

# Silent Hill — Lurkmore



**Silent Hill** (*яп.*, *кит.*, *рау.* Тихосранск) — серия японских видеоигр в жанре Survival Horror от компании Konami. Содержит уйму страшных моментов, [расчленёнку](#) (в цензурных рамках), мега-коллекцию штампов из разных хороших книг и фильмов (в основном, американских — от Стивена Кинга до Джона Карпентера), [Глубокий Смысл](#) в дозах, заведомо превышающих летальную, высоко**фапабельных** героинь и очень хорошую музыку. Поскольку действие игр происходит в США, все герои — американцы, а английские версии игр отличаются [относительным качеством перевода](#), многие игроки вообще не ассоциируют «Сайлент-Хилл» со Страной Восходящего Солнца. По мнению старых поклонников серии, не изменявших игре с 1999 года, Silent Hill [уже не тот](#), нынче его делают совсем не те люди, что прежде, нововведения в геймплее превращают игру в аркаду/шутер/патинко и вообще.

## Суть такова

«Замок сломан, я не могу открыть дверь.»

— Суть игры

Где-то на северо-востоке Америки есть городок Сайлент-Хилл. На самом деле, их целых три штуки: просто мёртвый город с иррациональным количеством тумана на улицах и его «тёмная» потусторонняя версия, утыканная окровавленными больничными каталками, колючей проволокой, распятыми трупами и прочими ублажающими душу детальками. Несмотря на то, что третьё — хорошее, годное (или не годное, согласно одноимённому фильму) для обитания воплощение городка таки существует, протагонисту там побывать так и не удастся (за исключением Трэвиса Грейди в SHO, нахождение которого в реальном мире составляло дорогу от фуры до пепелища, а также Генри Таунсенд из SH4 успел отдохнуть в солнечном Сайлент-Хилле до событий игры). Попавший в город герой/героиня, страдающий всеми мыслимыми психическими заболеваниями, обязан продвигаться по обоим Сайлент-Хиллам замысловатым маршрутом по схеме «вот двадцать закрытых дверей и одна открытая, за которой лежит ключ к одной из закрытых дверей, за которой ещё двадцать закрытых дверей и одна открытая».

[Silent Hedgehog](#)  
Silent Hedgehog (как оно было на самом деле)

Сюжетная механика игры сочетает в себе попытку разгадать какую-нибудь древнюю загадку Сайлент-Хилла и буквальную экскурсию в подсознание протагониста с целью понять, [кто же его всё-таки изнасиловал в детстве](#). Это изящное сочетание и придаёт смысловой части игр свежесть, цепляющую всё новых фанатов. Под ногами путаются монстры, обычно малоопасные, зато вызывающие нервную икоту одним своим видом (чего и добивались разработчики). Иногда путь герою преграждают боссы или головоломки. [Корованы](#) грабить нельзя, зато можно смотреть длинные скриптовые сценки, пугаться, искать киноцитаты и размышлять о Великих Тайных Смыслах и о Смысловом Величии Тайн.

Каждая часть Silent Hill имеет [большое количество](#) альтернативных концовок и скрытых видов оружия (от огнемёта до [лучей любви](#)), многие из которых недоступны при первом прохождении игры, что сильно способствует развитию [усидчивости и терпения](#).

Музыка почти ко всем играм серии была написана очень хорошим, годным композитором Акирой Ямаокой. Вокальные партии исполнили Мэри Элизабет МакГлинн и Джо Ромерса.

## Собственно игры

### Silent Hill

«Что это была за тварь?!»

Родоначалник серии, заложивший все основы и вообще. Был выпущен лишь на PlayStation в 1999 году, получил заслуженно **высокую оценку критиков**. Был клоном успешного **Resident Evil**, но отличался мистическим сюжетом и полностью трёхмерной графикой. В силу возраста и общей чахлости платформы графон, как говорится, вырвиглазый, но даже эти уродцы сжирали все ресурсы системы и пресловутый непроницаемый туман был введён для того, чтобы хоть как-то снизить нагрузку. **Внезапно** эта погодная аномалия стала одной из фишек игры, хотя подобный туман раньше был сплошь и рядом. Управление под стать графике: такое же корявое, годное только **для вспашки полей**, но не для противостояния монстрам. А некоторые из них были те ещё засранцы. Возьмём призраки маленьких дохленьких детишек. Представь, анон — идёшь ты по школе, радио трещит, значит где-то рядом гуляет монстр<sup>[1]</sup>, но ты никак не можешь его найти (фантомы прозрачны, обладают только слабой тенью) и тут... ХНЫК НАД УХОМ! В первый раз кирпич пробивает стул, во второй раз пол, а в третий летит напрямиком в ад.



Вероятно, это собачья будка...

Краткое изложение сюжета: писатель по имени Гарри Мейсон едет с **малолетней** дочерью Шерил в городок Сайлент-Хилл, по дороге туда дочка исчезает и Гарри вынужден её разыскивать. В ходе поисков он узнаёт, что Шерил **не совсем реальна**, а за всеми жуткими событиями в городе стоит полуживая девушка Алесса.

### Probably a doghouse

Известный пример **взаимоисключающих параграфов**, растиражированный на **4chan** как макрос. Представляет собой скриншот из первого Silent Hill, на котором герой осматривает собачью будку и изрекает: «Probably a doghouse, though I'm not sure since there's no dog around.» («Вероятно, это собачья будка, хотя я в этом не уверен, поскольку рядом нет собаки.») Шизофрения заключается в том, что именно в этот момент на Гарри Мейсона налетает собака-монстр.

### Silent Hill 2

«Убить человека — очень просто. Приложил пистолет к голове... бабах! »

— Эдди Домбровски о принципе действия пистолета



Джеймс собрал все предметы

Вторая часть игры, вышедшая в 2001 году на PlayStation 2, Xbox и в 2002 на PC. По праву считается лучшей частью серии. Главным героем игры является некто Джеймс Сандерленд, чьё имя, по задумке сценариста, переводится как «потерявший связь с реальностью». Игра начинается с того, что он приезжает в Сайлент-Хилл, «курортный городок, где он провёл лучшие дни с Мэри», своей ныне покойной женой, так как внезапно получил письмо якобы от её имени, где она просит встретиться с ней, в их «особом месте, где им было так хорошо». Мучимый чувством утраты любимой и вопросом «Какого хера происходит?», он решает отправиться за ней, хоть и знает, что Мэри — мертва.



Бассейн закрыт. В нем СПИД.

Факт «особого положения» второй части в серии можно объяснить довольно драматичным сюжетом, который позаимствовал ключевую идею из, малоизвестного в широких кругах, фильма «Шоссе в никуда» этого вашего **Дэвида Линча**. Также есть отсылки к фильму «Лестница Иакова» откуда взято, например, характерное дрожание головы у медсестёр, ну и зелёная куртка ГГ очень похожа на ту, что носил ГГ фильма. Всё это приправлено высоким градусом **психоделики**, с минимальным приближением к хоррор-штампам современности (чем часто грешили последующие серии), а также

винrarнейшим [саундтреком](#).

В частности, на пользу игре пошла внятная структура. Влезание в собственное бессознательное ГГ сопровождается планомерным посещением бессознательных ряда других залётных ебанашек, кои обладают весьма распространёнными [IRL](#) комплексами. При этом даже травма изнасилованной отцом барышни решена изобретательно и смело в визуальном плане, не говоря уже о ненависти [школьника-жиртреста](#) ко [всем](#) [человекам](#) (тема всем понятная, но удивительно слабо раскрытая мировой культурой). Собственно беда ГГ — вина перед смертельно больным близким человеком (которую также предпочитают упрощать или вообще обходить в большей части художественной продукции) — освоена чрезвычайно обстоятельно и лично некоторым анонимусам весьма близка. Всё это щедро присыпано густопсовыми, лютыми обертонами [подавленной сексуальности](#).



[Awesome Eddie](#)

Вышедшие впоследствии порты для Xbox и PC оказались довольно кривыми, за что портировщикам Creature Labs пришлось очень сильно извиняться в обращении к игрокам, делать спасительный патч и давать советы в Интернете, как избежать критических проблем (таки надо отдать должное портировщикам, ибо те, кто портировал трилогию [Resident Evil](#) на ПК, например, вообще кляли болт на игроков, как и Capcom). После такой драмы Konami перестала доверять сторонним портировщикам, и следующие игры серии портировала с PS2 уже сама Team Silent. Ныне же, накотив поверх Enhanced Edition и Indirect Sound, большинство проблем на ПК-версии пропадает, и играется вполне неплохо.

Спустя примерно 20 лет после выхода из-за некоторых как иностранных, так и русскоязычных ютуберов возник немалых размеров срач между фанатами SH1 и SH2. Вообще, споры между ними были чуть ли не после выхода SH2, но до настолько больших масштабов он никогда не доходил, и спорщики до этого обычно расходились с миром. Основные претензии в сраче, кратко:

От фанатов SH1 к SH2:

- На город из SH1 полностью забили бибу и взамен сделали унылый посёлок городского типа, бродить по которому уже не так интересно, как в SH1. Дизайн улиц посредственный, только интерьеры более-менее.
- Кривой движок, пусть и пытающийся демонстрировать неплохую по тем временам графику, но при приближениях камеры демонстрирующий огрехи разного рода, начиная с облысевших сосен и заканчивая кринжовой мимикой в определённые моменты в кат-сценах (а-ля [Мор: Утопия](#)).
- Кривая механика игры. Особенно это касается врагов и, что самое главное, гвоздя программы в виде Пирамидоголового (о котором ниже). Последний реализован хуже всех в игре; стрельба и удары по металлической пирамидоголовой голове вызывают саркастический смех у адекватного игрока. А беготня от него в подвале больницы вообще отдельная [попоболь](#) (в частности, на высоком уровне сложности, на котором, не стреляя и не избивая его, добежать до лифта вдвоём не удастся).
- Довольно неоднозначный, вызывающий вопросы и полный воды сюжет.
- Излишнее количество сексуального подтекста ([спермотоксикозники](#) и прочие [девственники](#), однако, довольны).
- Нелогичность загадок.
- СПГСия уровня [Николая Дыбовского](#).
- Уже не так страшно, пропало выживание, следовательно, звать survival-horror'ом этот психологический триллер не может.

От фанатов SH2 к SH1:

- Устаревший графон, который уже совсем-совсем [не Крузис](#) в наши дни.
- Притянутость культа вместо психологического хоррора.
- Как следствие, меньше СПГС, так необходимого сайлентофагу.
- Не поставить на диск для PS1 или образ для эмулятора моды на улучшение графики и прочие свистелки-перделки, которыми ныне так изобилует ПК-порт SH2.

## Пирамидоголовый

Он же Красная Пирамида (так его называл сам Джеймс), он же Пирамидхэд (Pyramid Head) и Бугимен (Boogeyman). Самый популярный и узнаваемый персонаж серии, являющийся де-факто её символом. Собственно, это не совсем персонаж, а монстр, имеющий вид здорового мужчины в кожаном фартуке и с напяленной на черепушку



Каноничный вариант



чугунной пирамидой размером со среднюю ванну. Смотрит на всех, как на говно. Близ финала игры появлялся в двух экземплярах. Таскает с собой огромный окровавленный нож соответствующих пропорций. Молчаливо, но энергично насилует всё, что шевелится, уже не шевелится и вообще уже никогда не пошевелится. По этой причине является иконой всех интернетов и живым воплощением понятия [Rape](#).

Воплощённость упомянутого понятия объясняется кирпичной сценой изнасилования рядового монстра сабжем (жертва, в свою очередь, символизирует подавленную сексуальность, будучи двумя нижними половинами женщины). Фактически, Пирамидоголовый, как ясно сообщает игра, является образом профессионального насаживателя на кол, доведённым до логического конца профессиональной конфигурации. Собственно, внушительный эффект придаёт персонажу не только его прикид, но и контраст между его, казалось бы, неограниченной физической силой и манерой таскать свой и так устрашающий тесак (а именно — натужно подтягивая последний по полу со страшным скрежетом).

В обоих фильмах и SH: Homecoming внешний вид Пирамидхэда несколько отличается от оригинала: с пирамиды убрана одна грань, вместо сплошных стенок появилась решётка, да и сама пирамида стала несколько меньше относительно тела, ибо рост ПХ сменился со среднестатистического на двух-с-половиной-метровый, а вместо сутулого тельца в мясницком фартуке был прикручен шликабельный торс с кубиками, руки с внушительной мускулатурой и юбка из человеческих шкур. Мучительно-волочащиеся манеры движения, тем не менее, остались на месте. Олдфаги, конечно же, негодуют, но в фильме реализация ПХ прошла на пятёрочку, так как всё исполнял актёр-хореограф, а не компьютерная модель.



Современный вариант [ИРЛ](#)

Согласно [одной из недоконцовок](#) SH: Homecoming, Пирамидхэды размножаются, надевая эти самые чугунные ванны на голову вышедшим в тираж протагонистам игр. Что есть ересь, ибо он является всего лишь олицетворением подсознательного желания Джеймса наказать самого себя. Хотя, это может быть интерпретацией того, что таким образом ГГ полностью поглощён чувством своей вины.



Культовик The Order, прообраз ПХ



Источник вдохновения Джеймса (SH2)



PyramidHead Белый Охотник (SHO)



PyramidHead Бугимен (SHH)



Арбузоголовый, армянская предтеча



Математическая шутка. Ха-ха.



Мама Пирамидхэда



Пирамидхэд за компьютером



## Silent Hill 3

«Так тебе они кажутся монстрами? »

— Винсент о принципе мышления Хизер

Третья часть игры вышла в 2003 году на PlayStation 2 и PC и была обругана фанами за несерьёзность и вторичность, что, впрочем, не помешало им массово, неистово **фапать** на главную героиню — Хизер (которая одновременно является подростками Шерил и Алессой из первой части и **девочкой-волшебницей!**). Действие доброй половины игры было перенесено из Сайлент-Хилла в другой город, где Гарри с дочерью скрывались от членов сайлент-хилловского культа. Город большой, **с метро и небоскрёбами**, но ровно тем же количеством больничных каталок, колючей проволоки и распятых трупов. Особенно доставляет метро (почти везде без намёка на освещение). Спускаясь туда с истерично шипящим приёмником (фирменная фишка), можно перекусить очком арматурины. Впрочем, ближе к концу действие переходило в тот самый Сайлент-Хилл. Игра порой напоминала первую и вторую части, пару локаций просто позаимствовали у них без каких-либо особых изменений. Самые наблюдательные по мере прохождения даже обнаружат сохранялки из первой части. Использовать их по назначению уже нельзя, зато можно прочесть, что там писал Гарри Мейсон. В графическом плане игра, безусловно, улучшилась, что особенно касалось PC-версии; лица героев (в катсценах) по детализации и качеству анимации не уступали лицам из **Half-Life 2** и даже вполне свободно его превосходили.

**Silent Hill 3 storeroom.**  
When you see it, you'll  
shit bricks



Богиня  
Богоматерь



Действуй!



Косплей



Клаудия Вульф



Она смотрит на  
тебя, как на  
**еретика**



Хизер VS Алесса  
(*спойлер*: А если  
быть точнее, то  
это не сама  
Алесса (ведь  
Алесса уже  
мертва), а её  
"проявление")



Хизер и божество  
Сайлент-Хилла



На могиле  
(*спойлер*: Гарри  
Мейсона)

## Silent Hill 4: The Room

«Какого чёрта?.. »

— Генри Таунсенд обо всём и обо всех

Насчет происхождения этой части были две противоречивые версии. Первая гласит, что «Комната» изначально разрабатывалась как самостоятельный проект, не имеющий никакого отношения к серии, и была на ходу втиснута предприимчивым издателем во вселенную SH. Суть второй версии — игра таки являлась «сайлентхилловой» с

самого начала, но ориентировалась на привнесение новых идей и разрабатывалась как новая часть серии, причем её разработка шла параллельно с третьей частью. Пытливый фанат же может легко удостовериться в правоте второй версии, если внимательно ознакомится с [интервью разработчиков](#). При желании, в сети можно найти видео с интервью во время разработки игры, где вторая версия, опять же, подтверждается.

Что было замечено в первую очередь фанатами, так это отсутствие радио, которое своим шумом оповещало игрока о присутствии мутантов неподалёку, и фонарика. Также стал ограничен инвентарь, который компенсирован сундуком в квартире Генри (многие любят называть этот сундук бездонным). По сюжету ограничение инвентаря обусловлено тем, что Генри должен путешествовать между «мирами» налегке, без лишней кучи вещей. А разработчики прокомментировали это прибавлением реалистичности.

Естественно, все эти новшества не пришлись по духу тем фанам, которые больны [синдромом утёнка](#).

Игра оказалась самой психоделической, бессвязной и ~~наименее~~ ~~страшной~~ в серии (хотя по массе оригинальных находок она сравнялась с первой Silent Hill). Объектами для [фапа](#) на этот раз оказались соседка Генри, Айлин, и грудастенькая Синтия Веласкес (*спойлер*: до тех пор, пока её не растерзал главный злодей [Уолтер Салливан](#)). Главный герой достаточно приглянулся анонимусам из-за неиллюзорной [хиккиобразности](#). Возможность подглядывать в щёлку за Айлин (там ещё есть [волшебный кролик](#) из третьей части) — тоже годный, кошерный фансервис. Некоторыми считается как самая яойная часть сериала, что отразилось на фанарте. Стоит отметить, что разработчикам следовало поработать напильником над данной игрой. Глядишь, было бы меньше бессвязности в некоторых сюжетных моментах, а то и не пришлось бы игрокам бегать по второму кругу по старым локациям («мирам»). Но, видимо, фантазия иссякалась.

## Silent Hill: Origins

«Её кто-то выпотрошил и [вырезал ей глаза](#).»

— Трэвис Грейди о собственноручно выпотрошенном трупe  
(произносить бесстрастным деревянным голосом)

Четвёртая-с-половиной часть игры, приквел ко всей серии, созданный [почему-то](#) не японцами, а англичанами из британского отделения [Climax](#) (к тому же [чуть более, чем наполовину](#) состоящего из [венгров-гастарбайтеров](#)). От старой команды остался один композитор Акира Ямаока. Фапающие на все японское [виабу](#) поспешили объявить передачу разработки игры на Запад предательством, а игру — заведомо [унылым говном](#). И оказались в общем-то правы, потому что англичане выпустили унылую копию с сильным привкусом фанфика, полную надёрганных из первых трёх игр штампов и от них, в общем-то, мало отличимую (единственным нововведением стала возможность перемещаться из туманной версии города в ацкую строго по собственному желанию). Только и осталось кричать «У этого пиндосского убожества нет души!». Ныне практически забыта. К тому же, для своей платформы, то есть [PSP](#), игра смотрится вполне адекватно. На PS2 также присутствует, и даже вполне себе эмулируется. Анонимус, заценивший данный вариант, отмечает: игра проходима, работает стабильно, но есть весьма тролльский момент: при включении фонарика в тёмной комнате изображение превращается в [HEX](#). И лечится это только установкой софтверного режима рендера. То есть, SHO клал на любой новенький GeForce большой и ржавый. Также SH: Origins доказывает, что наш протагонист является замаскированным [Онотоле](#). Феномен можно лицезреть, когда ГГ раскладывает подставки для капельниц, телевизоры, тазы, печатные машинки и ещё воз всякого оружия с патронами в придачу по отсекам своей бездонной жилетки. Ко всему прочему, герой куда больше остальных в серии упарывается веществами: помимо обычных лекарств и ампул (теперь, кстати, так и сказано в описании: сильнодействующие вещества), можно бутылками жрать [кофеиновый энергетик](#).

## Silent Hill: Homecoming



Silent Hill 4: looks fun



SP о сабже

«Эта игра-моя самая любимая часть после 4й и 1й :)»

Это единственная игра, в которой мне всегда интересно и приятно смотреть ВСЕ заставки, и слушать. Я прохожу 7й раз и ни разу не пропускал ни одну заставку! Нравится это видеть, слышать, переживать снова и снова :) [...]

[...] Я бы не сказал что мне игра нравится больше чем 2я и 3я часть, я бы сказал что **я СХХ люблю, реально люблю**, как 4ю и 1ю части, а вот 2 и 3я у меня таких чувств не вызывают.

»

— *Толян о любви к презренному SHH*



Объект вечного **фапанья** среднестатистического фаната

За разработку пятой части (2008) взялась уже американская студия *Double Helix* (они же бывшие *The Collective* и *Shiny Entertainment*), вызвав очередной всплеск ненависти **виабу**. Американцы не только понатаסקали штампов из старых игр, но и передрали энное количество ценных идей из хорошего, **расового** фильма «Лестница Иакова» (который, вообще говоря, влиял ещё на самые первые *Silent Hill* — оттуда уже во вторую часть стащили характерное для монстров подёргивание головой<sup>[2]</sup>). Впрочем, они внесли довольно лихую боевую систему быдло3Dфайтинга-с-двумя-с-половиной-комбо, зачастую сводящую весь ужас от встреч с монстрами (а заодно и удовольствие от игрового процесса) к нулю; в шутер, впрочем, превращать игру тоже не стали, что расстроило некоторых **неофитов**.

Также игра могла похвастаться рекордным количеством баянов: от выдранных кусков из «Лестницы Иакова» и «Хостела» до самого монстрятника, а заодно уж, чтобы не перетруждаться, авторы передрали кучу элементов из одноимённого фильма (хотя некоторые анонимусы доселе утверждают, что даже БОГИ часто копирастили. Ну и хуй с ними). Типа теперь у нас будут игры по фильму по игре, да.



**Косплей**. Тема сисек не раскрыта

Кроме баянов, в неизмеримых количествах присутствуют баги, артефакты, тотальная несовместимость с чем угодно (включая Xbox 360 и PS3), а также столь прекрасно завышенные системные требования (в PC-версии). Благодаря вышеперечисленному ветка игры на официальном форуме Стива тотально доставляет (знающим английский). **Бурление говн** насчёт неиграбельности порта и похуизма разработчиков создали множество презабавнейших ситуаций. Так, фраза **Epic Fail** повторяется более чем стоицот раз на форуме по отношению к добропорядочным **идиотам** у кого «не идёт» от лица тех, кому посчастливилось попасть в круг избранных, у кого идёт flawlessly. Троллинг, срач и холивары укомплектовывают ветку чуть менее чем полностью.

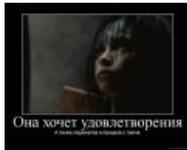
### Целиться из-за плеча

**Игромания** (а конкретно — сферический мудака Игорь Асанов, который, похоже, обзоры пишет исключительно на основе Ютуб-прохождений), обозревая как раз боевую систему игры, явила народу новые «**корованы**» — абсурдистскую фразу, моментально локально меметизированную на форумах Игромании и затем разнесённую по **интернетам**:

...в *Silent Hill* давно не хватало возможности целиться из-за плеча, перекатываться по земле и **делать комбо**. <...> Человеческий экшен в *Silent Hill*! Об этом мы (и весь мир) просит Konami вот уже пять лет.

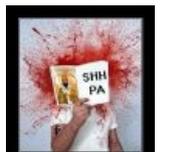
Винной тому отсутствие собственной игрожурской фантазии и **надмозговой** перевод дневника разработчика. Немедленно последовали **доставляющие ответы**.

К слову, в следующем номере чувствуя свою вину Игромания запилила другой вариант обзора, что вызвало недоумение у тех, кто за драмой не следил (особенно у тех из них, кто в SH не игрался).



### Общая меметичность

На бордах Homescoring используется как эталон хуёвого, быдло-стайл хоррора для школоты. Если анонимус выражает недовольство камерой, управлением (или отсутствием тумана в SH4 с фонариком), сложностью сюжета (отмазка одна — СПГС, на что быдло в принципе не способно), то он быстро, решительно отсылается каноничной фразой «иди заебашь в хамьякаминг, быдло». Кроме того, SHN вызвал всплеск творческой активности фэндомы игры, породив рекордное количество фотожаб, высмеивающих контент игры и её ЮОВА-сущность, без учёта «перекаатов и прицелов с плеча». Вдобавок, в Xbox-версии игры есть ачивка «Lurk no More». [Такие дела.](#)



SP даёт тебе почувствовать разницу

SP о недопущении SHN PA

Унылый демотиватор от Зервана

Николя Саркози о переносе выпуска SHN



Boogie-VoogieMan by SP

Фредди против Джейсона Бугимена

JoyLink порт

Чака-чака-бугимен



Таблица эмоций ГГ

ОРГАЗМ!!!!1

Высер ортодоксального фаната

SHN-Bioshock



«Хомякаминг - Канон.» © SP



Креатив от SP



SP прогнозирует



НЕНАВИСТЬ

## Silent Hill: Shattered Memories

«После всех наших разговоров и обсуждений... вы искренне считаете, что ваш отец был похищен инопланетянами? Когда вы говорили о культурах и демонах, и то было больше смысла! »

— Доктор Кауфманн об НЛО

Очередной сайлент («переосмысление» первой части), исключительно на Wii, PSP и PS2. С одной стороны, убрали эти перекаты, прицелы, тыканье ножами и т. д. Далее, вся игра перемежается психологическими тестами а-ля «Кто из этих людей на фото спит, а кто мёртв?». В зависимости от ответов будет изменяться окружение, события, монстры и размер буферов женских персонажей. Однако, кровь заменили на лёд, монстры дико однообразны (даже несмотря на randomness их изменений), и рубить их больше нет (за исключением шикарной загадки в классе искусств в школе), а есть только штуки типа «дёрни вимоутом за эту штуку и поверни вправо, и там будет ключ»; герой носится по городу с навороченным КПК с фотиком, MMS, GPS и ещё Б-г знает чем — для прохождения надо звонить с этого пепелаца множество раз и фоткать унылые пейзажи. К слову, ГГ бесппроблемно плавает в ледяной воде, хотя СПГС-кун говорит, что если пройти игру до конца, то станет понятно, как у него это получается. В целом, игра получилась лучше Homcoming'a, однако невооруженным глазом видно, что идеи спёрты из Clock Tower, Fatal Frame, Alone in the Dark и т. п. игр. Музыка писал всё тот же незабвенный Ямаока.



Суть игры

При всей своей неканоничности, SHSM оказался великолепным **триллером** — не страшным, но гнетущим, майндфакковым, умным. Получив свободу от «канона», британцы выписали шикарные диалоги, наполнили игру деталями и идеями, которые *tom* SH обычно переводил на воду визуализации и метафор. Проще говоря, игра оказалась шедевром не меньше, чем SH1, но... не Сайлент-Хиллом. Совсем. Вообще. И это главная причина срачей, которых, правда, критически мало — после феноменального провала SHN и жидкого хлюпа SHO серия растеряла львиную долю фанатов и вообще внимания игроков.

## Silent Hill: Downpour

«Все лучшие игры по SH Конами уже сделала. Не понимаю, к чему все эти вопли.»

Как будто вы хотите новую часть Дума или Half-Life.

Это то же самое как например Достоевского умоляли бы в своё время написать продолжение для «Преступления и наказания».

Люди, вы что? У вас всё есть! Все части SH на любой вкус, теории разжёваны, саундтреки выложены, инфы до кучи... Лучше предыдущих игр в серии по SH ничего и никогда уже не выйдет. Чему расстраиваться?

»

Очередное труположество (на этот раз чехов) с известной франшизой. Протагонистом является зэк по имени Мэрфи Пендлтон, [тюремный грузовик](#) с которым терпит аварию около Сайлент-Хилла (о чёрт, как же оригинально!). Музыка в этот раз писал не Акира Ямаока, а [Дэниел Лихт](#), прославившийся саундтреком к сериалу [Dexter](#), винрарнейшему экшену от первого лица [Dishonored](#), а также работой над over 9000 унылых сиквелов к годным фильмам типа «Детей кукурузы» или «Восставшего из Ада». Список его работ в той же Педивикии смотрите сами. После ознакомления с оним закрадывается подозрение, что [Dexter](#) и [Dishonored](#) — его единственный настоящий вин и Лихта позвали потому, что он недорого берёт. А скорее, просто потому что главному дизайнеру [нравится сериал Декстер](#). *Sad but true*. Однако, несмотря на прошлую сомнительность и недотягивание до уровня ушедшего Ямаоки, Дэн постарался и почти выбился в вин. Омрачает разве что халтурный заглавный саунтрек от [Кукурузеров](#), понравившийся только заядлым фанатам группы. Ну согласитесь, кому понравится, когда мелодичный голос Мэри МакГлинн (SH3 и далее) ВНЕЗАПНО заменяется на прокуренный вокал Джонатана Дэвиса (для фанатов Корна хорошая вроде как новость, но песня ещё более уныла, чем песня к игре HAZE)?



Суровая ментовщица [сурова](#)

Итак, игра вышла в 2012 году и успела насобирать противоречивых отзывов. К сегодняшнему дню у социума сформировалось более-менее адекватное мнение об игре и представляет оно собой то, что критики в среднем ставили игре 7 баллов, но иногда игру беспощадно валили и давали ей 4,5 (IGN), а ещё реже хвалили и ставили положительные оценки. Фанаты же оригинальных частей игру разнесли в клочья, как и все предыдущие западные потуги, не в последнюю очередь из-за следующих причин:

- Графика «Ливня» представляет собой воплощение унылой посредственности седьмого поколения с уклоном в сторону УГ. Если по количеству полигонов и разрешению текстур игра чисто технически является «самой продвинутой» в серии, то в художественном плане спокойно проигрывает не то что 2-4 частям, а даже первой, на сраненькой PSX.
- Дабы ублажить быдло, которое не догоняет, что в Ё-хорроре боевая система намеренно делается простой, неуклюжей и исключительно утилитарной, бои в Downpour были проведены через [YOMA](#)-машину и теперь представляют собой стандартный «шутер от плеча», причём, по иронии, с управлением ещё неуклюжей оригиналов.
- В скитании по однообразному городку и выполнении простеньких и однообразных квестов проводится львиная доля игры. Сюжет максимально банален и посредственен, превышая все допустимые нормы западных хоррор-клише. В попытках сделать игру «типа глубокой», как оригиналы, в сценарии присутствует некоторый психологизм: ГГ канонично обладает множеством тараканов в голове, которые и служат основой всех его кошмаров, (*спойлер*: в частности, идея с ливнем построена на том, что после гибели сына ГГ в реке у самого ГГ развивается гидрофобия. Следовательно, когда в городе начинается дождь, монстров становится больше и борзость их возрастает).
- К остальным минусам можно причислить унылый дизайн монстров (первое время кажется, что на тебя нападают бешеные бомжи) и кривая оптимизация, влекущая за собой частые подтормаживания, провисания FPS, а то и вообще вылеты.

[TRSHE Part 15 - Silent Hill Downpour](#)  
Доскональный обзор от Twin Perfect

## Silent Hill HD Collection

Какбе переиздание 2 и 3 частей в HD. К счастью, вышло это нечто [только на PlayStation 3 и Xbox 360](#). К счастью, потому что кроме прогрессивной развёртки на все 1080 полос, игре похвастаться нечем: оригинальные реплики [переозвучены с таким же невероятным похуизмом](#), с каким подобраны голоса, а всю ржавчину и туман, являющиеся, тацемта, основными атрибутами SH, попросту просрали, оставив отёртые белизмой сверкающие улицы. А разгадка проста: исходники давно просрали, единственное, что удалось найти — какая-то недо-альфа версия, от которой и плясали нанятые негры. Ни о каком апгрейде там, ясен пень, речи уже не шло — тут бы прежнее восстановить. Не вышло.

## Silent Hills aka P.T.

Сначала было затишье, потом наступил Gamescom 2014 и приехавший туда Хидео Кодзима представил всем некую консольную демку под wtf-шным названием P.T. (*спойлер*: Playable Teaser) Она распространялась в PS Store и имеет все повадки какого-то [инди-хоррора](#). Суть такова: кто-то просыпается в грязной комнате, сзади стол с мешком, впереди дверь. За ней Г-образный коридор. В коридоре две двери, обе заперты. В конце третья, за ней лестница и дверь, за которой снова этот коридор. В этом пространстве надо решить пару загадок, найти куски фотографии некоей Лизы (которая уже дохлой может появиться за спиной и заставить высрать немалое количество кирпичей), а за открывшейся одной дверью можно обнаружить ванную с унитазом и раковиной, в которой лежит [НЁХ](#),



Норман Ридус смотрит на тебя эпично, но немного устало. А

похожее на младенца. Потом начнут твориться всякие непотребства, может и вообще не смотрит. и в конце концов, дойдя до финальной загадки, все пришли в ступор. Надо было заставить засмеяться НЭХ в раковине три раза, а условия второго смеха до сих пор неизвестны, но наиболее результативным можно считать вариант «сказать в гарнитуру имя Jageth». Есть подозрения, что это имя ребёнка Лизы, от лица которого, вероятно, и ведётся повествование (угрожающий голос из радио, перебивающий диктора; монолог о бате в конце и т. д.). Вообще в демке огромное кол-во разных интересностей и отсылок, и разбираться в каждой пагубно для моска. Но тому, кому удалось рассмешить ребёнка, после этого звонили по телефону, и кто-то пафосно говорил «Ты был выбран». При вхождении в очередной коридор начиналась заставка. Кто-то идёт по ночной улице, потом оборачивается, мы видим актёра Нормана Ридуса (один из братьев МакМанусов из «Святых из трущоб», а также Дэрил Диксон из «Ходячих мертвецов»), потом экран белеет, звучит ностальгическая музыка из первого SH и высвечивается заставка «Silent Hill», а потом в конце второго слова появляется буква «s». В интернетах медленно, но верно разрастаются срачи насчёт демки и буквы «s» в названии, которую многие считают цифрой 5.

Из всего, что было сказано на выставках и высосано из пальца в интернетах, известно, что всю серию с потрохами отдали под начало Кодзиме, что не есть плохо, ибо в данном случае новому SH обеспечен [мощный сюжет](#) и FOX Engine'овский [ГРАФЕН](#), лишь бы не получился очередной Митол Гир. Норман Ридус таки будет играть главного героя, что тоже добавляет капельку надежды. Но главной новостью для фанатов оказался тот факт, что к проекту привлекли режиссера Гильермо дель Торо, известного [широкой аудиторией](#) по ЮВА-блокбастеру «Тихоокеанский рубеж», а чуть более знающим людям — по архивинитарному «Лабиринту Фавна» и «Блейду 2» (также в послужном списке имеются разные гуро-драмы и триллеры с разнообразными НЭХ, вроде «Кроноса» или «Мутантов», но за пределами Мексики и США сии картины не особо известны), что опять же наталкивает на мысль, что с философией и дизайном монстров в новом SH таки всё будет в порядке. Но всё это лишь приятные обещания и влажные мечты. Сейчас не известно на чём и когда выйдет новый SH, остаётся только ждать, молиться и надеяться. Аминь.

26 апреля случилась ДРАМА неимоверной величины и абсурдности. Гильермо прямо объявил, что SHs заморожен. Спустя несколько минут он опять объявил, что имел в виду, что проект жив, но к нему просто не будет причастен Кодзима, почти уже уволенный из Konami. После в своём Твиттере Норман Ридус сообщил, что игра заморожена. Пока фанаты охуевали, не способные сообразить, какого хуя происходит, Konami забила последние гвозди в гроб игры — разработка игорей серии продолжится, однако все наработки Кодзимы использоваться не будут, Ридус из-за истёкшего срока контракта участвовать также не будет, а Р.Т. и вовсе будет нахуй выпилен из PS Store. Скорее всего, Торо тоже будет скоро попячен от проекта. Ждём [реакции фанатов](#).

Увы, уже 27-го апреля Konami [официально объявила об отмене проекта](#). RIP.

После сперва почти окончательного, а затем и совсем окончательного выпила Р.Т. из PS Store, [ушлые граждане](#), предусмотрительно загрузившие демку на жёсткий диск, начали продавать свои консольки на [Ebay](#) по [заоблачным ценам](#). Судя по количеству подобных лотов, на надписи **\*RARE\*** никто не ведётся, тем не менее, средняя цена на данный момент ~50 000 рублей.

Некими умельцами файлы Р.Т. были содраны с консоли и пересобраны в виде демки на ПК. Даже есть версия с поддержкой VR.

## Последствия

Сайлент-Хилл подарил нам не только увлекательнейший хоррор и винрарнейшую музыку, но и уникальных личностей, взрослых на этой игре. У каждого из них своя судьба, цели, мечты, ожидания, а также способ, которым они отдают дань уважения любимой франшизе. Одни создают идейно близкие игры, другие снимают фильмы по мотивам, остальные же просто сталкиваются с себе подобными на страницах интернет-ресурсов, что зачастую выливается в доставляющие лулзы срачи. В этом разделе речь пойдёт о фанатах Silent Hill, выделившихся особо жаркой любовью к сабжу.

## Идейные наследники

### Siren

Жил да был парень по имени Кейчи, а по фамилии Тояма. И так вышло, что выбрал он профессию геймдизайнера. Взял Кейчи да и встал во главе разработки Silent Hill. А через некоторое время после её выхода собрал порно-плакатики, взял под мышку няшную геймдизайнершу Наоко Сато и свалил из сраной Konami в объятия сраной Sony, под чьим крылом сделал свой хоррор с Таро и слепыми девочками. Называется он Siren или Forbidden Siren, как написано на коробках с игрой для гайдзинов. Игра эта вышла хорроровей любого этого вашего Сайлент-Хилла, и хотя массовой популярности из-за нишевости жанра и высокого уровня хардкорности (полное прохождение первой игры у издавшего вида анонимуса заняло

порядка 20 часов только мейнквест, а со всеми сайд-квестами, секретами, поиском всех документов и открытием секретной концовки — и вовсе 90, что для хоррора совершенно невообразимо) не получила, но любителями повысирать серьёзных кирпичей была воспринята очень тепло, пережила сиквел и вольный ремейк первой игры на PS3 (считаемый многими лучшим, что вообще когда-либо выходило на этой консоли). SilentPyramid'ом Сирена была зело обласкана, накатан [целый сайт на Юкозе](#) с разновсяческими вкусоностями и, конечно же, Плот Анализис.

## Deadly Premonition

Ещё несколько бывших разработчиков из Konami, объединившись в компанию Access Games, сделали весьма неоднозначную игру под названием Deadly Premonition (Red Seeds Profile в Японии). В отличие от Siren, сюжет и сама игра не вышли настолько схожими с SH, но тем не менее, чувствуется то, что Access определённо вдохновлялись Silent Hill и не только им.

Главным героем у нас является элитный сотрудник **ФБР** Френсис Йорк Морган ака «Зовите меня просто Йорк» с явными психическими проблемами (которые, однако, ничуть не мешают ему жить и работать в совершенно невозмутимом виде), который, собственно, и прибывает в этот самый Гринузёл для своего очередного расследования убийства молодой девушки. Попутно агент знакомится с несколькими десятками жителей городка, [катается по большой карте Гринузёла и окружной местности](#) и то и дело попадает в некое «[параллельное измерение](#)», кишачее кучей красных растений и [зомбиподобных](#) существ a-la Siren и [неведомым ёбаным чуваком в красном дождевике и с гигантским топором](#). Там же Йорк каким-то образом находит странные предметы и, совмещая их, открывает общую картину произошедших событий. В период сна герой попадает в некое странное измерение в красном лесу с двумя ангелами (внезапно похожими на двух маленьких близнецов из городка), дающими небольшие подсказки по ходу сюжета. Также можно собирать всякие аптечки, оружие (которое, судя по всему, перекочевало из Origins ввиду огромнейшего наличия холодного быстропортящегося оружия и всего шести огнестрелов), есть, пить, курить, спать, ~~есть~~, ~~есть~~ бриться, одеваться в разные костюмы и даже, блджад, рыбачить (sic!) — в общем, для кинца весьма богатый геймплей.

Разработчики очень хорошо постарались передать атмосферу игры, сделав шикарный сюжет в стиле этих ваших Twin Peaks, X-Files и того же Silent Hill, а также добавив кучу действительно весёлых моментов и даже ломания четвёртой стены, до кучи ещё и добавив туда весьма недурный саундтрек. Правда, ввиду того, что изначально игра выходила на Xbox 360, [графон оказался весьма «мыльным»](#) (на больших экранах «мыло» и вовсе застилает всё, что не в фокусе), а вкупе с тем, что это ещё и [кинцо](#), DP может породить не очень хорошее мнение о самой игре среди людей чуть ли не с первого взгляда. Однако, если игрок всё же больше ценит [геймплей и сюжет](#), а не [графику](#), Deadly Premonition сможет затянуть весьма надолго, оставив очень хорошие впечатления.

Спустя три года немецкий издатель Rising Star переиздал игру на PS3 (а спустя ещё полгода — даже на PC) под заголовком Deadly Premonition: The Director's Cut. Обещали улучшенную графику и поддержку геймпадов на PC вместе с DLC-комплексом, но в итоге графа на PC выглядит ничуть не лучше Xbox'овской, оставшись на уровне начала нулевых (управление на геймпаде таки для PC-шников сделали, но только на Xbox-контроллерах, да так, что даже [хороший, годный x360се](#) не помогает). Однако, DLC действительно добавили (теперь Йорк может щеголять в цветастых костюмах, а напарница Эмили переодевается в [неку \(фурфаги одобряе\)](#)). До кучи можно переодеть убийцу в сраный Хеллоуинский балахон Жнеца и окончательно убить атмосферу серьёзного сюжета. Также управление на клавиатуре и мыши оказалось на редкость для портированных с консолей игр весьма неплохое (не хуже, а то и лучше, чем в SH 3-4). Даже добавили официальный саундтрек (в комплекте с игрой, правда, не предоставляется).

К концу 10-ых стало известно, что к разработчику Deadly Premonition Swery65 присоединился ни кто иной, как сам Кейтиро Тояма, и оба заявили, что совместно разрабатывают сиквел Deadly Premonition 2: A Blessing in Disguise. Выходит в июле 2020 года эксклюзивно для Nintendo Switch.

## Alone in the Dark

Стоит также добавить, что японцы не были первопроходцами в жанре: французы из мало кому известной Infogrames ещё в далёком 1992 году сделали весьма известную [олдфагам](#) видеоигру Alone in the Dark, которая, в свою очередь тоже изначально являлась исключительно одноплатформенной игрой, но на ПК времён [DOS](#) и [Mac](#). За четыре года вышло аж три части + аддон Jack in the Dark.

Сюжет разворачивается в начале XX века. Главных героев на выбор два: сыщик Эдвард Карнби и родственница семьи особняка Эмили Хартвуд. В первой части Карнби заказывают осмотреть старинный



Леденящий душу ниппонский андед



Йорк, во всём своём маниакальном великолепии

особняк и описать имущество, щедро заплатив за это (соответственно, Хартвуд приезжает расследовать убийство дяди). Однако, доехав до дома и дойдя до чердака, начинается сущий ад, когда из окна и двери начинают вылезать зомби и крылатые **HEX** (однако, сего можно избежать путём задвигания тяжёлых предметов к окну и двери). Теперь главная задача ГГ: выбраться из адского дома. Зомби, собаки из треугольных полигонов,двигающиеся статуи и латы, полтергейсты, HEX в ванне, даже пират с саблей (!) — все эти существа так и жаждут смерти героя.



Ужасы девяностых

Что характерно, в отличие от последующих Silent Hill и Resident Evil, просто так неприятелей убить нельзя (за исключением зомби и собак, падающих после **серии ударов руками и ногами**), на каждого противника есть своё оружие или его нет вовсе. В книгах и пергаментах почти всегда попадаетесь очень полезная инфа в виде подсказок к прохождению, например, миф о Золотом Руне. Однако, не все книги стоит читать, так как после прочтения одной из них можно и **принять ислам**. Также не все вещи стоит использовать сразу, пока не будет известно их истинное назначение (к примеру, старая сабля).

Минусов в игре тоже было немало: **графон** в разы уступает не то, что первой Silent Hill, даже первому Resident Evil. Сказывается DOS'овская пикселизация. Немало вещей абсолютно не нужны для прохождения и почти все после первого использования — тоже, однако они всё равно остаются в инвентаре. Учтывая, что в нём помещается всего 20 предметов, минус очевиден, несмотря на реализм. Японцы таки пофиксили: в SH такой фигни нет, к тому же, инвентарь, как было написано выше, не ограничен. Также в некоторых комнатах нет света, но это незаметно, пока вы не зайдёте в них и экран при этом не погаснет полностью. Спасает лампа, но использовать её намного труднее, чем фонарик из той же SH. Загадки намного труднее и коварнее: сломав на вид ненужные старую саблю и зеркальца, можно попасть в тупик при прохождении, ибо почти все вещи — ключевые, и терять их ни в коем случае нельзя.

Однако, саундтрек весьма радует качеством и атмосферой, а любители ретро оценят по достоинству три пластинки с классическими произведениями типа «Голубой Дунай» и «Танец Смерти».

По мнению олдфагов, остальные части уже не настолько труь, как первая (вспомнить только сиквел, ушедший в ущербные пострелушечки между Эдвардом Карнби и пиратами (sic!)), а The New Nightmare и б-гомерзкий высер 2008 года вообще угробили серию. Первое весьма спорно (хотя геймплей знатно похерен, графику весьма улучшили, да и саундтрек даёт просратьсья), в то время как второе является непоколебимой истиной. Кстати говоря, **труп до сих пор насилуют**.

Также есть два фильма от **Уеболла** с одноимённым названием и, как всегда, не имеющих ничего общего не то, что с оригинальной трилогией, но даже с последними частями. Трэш, угар и содомия — всё как всегда.

## Nowhere

Эту игру разработала ещё в 2007 году очередная французская компания DeValley, но уже для мобильных устройств. Несмотря на графику в стиле пиксельных JRPG и довольно линейного игрового процесса (как и большинство Java-игр), всё же смогла доставить любителям игр, похожих на SH. В отличие от разработов, которые частенько вместе с атмосферой также пиздят и сюжеты игр, здесь всё вышло безо всякого плагиата. Есть своя история с раздвоением личностей и двумя сюжетными линиями, в середине объединяющимися в одну, и даже 2 концовки. Саундтрек, несмотря на ущербность звука в мобилках того времени, всё же отлично вписывался в игру. Игровой процесс выживания в стиле сабжа был максимально передан, по меркам мобильной платформы. В игре были даже боссы, причём каждый со своей тактикой во время сражения с ними.

Несмотря на высокие оценки рецензентов в год выхода игры, особого фурора не произвела; разве что только среди тех фанатов SH, у которых в то время были мобильники и которые хотели себе «тот самый Сайлент Хилл» на телефоны, а серия жанра «point-n-click» их не устраивала.

## Cry of Fear

Мод для **Half-Life**, вышедший ещё в 2011 году и наделавший очень много шума в свои годы в Интернете, набравший кучу фанатов ещё до выхода, во время одних лишь анонсов. Повествует нам об истории некоего Саймона Хенриксона и его злоключениях. В наличии: Стокгольм и его окрестности, беготня от монстров (бестиарий по размерам приличен) и их расстрел немалым арсеналом оружия, фонарик в мобильном телефоне и смс-сообщения на его экране (хностальхаторы оценят), интересный сюжет и его внезапные повороты, ну и, конечно же, куча пугалок разного рода (куда же без них в истинном survival horror'e?) Глядя на окружение, диву даёшься, что *такое* вышло как мод на столь старенькую игрушку (секрет в проработанном освещении и тенях, да и вообще довольно качественной, по меркам мода, проработке).

Фактически, разработчики сделали работу над ошибками создателей серии Silent Hill, взяли всё самое хорошее, годное из неё и собрали воедино в один мод. Фанаты любой из игр найдут в ней что-то знакомое: любители SH3 вспомнят метро, а фанаты SH2 ту самую переправу через озеро на лодке. И ещё многое другое.

Работа авторов далеко не первая. До этого Андреас Рённберг ещё в 2006 году выпускал тоже неслабо прогрессивную (но уже локально, в сообществе модмейкеров и любителей модов) *Afraid of Monsters*. Позже, в 2008 году, благодаря позднее примкнувшему Джеймсу Мэрчанту, перевыпустил в виде режиссёрской версии уже максимально обработанную, с сюжетом и без остатков моделей из HL. Позднее, после работы над кооперативным модом *Resident Evil: Cold Blood*, набравшись опыта, фанатов и людей в команде, мододелы и приступили к описываемой выше игре.

После выхода CoF Андреас Рённберг признался, что survival horror, как жанр, всё-таки умер в классическом виде ещё к концу 90-ых, и его уже не вернуть. Тем не менее, несмотря на это, Рённберг заявлял, что бросать хобби не собирается и будет продолжать радовать нас новыми проектами.

Спустя некоторое время, в 2013 году мод вышел как отдельная игра в *Стиме*, ещё и бесплатно (с непринудительным донатом, от \$10+ разработчики дают пистолет-пулемёт). Причаститься можно [тут](#). Присутствует поддержка сторонних сюжетных модификации на CoF, запускаемых в меню игры. В лаунчере также есть ссылка и на их предыдущую *Afraid of Monsters*. Для тех, кто Стим не любит, есть старая версия на [ModDB](#), также бесплатно (но требующая Half-Life для запуска).

## The Evil Within

Попытка сделать дань уважения и перевести обездоленную аудиторию Тихого Холма хоть на что-то. Имеются две части, первая сделала главным сценаристом Резиков. В играх присутствует овердохуя отсылка и пасхалок, вроде сейфоголового, концепция скитания персонажа в извращённых реальностях, спасение близкого человека с разбирательством в ситуации или в себе, сеттинг игры, японская хуйня и тому подобное. Кайфануть как от Сайлента не получится, но как от игры по мотивам — таки да.

## Фильмы

### Silent Hill

Примерно в 2002 году один насквозь упоротый фанат Silent Hill решил это дело экранизировать. Если бы это был обычный насквозь упоротый фанат Silent Hill, всё дело бы не вылезло за рамки мутного Home Video, пафосно выложенного на ближайший SH-поклоннический сайт и тут же всеми забытого. Однако фанат был не очень обычный — это был французский режиссёр Кристоф Ган (Cristophe Gans, дружелюбно переименованный отечественными [надмозгами](#) в англонемца Кристофера Ганса), как раз на волне успеха своего самого дорогого французского мегатрэша «Братство волка» переехавший в Голливуд и получивший уже от американцев миллионные бюджеты на съёмку очередного мегатрэша. Ган начал усиленно трясти Konami на предмет «Дайте мне права на экранизацию, я вам такой фильм сниму!». И снял. Из японцев в съёмках фильма не принимал участие никто — разве что Ган состоял с основными разработчиками в массовой переписке, выпрашивая у них разрешения на каждую мелочь. Любопытным является тот факт, что изначально Кристоф Ган планировал съёмки фильма по мотивам именно Silent Hill 2, но впоследствии решил, что лучше сначала показать зрителю именно историю города и его мифологию из SH1, а не перепетии психологического хоррора из SH2.

В 2006 году фильм с бюджетом 50 миллионов долларов, грамотно вложенных в спецэффекты и зарплаты расово австралийским актёрам (среди которых затесался англичанин — [Боромир всея Новой Зеландии](#) — Шон Бин, правда, на подпевках) вышел на экраны, заслужив благосклонные рецензии критиков<sup>[3]</sup> и [бурление](#) SH-фанатов, заранее уверенных, что фильм окажется говном (пока его снимали, на свет успела появиться пара высеров [Уве Болла](#), уверив всех, что после первого *Mortal Kombat* нормальных фильмов по играм уже не сделают).

Основная причина для бурления была та, что Ган и сценарист Эвери лихо пересмотрели весь сюжет и всю концепцию первой игры. Главным героем вместо Гарри Мэйсона стала женщина — некая Роуз ДаСилва, город Сайлент-Хилл был переведён из разряда «обычный-курортный-городок-в-котором-ВНЕЗАПНО-туман-и-монстры» в разряд «шахтёрский-город-в-котором-горят-шахты-основано-на-реальных-событиях», а мутная конамиевская философия «Из боли и страданий родится Бог, и мы вступим в новый Рай!» была заменена более понятным «А давайте мы будем [жечь ведьм!](#)». Тем не менее, всё, в общем-то, осталось на своих местах — нервный родитель бегаёт по заброшенному городу за призрачным ребёнком, есть туалет, школа, больница и т. п., есть некомпьютерные монстры, включая загастролировавшего из Silent Hill 2 Пирамидхэда, способного срывать кожу всего лишь дёрнув за сиську, тьма, сирены, кровь, мясо, кишки, сжигание на костре (крупным планом) и немерено красивые компьютерные переходы из одного мира в другой (передрано в *Origins* и *Homecoming*). Кроме того, для фильма не написали ни секунды музыки — вместо этого набрали расовых саундтреков Ямаоки из всех существующих игр и переаранжировали, при этом распахив куда попало, что сильно, сильно, блджд, одебилело музыку. Таки да.



Фотожаба на постер фильма

## Пепел или снег

Любопытна находка создателей фильма, заменивших хлопья снега из Silent Hill 1 на хлопья пепла, извергающиеся из горящих шахт. Не видевшие в силу каких-либо причин первую игру фанаты считают, что пепел был и в оригинале. Это раскрывает определённые возможности по детектированию и троллингу. Особое распространение мем получил после эпичного опроса в одной из вконтактских помоек.

## Silent Hill: Revelation

Вторая серия вышла на экраны Пиндостана 26 октября 2012, в Рашке — на день раньше. Кристофер ДаСилва превращается в Гарри Мейсона, используя [философские презервативы](#). Состав сценаристов и режиссёров сменился чуть более, чем полностью, а 25-летняя Хизер Мэйсон с белоснежной кожей не очень-то напоминает недосыпающую веснушчатую героиню третьей части. Для поддержания игровых канонов создатели придумали мутную историю с участием атсральных переходов и расщепления измерений, разделили печать Метатрона на две половинки и даровали главгадам Клаудии и Леонарду Вульфам монструозные боевые формы не без элементов БДСМ. Частный детектив Дуглас Картланд из важного второстепенного персонажа превратился в расходное мясо для начала фильма, Гарри Мэйсон так и не был убит, хотя [его играет Шон Бин](#), а эксцентричный жрец Ордена и соперник Клаудии Винсент Смит внезапно стал её сыном (!) и одноклассником Хизер. Фанаты срут кирпичами, глядя на романтическую линию между Винсентом и Хизер (американский фильм десятых, хуле). Пафосная финальная битва между ПХ и Миссионером в кругу огня прилагается. Фильм, хоть и будучи рассчитан на широкую аудиторию, содержит немислимое количество отсылок к оригинальной серии: Трэвис Грэйди, подвозящий главных героев на фуре со словами «Сайлент-Хилл... Давненько я тут не проезжал», автобус с заключёнными и полицейским эскортом, проезжающий прямо в стену тумана, монстроформа Клаудии, рентгеновские снимки финальных боссов в больничке, красная туфелька в мотеле, каноничные медсёстры, карусель с чудовищными лошадьми и Нимб Солнца — только начало. В целом, сиквел не был слит, но вином его тоже не назовёшь. [СП говорит — плохо сделали, тупо](#). На Метакритике фильм получил эпическую оценку [16/100](#) баллов.



Она выглядит явно не на 17

## Silent Hill Plot Analysis

А ты читал Silent Hill Plot Analysis от SilentPyramid? Прежде чем рассуждать о Silent Hill, почитай. Вот тогда с тобой можно будет разговаривать.

— Среднестатистический SH-задрот — [анонимусу](#)

«*Silent Hill plot analysis om SilentPyramid*» — полная драмы и пафоса [книга](#), публиковавшаяся в [интернетах](#) с 2004 по 2006 год и написанная российским [задротом](#), скрывающимся под ником, естественно, SilentPyramid и неопределённого пола (о себе оно писало и в [мужском](#) и [женском](#) роде, и подавало недоумевающим поклонникам подсказки в пользу обеих версий). Представляет собой тысячестраничное дотошное копание в сюжетах четырёх существовавших на тот момент играх серии и фильма.

Хотя SilentPyramid даже не знал(а) японского и при написании своего опуса руководствовался лишь английскими переводами игр да пары таких же переводных гайдов к ним, его творение обладает совершенно мозговыведающим эффектом — фэндом в своей массе поклоняется этой «Библии Silent Hill» как некоему священному писанию, а от [трезвомыслящих людей](#) требует прочитать SHPA. Или [GTFO](#). Сам(а) же SilentPyramid долгое время считался(-лась) в SH-фандоме местным аналогом [Капитана Очевидность](#).

В 2005 году SHPA был переведён группой энтузиастов на английский язык и размещён на GameFAQs.com, произведя на англоязычный фэндом совершенно чудовищное действие — возможно, ещё большее, чем на российский, точно так же прокомпостировав всем мозги. Следует заметить, что кроме вышеупомянутого, на GameFAQs.com есть [еще один Plot Analysis](#), намного короче и читабельнее, поскольку состоит из краткого пересказа сюжета всех частей.

...Psychological themes which cause users on GameFAQs to write textbooks on, using only the knowledge they gained from community college intro to psych classes.

— [Encyclopedia Dramatica](#) о SHPA

Тот ещё лулз обнаружился в том, что иные русскоязычные фэны, [презирая книжки на родном языке](#), начали обильно цитировать английский перевод книги и требовать от всех его чтения уже на английском. Среди них оказался и сам [Номад](#), в своей [рецензии на Silent Hill 2](#) пославший всех читателей не иначе как на GameFAQs — читать английский перевод SHPA.

РА на 25% состоит из общеизвестных фактов, на другие 25% — из измышлений автора типа «*Действие*

SH3 происходит в Эшфилде, так как там тоже есть метро.» или «Под маской Пирамидоголового скрывается сам Джеймс, так как в Lost Memories написано „у него стремление покарать себя“..». Прочие 50% — рассусоливания на психологические темы с целью нарастить килобайтометраж.

С другой стороны, РА связал многочисленные намёки создателей в единую картину, чего не могут допустить **любители думать своей головой**, поскольку ко всем их рассуждениям (в массе — бредовым) читавшие РА относятся с изрядной долей скепсиса, советуя **читнуть анализа**. Правда состоит в том, что не будь РА, фэндом до сих пор бы свято верил в то, что суть SH в войне Самаэля (**аццкий сотона**) с ангелом Метатроном. Или в то, что всё дело в духах индейцев, на чьём кладбище стоит город.

## Пророки

Пророками нарекаются личности, задвигающие в комьюнити свои теории, идущие вразрез с Plot Analysis. Поскольку в **большинстве случаев** они являются недалёкими, то и теории их построены на выдуманных фактах, либо перевираии фактов существующих, либо на **чрезвычайно подозрительных трёх пикселях текстуры стены**. Соответственно, являют собой превосходную еду в случае, когда свято верят в свои революционные идеи. С другой стороны, тонкий тролль может замаскироваться под пророка и получить гарантированный паёк с фапающих на РА фанатов. Рецепт достаточно сложен, так как требует знакомства с играми (в первую очередь — SHH) и РА (надо же знать, с чем идти вразрез), но разоблачить в пророке тролля непросто, да и не всякий станет, ибо есть прекрасный шанс блеснуть навыками копипаста.

## Silent Hill Вконтакте

User1: CX5 рулит!

User2: Ваша точка зрения гавно.

User1: Ты хуй бял!

User3: а шо за код в больничке, я нипонял(((((((ыыыыы

Помимо форумов, немалая часть SH-комьюнити собралась в **знаменитой быдло-сети**. Разумеется, это самая уёбищная часть комьюнити, чуть менее чем полностью состоящая из школоты, видевшей только фильм и Homescoring. Некоторые называют Homescoring лучшей частью и уверены, что монстры из Даунпура, цитата: «Отлично вписываются в мир SH». Некоторые всерьёз (!) обсуждают слова теперь уже бывшего дизайнера игры Брайана Гомеса, что будущее Survival Horror-ов — за мультиплеером<sup>[4]</sup>. **Nuff said**. Активных обсуждений два вида — разноречивые **стандартные форумные неочёмки** и срач. Любая попытка какого-нибудь заезжего адекватата начать нормальную беседу на тему эстетического задротства обречена на провал, тред к концу первой же страницы переходит в одну из двух вышеозначенных категорий.



Легендарный опрос

Homertown, так что SilentPyramid, увы, остаётся без еды.

## Silent Hill на ролевых

Как и всякий фэндом, Silent Hill породил множество форумных **ролевых игр** (ФРПГ), чуть менее, чем полностью унылых и беспощадных. Создатели всех игр неоднократно читали Silent Hill Plot Analysis и считают его единственно верным учением.

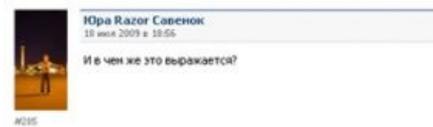
Основными отличиями 95% всех ФРПГ по Silent Hill являются мрачный дизайн с нечитаемыми белыми/красными буквами по чёрному/тёмно-серому/серо-буро-малиновому фону, культовая печать в качестве элемента навигации и полное отсутствие сюжета. Как правило, игра развивается по трём сценариям:

- На форум набиваются юзеры, обнаруживают полное отсутствие сюжета и скоропостижно выдают 10-20 страничек флуда на тему «неплохо бы поиграть».



Превосходный экземпляр

и не всякий станет, ибо есть прекрасный шанс блеснуть навыками копипаста.



Типичнейший пример адекватного интеллектуального общения

[Silent Hill: Save Our Souls. Trailer](#)

Первый трейлер IRL-ролевой

- На форум набиваются юзеры, обнаруживают полное отсутствие сюжета и принимаются флудить на тему «какая часть Великого и Туманного нравится вам больше всего». Периодически во флуде возникают баталии и избиение неверных.
- Юзеры по какой-то причине не появляются на туманной и заброшенной игре.

Несколько представителей жанра сего:

[Silent Hill II: Скванные одной цепью. Trailer.](#)  
Второй трейлер

- [silentrol.borda.ru](#) — ветеран, активна уже более пяти лет.
- [silenthill.rolebb.ru](#) — этот туманный городок ремонтируется админами с незапамятных времен. Трупик.
- [silenthill.7bb.ru](#) — серенький дизайн лучше всего соответствует происходившему в игре. Ныне покойная<sup>[5]</sup>.
- [silenthillgame.ru](#) — смелая попытка прорыва непонятно в какую область, «мастерская ролевая». Некоторые анкеты доставляют. Админы поддаются троллингу. Дохлая. Впрочем, авторские монстры по-прежнему доставляют.
- [hometown.rolka.ru](#) — количество каноничных персонажей [зашкаливает](#). Кандидат в покойники.

К оставшимся 5% можно отнести сюжетные графоманские фрпг-шки, сделанные людьми не без таланта, случайно попавшими в ролевое движение. На удивление, в соответствующем разделе форума [Игромании](#) успешно завершились аж целых две игры от одного автора ([первая](#), [вторая](#)). Но это скорее исключение, подтверждающие правило.

Существуют отдельные живые ролевые игры по сабжу, одним из наиболее доставляющих являлся проект [Save Our Souls](#). Авторы данного творения пошли по пути скрещивания [бобра](#) с [ослом](#), заставив игроков работать по принципу первого в одной огромной подземной локации, где они ищут всякое, слушают в радио страшную музыку, поедаются монстрами и вяло отстреливают друг друга из страйкбольных берданок. Sounds fun.

## Rule 34

Имеется, и в количествах и качествах, превосходящих всякую меру. Если и сами игры содержали известное количество всякого рода будоражащих воображение деталей — трахающего живые манекены Пирамидхэда, мёртвых медсестёр с во-от такими сиськами и ногами от ушей, монстров в виде склеенных и совершающих ритмичные движения трупов, монстров в виде женских гениталий, огромного червя, который похож не на червя, а на огромный хуй, тентакли и прочие фаллические символы... А еще героини, как минимум, в роликах столь реалистичны, что с ними можно делать фотоколлажи.



## Алсо

- Город, травивший население дымом и гарью, [имел место быть IRL](#). До сих пор там уголь горит, однако.
- Детской Horror-Rock-группой «Климбатика» был выпущен целый альбом на тему этих игр. Назывался он «Молчаливый холм» (выложен везде в свободном доступе). Фанам игры доставляет.
- Также у ушедшего из [КиШа](#) Андрея Князева, в его новой группе КняZz, есть песня про сабж — «Пепел города грёз». Таки винрарная.
- Любители Пирамидоголового могут примерить на себя его шкуру в канадском поделии Dead by Daylight, но за удовольствие таки придётся заплатить. Также в цену входит Хизер и карта для выживания/убийств «Начальная школа Мидвича».
- Музыкальное сопровождение «Never Forgive Me, Never Forget Me» из третьей части невозбранно используется [Первым каналом](#) каждый год при показе умерших знаменитостей за прошедший год. Также было замечено использование «Creeping Distress» из Shattered Memories в педераче со схожей тематикой [принятия ислама](#) кем-либо.

## Галерея

[Silent Hill 1 Trailer E3 1998](#)  
Трейлер первой части

[Silent Hill 2 intro](#)  
Трейлер второй части

[Silent Hill 3 Intro](#)  
Трейлер третьей части

<a href="#">silent hill 4 intro</a> Трейлер четвёртой части	<a href="#">Silent Hill Origins : E3 2007 Trailer</a> Трейлер Origins	<a href="#">Silent Hill: Homecoming Intro / Attract Mode</a> Трейлер Homecoming
<a href="https://www.youtube.com/watch?v=_rmLa0ZvYCg">https://www.youtube.com/watch?v=_rmLa0ZvYCg</a>	<a href="#">Silent Hill Downpour Korn Trailer TGS 2011</a> Трейлер Downpour	<a href="#">Silent Hills - Teaser Trailer</a> Трейлер P.T.
<a href="#">Трейлер Shattered Memories</a>	<a href="#">Once upon a pixel - Silent Hill 2 Sitcom</a>	<a href="#">Silent Hill Particle Man</a>

## Ссылки

Оплоты поклонников сабжа в рунете:

- [silenthillmemories.net](#)
- [nightmarish-dream.ru](#)
- [hometown.ru](#), заброшен
- [silenthill.ru](#), мёртв
- [gamefan.ru](#), заброшен
- [Silent Hill Wiki](#)
- [Silent Hill Вики](#)

## См. также

- [Resident Evil](#)

## Примечания

- ↑ Одна из фишек серии — маленький радиоприёмник, начинающий «белозуметь», если поблизости бродит НЭХ.
- ↑ Содрогание — популярный в боди-хорроре приём, который впервые появился именно в «Лестнице», инфа 100%.
- ↑ Нихуя не понимающие в хорошем кинe снобы, на рецензии которых опирается б-гомерзкий сайт Rotten Tomatoes, оценили фильм в среднем на 4,6/10, а вот православный сайт [Кино-Говно](#) оценил фильм достойно, что не может не символизировать.
- ↑ Идущая семимильными шагами технология виртуальной реальности поднимает вовлечённость в игру до запредельных высот, что делает нервный срыв всё более вероятным, а значит присутствие в игре других игроков вовсе не «разрушит атмосферу», а скорее снизит шанс того, что игрок сыграет в ящик IRL.
- ↑ Анон, зареганный на ней, утверждает, что особо живой она и не была никогда. 1 марта 2010 замечены попытки вернуть её к жизни.



### Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved! It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo Kerbal Space Program Killer Instinct



## Кино

Российское кино Фильмы эпохи VHS 25-й кадр 28 героев-панфиловцев Avatar BadComedian Battlestar Galactica Catch phrase Copyright Doom Ghostbusters HAL9000 High Strung In 5 Seconds Jackass Kung Fury Lexx Max Payne Nostalgia Critic One-liner Prince of Persia Private Product placement Resident Evil Robocop RU.VIDEO Saw Scream Silent Hill Star Trek StarGate The Asylum The Road VHS X-files X-Men Zeitgeist А также линия Александр Курицын Алиса Селезнёва Американский пирог Американский психопат Артхаус Безруков Бенни Хилл Беспредел Бонни и Клайд Брат Бриллиантовая рука Брюс Ли Брюс Уиллис Бумер Бэтмен Вавилон-5 Видеоформаты Владимир Высоцкий Владимир Турчинский Владислав Галкин Война миров Ворошиловский стрелок Гардемарины Гарри Поттер Гоблин Гоблинский перевод Годзилла Голливуд Голодные игры Горюк Город грехов Даун Хаус Джей и Молчаливый Боб Джеймс Бонд Джокер ДМБ Долларовая трилогия Драма Дэвид Линч Д'Артаньян и три мушкетёра Звёздные войны Зелёный слоник Зомби/В искусстве Иван Васильевич меняет профессию Иван Охлобыстин Идиократия Избранный Имя, сестра Индиана Джонс Индийское кино Ирония судьбы Истина где-то рядом Киану Ривз Кин-дза-дза Кино-Говно.ком Киноляп Кинопоиск Киноштамп Киноштамп/Внешность и экипировка Киноштамп/Жанры Киноштамп/Персонажи Киноштамп/Стандартные локации



## Япония

2channel AMV Dance Dance Revolution Futaba Geddan Guilty Gear Hard Gay Hello Kitty Imaichi-tan IOSYS J-Rock Ja MAD Magibon MSX OS-tan Paper Child Ruby Sage Silent Hill Sonic the Hedgehog Special Feeling Subaru Super Sentai Touhou Project Yaranaika Zoomjар Айкидо Аниме Аокигахара Аум Синрикё Бичпакет Буккакэ Вап Гайдзин ёнкома Годзилла Гуро Десу Дзен Длиннокот Дорама Иероглиф Имдинская война Именные суффиксы Имиджборд Кавай Камикадзе Канакапча Караоке Катана Ковай Консоли Косплей Курильские острова Кэри-Хироюки Тагава Лоли Лэйдзи Мацумото Макото Синкай Манга Мику Хацуне Митрополит Токийский Даниил Монорельс Моэ-антропоморфизм Мунспик Нанодесу Невада-гян Нека Некомими Ниндзя Ня Обыкновенный японский школьник Отаку Педобир Поделки из бумаги Реклама/Японская реклама Рулесрач Русско-японская война Самурай Сатоси Кон Синтоизм Система Поливанова Советско-японские войны Суши Схватка двух йокодзун Тамагочи Танака-нэко Тиёми Хасигути Три обезьяны Фингербокс Флаг на Иводзиме Фугу Фукусима Хагакурэ Хаяо Миядзаки Хикки Хироо Онода Эроге Япония Японский идол