

Silent Hill FAQ/Walkthrough (Portuguese) Final

by Ash_Riot

Updated on Jul 19, 2006

DETONADO SILENT HILL

Introdução

Harry Mason estava se dirigindo a cidade de Silent Hill junto com sua filha Cheryl para passar as férias, no caminho, uma policial em uma moto os ultrapassa, alguns quilômetros depois Harry vê a moto caída no chão e logo em seguida, uma jovem aparece bem na sua frente provocando um acidente, ao recobrar a consciencia, Harry percebe que Cheryl desapareceu e vai em sua procura, ele a encontra, mas por algum motivo ela foge dele, Harry vai atrás de sua filha e acaba chegando em um lugar estranho, cheio de corpos mutilados, então estranhas criaturas o atacam sem que ele tenha a menor chance de defesa, Harry então desperta em um bar e descobre que tudo foi um pesadelo, mal sabia ele que seu pesadelo estava apenas começando.

Personagens

Harry Mason - O personagem principal da história, Harry estava indo para a cidade de Silent Hill para passar as férias, mas acabou se envolvendo em um acidente de carro e sua filha Cheryl desapareceu, agora ele terá que enfrentar estranhas criaturas e se defrontar com o sobrenatural para poder salvar -la.

Cybil Bennett - Uma policial de uma cidade vizinha a Silent Hill que salva Harry do acidente, ela ficando presa na cidade junto com ele e vai ajudá-lo na procura de sua filha.

Cheryl Mason - A filha de Harry, na verdade ela não é filha biológica dele, foi encontrada abandonada por Harry e sua esposa quando ainda era um bebê, eles então resolveram adotá-la, mas parece que Cheryl tem alguma ligação misteriosa com Silent Hill e os estranhos fenômenos que aqui acontecem.

Dr. Michael Kauffman - Um médico que trabalha no hospital de Silent Hill, aparentemente mais uma vítima dos acontecimentos na cidade, mas com o passar do jogo você verá que Kauffman esconde mais do que aparenta.

Lisa Garland - Uma enfermeira do hospital de Silent Hill, Lisa irá ajudar Harry com algumas informações, mas parece que ela também esconde um segredo que nem mesmo ela sabe qual é.

Dhalia Gillespie - Uma mulher misteriosa e sinistra, quando você a encontra pela primeira vez ela ajuda Harry dando algumas pistas sobre o paradeiro de Cheryl, mas suas verdadeiras intenções só serão reveladas no final.

Alessa - A mais misteriosa de todas as personagens, aparentemente ela é a responsável pelo sumiço de Cheryl, mas logo você descobrirá que Alessa é mais vítima do que vilã e eu acho que já estou falando demais, jogue o jogo

para descobrir do que eu estou falando.

Inimigos

Cachorros - Eles aparecem nas ruas da cidade e são muito fáceis de desviar, você não deve ter muitos problemas com eles, mesmo que apareçam em grupo.

Monstros Alados - Assim como os cachorros eles aparecem nas ruas da cidade e ao contrário deles são bem perigosos devendo ser evitados o máximo possível, principalmente se atacarem em dupla.

Mini Zumbis - São encontrados principalmente na escola, quase sempre atacam em dupla, enquanto um agarra o outro te esfaqueia, acabe com eles de longe para evitar maiores problemas.

Baratas - São encontradas na escola e no hospital, apesar de pequenas e frageis, elas podem incomodar um pouco, então se encontrar uma pelo caminho, não tenha pena de meter bala nela.

Enfermeiras e Médicos - São encontrados no hospital e atacam do mesmo modo que os mini zumbis, mas são mais resistentes e conseqüentemente mais perigosos, ataque-os de preferência a distância.

Macacos - São encontrados na segunda parte da cidade e são bem rápidos, podendo te agarrar facilmente e causar um bom dano, o melhor a fazer é evitá-los.

Monstros Planta - Eles aparecem nos esgotos e são bem chatinhos, pois sempre atacam em grupos ou atacam se pendurando no teto, se encontrar um pelo caminho não pense duas vezes em detoná-lo.

Toupeiras - Aparecem nos esgotos no caminho para o parque de diversões, não causarão problemas se você evitá-los.

Sombras - São os inimigos mais perigosos do jogo, elas aparecem em Nowhere e é muito difícil de vê-los, então tome muito cuidado.

Detonado

Ruas de Silent Hill

Você conhecerá a policial na moto, ela é Cybill Bennett, Harry pergunta onde estão todos, Cybill diz que ele é a única pessoa que ela viu em toda a cidade e que tudo que ela sabe é que algo bizarro está acontecendo, ela diz ainda que irá até a cidade vizinha pedir reforços, Harry então decide procurar Cheryl, Cybill pergunta se ele tem uma arma, como a resposta é negativa, ela dá uma Handgun para Harry, do lado esquerdo do balcão tem um Health Drink e uma faca, do lado direito tem outro Health Drink e um mapa da cidade, além de um save point, salve seu jogo e examine o rádio em cima da mesa, tente sair e um monstro invade o local, equipe a Handgun e acabe com ele, quando ele cair, chegue perto dele e aperte X para dar um chute e acabar de vez com o bicho, faça isso toda vez que matar um monstro, pegue o rádio em cima da mesa, ele irá alertá-lo toda vez que um monstro estiver por perto, saia do bar.

Siga para o local indicado no mapa, siga até o final ignorando os cachorros por enquanto, entre na porta seguinte e siga em frente até outra porta, entre e pegue a munição no chão pegue também um Steel Pipe e um bilhete de Cheryl dizendo para Harry seguir para a escola, o local será marcado no mapa, siga para Levin St. até o cruzamento seguinte, siga para a direita até um beco sem saída examine os papeis, para encontrar outra dica: "Dog House", volte para a Levin St. e procure por uma casinha de cachorro, examine-a para pegar a chave da casa em frente e entre nela, pegue o First Aid Kit ao lado e siga até a cozinha, pegue as caixas de munição e o Health Drink, a porta seguinte está trancada por três cadeados, examine o mapa ao lado e Harry irá copiá-lo, agora o mapa dá a localização das chaves dos cadeados, siga para o local com uma reta, você deve chegar a um beco, siga até uma porta de tela e entre, pegue a chave perto da cabeça do cachorro e também um Health Drink, saia e siga para o local indicado com uma seta, procure por uma pequena ponte de madeira e atravesse-a, examine a caixa de correio para pegar a segunda chave, agora siga para o local que resta até chegar em um carro de polícia, pegue a terceira chave no porta malas e handgun bullets no chão, volte para a casa com os cadeados seguindo reto por essa avenida até chegar em Levin St., mas antes vire na primeira rua a direita e entre na loja de conveniências, aqui tem três health drinks e um first aid kit, agora sim siga para a casa com os três cadeados e de posse das três chaves destranque a porta, antes de sair salve seu jogo, vai escurecer de repente, pegue dois health drink em cima da mesa e saia pela porta de madeira, siga pela direita e em seguida pela esquerda, no final vá pela direita e pegue um health drink e handgun bullets, agora siga um longo caminho até chegar na escola.

Escola

Pegue o mapa da escola no banco e entre na porta seguinte, siga para Infirmary, para encontrar o único save point da escola, sempre que precisar salvar venha pra cá, pegue um first aid kit e um health drink no armário, saia e siga para a Reception, examine os papeis e em seguida entre na porta ao lado, pegue handgun bullets e examine o quadro na parede, saia e siga para o Courtyard, as outras duas portas estão trancadas pelo outro lado, examine a torre do relógio, a porta no centro está trancada, de cada lado dela tem uma placa dizendo "A Golden Sun" e "A Silver Moon", bem, siga para a porta em frente, cuidado com os mini zumbis, tome uma boa distancia e mande bala neles, uns três tiros devem derrubá-los, não esqueça de chutá-los depois ou eles voltam pra te chatear, entre na porta logo em frente e pegue mais munição, saia e siga para a única porta que está aberta, neste corredor apenas os banheiros estão destrancados e não tem nada neles, então não perca tempo e suba a escada para o segundo andar, examine as salas de aula para pegar alguns health drinks e handgun bullets, tem munição também no banheiro feminino (não se preocupe, não tem nenhuma garota lá), siga para a Library e entre na porta de acesso para Reserve Library, saia pela outra porta e siga para a sala seguinte, pegue o first aid kit e examine a estátua de uma mão em cima da mesa, saia e siga para a sala seguinte, pegue o Chemical na prateleira e use-o na estátua da mão para pegar o Golden Medalion, siga para a torre do relógio e use-o no local com a placa "A Golden Sun", Siga para a Music Room e examine o piano, digite as teclas de acordo com a figura tosca abaixo:

	5						3	
- -	- - -							

		1			4	2	

Foi o mais próximo de um piano que eu consegui fazer, se tiver alguma dúvida me escreva, de qualquer forma, se fizer corretamente um objeto vai cair da parede, é o Silver Medallion, pegue-o e siga para a torre do relógio, use no local com a placa "A Silver Moon", mas a porta ainda não abrirá, siga para o B1 e entre na única porta destrancada, aperte o botão vermelho na máquina e siga para a torre do relógio, agora a porta está destrancada, entre e desça uma escada, suba outra logo em frente e saia pela porta seguinte.

Escola Alternativa

A escola agora está diferente, mais sinistra, entre na porta a esquerda do relógio e siga para a Infirmary, pegue itens de cura e salve seu jogo, volte ao courtyard e entre na outra porta, siga para a porta em frente e pegue alguns itens, siga para o Storage e pegue a Rubber Ball, saia e siga para a porta a esquerda vasculhe as Classrooms para alguns itens, entre eles o Picture Card, siga para a Reception e entre, pegue o item e examine a porta que estava no quadro, lembra? Use o Picture Card nela para abri-la, entre no banheiro feminino, não tem nada aqui, saia e você estará no segundo andar (que doideira!), entre no banheiro masculino e pegue Handgun Bullets e Shotgun Shells, volte ao banheiro feminino e saia para voltar ao primeiro andar, entre no banheiro masculino e examine a porta no final para encontrar a Shotgun, saia e examine as classrooms para mais alguns itens, em uma delas tem uns telefones, examine-os e tente sair, um deles toca e Harry atende, do outro lado da linha, Cheryl, que pede socorro e depois desliga, saia dessa sala e siga para a escada que vai para o segundo andar, nesse corredor as portas estão trancadas exceto uma, então vá por ela e siga até o locker room, examine o armário que se move e novamente não tem nada nele, volte e um corpo saltará de outro armário te dando um susto, examine-o para pegar a Library Reserve Key.

Saia dessa sala e siga para a Library Reserve que pode ser aberta com a chave que pegou, pegue os itens e entre na Library, pegue os itens e entre na porta seguinte, mas as próximas portas estão trancadas, então volte e siga para a escada que dá acesso ao telhado, entre na porta seguinte e procure por um buraco no chão, dentro dele tem uma chave, mas você não pode pegá-la, um pouco mais a frente tem outro buraco, só que este está vazio, use nele a Rubber Ball e em seguida ligue a torneira a esquerda desse buraco, a água vai fazer a chave descer pelo cano, siga para o courtyard e pegue a Classroom Key perto de um cano de escoamento, agora siga para as salas de aula trancadas e entre, procure por itens e saia pelo outro lado, siga em frente e você chegará a uma porta que dá acesso a escada para o Basement, desça e entre na porta da esquerda para pegar bastante munição e uma Ampoule, saia e siga para a outra sala para mais um enigma, examine a válvula da direita e escolha a primeira opção duas vezes, agora examine a válvula da esquerda e escolha a segunda opção uma vez, para abrir caminho siga por ele para chegar em um elevador, chegou a hora de enfrentar o primeiro chefe do jogo, equipe-se com a Shotgun e dê uns quatro ou cinco tiros no bicho até que ele pare de te perseguir, então recarregue a arma e chegue perto dele, ele vai abrir o bocado pra te engolir, atire imediatamente dentro da boca para liquidá-lo, uns dois tiros bastam, mas cuidado, se ele te engolir mesmo com o life cheio será Game Over, depois de derrotá-lo, a escola voltará ao normal, pegue a K. Gordon Key no chão e

saia desta sala, Harry irá ouvir os sinos de uma igreja e então a dita cuja será marcada no mapa, é hora de seguir para lá.

De Volta as Ruas

Saindo da Escola não volte pela mesma rua que chegou aqui, siga pela rua em frente e vire a esquerda no primeiro beco, vá andando pela direita até chegar em um portão de madeira, aqui é a casa do tal de Gordon, entre nela usando a chave que pegou, pegue os itens aqui e salve se quiser, agora saia e siga para a igreja, entrando, você encontrará uma mulher estranha, ela diz que demônios tomaram conta da cidade e que já sabia que Harry viria, ela também sabe que ele está atrás da filha e diz para ele ir para o hospital, a mulher vai embora, pegue o Flauros e a Draw Bridge Key em cima do altar e alguns Health Drinks espalhados pelo local, saia e siga pela direita até chegar em uma ponte, mas ela está suspensa, ali perto tem uma cabine de comando, suba a escada e entre, pegue o mapa da área comercial de Silent Hill e mais alguns itens, use a Draw Bridge Key no painel de controle para baixar a ponte, agora siga por ela para chegar na área comercial de Silent Hill, antes de seguir para o hospital, dê uma passada na central de polícia, entre e procure em todas as salas para bastante munição, agora saia e siga para o hospital que está marcado no mapa.

Hospital

Na recepção você pode salvar seu jogo siga para a única porta aberta e você conhecerá o Doutor Michael Kauffman, ele diz que não sabe o que aconteceu pois foi tirar uma soneca e quando acordou estava tudo assim, depois que ele sair, entre na porta a esquerda e siga para a porta seguinte para chegar na recepção, pegue um first aid kit e um mapa do hospital na parede, volte para a sala do Dr. Kauffman e siga pela outra porta, passe por essa sala e entre na porta seguinte para chegar a um corredor cheio de portas, algumas estão trancadas, entre na primeira porta aberta e siga para a porta seguinte, pegue o Basement Key em cima da mesa e volte, entre na Kitchen e pegue um Plastic Bottle no fundo da sala, tem também um health drink, saia e entre no Director's Office, atrás da mesa no chão tem um líquido vermelho espalhado, use o Plastic Bottle nele para pegar um pouco, esse é o primeiro passo para se conseguir o melhor final do jogo, mais tarde eu explico melhor, saia e entre na porta seguinte, desça a escada e use o Basement Key para abrir a porta seguinte, aqui tem duas portas abertas, siga para a do fundo, pois na outra não tem nada, ative o gerador de energia e siga para o elevador, saia no primeiro andar e volte, saia no segundo andar e volte novamente, a porta seguinte está trancada, siga para o terceiro andar, saia e volte novamente para o elevador, agora apareceu um botão para o quarto andar que antes não havia, aperte-o.

Hospital Alternativo

Nesse andar só tem uma porta aberta, siga por ela e desça até o terceiro andar, entre em um dos banheiros e pegue uma pedra azul, examine todos os quartos, em um deles tem um video cassete, voltaremos aqui mais tarde, outro tem um health drink, siga para o corredor leste, cuidado com as enfermeiras zumbis, entre na primeira sala e procure por uma bolsa de sangue, entre nos outros quartos para mais itens, na penúltima sala tem a pedra amarela, siga para o elevador e vá direto para o primeiro andar, examine a máquina de refrigerante três vezes para pegar três health drinks, siga para o directors office e pegue a pedra vermelha, examine as outras salas para outros itens, uma delas está trancada e precisa de uma chave, Harry ouve um

barulho do outro lado, siga para o segundo andar e examine os quartos que estão abertos, em um deles tem um monstro sangue-suga, use a bolsa de sangue nele para abrir caminho e pegar a pedra verde, em outra sala está o isqueiro, agora siga para a sala com uma porta cheia de quadrados, você deve colocar as pedras da seguinte forma, a partir da pedra branca, no sentido horário coloque-as nessa ordem: azul, verde, amarelo, vermelho, se fizer corretamente a porta abrirá dando acesso a outro corredor.

Na primeira sala aberta acabe com as enfermeiras e siga para a porta seguinte para pegar a Basement Storeroom Key, volte e siga para a outra porta aberta para pegar o álcool, siga para o Basement, mas antes de ir para o Storeroom examine as outras salas, em uma delas tem um Martelo, uma ótima arma, mas um pouco difícil de usar, siga para o Storeroom e examine o armário, repare que tem uns arranhões no chão perto dele, empurre do outro lado para revelar uma porta secreta, entre nela e você chegará em um alçapão, mas algumas plantas bloqueiam o caminho, use o Alcool nelas e em seguida toque fogo usando o isqueiro, agora desça e siga até a porta seguinte, use o martelo para acabar rapidamente com as enfermeiras, e siga para a segunda porta da esquerda, Harry verá a foto de uma jovem chamada Alessa, pegue o Medicine Room Key e saia, entre em outra porta para pegar uma fita de vídeo, siga para o local onde tem um video cassete e use a fita nele, mas não dá pra ver nada só dá pra ouvir uma menina falando umas coisas estranhas, bem, volte para o primeiro andar e abra aquela porta que estava trancada e onde Harry ouviu um barulho, você conhecerá Lisa Garland, uma enfermeira do Hospital, ela diz que alguém a acertou por trás e quando ela acordou tudo estava desse jeito, de repente Harry começa a se sentir estranho e desmaia, quando acorda aquela mulher estranha que você encontrou na igreja aparece e se apresenta com Dhalia Gillespie, ela diz que Harry chegou tarde demais e manda ele ir a uma outra igreja, ela vai embora mas deixa em cima da mesa a Antique Shop Key, pegue-a e saia do hospital, olhe no mapa um grande quadrado amarelo representando o shopping center e um pouco mais a frente um pequeno quadrado representando uma loja de antiguidades, siga para lá e ao chegar entre na porta que está aberta e abra a porta seguinte com a chave que recebeu de Dhalia, lá dentro empurre o armário no fundo para revelar uma passagem, Cybill aparece e diz que todas as saídas da cidade estão bloqueadas, os carros e telefones não funcionam e aparentemente não há como sair daqui, Harry pergunta por Cheryl e a policial diz que viu uma garota ir para a área do lago, depois da conversa entre na passagem e saia pelo outro lado, Harry verá um altar, pegue o machado na parede e tente voltar, Harry irá desmaiar e terá um sonho com Lisa, quando ele acordar o local estará mudado, saia daí e siga para o shopping center ao lado do antiquário.

Shopping Center

Ao entrar, tente subir as escadas e uma imagem de Cheryl irá aparecer nas telas, suba as escadas e procure pela única porta aberta no local, entre e salve seu jogo, pegue um first aid kit e alguns Rifle Shells, agora saia e siga pela esquerda, Harry vai cair num local cheio de areia, equipe a shotgun e prepare-se para mais um chefe, uma larva gigante, ela fica entrando na areia e costuma sair embaixo de Harry para atacar, fique correndo sem parar e quando ela sair meta bala, depois de uns 8 tiros ela irá fugir abrindo uma passagem, antes de seguir por ela pegue o Hunting Rifle nesse local, agora vá para a delegacia novamente para pegar mais munição, saia e siga para o hospital, lá chegando, siga para o Medicine Room para encontrar Lisa, ela diz que só tem um caminho para chegar na área do lago e é por uma entrada para os esgotos perto da escola, saia do hospital e siga pelo único caminho possível, que é uma escada para o telhado de um prédio, lá você terá que enfrentar mais um chefe, lembra

daquela larva, pois é, ela agora se tornou uma linda mariposa, equipe-se com a shotgun, pois não vale a pena gastar a munição do Rifle com ela, atire sem parar e quando for atingido por seu ferrão duas vezes, use um health drink ou um first aid kit, essa batalha será muito fácil, depois que derrotá-la, desça e siga para a ponte que dá acesso a outra parte da cidade, você irá parar direto no local que Lisa indicou, o portão está fechado com cadeado, use o martelo ou o machado para quebrá-lo (bem que a gente podia fazer isso com outras portas hein?), agora é só descer as escadas.

Esgotos

Esse lugar é um pouco chatinho no começo, pelo fato de você ainda não ter um mapa, siga em frente e tenha cuidado com os monstros planta, ao chegar num cruzamento vá pela esquerda até o final, pegue munição e volte até uma ponte para o outro lado, atravesse-a e siga pela esquerda até o final para pegar mais itens, volte até o local do cruzamento e siga pela direita até encontrar uma porta de grade amarela, entre por ela e siga até uma mesinha com um save point, pegue a Sewer Key no quadro de chaves e um mapa na mesa, agora ficou mais fácil, olhe no mapa e siga para o local com um risco azul, chegando lá, use Sewer Key para abrir a porta, continue seguindo em frente até chegar em uma escada, suba e em seguida vá pelo único caminho disponível, chegando no final tem uma porta, entre nela e você chegará em outra porta trancada, siga pelo outro caminho até chegar em um beco sem saída, examine a poça de sangue para pegar a Sewer Exit Key, assim que pegá-la três monstros planta irão te atacar, acabe com eles se quiser ou simplesmente fuja, volte até a porta trancada e use a chave para abri-la você chegará na escada de saída.

Área do Lago

Pegue alguns itens na casa em ruínas e o mapa da área na placa adiante, examine o mapa e siga para o Annie's Bar, esse é o segundo passo para se conseguir o melhor final, ao entrar Harry irá salvar o Dr. Kauffman de um monstro, depois da conversa, Kauffman vai embora, mas ele esquece no chão a carteira, dentro dela tem a Kauffman Key e o Receipt, examine esse item e você verá um número de 4 dígitos, pegue os outros itens do local e saia, siga para o Indian's Runner e entre com o código que viu no Receipt, lá dentro tem alguns itens, examine a cômoda atrás do balcão para pegar a chave do cofre, abra o cofre e dentro dele tem drogas que não servirão de nada pra Harry, perto do cofre tem um papel pregado na parede, examine-o e você verá uma receita de bolo com um código no final, anote-o, sem mais nada para fazer aqui, siga para o hotel e procure do lado de fora uma porta com um painel numérico, entre com o código que viu no papel do Indian's Runner para destrancar a porta, entre e pegue um Imã no sofá, entre na porta ao lado e pegue alguns itens, examine a moto e saia, siga para o balcão apenas para salvar seu jogo se quiser, saia e siga para o pátio, agora vá até o quarto N° 3 que pode ser aberto com a Kauffman Key, entre e empurre a cômoda no canto para revelar um buraco com uma chave dentro, use o Imã para pegá-la e volte até o local da moto, use a chave nela e Harry irá encontrar uma garrafa com um líquido vermelho igual ao que encontrou no hospital, nessa hora Kauffman aparece e toma a garrafa de Harry e diz que aquilo não é da conta dele, em seguida ele vai embora.

Saia do hotel e siga para a área do porto, no caminho a cidade irá mudar de novo siga até um barco e entre, você encontrará Cybil, depois de muita conversa, Dhalia aparece e diz que para salvar Cheryl, Harry deve deter um tal de Samael, um tipo de demônio, ela diz ainda que ele deve ir a dois lugares, O Farol e o Parque de diversões, Cybil diz que irá até o parque,

enquanto Harry vai até o Farol, pegue os itens na cabine e siga para o farol (Lighthouse) que está indicado no mapa, o caminho é um pouco longo e cheio de inimigos, portanto tenha cuidado, ao chegar no farol suba as escadas até o topo, lá você verá Alessa, mas ela logo desaparece, saia do farol e você voltará direto para o barco, como Cybil ainda não voltou, Harry fica preocupado e resolve ir atrás dela, siga para o local indicado no mapa e desça as escadas para mais um passeio no esgoto, só que dessa vez tem um mapa logo no começo, aqui não tem segredo, siga o mapa até um local cheio de cavalinhos de carrossel boiando e uma escada, suba por ela para chegar ao parque.

Parque de Diversões

Bom, isso aqui tá mais pra um parque dos horrores, mas tudo bem, siga sempre pela direita até chegar em uma barraca com um save point, salve seu jogo e continue seguido pela direita até encontrar o carrossel, entre nele e você encontrará Cybil, mas parece que ela está possuída por uma força maligna e atira em Harry, agora é hora dar o último passo para conseguir o melhor final, assim que a cena terminar, chegue perto de Cybil, sem medo e use nela aquele líquido vermelho que pegou no hospital, lembra? Isso salvará Cybil do monstro que a estava possuindo, mas caso você tenha feito a besteira de esquecer o líquido no hospital, então não tem outro jeito senão matá-la, equipe-se com o Rifle e fique dando voltas no carrossel, para não ser atingido pelos tiros, faça isso até que Cybil apareça sentada num dos cavalinhos, nessa hora mire, dê uns dois tiros nela e volte a correr, fique repetindo esse procedimento até que uma hora a munição dela acaba, nessa hora tome uma distancia razoável e mande bala até que ela caia.

Caso tenha salvo Cybil, Harry conta pra ela que Cheryl na verdade não é sua filha biológica, ele e a esposa a encontraram abandonada e a adotaram, ele começa a pensar que talvez Cheryl tenha alguma coisa a ver com isso tudo, mas que vai tentar salvá-la, não importa como, a cena então muda para o encontro de Harry com Alessa, ela usa uma magia para derrubá-lo e cria uma barreira que o impede de seguir, mas então o Flauros (aquele item que você pegou na igreja, lembra?) começa a emitir uma energia que enfraquece Alessa, Harry exige que ela devolva Cheryl, então Dhalia aparece e você descobre então que Alessa é filha dela, Dhalia usa uma magia e as duas desaparecem, Harry começa a se sentir estranho de novo e vai parar no Medicine Room do Hospital junto com Lisa.

Nowhere (Lugar Nenhum)

Depois da conversa com Lisa, saia pela única porta aberta, siga em frente até um elevador, este local é bem confuso, é uma mistura de todos os outros cenários do jogo, por exemplo, você está em uma sala de aula da escola, quando entra em outra porta já está no hospital, e o pior é que não tem mapa aqui pra te ajudar, bem, no primeiro corredor tem três portas com palavras escritas nelas, em uma está escrito "Phaleg", em outra "Ophiel" e em uma terceira, "Hadgit", existem ainda três outras salas onde estão as chaves destas, mas para pegá-las você precisa de alguns itens especiais, uma chave está presa na torneira de um banheiro, outra está no relógio em uma sala do Antique Shop e a terceira está em uma gaiola de passarinho trancada, bem, siga então para a porta que sobrou, ela te leva a uma escada como a do Basement do Hospital, só que a porta seguinte te leva a uma sala de aula da escola, siga para a porta do outro lado e você vai estar em uma sala do hospital alternativo, pegue um alicate e uma chave de fenda em cima da mesa, siga para a sala do banheiro e use o alicate na torneira para pegar a "Key of Ophiel", use-a para abrir a porta de mesmo nome.

Aqui a maioria das portas está trancada, apenas uma está completamente aberta e outra precisa de um código para abrir, vá primeiro nela e examine o painel ao lado e entre com a senha "ALERT", mas aí você pergunta, aonde está lógica nisso? Bem, se você examinar a placa do lado esquerdo da porta vai ver uma lista de pessoas que morreram no hospital e a esquerda dos nomes tem números, até aí tudo bem, siga então até o final do corredor e você verá outra placa que dá a dica que as iniciais dos nomes das pessoas deve ser colocada de acordo com a idade delas, ou seja, os números ao lado dos nomes representam as idades daquelas pessoas, entendeu agora? Aberta então a porta entre e siga para a porta seguinte, pegue o "Amulet of Solomon" na parede e volte, Lisa vai aparecer, ela fala umas coisas estranhas e então seu corpo inteiro começa a sangrar, Harry deixa ela falando sozinha e se manda, siga para a outra porta aberta, aqui tem outro enigma, são três painéis com números e acima deles símbolos que representam os signos de Sagitário, Touro e Gêmeos, você deve pressionar apenas um botão em cada painel, pressione os seguintes botões:

Sagitário - 6

Touro - 4

Gêmeos - 8

Aí você me pergunta de novo, qual a lógica nisso? Repare que a figura que representa o sagitário tem 2 braços e 4 pernas certo? Isso totaliza 6, já o touro tem 4 patas e os gêmeos tem 4 membros cada um o que totaliza 8, aí você pergunta novamente, como que eu descobri isso?, Simples, existem quatro painéis nas paredes com outros signos e alguns números embaixo, Cancer (caranguejo) -10, Aries (carneiro) - 4, Peixes - 0 e Libra - 2 (esse aí eu não entendi, balança tem perna?), entendeu agora? Bem, resolvido o enigma pegue a "Stone of Time" e leve até a sala onde está o relógio, use a pedra nele para pegar a "Key of Hadgit", use-a para abrir a porta com o mesmo nome.

Entre no elevador e siga para o segundo andar, em uma das salas que é igual a do Shopping Center, pegue o "Crest of Mercury" e o "Ring of Contract", em outra sala pegue uma câmera, existe ainda outra que tem uma placa de ferro na parede, use a chave de fenda nela para removê-la, você verá uma chave mais não pode pegá-la agora por causa da eletricidade, volte para o elevador e siga para o terceiro andar, aqui você verá um altar igual ao do Antique Shop, tem duas portas que precisam de um código para abrir, use a câmera nos dois quadros para revelar algumas formas neles, agora mexa nos painéis das portas e aperte os botões de modo a formar as figuras vistas nos quadros e então abra as portas, em uma delas tem apenas um health drink, em outra está a "Birdcage Key", siga então para a sala com a gaiola e use a chave para abri-la e pegar a "Key of Phaleg", então já sabe pra onde ir não é?

Aqui tem várias portas, a primeira da esquerda está trancada e tem a palavra Bethor escrita, a segunda está aberta e te leva a uma sala onde você pode pegar a "Anhk", a terceira também está aberta, mas não entre agora, a primeira porta da direita está aberta e parece-se com a cozinha do hospital, examine o armário e lhe será dada a opção de pegar um item, escolha NÃO e em seguida use o "Ring of Contract" no armário, agora sim, pegue a "Dagger of Melchior" e saia, se por acaso pegar a adaga sem usar o anel terá uma surpresa muito desagradável, a terceira porta está trancada e tem a palavra Aratron escrita e a segunda está aberta entre nela e examine as estantes até encontrar um saquinho de jujubas, escolha "Yes" e Harry irá abri-lo, dentro dele está a "Key of Bethor", entre na porta

seguinte e aqui tem um video cassete, onde você pode ver aquela fita que pegou no hospital mais claramente, parece que Alessa foi vítima de experiencias com algum tipo de droga e o Dr. Kauffman está envolvido, siga para a sala com o nome Bethor e abra-a, lá dentro tem um gerador de energia igual ao do hospital, desligue-o, agora você pode pegar aquela chave que estava protegida pela eletricidade, siga para lá e pegue a "Key of Aratron", siga para a sala correspondente e entre, você verá Dhalia, Kauffman e mais duas pessoas conversando, depois da conversa, pegue o "Disk of Ouroborus" na cômoda, agora saia e siga para a porta logo em frente, a porta seguinte está trancada e para abrí-la você deve usar nela os itens "Amulet of Solomon", "Crest of Mercury", "Anhk", "Dagger of Melchior" e "Disk of Ouroborus", antes de entrar, salve seu jogo pela última vez e entre.

Você verá Dhalia tentando levar Alessa para algum lugar contra a vontade dela, depois da conversa, desça as escadas e você encontrará Dhalia e Alessa e tudo então será revelado, Dhalia usou a própria filha para invocar um demônio chamado Samael e parece que Cheryl é uma parte de Alessa ou coisa assim, se você tiver salvo Cybil no carrossel, ela irá aparecer e tentar deter Dhalia, mas adianta, Alessa se transforma e fica toda iluminada, se tiver salvo o Dr. Kauffman no Annie's Bar, ele irá aparecer e vai jogar aquele líquido vermelho em Alessa, então o demônio Samael sairá de dentro dela e depois que ele matar Dhalia, você terá que enfrentá-lo, caso não tenha salvo Kauffman você irá enfrentar a própria Alessa, seja como for o esquema para vencer é o mesmo, ela fica imóvel no centro da sala e possui um único ataque em que vários raios atingem Harry, para escapar fique correndo ao redor dela até que ela lance os raios então mande bala com o Hunting Rifle, dê uns cinco tiros e volte a correr para escapar dos raios, repita esse procedimento até acabar com ela e se for atingido pelos raios recupere-se imediatamente.

Bem, agora é só curtir o final de acordo com suas ações no jogo, valeu pessoal e até o próximo detonado.

Armas

ARMA: Handgun

ONDE ENCONTRÁ-LA: Você ganhará de Cybil no começo do jogo.

AVALIAÇÃO: A boa e velha pistola automática, presente em todos os jogos deste tipo, ela é eficiente contra qualquer inimigo e você deverá usá-la praticamente todo o jogo, mas não é aconselhável usá-la contra chefes.

Kitchen Knife (faca)

No balcão do "Café" onde o jogo começa.

A arma mais fraca do jogo, infelizmente você é obrigado a pegá-la para sair do café, mas nem vale a pena se arriscar com essa coisa, caso falte munição no começo do jogo, a melhor opção é fugir dos inimigos.

Steel Pipe (cano de ferro)

No beco onde você encontra o bilhete de Cheryl te dizendo

para ir para a escola.

Eficiente contra os cachorros e baratas caso você queira economizar munição, mas evite usá-la contra qualquer outro inimigo.

Shotgun (escopeta)

No banheiro masculino do primeiro andar da escola alternativa.

Arma de alto impacto, bem eficiente contra todos os inimigos e alguns chefes.

Hammer (martelo)

Na sala do gerador do hospital alternativo

Esta é a melhor das armas brancas, excelente contra inimigos terrestres e pode ser útil até contra alguns chefes, mas é um pouco difícil de usar devido ao seu peso.

Axe (machado)

Na parede perto do altar no Antique Shop

Um pouco mais fácil de usar do que o martelo, mas não é tão poderosa, portanto dispensável.

Hunting Rifle

No local onde você enfrenta a larva gigante no Shopping Center

A arma mais poderosa do jogo, eficiente contra qualquer inimigo, mas a munição é um pouco escassa então é melhor guardá-la para ocasiões especiais.

Katana (espada)

Termine o jogo uma vez conseguindo o final Bad+ comece um novo jogo e siga para a casa com a "Dog House", lá dentro tem uma porta que antes estava trancada, agora ela estará aberta, lá dentro você encontrará a espada.

Não posso fazer uma avaliação pois nunca a usei.

Rock Drill (furadeira)

Termine o jogo uma vez conseguindo o final Good+ comece um novo jogo e siga para o posto de gasolina ao lado da igreja, entre na porta que está aberta, pegue o tanque de gasolina e siga para a sala de controle da ponte móvel, entre na sala de baixo e use a gasolina na furadeira para poder pegá-la.

A Rock Drill não é tão poderosa como o martelo mas tem a vantagem de manter os inimigos a distancia economizando assim itens de cura, ela é excelente contra inimigos lentos como as enfermeiras e médicos zumbis, mas é desaconselhável usá-la contra qualquer outro inimigo.

Chainsaw (moto-serra)

Siga o mesmo procedimento da Rock Drill, só que a Chainsaw está localizada na vitrine de uma loja a esquerda da igreja em um beco sem saída.

Tudo o que foi dito sobre a Rock Drill vale para a Chainsaw, a diferença é que a Chainsaw, na minha opinião, é bem mais divertida (he he he!).

Hyper Blaster

Termine o jogo conseguindo o final UFO, comece um novo jogo e ela já estará no inventário.

Essa arma tem algumas vantagens, como o altíssimo alcance, mira laser e munição infinita, mas infelizmente ela consegue ser mais fraca do que a Handgun, portanto nem pense em usá-la contra chefes pois isso pode ser seu fim.

Finais

Em Silent Hill algumas ações que você executa ou não durante o jogo determinam o final, existem 5 finais diferentes sendo que um deles só pode ser conseguido depois que você terminar o jogo pelo menos uma vez, abaixo segue uma relação dos finais e como conseguí-los, só não vou contar o que acontece pra não estragar a surpresa ok?

Final Bad + - Não salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar e mate Cybil no carrossel.

Final Bad - Não salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar e salve Cybil no carrossel.

Final Good - Salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar e mate Cybil no carrossel.

Final Good + - Salve o Dr. Kauffman no Annie's Bar e Cybil no carrossel.

Final Ufo - Termine o jogo uma vez em qualquer dificuldade conseguindo o final Good +, será mostrada depois dos créditos um item chamado Channeling Stone, lhe será dada a opção de salvar o jogo, salve e deverá aparecer o nome Next Fear, carregue esse salvamento e você começará um novo jogo em uma dificuldade maior, siga para a Loja de Conveniencia na rua logo em frente a rua do Café, onde o jogo começa, lá você poderá pegar a Channeling Stone, para conseguir o final Ufo você deve usá-la nos seguintes locais:

- Terraço da Escola Alternativa;
 - Pátio da frente do hospital antes de ir enfrentar a mariposa gigante;
 - Pátio do Hotel na área do lago;
 - Dentro do barco antes de ir para o farol;
 - No alto do Farol depois que Alessa sumir.
-

Esse detonado foi feito por Ash_Riot, se você quiser publicá-lo em seu site, não tem problema, desde que eu seja informado e receba os devidos créditos.

Outros Detonados meus que você pode encontrar no Gamefaqs:

Chrono Trigger
Final Fantasy VI
Final Fantasy VIII
Final Fantasy Tactics
Goof Trop
Grandia
Legend of Legaia
Megaman X
Megaman X2
Megaman X3
Megaman X4

Megaman X5
Megaman X6
Parasite Eve 2
Resident Evil 2
Resident Evil 3
Tales of Phantasia
Xenogears

Dúvidas, sugestões, críticas, elogios escrevam para rcrdfrts@hotmail.com, obrigado.

This document is copyright Ash_Riot and hosted by VGM with permission.