrededores. Con diez balas bien pegadas bastará para acabar con este monstruo.

Después de matar al monstruo, recoge el ítem *PIEZA DEL PASADO*.

Luego de la escena, apareces en la entrada del "Sanitarium". Antes de salir, recoge la *ENTRADA DEL ARTAUD THEATER*. Sal del sanitarium. Recoge la *LLAVE DEL LUMBER YARD*, la cual, se encuentra en la parte trasera del automóvil.

CIUDAD DE SILENT HILL [csh02]

Nuestro nuevo destino es el teatro artaud. Para llegar a este lugar, debes atravesar primero el "lumber yard". Observa el mapa: este lugar está al oeste del Hospital Alchemilla. Puedes guardar la partida en la carnicería.

Ítems encontrados en Lumber Yard: *MARTILLO x2* y una nota de periódico.

Después de atravesar el "Lumber Yard", entra a "Greenfield Departments" por la parte trasera. Dentro del apartamento, lánzate por el hueco que hay en el piso del baño (a partir de este punto ya no hay vuelta atrás) y sal a la calle por la entrada principal.

Ítems encontrados en Greenfield Departments: *TOSTADORA*, *DESTORNILLADOR*, *BOTIQUÍN*, *MUNICIÓN PARA PISTOLA x2", una nota y *LÁMPARA DE MESA*.

Los ítems esparcidos por la ciudad son los siguientes (después de salir del Lumber Yard):

1. MUNICIÓN PARA PISTOLA: En el patio de una casa al final de "Ash Rd."
2. BEBIDA ENERGÉTICA: Un poco más hacia arriba de donde se encuentra la #1, hacia la derecha de "Ash Rd."
3. GANCHO PARA CARNE: Un poco más hacia arriba de donde se encuentra la #1, hacia la derecha de "Ash Rd."
4. BEBIDA SALUDABLE: Al frente de la entrada de una casa, en "Midway Ave."
5. MUNICIÓN DE PISTOLA: En un callejón sin salida, al frente de "Lumber Yard".
6. MUNICIÓN PARA PISTOLA: Detrás de un basurero, un poco más para arriba de la salida del "Lumber Yard".
7. MUNICIÓN PARA PISTOLA: Detrás de un basurero, un poco más para arriba de la salida del "Lumber Yard".
8. CAJA: Detrás de un basurero, un poco más para arriba de la salida del "Lumber Yard"
9. MUNICIÓN PARA PISTOLA: De donde estaban los tres ítems anteriores, avanza un poco hacia el oeste y gira a la izquierda por el callejón sin salida.
10. MADERA PUNTIAGUDA: En la entrada de una casa, al frente del cementerio, en "Arcadia Rd".

11. BEBIDA SALUDABLE: En la entrada de una casa, al frente del cementerio, en "Arcadia Rd".
12. GANCHO PARA CARNE: Un poco al norte de la entrada a Greenfield Departments, cerca de un basurero.
13. MUNICIÓN PARA PISTOLA: En la misma parte del ítem anterior.
14. MUNICIÓN PARA PISTOLA: En las afueras de un establecimiento, al frente del Teatro Artaud.
15. MUNICIÓN DE RIFLE: En la misma área del anterior.
16. MUNICIÓN DE ESCOPETA: Un poco hacia la izquierda de la entrada al Teatro, cerca de un basurero.
17. BEBIDA SALUDABLE: En la misma área del ítem anterior.

ARTAUD THEATER [art03]

Antes de entrar al teatro, debes entregar la entrada en la taquilla, para desbloquear las entradas de acceso.

-Primer Piso (Mundo Normal)

Recoge el mapa que está sobre la banca y guarda la partida. Avanza por las puertas grandes que están en el "Lobby". En el nuevo pasillo, avanza hasta el frente. Primero gira hacia la derecha y recoge la *BEBIDA SALUDABLE* que está a la par de una puerta. Regresa y gira hacia la izquierda.

storage: Recoge el ítem *MÁQUINA DE ESCRIBIR* y sal por la siguiente puerta.

curtain control: Antes de entrar, recoge la *MADERA PUNTIAGUDA* que está a ***** la par del tótem. Dentro del cuarto de control, recoge los ítems *CUCHILLO DE COCINA*, *MUNICIÓN DE PISTOLA* y *PESAS DE HIERRO*. Guarda la partida.

Sal a los otros pasillos por la siguiente puerta. En estos pasillos podrás recoger *MARTILLO*, *BEBIDA SALUDABLE*, *TELE PORTÁTIL* y *MUNICIÓN PARA PISTOLA*.

director`s office: Recoge los ítems *BEBIDA SALUDABLE*, *PISTOLA DE *****

SERVICIO*, *MUNICIÓN DE PISTOLA*, *TÓTEM SOLAR* y una nota.

men`s dressing room: Recoge la *KATANA* y la nota. Pasa por el espejo.

Capitulo 3: ARTAUD THEATER - FINAL

Antes de entrar al teatro, debes entregar la entrada en la taquilla, para desbloquear las entradas de acceso.

-Primer Piso (Mundo Normal)

Recoge el mapa que está sobre la banca y guarda la partida. Avanza por las puertas grandes que están en el "Lobby". En el nuevo pasillo, avanza hasta el frente. Primero gira hacia la derecha y recoge la *BEBIDA SALUDABLE* que está a la par de una puerta. Regresa y gira hacia la izquierda.

storage: Recoge el ítem *MÁQUINA DE ESCRIBIR* y sal por la siguiente puerta.

curtain control: Antes de entrar, recoge la *MADERA PUNTIAGUDA* que está a ***** la par del tótem. Dentro del cuarto de control, recoge los ítems *CUCHILLO DE COCINA*, *MUNICIÓN DE PISTOLA* y *PESAS DE HIERRO*. Guarda la partida.

Sal a los otros pasillos por la siguiente puerta. En estos pasillos podrás recoger *MARTILLO*, *BEBIDA SALUDABLE*, *TELE PORTÁTIL* y *MUNICIÓN PARA PISTOLA*.

director`s office: Recoge los ítems *BEBIDA SALUDABLE*, *PISTOLA DE *****
SERVICIO*, *MUNICIÓN DE PISTOLA*, *TÓTEM SOLAR* y una nota.

men`s dressing room: Recoge la *KATANA* y la nota. Pasa por el espejo.

-Primer Piso (Mundo Demoníaco)

men`s dressing room: Sal al pasillo.

director`s office: Recoge la *LLAVE DEL BALCONY CORRIDOR* y *MUNICIÓN PARA ***** PISTOLA*.

men`s dressing room: Pasa por el espejo.

-Primer Piso (Mundo Normal)

Después de pasar por el espejo, regresa al "Lobby" y sube las gradas.

-Segundo Piso (Mundo Normal)

Recoge la *MUNICIÓN PARA PISTOLA* y usa la llave en la primer puerta.

lightning box: Recoge el *BOTIQUÍN*, *BOMBILLA DE 125w*, *BOMBILLA DE 250w*,
***** *BOMBILLA DE 500w*, *BOMBILLA DE 750w*, *DESTORNILLADOR*,
MUNICIÓN DE ESCOPETA y una nota.

Avanza hasta el siguiente pasillo y gira a la derecha. Baja por las gradas al primer piso. Recoge la *BEBIDA SALUDABLE*.

-Primer Piso (Mundo Normal)

Después de bajar las gradas, recoge el *TÓTEM LUNAR* ubicado en el mueble que está al frente del monstruo.

men`s dressing room: Pasa por el espejo.

-Primer Piso (Mundo Demoníaco)

men`s dressing room: Después de pasar por el espejo, regrésate por el mismo
***** camino que usaste -en el mundo normal- para llegar a este cuarto.

-Segundo Piso (Mundo Demoníaco)

En la puerta del fondo, la que tiene una estrella iluminada, hay dos espacios, a cada lado. En la pared de la izquierda coloca el "Tótem Lunar" y en la pared de la derecha coloca el "Tótem Solar".

Después de colocar los tótem, avanza por la puerta a los siguientes pasillos. Al final del último pasillo, podrás recoger *MUNICIÓN DE RIFLE* y *RIFLE DE CAZA*.

costume storage: Pasa por el espejo.

-Segundo Piso (Mundo Normal)

costume storage: Recoge la *BEBIDA SALUDABLE*, la *KATANA* y la nota. Sal
***** al pasillo (al final, hacia la izquierda, podrás recoger
el ítem *AMPOLLA*.

orchestra storage: Guarda la partida y recoge las *PESAS DE HIERRO*.

catwalk: (el segundo, hacia abajo, en el mapa) En este mini-pasillo hay 4
***** focos grandes:

A: Inserta la bombilla de 500w.

B: Inserta la bombilla de 125w.

C: Inserta la bombilla de 750w.

D: Inserta la bombilla de 150w.

Después de colocarlas, avanza al panel de control que está al fondo del
pasillo y actívalo.

Regresa al primer piso por las siguientes escaleras.

-Primer Piso (Mundo Normal)

curtain control: Guarda la partida y activa el panel de control que está en
***** la pared.

stage: Examina el panel de control. A la izquierda hay tres palancas y a la
***** derecha hay dos palancas:

Izquierda: Tira la tercer palanca hacia la derecha.

Derecha: Tira la primer palanca hacia la derecha.

Dirígete hacia el espejo y pasa por este.

Mundo Demoníaco: Recoge las notas que están sobre la mesa. También recoge
la *AMPOLLA*, *MUNICIÓN DE RIFLE x2* y otra nota. Regresa al espejo.

Izquierda: Tira la primer palanca hacia la derecha.

Derecha: Tira la segunda palanca hacia la derecha.

Pasa por el espejo hacia el mundo demoníaco. Recoge la *LLAVE DEL STAGE
OFFICE*. Regresa al espejo.

stage office: Recoge la *PALANCA DE CONTROL*.

Guarda la partida en "Curtain Control".

stage: Inserta la *PALANCA DE CONTROL* en el p nel de control.

Izquierda: Tira la segunda palanca hacia la derecha.

Derecha: Tira la tercer palanca hacia la derecha.

Dir gete hacia el espejo y pasa al mundo demon ico.

Jefe: Puedes usar la escopeta para matar a este monstruo. Si analizas sus movimientos, podr s darte cuenta de que este monstruo usa un ataque de embestida. Debes evitar ese ataque y dispararle con la escopeta desde una corta distancia.

Despu s de eliminar a este monstruo, recoge la *PIEZA DE LA FALSEDAD*.

Luego de la escena, apareces en el "Lobby". Examina el cuerpo y recoge la *LLAVE DEL MOTEL*.

CIUDAD DE SILENT HILL [csh03]

Antes de ir al motel, hay varios lugares que debes visitar:

public records: Adentro del establecimiento podr s recoger los  tems

***** *ARCHIVADOR*, *MUNICI N DE PISTOLA x2*, *M QUINA DE ESCRIBIR*, *MUNICI N DE RIFLE x2* y dos notas.

andy`s books: Recoge los  tems *MUNICI N DE RIFLE x2* y *RIFLE DE ASALTO*.

***** En la caja registradora, escribe el n mero 213 para obtener *LLAVE DE ANDY`S BOOKS*.

general store: Recoge los  tems *CAJA DE HERRAMIENTAS*, *MUNICI N PARA

***** PISTOLA x2*, *MUNICI N DE RIFLE*, *AMPOLLA*, *BEBIDA SALUDABLE* y *PALO ROTO*. Guarda la partida.

Adem s, despu s de salir del teatro, podr s recoger varios  tems:

1. PORRA: En la parte donde se corta Wein Street.

2. BEBIDA SALUDABLE: En la parte donde se corta Wein Street.

3. PALA: En la parte donde se corta Simmons Street, al frente del carro.
4. BEBIDA SALUDABLE: En la esquina de Koontz Street y Simmons Street. Está sobre una mesa.
5. MUNICIÓN PARA PISTOLA: En la misma parte del ítem anterior, un poco hacia la izquierda.
6. BEBIDA ENERGÉTICA: Se encuentra cerca de donde se corta Wilson Street.
7. MUNICIÓN PARA PISTOLA: En el mismo lugar del ítem anterior.
8. MUNICIÓN PARA PISTOLA: Hacia la derecha de la entrada a "Green Pharmacy".
9. MUNICIÓN DE ESCOPETA: En el callejón que se encuentra a la izquierda de "Green Pharmacy".
10. CAJA: En el mismo lugar del ítem anterior.
11. MARTILLO: En la parte donde se corta Canyon Street.
12. CAJA DE HERRAMIENTAS: En la entrada del hospital.
13. MUNICIÓN DE ESCOPETA x2: En la entrada del hospital.
14. BEBIDA SALUDABLE: En la entrada del hospital.
15. LLAVE DE TUBO: Al final del callejón que está a la derecha del Post Office.
16. BEBIDA SALUDABLE: En el mismo lugar del ítem anterior.
17. MUNICIÓN DE RIFLE x2: En las afueras de Playing Field.
18. MUNICIÓN DE RIFLE x2: En la salida trasera del hospital, al frente de General Store.
19. BEBIDA ENERGÉTICA: Cerca de la salida trasera del General Store.
20. BEBIDA SALUDABLE: En el callejón que da a Cielo Avenue.
21. BEBIDA SALUDABLE: A la izquierda de Allen Storage.
22. MUNICIÓN DE RIFLE: Mismo Lugar del anterior.
23. LLAVE DE TUBO: Mismo Lugar del anterior.
24. MUNICIÓN DE RIFLE: A la derecha de Allen Storage.
25. MUNICIÓN DE RIFLE: En las afueras del Scrap Yard.

- 26. PALA: Dentro del Scrap Yard.
- 27. MUNICIÓN DE RIFLE: Dentro del Scrap Yard.
- 28. MUNICIÓN DE PISTOLA: Dentro del Scrap Yard.
- 29. BEBIDA ENERGÉTICA: Dentro del Scrap Yard.

RIVERSIDE MOTEL [rsm04]

-Primer Piso (Mundo Normal)

Recoge el *MAPA DE RIVERSIDE MOTEL* y la nota del mostrador. En el estante de las llaves recoge la *LLAVE DE LA HABITACIÓN 306*. Examina el calendario rotativo y escribe la siguiente numeración: 06/12/1961.

Sal al patio y observa el mapa:

cuarto 302: Recoge el *FOCO* (hay una caja con zapatos sobre la cama).

cuarto 209: Recoge la *MUNICIÓN PARA RIFLE*.

Sal al patio y recoge un ítem que está cerca del cuarto 209. Regresa al otro patio y sube las gradas.

-Segundo Piso (Mundo Normal)

cuarto 312: Recoge *MUNICIÓN DE ESCOPETA x2* (está a la par del televisor).

cuarto 316: Recoge el *FOCO* (hay una ropa de boda sobre la cama).

Recoge la *BEBIDA SALUDABLE* que está afuera del cuarto 312. Baja por las siguientes gradas.

-Primer Piso (Mundo Normal)

Desbloquea las puertas que van a los otros patios y guarda la partida.

cuarto 308: Recoge la *MUNICIÓN DE ESCOPETA*.

cuarto 306: Mata al monstruo que bloquea el camino y pasa por el espejo.

-Primer Piso (Mundo Demoníaco)

cuarto 306: Recoge la nota que está pegada a la pared.

cuarto 309: Recoge la *LANZA* y la *BEBIDA SALUDABLE*.

Dirígete hacia el patio donde están las otras escaleras y recoge la *MUNICIÓN DE ESCOPETA x2*.

cuarto 301: Recoge el *BOTIQUÍN*.

cuarto 209: Recoge la *LANZA*.

cuarto 503: Pasa por el espejo.

-Primer Piso (Mundo Normal)

cuarto 503: Recoge la nota y sal al patio.

Desbloquea la puerta que va a dar al otro patio, donde están las escaleras. Dirígete a "Maintenance Room" y recoge la *PALA* que está a la par de la puerta.

maintenance room: Recoge la *CAJA DE HERRAMIENTAS*, la *BEBIDA SALUDABLE*,
***** la *MUNICIÓN DE REDENTOR* y la nota. Dirígete hacia el pasadizo y observa por los huecos de la pared. En la mesa del fondo, recoge la *LLAVE DEL MANAGER`S OFFICE* y la foto.

Regresa al patio principal, donde está el punto de salvar.

manager office: Mata al monstruo, recoge la nota y la *MUNICIÓN DE RIFLE*.

***** Sal al patio por la siguiente puerta.

En el patio, desbloquea el portón, recoge la *LLAVE DE TUBO* y la *MADERA PUNTIAGUDA*.

cuarto 108: Recoge la *CAJA*, la *MUNICIÓN DE REDENTOR*, la *BEBIDA
***** SALUDABLE*, la *MUNICIÓN DE RIFLE* y el *REDENTOR*.

cuarto 106: Recoge la *MUNICIÓN DE RIFLE x2*.

Salva la partida

kitchen: En esta cocina debes eliminar a un monstruo tipo jefe. Dispárale
***** con el rifle y nunca dejes que este monstruo se te acerque. La
cocina tiene un mueble en el medio, de forma que puedas correr en círculos
alrededor del mueble. Cuando ocupes recargar el arma, hazlo desde el menú.
Después de matar al monstruo, recoge el *CUCHILLO DE CARNICERO* y el *ARPÓN
DE CARNE*.

diner: Recoge la nota y guarda la partida. Sal al patio.

cuarto 102: Mata al monstruo. Recoge el *FOCO* y la *MUNICIÓN DE RIFLE x2*.

game room: Recoge los *TACOS DE BILLAR x5*. Examina la máquina de juegos y
***** recoge la *FICHA*.

laundromat: Desbloquea la otra puerta que está dentro de la lavandería.
***** Recoge la *BEBIDA SALUDABLE* y la nota. Inserta la *FICHA* en
la lavadora (exáminala). El orden en que debes usar la lavadora es el
siguiente:

1. Centrifugado Lento: Presiona el sexto botón de derecha a izquierda.
2. Lavado a 60s: Presiona el cuarto botón de derecha a izquierda.
3. Secado: Presiona el último botón de derecha a izquierda.
4. Prelavado: Presiona el primer botón de derecha a izquierda.

Después de realizar los comandos anteriores, recoge la *LLAVE DE
CLEOPATRA*. Sal al patio y sube las gradas.

-Segundo Piso (Mundo Normal)

cleopatra: Recoge la *TELE PORTÁTIL*, la *MUNICIÓN DE RIFLE* y la nota que
***** está sobre la cama. Entra al baño y salta por el hueco.

-Primer Piso (Mundo Normal)

rose suit: Recoge la *MUNICIÓN DE ESCOPETA*, la *MÁQUINA DE ESCRIBIR* y la
***** nota. Pasa por el espejo.

-Primer Piso (Mundo Demoníaco)

rose suit: Elimina al monstruo que bloquea el paso. Recoge la foto y el
***** *GANCHO PARA CARNE*.

Sal al patio y recoge la *MUNICIÓN DE RIFLE x2* y el *CORAZÓN DE PIEDRAS
PRECIOSAS* (dentro de la piscina).

cuarto 102: Recoge el *MARTILLO*.

diner: Examina la jaula y recoge la *DAGA ORNAMENTAL*.

-Segundo Piso (Mundo Demoníaco)

nero: Inserta la *DAGA* en la puerta. Dentro del cuarto, recoge la *MUNICIÓN
**** DE ESCOPETA*, la foto y el *CUCHILLO DE CARNE*. Ve al baño y lanza al
personaje por el baño.

-Primer Piso (Mundo Demoníaco)

king suite: Recoge el *BOTIQUÍN* y avanza por el hueco de la pared.

maintenance: Recoge la foto que está en la mesa y la *LANZA*.

maintenance room: Recoge la *LLAVE INGLESA* y la nota.

cuarto 503: Pasa por el espejo.

-Primer Piso (Mundo Normal)

maintenance room: Inserta el *CORAZÓN DE PIEDRAS PRECIOSAS* en el torno.
***** Recoge el ítem *ANILLO DE BODA*.

reception: Inserta el *ANILLO* en el calendario rotativo. En el armario de
***** llaves, recoge la *LLAVE DE LA HABITACIÓN 500*.

Regresa al cuarto 503 y pasa por el espejo.

-Primer Piso (Mundo Demoníaco)

cuarto 500: Usa la llave y entra al cuarto. Guarda la partida y baja las
***** gradas.

Jefe: Usa el rifle de caza para matar a este monstruo. Corre de izquierda a
derecha (y viceversa) para evitar los ataques.

Después de matar al monstruo, recoge la *PIEZA DE LA VERDAD*.

LUGAR DESCONOCIDO (HOSPITAL) [Ids04]

-Sótano

Recoge el *BOTIQUÍN* y la *MUNICIÓN DE REDENTOR*.
Avanza un cuarto más. Recoge la *MUNICIÓN DE RIFLE*, la *AMPOLLA* y la
LLAVE INGLESA. Recoge, del suelo, la *PIEZA DEL PRESENTE*.

Objetivo del Puzzle: Lo que debes de hacer es armar el objeto. Nada más
debes de observar que las figuras concuerden cuando coloques las piezas.
El objeto lo puedes mover hacia los lados con el análogo izquierdo.

Después de armar el objeto, sigue a la niña. En el pasillo, entra por la
última puerta a la derecha y sube las gradas.

-Primer Piso

Guarda la partida y sal por la puerta trasera del Hospital.

LUGAR DESCONOCIDO (NIÑO) [Ids05]

Recoge la *AMPOLLA* y la *PALA*. Más adelante recoge el *MAPA DEL NIÑO*.
El objetivo es llegar a la parte que dice "go here". Avanza por Simmons
Street, todo el camino hasta el final. Cuando llegues al lugar, entra al
establecimiento y baja las gradas.

cuarto desconocido: Recoge la nota. Entra por el hueco de la pared y avanza
***** hasta el siguiente cuarto.

cult anteroom: Guarda la partida y avanza a la siguiente entrada.

Jefe: Utiliza el rifle de caza para matar a este monstruo. Debes correr por los alrededores para esquivar los ataques.

¡FIN DEL JUEGO!

5. Finales [FIN06]

Final #1: Es el final que se obtiene normalmente durante la primera vez en el juego.

Final #2: Durante la tercera vez en el juego, trata de eliminar a más de 200 enemigos.

Final #3: Durante la segunda vez en el juego, después de salvar a Alessa en fuego, dirígete hacia la Oficina Postal (al frente del Hospital). En la salida de emergencias de este edificio encontrarás la *LLAVE DE LA HABITACIÓN 502*. Usa esta llave en "Riverside Motel".

6. Desbloqueables

1. Título de Salvador: Este título se obtiene después de terminar el juego por primera vez.

2. Título de Carnicero: Para obtener este título, debes matar más de 200 enemigos, preferiblemente durante la tercera vez en el juego.

3. Título de Embajador: Este título se obtiene después de pasar el juego con el final #3.

4. Título de Cazador: Para obtener este título, debes usar el foco por menos de tres horas durante cualquier partida.

5. Título de Coleccionista: Para obtener este título, debes recoger más de 300 ítems durante cualquier partida.

6. Título de Corredor: Para obtener este título, debes pasar el juego en

menos de 2 horas.

7. Título de Buen Tirador: Para obtener este título, debes matar un 75% de los enemigos del juego con arma de fuego. Puedes lograr este título si obtienes primero el título #3.

8. Título de Armero: Para obtener este título, debes matar a un 75 % de los enemigos sólo con armas secundarias. Puedes lograrlo si obtienes primero el título #13.

9. Título de Luchador: Obtienes este logro sólo si derrotas un 50% de los enemigos sólo con los puños. Este título se puede lograr durante la primera vez en el juego, pero si obtienes primero el título #1, será más fácil.

10. Título de Cartógrafo: Para obtener este título, debes observar el mapa menos de 25 veces durante cualquier partida.

11. Título de Explorador: Este título se obtiene tras correr al menos 30 kilómetros por todo Silent Hill y sus lugares de visita, durante cualquier partida.

12. Título de Aventurero: Para obtener este título, debes pasar el juego sin salvar la partida (ninguna vez).

13. Título de Bombero: Para obtener este título, debes salvar a Alessa de la casa que se está quemando (al principio del juego) en un tiempo récord (menos de 80s). El tiempo empieza a correr desde el momento en que se entra a la casa, y se detiene tras salir de la casa con Alessa.

14. Título de Descifrador de Códigos: ???

7. Créditos

AUTOR: HAROLD ESQUIVEL MAROTO

1. Agradecer a las páginas de internet que permitieron colocar la guía.

Mas contenido de SILENT HILL: ORIGINS

- [Trucos de SILENT HILL: ORIGINS](#)
- [Videos de SILENT HILL: ORIGINS \(5\)](#)
- [Fotos de SILENT HILL: ORIGINS \(25\)](#)
- [Fondos de SILENT HILL: ORIGINS \(1\)](#)
- [Análisis de SILENT HILL: ORIGINS \(2\)](#)
- [Noticias de SILENT HILL: ORIGINS \(4\)](#)
- [Foro de SILENT HILL: ORIGINS \(53\)](#)
- [Encuesta de SILENT HILL: ORIGINS](#)

Licencia de la guía
