



Guía de: Silent Hill 1



Konami / Febrero 2009

LOS PERSONAJES



Nombre.: Harry Mason

Edad: 32

Ocupación: Escritor

Harry es el protagonista de la historia, el personaje que tú manejarás en el juego. Él es escritor y durante todo el juego buscará con desesperación a su hija, que desapareció en un accidente que él tuvo, llegando a este pueblo maldito. Estará continuamente en peligro gracias a todos los demonios que vendrán a por él.



Nombre: Cheryl Mason

Edad: 7

Ocupación: Hija de Harry

Después de un accidente de coche, esta pequeña desaparecerá siendo el quebradero de cabeza de su padre. Durante el principio, seguirás a la pequeña, la oirás muchas veces en el juego y sabrás cuál es su papel en el final de la aventura.



Nombre: Cybil Bennett

Edad: 28

Ocupación: Oficial de policía

Esta joven es una oficial de policía de un pueblo cercano a Silent Hill, un lugar llamado Brahms. Al no tener comunicación con la oficina del pueblo, decidirá ir a ver qué ocurre. En la introducción podremos ver como se estrella, pero resulta viva. Durante el juego, necesitará de nuestra ayuda e incluso tendremos que salvarla la vida.



Nombre: Lisa Garland

Edad: 22

Ocupación: Enfermera

Cuando entres en el hospital, verás a Lisa en una de las habitaciones. En ciertos momentos del juego, cuando te la encuentres, verás que pierde la memoria con facilidad. Esto es muy extraño, aunque ella te cuidará muy bien. Hacia el final, descubrirás su realidad... la cual no te gustará.



Nombre: Dahlia Gillespie
Edad: Desconocida
Ocupación: Desconocida

Encontrarás a esta anciana a lo largo del juego, primero en la iglesia y luego en más lugares. Hay algo extraño en ella, sabe muchas más cosas de las que dice y las que oculta dan mucho miedo. En algunos momentos, te ayudará... pero, ¿te ayuda a ti o se ayuda a ella misma?



Nombre: Michael Kauffman
Edad: Desconocida
Ocupación: Director del hospital

Al entrar en el hospital, oirás un disparo. Al ver quién lo ha producido, hallarás a Kauffman. Te hablará que no sabe que es lo que está ocurriendo, pero en realidad guarda un oscuro secreto. Le tendrás que salvar la vida (opcional), y descubrirás que no es un simple doctor.



Nombre: Alessa
Edad: 17
Ocupación: Estudiante

Una extraña chica que verás en la misma introducción. Es un fantasma de una estudiante relacionada, de forma especial, con Dahlia.

EL ACCIDENTE

¿Por qué viajaríamos de noche? Nunca lo había hecho hasta aquella vez... y no volveré a hacerlo. La noche esconde al MAL en su interior. Mi coche se estrelló poco antes de pasar por un pequeño pueblo llamado Silent Hill. No sé lo que vi en medio de la carretera, quizás una mujer... también la motocicleta tirada de una agente de la policía... no sé. Intentaré contarte más o menos, que pasó después del accidente.

Me desperté sobresaltado del coche, entre una espesa niebla. Cheryl, mi hija pequeña no estaba conmigo, pero la vi al salir fuera. Ya estábamos en Silent Hill, pero casi no se podía ver nada. Distinguí una silueta al fondo, parecida a mi pequeña Cheryl. Ésta comenzó a correr y yo a perseguirla hasta un callejón, y desde ahí hasta una verja con un cartel que decía "CUIDADO CON EL PERRO". No vi a ninguno, todo estaba desierto en aquella ciudad, aunque tampoco me fijé porque iba pendiente de no perder de vista a Cheryl. Atravesé aquella oxidada verja hasta un callejón aún más estrecho y agobiante, hasta que la luz se fue de pronto. Todo comenzó a ponerse oscuro y encendí mi mechero para poder ver algo. Seguí por aquel lugar, pero... oh... todo estaba lleno de sangre y cadáveres, era escalofriante. Seguí hasta una silla de ruedas y desde allí hasta un cuerpo mutilado. Me giré oyendo los... qué era... aullidos... babas... un sonido muy raro que describía lo que vi al girarme: unos enanos grotescos con garras afiladas que se me tiraban encima. Me mataron sin remedio.

Las Llaves

¡Pero no lo estaba, estaba completamente vivo! Había sido un mal sueño. Al despertar, me encontraba en una cafetería con alguien más, la agente de policía que vi en la carretera. Estaba también viva. Se llamaba Cybil y, tras un rato de charlar sin ninguna conclusión, me dio una pistola y se marchó. Miré un poco la barra de aquella cafetería, alguna botella tónica, una linterna y un cuchillo de cocina. Cogí estos objetos y,

cuando me iba a marchar por la puerta, una radio estropeada en la mesa dejó de estarlo y sonó como loca. Me acerqué a mirarla y un cristal se rompió, para luego entrar por uno enfrente mío una criatura alada. Me sorprendió y, como cualquier ser humano en mi caso, saqué la pistola y la disparé hasta acabar con ella. Era un monstruo rarísimo, así que cogí la radio y salí de la cafetería.

Las calles de la ciudad estaban infestadas de monstruos alados y de perros sin piel, todo un espectáculo de terror. Mi siguiente destino estaba claro, aquellos callejones. Llegué sin muchos problemas, pero sólo hallé algunos dibujos que hablaban sobre la escuela, dos cajas de munición y una barra metálica. Recogí todo lo que pude y decidí ir hacia la escuela.

No me fue posible pues todas las calles estaban cortadas. Justo aquella que iba hacia el oeste a la calle Matheson, que también estaba cortada, tenía en el suelo varias hojas de papel que me dieron más pistas. ¿Caseta del perro? Fui por la izquierda desde la calle Levin hasta una casa con un porche y una caseta, donde encontré una llave. Abrí la puerta de aquella casa y entré, pistola en ristre en su interior. No había nadie... ni nada en la casa. Dentro hallé un botiquín, una bebida tónica, munición, un mapa que apunté y una puerta con tres cerraduras. La puerta, sin duda, llevaría al otro lado de la calle y, por tanto, a la escuela.

LA LLAVE DEL LEÑADOR

Según mi mapa, la primera de las llaves se hallaba al este girando por el cruce de la calle Finney. Bajé por el callejón hasta que hallé una cadena y una puerta, las cuales pasé sin problemas. Había una pista de baloncesto, donde encontré una botella tónica, los restos de un cadáver... uh... y la Llave del Leñador en el suelo. Salí de aquel lugar lo más rápido que pude.

LA LLAVE DEL ESPANTAPÁJAROS

La segunda llave estaba hacia el sur por la calle Ellroy, pero cuando llegué no vi más que otra calle cortada. Miré por los alrededores y, a la derecha, vi un edificio y un tablón que me permitía llegar a otro punto. Allí había un buzón y, con sangre, una marca en él. Dentro, estaba la Llave del Espantapájaros. Antes de irme, recogí una botella tónica en la puerta de la casa.

LA LLAVE DEL LEÓN

La última llave estaba subiendo por un puente en la calle Finney. El puente, como no, estaba roto, pero había un coche de policía allí tirado. Dentro del mismo hallé munición y, en la guantera, la Llave del León.

Con las tres llaves, accedí de nuevo a la casa de la calle Levin y abrí la puerta. Todo, otra vez, se hizo totalmente oscuro y tuve que encender la linterna. En una mesa, cogí dos botellas más y salí por la verja hacia el callejón.

LA ESCUELA: ¿DÓNDE ESTÁN LOS NIÑOS?

Corrí todo lo que pude hacia la escuela por la calle Midwich, entrando por un jardín. Fui atacado por dos perros, pero acabé con ellos y entré en el recinto. Caminé por la escuela hacia la derecha hasta hallar un mapa, el cual cogí. Algo extraño pasaba en aquel lugar, algo terrible. Seguí por ese camino hasta recepción, donde hallé varios papeles escritos con sangre, munición y un cuadro que observé con detenimiento.

Después del macabro espectáculo, volví al pasillo y caminé hacia el este hasta la enfermería, donde hallé un botiquín y una botella tónica en la vitrina. Seguí caminando hasta la puerta del patio, opuesta a la entrada, que abrí. En el patio pude ver aquellos pequeños monstruos que me mataron en aquel mal sueño... pensé en guardar munición y seguí hasta otra puerta donde entré. Otros dos pequeños monstruos con

garras me atacaron, y no me quedó más remedio que acabar con su vida. Yo no quería matar a nadie, pero tampoco quería que me mataran y que Cheryl sufriera. ¿Dónde estaría mi niña? Dejé de atormentarme y entré por una puerta enfrente y cogí una caja de munición. También pude ver unos pequeños fantasmas... ¡dios, eran niños! Simplemente, correteaban por los pasillos.

Salí del pasillo y fui por la derecha hasta una puerta, que detrás tenía otro pasillo con otra puerta. Parecía el cuento de nunca acabar. Estaba en otro pasillo y al fondo vi una escalera que llevaba, seguramente, al tercer piso. Las puertas de aquel pasillo estaban cerradas, así que subí arriba. Sólo la puerta de la derecha de las escaleras estaba abierta, así que me atreví a entrar pistola en mano. Estaba vacía, salvo por una botella tonificante en un pupitre. La verdad, es aquello resultaba grotesco. Me encaminé hacia el baño de las chicas en busca de mi Cheryl, pero lo único que encontré fueron problemas. Dos monstruos más... y una caja de munición. Terminadas aquellas bestias, salí y seguí el pasillo hacia delante hasta las escaleras. Entré por otra puerta a la derecha, yendo a parar a otro pasillo.

En este pasillo, entré en el equipo del laboratorio. Cogí una pequeña botella con un líquido que parecía ácido, y luego entré en el laboratorio de química. Dentro vi como una mano sostenía una medalla, más, cuando me atreví a quitársela, no podía. El ácido de la botella que cogí anteriormente hizo ese trabajo, pudiendo coger la medalla y, luego, algo de munición al fondo. Salí y fui a la librería, donde tomé un pequeño botiquín. Después marché por el pasillo hasta las escaleras, bajando al primer piso. Mi idea era bajar al patio y colocar el medallón en su mecanismo, y así lo hice. El reloj comenzó a sonar y marcó las doce. Pensé en todas las pistas que había leído, y fui a la habitación del piano.

LA ESCUELA: LAS PAREDES CHORREAN SANGRE

Había un piano que tenía teclas negras y blancas, y algunas no sonaban. También había un poema escrito, el cual descifré con mucha dificultad: la clave estaba en las teclas que no sonaban, en el color de los pájaros del poema y en su orden. Sabiendo estas tres pistas importantes, la pulsación de las teclas fue sencillo: blanca de la izquierda, blanca de la derecha, negra de la derecha, la blanca que queda por pulsar y la negra de la izquierda.

Un medallón de oro, que había pasado desapercibido para mí, cayó al suelo. Pensé que debía ser la otra parte del mecanismo del reloj, así que lo puse allí. No pasó nada, debido a que no estaba conectada la puerta de la torre. Rápidamente, sin perder ni un preciado segundo, bajé al sótano y, en la sala de calderas, pulsé un botón rojo que activó dicha puerta. Entré por la puerta de la torre y salí hacia... ¡otra vez el patio! Estaba extrañado, aunque, de todos modos, el lugar era... ¿extraño? ¿diferente? Algo había cambiado.

Caminé hacia la puerta opuesta de la torre y entré, pudiendo ver como había cambiado todo. ¡Metal, sangre, olor a muerte! Si antes dije que me parecía macabro, me equivoqué... ¡esto sí era macabro! Fui a la puerta de enfrente, donde encontré un botiquín, una botella tonificante y un ventilador enorme. Salí y fui a un almacén, donde cogí una bola de color rosa y salí por una puerta al oeste. Iba por el pasillo y entré en la primera clase que encontré, descubriendo una tarjeta. Entré por otra puerta y salí otra vez al pasillo, yendo hacia otra puerta que daba a otro pasillo. Allí encontré la enfermería. Seguí por el pasillo y cogí una botella en un banco, volviendo después a recepción.

El cuadro que había visto antes: una puerta con dos cadáveres a los lados, ¡ahora era real! La abrí con la tarjeta y vi que daba a un pasillo, que seguí. Aparecí al final, más o menos, del pasillo del primer piso, y entré en el baño de los chicos. Un cuerpo mutilado parecía que lo custodiaba. En el suelo, había una escopeta recortada que no dudé en coger. Salí y entré en una habitación parecida a una sala de profesores, donde cogí una caja de munición cercana. Encima de la mesa, había muchos teléfonos y, cuando iba a

salir, sonó uno. Lo cogí con ansiedad preguntándome si sería Cheryl... pero se cortó. Salí del lugar hacia la segunda planta del edificio.

Llegué corriendo y fui a la primera clase junto a las escaleras, donde cogí algo de munición y, en la clase de al lado, munición especial para la escopeta. Salí y entré a un nuevo pasillo por una puerta doble, donde entré al vestuario. Tuve un impactante momento y luego una llave de oro cayó al suelo. La tomé y acto seguido subí las escaleras para llegar al tejado. El silencio arriba daba más miedo que cualquier gruñido... aquí encontré una llave en un agujero y una válvula. No podía cogerla, así que puse la bola rosa que tenía cerca del agujero cercano a la válvula, para luego accionar la misma. La llave cayó al primer piso, y fui a recogerla.

Acto seguido fui al almacén de la biblioteca, donde usé la llave de oro que cayó para entrar. Cogí un botiquín que aquí había y entré a la biblioteca por una puerta al lado. Dentro, cogí algo de munición y leí un texto que me puso los pelos de punta. Salí rápido de allí y, en el pasillo, entré en la primera clase que vi. La abrí con una de las llaves que tenía y, dentro, tomé una botella tonificante en una silla. Salí y seguí por el pasillo algo perdido, hallando otra botella tonificante en un banco de allí. Bajé al sótano y, en el almacén, cogí algunos objetos útiles más. Después, entré en la sala de calderas.

Una puerta con pinchos me bloqueaba el camino, así que tuve que manipularlos con unas manivelas cercanas para poder pasar. Al final conseguí pasar, pero... ¡oh, dios, era enorme! Un gusano gigante comenzó a atacarme. Saqué mi recortada y, cuando abría la boca, yo se la cerraba con plomo. Acabé con él y tuve unos momentos de excitación. Luego, salí y, afuera, había una llave tirada en el suelo. Salí de la habitación y vi como todo había vuelto a la normalidad. Salí del colegio y pensé en dirigirme donde ponía la llave.

LA IGLESIA

Caminado hacia el sur por Midwich y al este por Bradbury, encontré un callejón y, a la derecha del mismo, una puerta que decía "Cuidado con el perro". Entré a una especie de jardín y abrí la puerta con la llave que encontré. Cogí algo de munición y salí hacia abajo por la calle Bradbury hasta un callejón, donde encontré más munición. Continué hacia abajo hasta la calle Bloch y de ahí al oeste hasta la iglesia. Un lugar tan santo y, a la vez, tan lleno de pecado. Había alguien en su interior, lo supe incluso antes de entrar. Dentro me encontré con una anciana que empezó a hablarme, aunque no entendía algunas cosas. Era Dahlia Gillespie.

Cuando se marchó, cogí una llave y un Flauros, más una botella tonificante a un lado del altar. Escapé del lugar y fui hacia el oeste por la calle Bloch hasta un puente, donde en un lado, en unas escaleras rotas, encontré una botella tonificante y munición. Entré en la sala de control del puente, donde subí al segundo piso hallando un mapa del centro de la ciudad, una botella tonificante y un panel de control. Usé la llave del puente en el panel y bajé el puente para acceder al centro de Silent Hill.

EL HOSPITAL: ¿DÓNDE ESTÁN LOS ENFERMOS?

Yendo hacia el sur por la calle Crichton, llegué a un gran hospital. En su interior, lo primero que oí fue un disparo. Entré por la primera puerta y encontré a un superviviente: el doctor Kaufmann. Me contó ciertas cosas que también me hicieron sentir escalofríos. Cuando terminó, continué por la puerta de la derecha y aún más allá hasta la recepción del hospital, al otro lado del mostrador. Aquí había unos mapas del hospital y un botiquín. Volví donde estaba el doctor y tomé la otra puerta y luego a un pasillo.

La única puerta abierta era la sala de médicos, así que por allí marché hacia otra sala. Hallé ahí varios mapas de los sótanos y una llave del mismo, que cogí. Más tarde, entré en la cocina donde cogí una botella tonificante y una botella de plástico vacía de las tantas que había. Marché luego a la sala del director y cogí, con la botella de plástico,

algo de líquido del suelo. Después, bajé al sótano hasta la sala de calderas, donde pulsé un botón y pude ir a un ascensor. El ascensor me llevó hasta la segunda planta.

La puerta del pasillo de la segunda planta está bloqueada, y cuando fui al tercero me di cuenta de que también lo estaba. Pero cuando volví al ascensor, un nuevo piso apareció. Así pues, subí a la cuarta planta donde sufrí un poco. De nuevo, igual que en la escuela, notaba que algo había cambiado. ¡No podía ser!

EL HOSPITAL (continuación...)

Abrí la puerta del pasillo de la cuarta planta y seguí hasta la puerta del final, la cual daba a otro pasillo. Bajé las escaleras y, abajo, entré en la habitación 304 donde hallé una botella tónica y un halo de luz, que examiné. Fui hasta el almacén y tomé munición, una bolsa de sangre y un botiquín. Volví y entré por la habitación 306.

LA PLACA DEL GATO

En esta habitación encontré la Placa del Gato.

LA PLACA DE LA TORTUGA

Tras desbloquear la puerta que daba acceso al ascensor, fui al baño de caballeros donde hallé la Placa de la Tortuga.

LA PLACA DEL SOMBRERERO

Volví a la segunda planta y entré en la habitación 201, donde cogí un mechero encima de la cama. Después fui a la habitación 204, donde hallé la segunda placa, la Placa del Sombrero, guardada por unos tentáculos. Usé la bolsa de sangre sobre ellos y, en el momento justo, pude coger la placa y largarme corriendo.

LA PLACA DE LA REINA

La siguiente habitación a la que fui fue la sala de enfermeras, donde vi un poema escrito con sangre en un papel. Sabía que, por alguna razón, el poema significaba algo sobre las placas que yo estaba cogiendo. Bajé al primer piso y cogí una botella tónica, y a la oficina a por munición. Acto seguido, intenté ir hacia la puerta que estaba en la sala de medicinas y, aunque oí ruidos, estaba cerrada. En el almacén no encontré tampoco la placa, pero hubo también un fuerte ruido. En la oficina del director, encontré la Placa de la Reina, la última que me faltaba.

Volví a la sala de enfermeras y puse las placas según el orden: la roja a la izquierda arriba, la azul a la derecha arriba, la amarilla a la izquierda abajo y la verde a la derecha abajo. Sonó un clic y pude abrir la puerta. Al otro lado tuve que sacar la pistola rápidamente para acabar con un gran número de monstruosidades. Cuando acabé con ellos, entré en la sala de operaciones, donde hallé la llave del sótano. Antes de ir al sótano, pasé por la UCI y cogí alcohol para desinfectar. Bajé al sótano y, en el depósito de cadáveres, hallé una botella tónica. Después, en la sala de generadores cogí un pico. Por fin llegué al almacén donde cogí algo de munición y una botella tónica, y me fijé en unas extrañas marcas en el suelo.

La estantería había sido movida, así que la empujé y hallé otra zona del almacén. Al final de dicha zona, había una grieta y unas ramas. Con el alcohol y el mechero, las prendí fuego y continué. Seguí por el pasillo, pero la puerta del final no se podía abrir. Pensativo, regulé un poco y hallé otra camuflada. Entré y luego volví a entrar por una puerta a... la derecha, sí. Sólo había una cinta de vídeo. Luego, entré por la última habitación a la izquierda donde cogí una llave al lado de una foto. Regresé a la habitación 302 de la tercera planta y puse la película. Sólo era sonido, pero... ¿sólo?

Fui a la sala de exploración y tuve otro momento de tensión. Cuando terminó, salí y el hospital volvía a ser un hospital. Bueno, si no fuera por el olor a muerte y desolación. Una mujer se me apareció y me dijo que tenía que ir a la otra iglesia y coger algo llamado Samael.

LA MARCA DE SAMAEL

Cuando la mujer desapareció, cogí una llave verdosa y miré el mapa con mucha atención. Un nombre me picaba, una tienda de anticuario llamada el León Verde. Bajé por la calle Koontz y gira la esquina en Simmons. Su puerta estaba abierta, así que entré. Bajé unas escaleras y abrí una puerta con la llave que tenía, y hallé un almacén. Un armario se movía, así que lo intenté. Justo apareció Cybil, a la cual no veía desde mi instancia en la cafetería. Tras una pequeña charla, fui por el agujero hasta una habitación con un altar. Tomé el hacha en mi poder y miré el altar, para luego irme. Justo cuando me iba, el altar comenzó a arder. Cybil entró, pero yo me había esfumado.

Desperté en el hospital con una enfermera llamada Lisa, muy bella. Me comentó que había tenido un horrible sueño y algo sobre una extraña religión que había consumido al pueblo entero. De repente, sufrí una extraña sensación y regresé al altar, con la marca de Samael en el suelo.

LA ORUGA

Era el momento de regresar al hospital, pero todo en la ciudad había cambiado. La única forma de ir era por el centro del lugar. Fui por la derecha de la calle Simmons hasta un agujero, guardado por varios... ¿perros? Lo atravesé y subí por unas escaleras mecánicas a un segundo piso, donde, de repente, las cámaras de televisión se encendieron. La escena fue, cuanto menos, macabra. Arriba encontré una puerta, donde cogí varios objetos al otro lado, y una reja, la cual atravesé. Y, sin más, el suelo se desplomó.

Caí irremediamente hacia abajo, hacia una especie de arenal. Abajo, un nuevo monstruo me esperaba... ¿o ya nos conocíamos? Era una oruga que escupía un líquido verde. Cogí un arma de mano y, con ayuda de la rejilla del suelo, pude derribarlo no sin esfuerzo. Cogí el rifle que estaba por ahí tirado y salí hacia la calle Sagan, y de ahí, hacia el oeste, hasta la calle Crichton. Entré en el hospital y, en la sala de exploración, encontré de nuevo a Lisa que me hablaba de cosas que no entendía. ¿Era ella real? La dejé y comencé a subir unas escaleras de metal hasta un tanque de agua, donde me atacó de nuevo la oruga, pero esta vez con alas. La maté con el rifle y todo volvió a la normalidad.

Fui a la calle Koontz, en la esquina con Simmons, para coger una botella tónica; y después caminé hacia la calle Crichton, donde vi la comisaría de policía. Entré esperando encontrar a Cybil, más lo único que hallé fue dos cajas de munición; y algo más atravesando una puerta a la izquierda. Salí de la comisaría y fui hasta el puente para ir al barrio viejo de la ciudad. Llegué cerca de la escuela, donde había una verja con un candado. Lo rompí con el hacha y descendí hacia las cloacas. Caminé hasta una gran sala, para seguir por un túnel marcado con C1 hasta un puente metálico. Al final de dicho puente encontré una botella tónica y munición. Regresé a la sala grande al ver que no había salida, tomando ahora C3. Caminé hasta que vi unas rejas... así que abrí una, la única que se podía, y seguí hasta hallar una puerta y una mesa, de la cual tomé una llave y un mapa.

En ese momento, menos perdido, crucé la puerta y fui hasta el sur del mapa, donde tuve que usar la llave para subir. Cuando llegué al segundo piso, giré al este de una plataforma azul para encontrar un botiquín. Volví al sur del mapa y, en el primer agujero, giré hacia el este hasta hallar otra sala con una botella tónica y munición, cerca de un muro. En el siguiente túnel, marché hacia el sur, cansado de tanta cloaca, y luego al oeste, donde vi sangre cerca del agua. Examiné aquel punto y hallé otra llave más. Fui hacia el este, donde hallé unas escaleras que subí para salir de tan asqueroso lugar.

EL HOTEL Y EL MOTEL

Saliendo de las alcantarillas, al oeste creo recordar que había un edificio, en el cual hallé más munición y un botiquín. Después salí a la calle, tranquila y silenciosa... donde, en una especie de panel, encontré un mapa de la nueva zona. Corrí por la calle Bachman hacia abajo, hasta la puerta de un bar... Annie. Allí pude ver como Kaufmann era atacado. Fui donde fue atacado, hallando un recibo, y luego volví al bar donde encontré, a un extremo, dos botellas tónicas. Tenía una pista, el nombre de un hotel, así que salí del bar y busqué el camino hacia allí. En el recibo ponía la combinación de la puerta del hotel, con lo que abrirlo fue sencillo.

Lo primero que hice al entrar fue examinar la caja registradora, hallando detrás una nota y una foto en la pared. La nota era la combinación de la puerta trasera de Norman's, que, según la pintura, era un motel. Pero el único motel de la ciudad se llamaba Haerbey... quizás lo habían cambiado, pensé. Fui hasta allí y entré, recogiendo un imán en un sofá. Cerca, a la izquierda, había una puerta que daba a un garaje. Allí hallé munición y una botella tónica. También había una moto a la que presté mucha atención. Algo bonito en un lugar tan oscuro, parecía increíble. Salí por otra puerta para ir al estacionamiento del motel, buscando la habitación número tres y entrando con una llave. La habitación tenía una cómoda, la cual moví dejando unas grietas. En su interior había una llave, que cogí inmediatamente con la ayuda del imán.

Vi con claridad que era la llave de la moto. La usé y, en el tanque de la moto, vi una botella... pero en ese momento apareció Kaufmann, que se llevó el tanque sin muchas explicaciones. Salí y fui por la calle Sandford hacia el oeste, hasta cruzar un puente. En ese momento, todo, de repente, cambió por sí solo... la ciudad, volvía a tener ese aspecto oxidado.

EL FARO

Miré con detenimiento mi mapa... ¿un faro? Me extrañó tanto el lugar que decidí ir a aquel sitio. Intenté ir hasta el barco, pero el camino estaba cortado. Lo único que había era unas escaleras y un barco. Fui al barco y entré por la puerta, y luego por otra. Me sorprendió encontrarme, ante mis narices en aquel mundo tan ceniciento, a Dahlia y a Cybil... bueno, en realidad, a Cybil. Dahlia me contó que un demonio, cuya religión había arrasado el lugar hace unos años, intentaba volver gracias a un fantasma llamado Alessa... un cuento que no acabó de convencerme del todo. Ella me comunicó que debía ir al faro, así que allí fui, no sin antes coger munición y una botella tónica que estaban allí.

No tardé en llegar al faro y subir sus escaleras hasta el final, hasta el tejado. Allí mismo estaba el símbolo de aquel demonio, el símbolo de Samael. A su lado, una imagen fantasma de la joven Alessa... y nada más. Aquello me resultó de lo más extraño, así que volví al barco en busca de explicaciones. Pero allí no había nadie, ni Cybil ni Dahlia me esperaban. ¿Qué ocurría? Yendo hacia el oeste por la calle Sandford y encontré una puerta abierta, por la que fui a las alcantarillas de nuevo.

LA TRANSFORMACIÓN DE CYBIL

Nada más bajar, tuve la suerte de hallar un mapa de estas zonas. Estaba al... este, y debía ir a la escalera o puerta... al oeste. No me llevó tiempo y llegué sin problemas hasta una especie de parque de atracciones, un sitio muy... oscuro... macabro... no sé, era el tipo de sitios en el que no pasaría mis vacaciones. Continué hacia una rueda de la fortuna y, hacia el este, a un carrusel donde monté.

Todo, de repente, comenzó a dar vueltas y pude ver a Cybil... pero, no era ella. Había algo en sus ojos... ¿sangre? No lo sé, pero no era ella. Sin más, comenzó a dispararme. Esperé a que se le gastara la munición y, sin saber muy bien por qué, le eché encima la

botella de plástico con sangre que cogí, hace mucho tiempo, del hospital. De repente, volví al hospital, a los brazos de Lisa.

EL HOSPITAL: METAL FRÍO

Salí de la habitación y tomé el ascensor. Salí también y fui a una sala con una jaula a la derecha, pero sin pájaro, donde cogí algo de munición. Después a la que estaba enfrente del ascensor, la del mobiliario, donde encontré munición y un preciado botiquín. Más tarde fui a la última puerta del pasillo por el lado derecho, hacia el hueco de la escalera. Bajé y examiné un pupitre, y fui por otra puerta a una habitación con un destornillador y unas pinzas que me llevé. Volví hasta una puerta cerrada a la izquierda del ascensor, en la cual recogí la Llave de Ophiel con las pinzas para, en la puerta anterior, abrir la puerta de Ophiel.

Entré en la segunda puerta a la izquierda, entrando en una sala con algunos signos del zodiaco. Leí aquello y, tras cavilar un poco, asemejé los signos con el número de extremidades. Así pues, sagitario tendría un seis, tauro un cuatro y géminis un ocho. Obtuve así la piedra del tiempo. Salí y entré por la otra única puerta por la que se podía entrar, donde había otro especie de acertijo. Me costó, pero descubrí que, de menor a mayor, ordenando las letras, se formaba la palabra ALERT. La puse y entré en la sala para coger el Amuleto de Salomón. Regresé donde Ophiel y allí estaba Lisa, que me comentó que ella ya estaba muerta. De repente, comenzó a... deshacerse... ante mí. No pude soportar el horror y cerré la puerta tras de mí. Enfrente del ascensor, había otra puerta por la que entré. Usando la piedra del tiempo en el reloj, logré la Llave de Hagith, con la que abrí la puerta de Hagith, al fondo a la derecha.

Cogí un ascensor y subí al segundo piso, teniendo en la mente a Lisa. Entré por la tercera puerta a la izquierda cogiendo algo de munición, la Cima de Mercurio y unos anillos. Fui hasta la puerta del fondo que daba a otro pasillo, y aquí abrí la puerta de enfrente, mas no entré porque tenía algo extraño. Fui a la sala de enfermeras, donde hallé munición y una cámara. Salí y entré en la última puerta del lado izquierdo, donde encontré una placa. La quité con el destornillador, hallando una llave protegida por un campo eléctrico. Decidí dejarlo para después, y por el ascensor subí al tercer piso. Nada más salir, enfrente, vi dos puertas con dos cuadros. El acertijo era sencillo, así que usé la cámara para conseguir los dibujos los cuales pinté en sus respectivos paneles.

En la de la izquierda encontré la llave que abría la jaula del pájaro, de la habitación del primer piso. En la segunda hallé una botella tonificante y un libro sobre alucinógenos. Fui al primer piso y saqué la Llave de Phaleg de la jaula. La puerta de Phaleg, estaba al lado de la puerta de la jaula. Entré a un nuevo pasillo que me sonaba... yo había estado ahí antes. Entré en la primera puerta de la izquierda, que daba a la cocina. La nevera encerraba algo perverso, y estaba sellado con un puñal. Gracias a los anillos, pude coger el Puñal de Melchior. Después fui a la siguiente puerta, pero al lado opuesto, donde conseguí algo de munición, una botella tonificante y la Llave de Bethor, examinando un caramelo de goma. Crucé a la siguiente habitación y vi un vídeo, donde pude ver la cinta perfectamente. Era escalofriante. Cuando terminé con aquella visión, salí al pasillo y entré en la puerta de enfrente. Aquí sufrí un pequeño escalofrío y recogí un Ankh... un símbolo egipcio de protección.

Luego, fui a la primera puerta a la izquierda, la cual abrí con una llave que tenía. Esta habitación daba corriente a todo el centro, así que lo desconecté y subí a la habitación donde no pude coger la llave con anterioridad. La cogí, era la Llave de Aratron, cuya puerta estaba en el pasillo de Phaleg, la última puerta a la derecha. Nada más entrar, vi algo que jamás olvidaré, algo terrible y, a la vez, tan real... cogí un artefacto rojo al lado de la imagen de Alessa, el Disco de Ouroboros. Salí, y entré por la puerta de enfrente. Aquí, era necesarios todos los objetos que había recopilado para entrar: la Cima de Mercurio, el Amuleto de Salomón, el Puñal de Melchior, el Ankh y el Disco de Ouroboros.

EL FINAL

Cuando los coloqué, tuve por fin la verdad ante mí. Dahlia y Alessa discutían, pero yo lo entendía todo. Sin embargo, la última batalla estaba por librar. Saqué el rifle y comencé a luchar contra un terrible enemigo. Esquivé sus rayos cuanto pude y seguí disparando hasta que, al final, no quedó nada. El resto de la historia, la dejo para mi mismo...

SECRETOS

FINALES DEL JUEGO:

FINAL GOOD+

Necesitas completar la misión de Kauffman en el Motel Annie. También debes salvar la vida de Cybil usando el líquido que recogiste en el hospital, y que llevas dentro de una botella. Al final tendrás música en los créditos y verás una escena de Cybil y el doctor Kauffman, además de tener una secuencia diferente al comenzar de nuevo el juego. Recibes como objetos, la motosierra, la taladradora, la lata de gasolina y la piedra de la canalización.

FINAL GOOD

Necesitas completar la misión de Kauffman en el Motel Annie. Pero tendrás que matar a Cybil. Verás una escena en la que Lisa alcanza el infierno y se lleva al doctor Kauffman. Recibes como objetos, la motosierra, la taladradora y la lata de gasolina.

FINAL BAD

Salvas a Cybil con el líquido de la botella del hospital, pero no vas al motel ni vez a Kauffman. Además de obtener un tema musical distinto, verás una escena de Cybil despertando a Harry. Recibes como objetos, la motosierra, la taladradora y la lata de gasolina.

FINAL BAD+

Ni salvas a Cybil ni ves a Kauffman, es decir, te tocas los huevos un poco. Al final lucharás contra tu propia hija, y la matarás. La escena es Harry durmiendo en su coche y muriendo lentamente, con un tema musical de voces al final. Recibes como objetos, la motosierra, la taladradora y la lata de gasolina.

EL FINAL EXTRATERRESTRE

Esto es una coña de los programadores... sí, esos tipos que se aburren y se dedican a hacer cosas como esta. Resulta que, cuando completes el juego con el final Good+, te dan la piedra de la canalización (Channeling Stone en inglés). Al volver a jugar, úsala en estos sitios:

Cuando la escuela cambie, en el tejado.

En el exterior derecho del hospital tras haber luchado contra la polilla gigante.

En frente de los apartamentos, en el Motel Norman.

En el puente del bote.

En el tejado del faro.

Al usarla en el último lugar, saldrá el final oculto en el que unos extraterrestres, costrosamente hechos, te llevarán en su nave espacial. No te olvides de grabar el juego antes. Lograrás así un nuevo arma, la hyperblaster, de munición infinita.

LOCALIZACIÓN DE LAS ARMAS

- La motosierra se obtiene yendo al Ritual del Corte.

- La taladradora se obtiene yendo a la puerta inferior en la sala de control del puente.
- La katana está en la puerta cerrada de la casa en la calle Bachman, que podrás abrir con la llave de la caseta del perro.
- La lata de gasolina, obviamente, está en la gasolinera.
- La hyperblaster se obtiene inmediatamente después de haber hecho el final de los extraterrestres.

TRUCOS

Para acceder a los trucos, ve a las opciones del juego. En ese momento, pulsa L1 + L2 + R1 + R2 y obtendrás algunas opciones más.

