

~~~~~  
+++++  
*ВСЕ интересности  
и наблюдения  
по Silent Hill 2*  
+++++  
~~~~~

Версия 0.25
10.07.2006
Автор: SilentPyramid (silentpyramid@mail.ru)

СОДЕРЖАНИЕ:

0. Вступление
1. Общие наблюдения
2. Заглавное меню и Интро
3. Секреты и бонусы
4. Интересная инфа о процессе создания игры
5. Безмолвный Холм, юго-восточная часть
6. Woodside и BlueCreek
7. Безмолвный Холм, юго-западная часть
8. Госпиталь Брукхэвен, часть 1
9. Госпиталь Брукхэвен, часть 2
10. Безмолвный Холм, ночь
11. Историческое общество
12. Тюрьма
13. Лабиринт и мясокомбинат
14. "Ностальгический" отель
15. Сгоревший отель
16. Наблюдения, касающиеся концовок
17. Наблюдения, касающиеся монстров
18. Значения имен и фамилий
19. Наблюдения, касающиеся внешности персонажей
20. Наблюдения по суб-сценарию "Born from a Wish".
21. Скучный официоз [*booooooring* - __ -]

=====

*ВНИМАНИЕ: файл содержит значительное количество спойлеров к Silent Hill2 и Silent Hill2:
Restless Dreams.*

=====

0. Вступление

Silent Hill-серия всегда отличалась особой глубиной и проработанностью - каждая часть этой серии содержит просто огромное количество разнообразных интересных моментов, таких как символизм и скрытые значения определенных сцен, отсылки к конкретным произведениям кино и литературы, которые создатели включают в игру, чтобы дать игрокам пищу для размышлений, пасхалки - забавные моменты для наблюдательных игроков, введенные в игру для фанатов и т.п. Данный гайд создан, чтобы собрать воедино всю известную нам на данный момент информацию об интересных наблюдениях о подобного рода моментах Silent Hill2 (как оригинальной, так и дополненной версии игры), составив их как можно более полный перечень. На текущий момент написан только "скелет" гайда, но надеюсь, что фэны SH2 проявят активность и нарастят на этот "скелет" много "мяса" в виде интересной инфы об игре. Надеюсь, сей скромный труд окажется полезен и поможет вам гораздо более полно ознакомиться с миром любимой игры, а также избавит фэнов SH-серии от долгих-нудных поисков по Интернету в поисках интересующей их информации.

Версии гайда и обновления:

15.04.06 - начата работа над гайдом. Тем не менее, к сожалению, из-за большого объема работы над другими гайдами (в частности, гайдом о наблюдениях по SH3, анализом фильма, и десятой версией анализа сюжета SH-серии), работу пришлось приостановить, чтобы не разорваться на части (^ ^)
10.07.06 - итак, спустя почти три месяца работа возобновлена. Окончены первые пять из планируемых 20-ти разделов гайда, то есть статья завершена примерно на 25%, откуда и черпает свое название номер версии - ver0.25. Более новые версии, как обычно, будут выкладываться на сайте silenthillpa.nm.ru по мере продвижения работы и поступления нового материала. Если у вас имеются какие-либо интересные дополнения к разделам - пишите мне на e-mail, не стесняйтесь ~ __ ^

1. Общие наблюдения

1.1 Несмотря на то, что SH2 была уже второй игрой серии, перед её выходом Конами запустили такую мощную рекламную поддержку, как будто с нуля проталкивалась новая серия...

1.2 Silent Hill 2, бесспорно, является, наиболее часто переиздаваемой частью серии. Игра выходила на PS2, PC и XBOX и претерпела чуть ли не рекордное количество переизданий.

Всего на данный момент мы имеем как минимум 15 изданий игры. Для подробностях обо всех этих изданиях, отличиях между ними, оформлению обложек и т.п. я рекомендую обратиться к гайду "обо всех официальных изданиях SH2", который вы наверняка легко сможете найти на крупнейших SH-сайтах, или же на сайте silenthillpa.nm.ru

1.3 Примечательно, что, когда Конами выпускали *оригинальную* вторую часть игры в Японии, им пришлось пройти все круги Ада с цензорами - так, обложка японской версии игры неоднократно менялась из соображений цензуры (разрабам никак не позволяли помещать наших любимых трупных медсестер на обложку) - и в конце концов на ней было решено изобразить просто 9 красных листочков написать большими белыми буквами "SILENT HILL 2" по центру - уж к такой девственно-чистой картинке сложно придаться ^ ^

1.4 Без пары бутылок своего любимого напитка, Джеймс начинает выдыхаться уже после 100-метровой пробежки - видимо, наш блондинистый клерк не в лучшей физической форме.

1.5 Как и в предыдущей части, с разбега персонаж может вмазаться в стену - это выглядит забавно и не отнимает жизни.

1.6 Существа обладают своим интеллектом и реагируют на свет и звуки (в том числе шум радио и звуки выстрелов).

1.7 Если фонарик выключен, вы не сможете осматривать карту, а так же протагонист в упор не видит другие предметы (blind, or something?), но в цель, всё же, попадает в "сумерках" довольно-таки метко + большинство монстров не видят приближающегося протагониста до последнего (благодарю Еретик за наблюдение)

1.8 Как мы помним, первая часть SH в плане геймплея отличалась от иных хорроров в основном наличием линейки выносливости - во второй части разработчики не стали убирать эту фичу: как и раньше, после долгого бега персонаж начинает уставать, и когда линейка выносливости сходит на нет - медленнее двигается и получает больше повреждений; пополняется она посредством отдыха, а равно использования ампул, аптечек и ХелсДринков. Кстати, в игре существует ряд забавных багов: линейка автоматически пополняется в следующих случаях:

- Если вы войдете в любую дверь
- Если вы возьмете любой предмет
- Если вы посмотрите заставку
- Если вы сохранитесь

Активно эксплуатируйте эти баги, и ваша выносливость не будет знать границ!

1.9 Свет от фонарика отражается на дверях - довольно интересная деталь.

1.10 Вход и выход в меню отнюдь не мгновенен, а занимает несколько секунд в течении которых герой практически остается беззащитен - т.ч., в отличие от Resident Evil, в SH2 вам не удастся мгновенно перезарядить оружие через меню без всяких временных затрат.

1.11 SH2 можно дать медаль за самый бесполезный блок в мире. Активировать его вы можете, зажав в момент вражеского удара кнопку бега, но он не всегда получается и работает разве что только от атак Манекенов. Во истину - ставить такой блок себе дороже - __ -

1.12 Идея с гигантским неподъемным ножом, который Джеймс получает ближе к концу игры, видимо, коренится в национальной любви японцев к холодному оружию ужасающих размеров - так,

почти во всех японских играх (особенно самурайского и фэнтезийного уклона) появляются вариации на эту тему...

1.13 Чтобы сделать некоторые графические недостатки менее заметными, в игре была использована специальная функция, именуемая "Noise Effect" (хотя, ее можно отключить в секретной менюшке). Примечательно, что SH2 стала одной из первых хоррор-игр, в которых был использован этот эффект - теперь же он применяется практически повсеместно в таких ужастиках как "Forbidden Siren", "Fatal Frame", "Rule of Rose", и других...

1.14 Вода в игре выглядит просто великолепно! И, кстати, она влияет на скорость передвижения персонажа.

1.15 Помимо всяческих трейлеров, по SH2 также существуют психоделические ролики "Fukuro" и "Ki-no-ko", весьма интересные использованным в них символическим рядом - поверьте, ИХ ОБЯЗАТЕЛЬНО НУЖНО СМОТРЕТЬ! Существует еще ролик "Caramel Mix", но он на самом деле не составляет такого большого интереса, как два вышеуказанных видео...

1.16 На потяжении игры главному герою - Джеймсу Сандерленду приходится много раз прыгать в странные квадратные ДЫРЫ. Согласно комментариям разработчиков в LM, темные ДЫРЫ символизируют душу Джеймса, а погружение в них - погружение главного героя в глубины подсознание, в результате чего он в конце концов обретает потерянные воспоминания и приходит к осознанию содеянного преступления (*"These holes symbolize the abyss which has opened up in his heart. By means of falling through holes, James dives into his own subconscious and finally comes to accept the crime he has committed"*)

1.17 Вторая часть игры стала первой в SH-серии, где *можно было регулировать уровень сложности загадок*! Такое нововведение было внесено в игру создателями из-за большой роли головоломок в общей концепции игры - действительно, Silent Hill - это игра, в которой размышления гораздо важнее отстрела монстров.

1.18 Головоломки в Silent Hill2 (отличие от многих других игр) являются не просто дурацкими заданиями наподобие "Ткни вантузом в потрет дедушки, и тогда вам откроется секретная дверь через 50 экранов впереди", но имеют глубокий смысл и зачастую являются своеобразными метафорами событиям игры (например, учитывая комментарии разработчиков о значении ДЫР и прочих темных щелок в игре, можно сказать, что то, как Джеймсу приходится вытаскивать ключи из разных ДЫР-отверстий, символизирует его попытки "достать" потерянные воспоминания, скрытые в глубинах подсознания). Также весьма интересна и идея, что все загадки (их большинство) являются плодом большого разума главного героя. О причинах их появления в "ином мире" существует следующая версия (благодарю ПараЗит за версию): желание Джеймса уйти от реальности заставляет его выдумывать преграды на своем пути к обретению "потерянных воспоминаний" и осознанию истины. Подсознание словно говорит - "Остановись, парень, не надо идти дальше. Садись-ка ты в свою тачку, да дуй отседова подальше". Поэтому с каждым разом головоломки становятся все более изощренными и все менее логичными. Подсознание пытается остановить героя, помешать ему докопаться до истины.

1.19 Во второй части игры наиболее полно и всесторонне освещены идеи субъективности восприятия действительности - так, все персонажи в SH2 видят окружающий их мир по-разному. Например, Джеймс видит мир, наполненный мутной водой и ржавыми решетками, в котором существуют жуткие создания, соблазнительные стриптизерши и пирамидальные палачи, Анжела - мир, где полыхает адское пламя, Эдди - мир, больше напоминающий мясокомбинат, в котором обитают странные существа и насмехающиеся над ним люди, а Лора, согласно комментариям разработчиков в LM, вообще не видит ничего странного не видит - она воспринимает Silent Hill обычным курортным городком и не видит ни монстров, ни Марию. Как мы понимаем, в SH2 Team Silent зашли так далеко, что даже дали игрокам возможность УВИДЕТЬ внутренний мир людей с тьмой в сердце, людей, обреченных блуждать во тьме и тумане своей души, людей, совершивших преступление и теперь страдающих из-за этого, почувствовать всю их боль, страх, ненависть, тем самым не только отражая идею субъективности восприятия мира, но и превнося неслыханную глубину и психологизм в сюжет Ноггот-видеоигры. *You see it too? For me, it's always like this.* Вы хотите увидеть настоящий ужас? Тогда взгляните на мир глазами людей, жизнь которых превратилась в Ад...

1.20 SH2 является наиболее насыщенной частью серии в плане сексуальных подтекстов, а также размышлений на темы взаимосвязи секса и смерти. В мире Silent Hill 2 любовь сливается с насилием, а смерть становится эротична... Согласно некоторым психологическим теориям, основными инстинктами любого человека являются влечение к жизни (проявляющееся через так называемое "либидо") и влечение к смерти. Каждого человека привлекает и волнует секс и смерть -

поэтому, чтобы сделать игру более близкой и доступной всем играющим, создатели решили отразить в своем творении насущные проблемы, касающиеся каждого человека - проблемы секса и смерти (*"Everybody is thinking and concerning about sex and death. Everything. And if we want to scare or shake or touch the users or spectators, then we have to think about sex and death deeply"* - говорит нам Такаеси Сато в MoSH2).

Как мы видим в сюжете игры, у всех персонажей игры (кроме Лоры) имелись свои проблемы, связанные с сексом и смертью: неудовлетворенный женоубийца Джеймс, в течении трех долгих лет мечтавший о блондинистых стриптизершах; униженный толстяк Эдди, которого не любили девочки, из-за чего Домбровский слетел с катушек и начал убивать всех подряд; и девушка Анжела, которую предположительно изнасиловал отец Томас, из-за чего та и прирезала папочку. Вся задумка с соблазнительной стриптизершей Марией нацелена на подчеркивание сексуальной тематики, а постоянные смерти Марии, опять же, связывают данную тематику с идеей смерти. Да и все монстры, которых мы убиваем на протяжении игры, (разве что кроме таракана, который достался нам по наследству из первой части игры ^__^) тоже несут в себе эротический подтекст. Вам когда-нибудь приходилось видеть человеческую смерть своими глазами? Разве подобная сцена не вызывает особо волнующих ощущений? А какие чувства вызывают у вас сцены секса и эротики? А теперь... что, если мы попробуем смешать оба эти столь противоречивые, но тем не менее весьма интенсивные ощущения воедино? Получается еще более интересное, не правда ли? Вот и создатели SH не отрицают неизгладимого эффекта, производимого на человека одновременным созерцанием сцен секса и смерти, стараясь максимально совмещать подобные сцены в игре (*"To make like a death scene. Like somebody died, or monsters died, or if you make that kind of scene... we tried to mix erotic essence"* - говорит Такаеси Сато).

1.21 Внимательный игрок, пристально следящий за поведением Пирамиды на протяжении игры, может заметить, что ПХ умеет *моргать* - выглядит это достаточно забавно ^__^

1.22 Если вы будете часто проверять письмо от Мэри, то заметите, что в процессе игры письмо от мертвой жены исчезает буквально на глазах. После победы над Эдди исчезает весь текст с листочка, после просмотра видеокассеты в номере 312 стирается надпись на конверте, а после победы над двумя Пирамидами исчезает и сам конверт... Явно свидетельствует о степени "реальности" данного письма.

1.23 Во второй части игры создатели продолжают традицию, что сэйв-пойнты должны быть не просто элементом геймплея, но нести в себе скрытый смысл. Так, согласно информации из LM, цвет красных квадратных "листочков"-сэйвов был навеян им творчеством кинорежиссера Дэвида Линча, испытывавшего страсть к этому цвету, а смысл "листочков", если верить комментариям разработчиков в FAQ-секции официального японского гайда по SH2, связан с фактом пробуждения скрытых воспоминаний Джеймса - именно по этой причине, Джеймс комментирует, что при виде сего странного предмета у него начинает болеть голова и появляется чувство, будто кто-то копается у него в мозгу (этот комментарий появляется, когда вы в первый раз сохраняете игру) - как мы видим, пробуждение болезненных воспоминаний приносит страдание Джеймсу. Кстати, в ролике "Fukuro" также есть интересный намек на сущность красных "листочков" - во многих сценах ролика мы можем заметить, что в красной "маске" Пирамиды вырезано квадратное отверстие - исходя из содержания ролика получается, будто красные квадратные сэйвы, на которых главный герой "сохранялся" на протяжении игры как бы являются частями головы Пирамиды!

1.24 В процессе игры грешники Эдди и Анжела постоянно намекают на то, что у них с Джеймсом есть что-то общее - так, в диалоге в номере 109 Анжела говорит Джеймсу *"You're the same as me"*, а Эдди в диалоге на мясокомбинате уверяет *"You and me are the same"*. В конце игры мы понимаем, что эти сравнения были вполне оправданны, ведь все три этих человека являются убийцами...

1.25 Многие события игры пересекаются с событиями культового фильма Дэвида Линча "Lost Highway", что послужило вполне обоснованным поводом для фанатов считать этот фильм источником вдохновения для разработчиков. В данном фильме герой убивает свою жену, но не осознает этого до тех самых пор, пока не просматривает видеокассету с убийством (история Джеймса аналогична). Также после того как герой убивает свою жену, в фильме появляется девушка, разительно напоминающая покойную (двух персонажей играет одна и та же актриса) - за тем лишь исключением, что она блондинка (аналогично идеи появления блондинистой Марии после смерти Мэри).

1.26 Немецкая опера "Die tote Stadt" также содержит некоторые параллели с историей SH2 - в ней главный герой, горюющий об утрате своей жены, вскоре встречает очень похожую на нее девушку с похожим именем.

1.27 Очевидно, идея с номером комнаты 312 позаимствована из известного рассказа Стивена Кинга "Женщина в Палате". Смысл рассказа в том, что главный герой из сострадания убивает свою безнадежно больную (как ему кажется) мать, лежащую в госпитальной палате номер 312, но потом оказывается, что женщина на самом деле вполне могла выздороветь и даже уже шла на поправку (благодарю Lita за напоминание). Тут заметна очевидная аналогия с историей SH2, где Джеймс также из сострадания убивает свою безнадежно больную жену.

1.28 Как особо отмечается в Koshiki Kanzen Kogyaki Guide, название каждой улицы в Безмолвном Холме таит в себе скрытый смысл - все они были названы в честь известных писателей, творчество которых оказало влияние на сюжет SH.

-- Шоссе Натан (Nathan Avenue). Роберт Натан работает в жанре фэнтези, а также пишет стихи.

Среди его известных работ - "Портрет Дженни", "Приключения Тапиолы" и "Гораздо Позже Лета".

-- Улица Уилтц (Wiltse Road). Дэвид Уилтц - романист, также пишущий сценарии для художественных и телевизионных фильмов. Кроме прочих, среди его известных работ "Опять Дома" (не путать с "Один дома"!!!) и "Молитва к мертвым".

-- Улица Линдси (Lindsey Street). Дэвид Линдси - автор мистических романов. Его специальность - психологический триллер. Из его известных работ стоит отметить "Стюарт Хейдон" и "Холодный разум".

-- Улица Вачсс (Vachss Road). Эндрю Вачсс - оригинальный писатель, который также является юристом, специализирующимся на делах, касающихся жестокого обращения с несовершеннолетними. Начал он с "Наводнения", романа, изданного в его родном Нью-Йорке.

-- Улица Мартин (Martin Street). Специальность Дэвида Мартина - мощные, пробивные психологические триллеры, такие как "Солги мне" и "Кул-Де-Сак".

-- Улица Катц (Katz Street). Среди работ Уильяма Катца значатся такие произведения как "Создатель Лиц" и "Вечеринка сюрпризов". Катц хорош в научно-фантастическом саспенсе.

-- Улица Сандерс (Sanders Street). Оставив работу журналиста, Лоуренс Сандерс дебютировал как писатель в возрасте 50 лет романом "Записи Андерсона". Его книги, такие как "Смертный Грех", известны довольно широко.

-- Улица Нили (Neely Street). Ричард Нили стал писателем после того, как оставил работу в издательстве газеты. Среди его известных работ "Пластиковый Кошмар" и "Безумие сердца". В определенных кругах Нили почитается как культовая личность.

-- Улица Харрис (Harris Street) Томас Харрис - создатель Ганнибала Лектора. Он известен по таким романам как "Молчание Ягнят". Также он известен как чрезвычайно не плодотворный автор - издано всего четыре его романа.

-- Улица Соул (Soul Street). Джон Соул - один из ведущих писателей ужасов во всем мире, уступающий лишь Кингу и Кунцу. Его известнейшие работы - "Guardian" и "Creature" (фильм по этой книге шел в российском прокате под названием "Тварь").

-- Улица Мансон (Munson Street). Рональд Мансон специализируется на саспенс-романах, посвященных компьютерной тематике. Из известных работ Мансона стоит отметить "Почта от фаната" и "Ночное видение".

-- Улица Ренделл (Rendell Street). Рут Ренделл - писательница, которая считается королевой современной английской мистики. Из ее известных работ - серии "Семисола" и "Инспектор Уэксфорд".

-- Улица Кэрролл (Carroll Street). Джонатан Кэрролл - современный писатель ужасов, чья специальность - темные книги, наподобие "Земля Смеха" и "После Тишины". Сейчас он живет в Вене.

2. Заглавное меню и "Интро"

2.1 Почему-то разрабы в начале SH2 забыли предупредить нас, что игра содержит сцены жестокости, насилия (и порнушку с монстрами (^)). Это довольно странно, особенно учитывая, что во всех иных частях аналогичные предупреждения присутствуют, а в самой откровенной второй части - нет. Может, разрабы хотели сделать нам сюрприз? ~ ^

2.2 Обратите внимание на дизайн титульного экрана - это вода, по поверхности которой идет рыба - и мы не можем заглянуть вглубь воды, узнать, что же на дне. Как позже станет известно в следующей части игры, разработчики называют эту картину "*Repressor of Memories*" - т.е. "Подавляющий Воспоминания", что является метафорой всей истории SH2. Мы не можем заглянуть вглубь мутной воды и узнать, что скрывается на дне, - так же и Джеймс, на фоне стресса от пережитых событий забывший правду об убийстве жены, до самого конца игры не мог заглянуть в

глубины своего замутненного сознания (и подсознания), чтобы взглянуть в глаза страшной правде. Весьма примечателен и сам дизайн логотипчика "Silent Hill2" - буквы периодически меняют цвет с белых на черные и обратно (также как и мир для Джеймса меняется от "белого"-туманного к "черному"-ночному и обратно), и связаны между собой какими-то странными нитями (да-да, в Silent Hill 2 все связано между собой). Как мы видим, после скучного и совсем не интересного титульного экрана первой части игры, разработчики решили исправиться и вложить в картинку глубокий смысл.

2.3 Если на титульном экране ничего не нажимать и сидеть смирно, то примерно через 1 минуту 20 секунд начнется Интро-заставка, сопровождаемая композицией Theme of Laura. В оригинальной версии игры сначала диалоги в Интро шли без звука - и голоса в сценах открывались только после того, как вы увидите конкретную заставку в игре и сохранитесь на карточку памяти (это было сделано специально, чтобы игрок не мог заранее узнать сюжет из текста диалогов в Интро). В дополненной версии SH2 голоса в Интро были открыты по умолчанию.

2.4 Название основного сценария ("*Letter from Silent Heaven*") по-своему довольно иронично, т.к. является противоположностью выражению "*Silent Hell*", с которым ассоциируется название города ("Silent Hill" - "Silent Hell"). Название же дополнительного сценария за Марию ("*Born from a Wish*") тоже весьма символично, учитывая, что Мария и впрямь была рождена из желаний Джеймса.

2.5 Если нажать стрелки "вправо" или "влево" на загрузочном экране, то вы сможете посмотреть общее время игры (время первого прохождения + время второго +... = общее время) и все полученные вами на данном сэйве концовки. Они обозначаются одной буквой и выглядят следующим образом:

"W" - получена концовка "In Water"

"L" - получена концовка "Leave"

"M" - получена концовка "Maria"

"R" - получена концовка "Rebirth"

"D" - получена концовка "Dog"

"X" - пройден дополнительный сценарий за Марию "Born from a Wish" (только в дополненной версии).

"U" - получена концовка "UFO" (только в дополненной версии)

Таким образом, если у вас при нажатии кнопки "вправо" напротив сэйва сначала высвечиваются числа 15:15, а при втором нажатии - буквы "WRD", - значит, вы уже прошли игру три раза, получили концовки "In Water", "Rebirth" и "Dog", затратив на все прохождения общее время 15 часов 15 минут.

2.6 Как и в первой части игры, многие сцены из "Интро" отсутствуют непосредственно в игре - они были включены, чтобы пояснить некоторые аспекты сюжета. Давайте подробно разберем смысл этих дополнительных сцен:

-- Вторая сцена: в непроглядном тумане становятся на секунду различимы буквы "Silent Hill2". Этот момент в игре не присутствует.

--- В третьей сцене мы видим свет, падающий через окно в пустой комнате. Весь подоконник заставлен медицинскими препаратами. Правда заключается в том, что это комната безнадежно больной Мэри - но она уже пуста...

--- В четвертой сцене мы видим, как огромное количество каких-то ужасных предметов засасывает в темную бездну-ДЫРУ ("*Countless objects are sucked into a 'hole' at tremendous speed*" - LM).

Учитывая, что ДЫРЫ символизируют подсознание Джеймса, можно сказать, что сцена метафорически отражает, как неприятные воспоминания Джеймса были подавлены и скрыты в глубинах его подсознания.

--- В пятой сцене под дверью заметно странное существо, скрывающееся во мраке. Согласно LM, посредством этой сцены разработчики попытались отразить то, что скрыто в глубинах человеческой души.

--- Шестая сцена также отсутствует в игре: в ней мы видим кровать за тюремными решетками - безлюдное помещение освещено тусклым светом от раскачивающейся из стороны в сторону лампочки под потолком. Эта сцена может быть истолкована, как символ несвободы - несвободы главного героя, страдающего от чувства вины за совершенное преступление (тема "тюрьмы"), и несвободы Мэри была 3 года заключена в клетку - больничную палату.

--- В девятой сцене мы видим, как Джеймс идет по мрачному тюремному коридору, неся на руках тело своей умершей жены. В Lost Memories создатели намекают, что, возможно, это сцена из воображения главного героя. Быть может, сцена олицетворяет человека, не могущего отпустить безвозвратно ушедшее прошлое и окруженного тюрьмой, которую он сам воздвиг для себя?

--- 17-я сцена: через окно мы видим, как Анжела Ороско бежит по коридору отеля LakeView, будто бы пытаясь спастись от опасности. *"It's easier just to run"* - было жизненным девизом слабой и уставшей от своего страдальческого существования Анжелы. Но, возможно, в жизни есть случаи, когда побег не поможет, когда необходимо остановиться, собраться с силами и дать отпор всему, что приносит нам боль?

--- В 18-й сцене мы можем лицезреть девочку по имени Лора и толстяка Эдди Домбровски - момент призван дать подсказку играющему, что эти персонажи встретились по пути в Безмолвный Холм. Как мы видим, бойкая девочка, торопящаяся найти в городе Мэри, пинает своего "приятеля", привалившегося к фургону и пожирающего пиццу, всем своим поведением как бы говоря ему "Ну что, жирный, расселся? Пошли уже!". Примечательно, что пассивный Эдди никак не возражает против такого хамского обращения с собой - он предпочитает не показывать виду, что поведение наглой девочки его обижает, и пытается подавлять свою злобу, но несмотря на то, что на первый взгляд, этот человек кажется просто спокойным толстым парнем, в его душе затаилась тьма, которая может в любой момент вырваться наружу....

--- Огромный вращающийся вентилятор на темном фоне. Согласно комментариям разработчиков, вентиляторы в SH-серии символизируют цикл рождения\перерождения.

--- Сцена 22 идейно связана со сценой номер 4, но теперь многочисленные объекты уже *выталкиваются* из ДЫРЫ. Так, болезненные ранее скрытые воспоминания вырываются из глубин подсознания главного героя наружу.

--- Сцена 25 - девушка Мария во фривольной одежде и короткой юбке лежит на полу в стриптиз-баре Heaven's Night. Она была рождена в этом городе (*"You were born in this town"*)... в этом месте... рождена из желаний и фантазий Джеймса, уставшего за три долгих года одиночества... Но сможет ли вымышленная девушка, рожденная из фантазий (образ которой базировался на облике запомнившейся Джеймсу реальной стриптизерши, работавшей в баре) заменить ему любимую Мэри?

-- Сцена 26 - Лора входит в комнату Мэри (*"Laura visits Mary's room"* - LM) и замечает кого-то, от чего на лице девочки появляется улыбка... Нашла ли она ту, кого искала, или в комнате находится кто-то другой?

3. Секреты и бонусы

3.1 Если открыть меню опций и, находясь в нем, нажать R1 или L1 - то вы попадете в секретную под-менюшку, где можно сменить цвет крови, настроить опции ходьбы\бега, автоматического приближения\удаления карты и т.п. Включать в игру такую "секретную менюшку" в каждой части игры открываемую одним и тем же образом, стало традицией разработчиков.

3.2 После однократного прохождения игры в секретной под-менюшке открывается опция отключения Нойз-эффекта (в дополненной версии возможность отключения эффекта доступна сразу) и умножения количества полученных пуль\патронов (в два или три раза). Сорри, в отличие от первой части, на этот раз нет никакого вида от первого лица!

3.3 В дополненной версии после однократного прохождения игры, помимо основного сценария "Letter from Silent Heaven", вам откроется дополнительный сценарий за Марию - "Born from a wish" (в европейской дополненной версии этот сценарий, как и прочие бонусы, открыт по умолчанию).

3.4 Секретное оружие - БЕНЗОПИЛА становится доступно при последующих прохождениях, если вы прошли игру хотя бы один раз на любом уровне сложности. Вы найдете её воткнутой в бревно сразу же после выхода с кладбища в начале игры, где вы впервые встретили Анжелу Ороско. Примечательно, что если вы дадите Джеймсу бензопилу и оставите его без движения, что клерк начнет "чудить" - будет трясти оружием над головой, издавая дикий вопль (обычно, данный трюк лучше работает, если вы находитесь рядом с убиенным монстром).

3.5 Секретное оружие - ГИПЕРСПРЕЙ, открывается после однократного прохождения игры на Нормале или Харде на любую концовку (да-да, достаточно пройти игру только один раз). Найти его можно на столике в фургончике на Saul street. Существует несколько видов данного оружия (синий, белый, желтый, зеленый), которые различаются эффективностью - то, какой именно Гиперспрей вы получите, зависит от количества полученных при предыдущем прохождении рейтинговых звездочек. Только учтите, что при использовании ГС у Джеймса постепенно отнимается жизнь.

3.6 После однократного прохождения игры (в DC-версии эта фишка открыта сразу), зайдите в комнату 205 Woodside apts. (там, где вы брали фонарик и впервые дрались с манекеном) - там вы найдете

секретный файл. Всего существует три вида этого файла - какой вы прочтете зависит от того, какую концовку (какие концовки) вы уже получили.

а) Вариант 1 (если вы еще не получили концовку "In Water"): *"Choosing Death" When life is filled with nothing but despair, some people choose to end it all. I once chose that path for myself as well. At the time I felt that I had no other choices. After I made my decision, it became the only thing binding me into this world. Sometimes I would cry to myself while thinking of the past, but mostly all I did was plan over and over again how and when I was going to kill myself. I did stupid, dangerous things. I figured it didn't matter since I was going to die anyway, so I went out of my way to invite disaster. I stopped taking to people and it didn't bother me even when friendships grew distant.*

б) Вариант 2 (если вы еще не получили концовку "Maria"): *"How to be a Happy Couple" Do you really love her? In sickness and in health? If you truly love her, then you must act. It all depends on how hard you fight for her. Whatever happens, don't give up. Always try just one more time. Even though there may be hard times, never turn to another woman. And if it comes to it, you must be willing to protect her with your very life. After all, true love means a willingness to sacrifice. Be true to your heart and with luck, things will work out in the end.*

в) Вариант 3 (если вы еще не получили концовку "Leave"): *"The Road to Tomorrow" The first step to a healthy life is to avoid illness. That may sound obvious, but it's also very important. Instead of working to heal yourself after you're sick, it's better to avoid getting sick in the first place. Also you have to maintain a positive, optimistic outlook on life. It's no use worrying over things that have happened in the past. You've got to get outside and play in the fresh air once in a while, instead of just sitting inside reading difficult books.*

Все эти три мемки призваны дать подсказку играющему к получению всех 3-х основных концовок. Так, для получения концовки "In water" вам нужно от всех отстраниться (не болтать с Марией и не заботиться о ней), почаще думать о самоубийстве (проверять нож) и совершенно не заботиться о своем здоровье, получая от монстров столько повреждений, сколько вам заблагорассудится. Для концовки "Maria" - почаще навещать девушку даже когда она заболит и изо всех сил защищать её. А для получения "Leave" - получать поменьше повреждений, почаще лечиться и не забывать для разнообразия выходить на улицу вместо чтения сложных гайдов по Сайлент Хиллу ^ _ ^

3.7 После однократного прохождения игры (DC в расчет не беру), открываются 4 дополнительных предмета:

- White Chrism - на кухне в квартире 105 здания Blue Creek apartments.
- книга Lost Memories - на бензоколонке Texxon.
- кубок Obsidian Goblet - в здании Исторического Общества
- книга Crimson Ceremony - в библиотеке альтернативного отеля.

Собрав все эти 4 предмета и пройдя игру как обычно, вы получите дополнительную концовку Rebirth, в котором Джеймс совершает таинственный ритуал, чтобы воскресить умершую Мэри.

3.8 После получения всех трех основных концовок, или после получения концовки "Rebirth", рядом с мотелем Jack's Inn появится таинственная будка, из которой Джеймс сможет взять ключ в виде косточки (момент, когда Джеймс находит ключ в собачьей будке является отсылкой в SH1, где главный герой также обнаружил ключ в будке у дома на Levin st). С помощью этого ключа вы сможете открыть Observation Room на третьем этаже отеля и получить секретную DOG-концовку, в которой Джеймс встречается с Великой Сабакой...

3.9 После однократного прохождения дополнительного сценария за Марию в дополненной версии игры, начав новую игру за Джеймса, в туалете вы сможете найти еще один секретный предмет - канальный камень. Используя его в трех местах игры (госпиталь сразу после альтерации, причал сразу после битвы с Эдди и комната 312), вы получите UFO-концовку. Идея с канальным камнем является отсылкой к первой части игры.

3.10 Extra Riddle. Пройдя игру на Легком, Среднем, и Тяжелом головоломочных уровнях сложности (т.е. вы должны пройти игру 3 раза) - начните новую игру и выберите в начальном меню "Сложный" уровень головоломок - таким образом вы откроете дополнительный уровень сложности для загадок - "Extra". Имейте в виду, что узнать, что этот уровень сложности открыт, можно только если в процессе сохраниться - на эйв-экране вы заметите, что вместо уровня сложности "Hard" значится "Extra".

4. Интересная инфа о процессе создания игры

4.1 О создании SH2 существует отдельный фильм - "Making of SH2" (именно он и прилагался к европейскому изданию оригинального SH2). Вы ***ОБЯЗАТЕЛЬНО*** должны его посмотреть, если хотите узнать, как создавался второй Сайлент.

4.2 В одном из интервью Акихиро Имамура и Такаёси Сато признавались, что им часто снились кошмары о процессе создания игры ^__^ ("*We do have nightmares, but most of them are about developing Silent Hill...*")

4.3 На самом деле общее количество человек, работавших над игрой, не превышало 50-ти ("*the full team is about 50 people for Silent Hill 2*" - признается Имамура-сан в интервью) - на удивление маленькая команда разработов для игры такого масштаба и качества.

4.4 В процессе работы над игрой у разработчиков целых три раза летели жесткие диски с важным материалом - один раз было утрачено аж целых 18 гигабайт данных. В одном из интервью, даже Имамура-сан, для которого суеверие отнюдь не характерно, обмолвился, что, наверное, эти несчастья как-то связаны с Безмолвным Холмом... ("*For some reason one of our hard drives crashed three times and we can't figure out why. One time we lost 18 gigs of material. I just couldn't figure out what was wrong with it. But now I'm honestly thinking it has to do with Silent Hill...*")

4.5 Изначально, рвотные звуки в заставке с Эдди Домбровски планировалось сделать куда более внушительными - но, когда полетел винт, разработчики поняли, что все же немного перегнули палку с натуралистичностью, и сделали звуки более "мягкими" ^__^

4.6 За время работы над SH2, сценарий игры полностью переписывался как минимум дважды ("*We've changed the main scenario completely twice already*" - говорит Сато в интервью)

4.7 Изначально разработчики планировали ввести в игру возможность расчленения монстров - но по соображениям цензуры эта идея не была реализована в финальной версии. Акихиро Имамура по этому поводу говорит следующее: "*We originally wanted to have you chopping off the enemy's arms or heads when you hit them. But because of CESA's [Computer Electronics Software Association - организация по надзору за качеством видеоигр в Японии] code of ethics, we opted not to have that. During development we didn't think of that code at first, though, so we had to change our plans later*".

4.8 В процессе создания SH2, Акире Ямаоке пришлось записать около 100 различных звуков шагов, чтобы исключить частые повторения в игре.

4.9 Несмотря на то, что по сюжету игры город находится в США, в целях создания наиболее реалистичной карты города разработчики использовали в качестве прообразов такие места в Японии как Towadako и Tozawako. Также во многом на облик Безмолвного Холма оказал влияние калифорнийский город San Bruno (как видно из начальных скриншотов SH2, многие магазины в игре создавались по образу и подобию аналогичных заведений данного города).

4.10 Как признается в MoSH2 Такаёси Сато, чтобы лучше проработать графику лица Марии и сделать персонажа более "живым", ему приходилось подолгу проводить у зеркала, пытаясь скорчить "сексуальную" физиономию, чтобы лучше изучить изменение мимики человеческого лица. Сато-сан также раскрывает большую тайну - в офисе он вел себя... как заядлый извращенец! ^__^ ("*I tried to act sexy in front of mirror. And you know, just... open top of eyes. And move the lips sexier. You know... in the office. I was a pervert*")

4.11 Мэри и Марию играла и озвучивала одна и та же актриса - Monica Norgan. На самом деле, это было сделано не для того, чтобы сэкономить на актерской зарплате, а чтобы показать связь между двумя персонажами.

4.12 Идея о создании столь причудливого монстра, как Lying Figure, возникла у Масахиро Ито, когда к нему однажды зашел друг-программист, также работавший в офисе Конами. Ито-сан заметил своего знакомого издали: тот, слушая свой Walkman, двигался эдакой "модной походочкой", держа руки в карманах, а на голове был балахон. И тогда дизайнера осенило - вот *ОНО!* Осталось лишь перенести впечатления в игровой мир. Конечно, этот случай был почти анекдотическим, но именно так внезапно и приходит вдохновение.

4.13 О создании ПирамидХэда. Изначально Масахиро Ито хотел создать монстра, лицо которого было бы скрыто от играющего, что придавало бы существу таинственность. Первоначально у Создателя получилась лишь человеческая фигура в маске - но Ито-сан решил пойти дальше, заменив обычную маску красной пирамидой огромных размеров (в сети одно время ходили слухи, что художнику не понравился созданный им первоначальный вариант монстра, и зачеркнув голову своему творению, Ито заметил, что получилось нечто вроде пирамиды - вот тут на него и снизошло озарение. Правда, лично я не встречал каких-либо объективных доказательств этой легенде). Изображение палача без своей пирамиды вы можете найти на диске "Art of Silent Hill". Позже палач был "одет" в ритуальное одеяние, напоминающее о висавших на стенах в школе трупах из Silent Hill1.

4.14 По самым первым трейлерам (например, TGS Trailer 2000) видно, что сначала разработчики планировали сделать логотип Silent Hill 2 по образцу и подобию логотипа японской версии первой части игры - но потом [к счастью] одумались, и передавали логотип в виде меняющих цвет связанных между собой букв, что ИМХО смотрится гораздо лучше.

4.15 Изначально планировалось сделать озвучку письма Лоре от Мэри - и эта озвучка была даже записана, но потом разработчики решили не использовать ее в финальной версии игры (т.к. было бы глупо, если бы, когда Джеймс начинал бы читать врученное ему Лорой письмо, невеста от куда начинал бы раздаваться голос умершей жены ^__^).

4.16 Также планировалось ввести звуковое сопровождение к моменту удушения Мэри - но потом разработчики отказались от идеи подобного излишнего натурализма.

4.17 На Lost Memories DVD вы можете найти разработческие зарисовки сцены с Анжелой на кладбище - так будет понятнее, как создавались все сцены.

4.18 В процессе работы над игрой создатели постоянно вносят как-либо изменения\дополнения в игру, периодически выкладывая в различных источниках скриншоты из готовящегося продукта. Если сопоставить скриншоты и трейлеры, предшествующие выходу игры, с конечным вариантом, то можно сделать выводы об интересных изменениях и дополнениях в финальной версии:

а) Сперва начальную "туалетную" сцену, где Джеймс смотрит в зеркало, планировалось сделать "на движке", но позже она была заменена "силиконовым" роликом - видимо, что бы дать игроющему лучше разглядеть уставшую физиономию протагониста.

б) Помните обозревательную площадку в финальной версии, где на сетке красовалось слово "WE_COM_!" с валяющимися внизу двумя упавшими буквами "L" и "E"? Так вот, на начальных скринах видно слово "WE_LCOM!" и валяющуюся внизу букву "L" - все вместе получалось "WELLCOM!". Хорошо, что разработчики не забыли исправить этот ляп.

в) На начальных скринах сцены встречи Джеймса и Анжелы на кладбище был виден торчащий из кармана Джеймса фонарь, что не вяжется с событиями игры, т.к. фонарь Джеймс находит только в здании WSA. Этот ляп тоже был исправлен в финальной версии (а, может, просто разработчики просто сперва хотели снабдить Джеймса фонарем с самого начала игры?).

г) Изменения коснулись также и окраса двери кладбищенской церквочки.

д) Сначала Team Silent хотели поместить такого врага, как Bubble head Nurse в ВудСайд, но позже отказались от этой затеи, решив переместить их в более подходящее место - госпиталь.

е) Стол в комнате 208 сначала находился ближе к шкафу, но позже его решили отодвинуть, чтобы позволить игроку проще добраться до ключа, лежащего на полке шкафа.

ж) В ранних трейлерах игры на правой стене в коридоре за решеткой, куда убегает Лора после наступления на Джеймсову руку, был виден здоровенный красный крест - такой же замечен и на одном из концепт-артов на LM DVD. Тем не менее, из финального варианта игры его почему-то убрали.

з) В сцене с издевательствами над манекенами, ПХ должен был держать в правой руке нож - по определенным причинам в финальной версии нож из рук Пирамиды был убран...

и) В первоначальных трейлерах игры можно было увидеть ПХ, шатающегося по Блю Крику, Лэйквью да и просто на улицах города - как известно, из финальной версии игры эти свидания были вырезаны (благодарю Еретик за информацию). Возможно, разработчики сократили количество появлений ПХ в игре, чтобы монстр не "наскучал" игрокам.

к) Изначально предполагалось, что при выходе на балкон, соединяющий квартиры 208 и 209 за окном уже будет ночь - но потом разработчики все же решили сменить время суток на день.

л) На лестнице, где происходит первая битва с ПХ, убраны поручни - в финальной версии видно, будто бы они срезаны огромным тесаком. Видимо, это было сделано чтобы поугубить игру и убрать элемент декора, который может затруднить видимость.

м) На первоначальных скринах SH2 на той же лестнице можно было заметить шатающегося ЛФ. Как мы знаем, в финальной версии ЛФ остался лишь в лежачем виде - в качестве жертвы Пирамиды.

н) Первый диалог Лорой. Заставка на "движке" заменена на "силиконовый" ролик.

о) В первоначальном варианте ролика диалога с Лорой за ее головой были видны окна здания, сильно напоминающего Брукхэвенский госпиталь. Потом фон был сменен, т.к. с Лорой в финальной версии игры мы встречаемся еще не доходя до госпиталя.

п) В Брукхэвен изначально планировалось поместить Lying Figure'ов, но почему-то создатели отказались от этой идеи. Мотив совершенно не ясен - особенно при том, что монстры очень напоминают пациентов. Возможно, разработчики просто посчитали, что если вставить ЛФ еще и в госпиталь, но игра на общем фоне и без того малого количества разновидностей врагов будет казаться однообразной.

р) Брукхэвен. В душевой кабинке цвет крови смнен с красного на зеленый. Очень интересное изменение, предназначенное, видимо, для того, чтобы сделать декор более странным.

с) В сцене встречи с Марией в подвале изменен задний план.

т) На одном из начальных скринов мы видим сцену диалога с Марией в лабиринте - но все в синем тоне, а Джеймса и Марию не разделяет решетка. Возможно, изначально разработчики не планировали наличие решетки в этой сцене?

у) Еще на одном раннем кадре из той же сцены можно видеть, что за спиной Джеймса тоже находится кровать. В финальной версии этого нет - у Джеймса лишь стул. Также очень интересно освещение.

ф) Также присутствуют изменения и в меню инвентаря. Изначально разработчики планировали выполнить шкалу жизни в стиле SH1 - мордашку героя на фоне цвета, соответствующего уровню здоровья (зеленый, оранжевый, красный). Но потом мордашку сменили на маленький кадр момента игры, на котором игра была остановлена - видимо, чтобы геймер мог лучше сориентироваться в обстановке, выходя с экрана инвентаря.

х) Во многих местах финальной игры изменен угол обзора камеры по сравнению с трейлерами и первоначальными скринами. Вот основные примеры:

- В финальной версии изменен угол обзора камеры в туалете - первоначально, камера располагалась под таким углом, что частично захватывала потолок. В финальной версии ракурс выровнен.
- В 209-й комнате WSA сначала планировались сделать очень приближенную к двери позицию камеры - но потом от этой идеи отказались, чтобы позволить играющему проще ориентироваться.
- В комнате 203 смнен угол обзора камеры в туалете (так, чтобы лучше было видно грязное содержимое унитаза) и рядом с кроватью.
- Изменение угла обзора камеры коснулось и балкона, соединяющего квартиры 208 и 209 Блю Крик.
- Квартира 208 - смена угла обзора камеры.
- В приемной Брукхэвена камера переставлена так, чтобы охватывать больший участок комнаты. Также добавлен листочек-сейв.
- Брукхэвен, мужская раздевалка - сначала камера акцентировала внимание на постере на стене, но позже угол был смнен (видимо, для более удобной навигации в комнате).
- Брукхэвен, женская раздевалка - камера чуть приближена, чтобы был хорошо заметен медвежонок на столе.
- Брукхэвен, палата М6 - очень странный, почти перевернутый на 90 градусов угол обзора камеры выровнен.
- Брукхэвен, палата S11 - вид сверху смнен на горизонтальный.
- Брукхэвен, палата S14 - камера приближена. Видимо, чтобы были лучше заметны надписи на стене.
- Угол в тюремной камере, где разбросаны книжки по черной магии, смнен так, чтобы дверная решетка не заслоняла обзор - так, чтобы игрок мог без труда найти лежащий в камере предмет (источник инфы об изменениях: сайт igotalatter.com).

5. Безмолвный Холм, юго-восточная часть

5.1 Тот факт, что игра начинается в таком не слишком возвышенном месте как общественный туалет, придает происходящему некоторый реализм и сразу же настраивает на нужный лад. Как вы могли уже заметить, разработчики испытывают особую тягу к сортирам (туалеты-телепортаторы в SH1, в SH2 и SH3 события начинаются в сортире, в SH4 именно в ТУАЛЕТЕ появляется ДЫРА, ведущая в "иной мир", плюс в каждой из трех последних игр присутствует момент, когда персонаж пытается что-либо вытащить из унитаза). Согласно "Making Of SH3", всякие туалетные чудеса в SH-серии связаны с японской сказкой, в которой через унитаз ребенок провалился в "мир иной". Именно поэтому лучшее место для начала путешествия Джеймса - именно туалет. Кстати, он рассчитан как на "М", так и на "Ж".

5.2 Примечательно, что первое же слово, которое мы слышим от Джеймса - это имя его жены. Исходя из этого можно подумать, что мысли Джеймса постоянно сконцентрированы лишь вокруг своей уснувшей возлюбленной.

5.3 В туалете можно найти рекламные плакаты с изображением женщины, напоминающей жену Джеймса - стриптизерши Марии, которую мы встретим позже. Это тонкий намек на то, что эта

девушка работала в стриптиз-баре Heaven's Night. Мы можем подумать, что Джеймс 3 года назад был в этом клубе и видел выступление девушки, после чего она стала объектом его фантазий в то одинокое время, пока Мэри находилась на лечении в госпитале.

5.4 В туалете можно увидеть различные надписи на стенах (к сожалению, их сложно разобрать - написанная там тарабарщина вряд ли поддается переводу - смутно различимы лишь слова "password" и "in that") и изображение придурковатого человечка на фоне каракуль. Кстати, обратите внимание, что один из унитазов выломан - видимо, постарались вандалы.

5.5 В качестве фона играет мелодия под названием "White Noiz", что очень символично, учитывая, что "Белый Шум" - это полупунаучная теория, согласно которой мертвые люди могут передавать послания живым посредством радио и теле-приемников. С Джеймсом как раз случается нечто подобное.

5.6 Фишка сюжета игры, которая призвана сразу же вызывать интерес игроков, в том, что герой получает письмо от человека, который умер. Подобное сразу же вызывает у Джеймса (и геймера) мысли "но такого же не бывает, сплошная мистика!". Но на самом деле письмо от мертвого человека можно получить и без всякой мистики - например, в том случае, если написано оно было при жизни, а дошло до получателя уже после смерти отправителя. Такая вот интересная двоякость понимания.

5.7 Жена протагониста первой части также умерла от болезни спустя 3 года после посещения Безмолвного Холма. Подозрительно....

5.8 Сразу же мы получаем приличную порцию символизма - обратите внимание, какую интересную позицию занимает камера, когда Джеймс находится рядом с ограждением - фактически показывая его "за решеткой". Учитывая постоянное эксплуатирование в игре "тюремной" тематики, подобный ракурс становится вовсе не удивителен... (благодарю dzamy за наблюдение)

5.9 Надпись на воротах гласила ранее "Welcome!", но теперь от неё отвалились две буквы (они лежат около ворот) - L & E, образуя слово "We_com_!" (напоминает "We come!"). Это свидетельствует о ветхости и заброшенности города.

5.10 Прямо с ходу мы в дополнение ко всему получаем и отсылку к первой части игры. Если посмотреть чуть выше, мы увидим две таблички, обозначающие расстояние от обозреваемой площадки до иных населенных пунктов:

"Pale Ville
National park
10 miles"

и

"Pale Ville 10
Old Silent Hill 50
Brahms 265"

Как известно, Old Silent Hill - это район города, который мы посещали в первой части игры, а Брамс - близлежащий город, также упоминавшийся в первой части. Такой вот подарок самым наблюдательным фэнам первой части. Кстати, вам не кажется, что указанные на табличках расстояния непропорционально велики? Интересно, Конами решили так пошутить, или это просто какая-то недоработка...?

5.11 Там же можно заметить рекламный щит боулинг-клуба Pete's Bowl-o-rama, куда мы сможем попасть позже. Если мы представим, что Эдди и Лора, приехав в Безмолвный Холм, первым делом увидели именно этот рекламный щиток, то нам станет ясно, почему они условились встретиться именно в боулинг-клубе.

5.12 С обозреваемой площадки туман на озере кажется не таким уж и густым. Некоторые фэны склонны делать из этого достаточно спорный вывод, что туман на озере не является реальным.

5.13 Если вы присмотритесь к заднему плану на фотографии Мэри и сравните с видом на обозреваемую площадку, то заметите, что фото было сделано в Сайлент Хилле.

5.14 Если попытаться пойти по той дороге, которой Сандерленд приехал в SH, он скажет, что не собирается этого делать (благодарю Еретик за напоминание)

5.15 Джеймс не пойдет дальше, пока вы не возьмете карту из машины.

5.16 Если осмотреть машину после того, как возьмете карту, Джеймс скажет, что тут больше брать нечего ("There's nothing else worth taking."). А как же его любимая жена, труп которой, согласно комментариям разработчиков в LM, лежит в багажнике машины? Он опять о ней забыл? о_О Ох уж этот Джеймс х__х

5.17 Если внимательно осмотреть карту, то на ней можно найти указание направления к некому городку Pleasant River. Оно здесь не просто так - этот город еще будет фигурировать в истории SH2 и других частей (город, где жил маньяк Уолтер Салливан, убивший двоих детей). Присмотревшись к

озерной части карты, вы легко заметите маленький островочек - он тут тоже не от балды нарисован - его значение будет раскрыто в концовке "Перерождение". Ну и конечно же каждый фанат первой части SH сразу же заметит отмеченный на карте парк развлечений - очередная отсылка к первой части. Кстати, обратите внимание, что ранее на щитке было написано Pale Ville, а на карте значится "Paleville" - видимо, опечатка разработчиков.

5.18 Длинная лесная дорога, согласно комментариям разрабов в MoSH2, символизирует изолированность от окружающего мира не только туманного города, но и самого Джеймса. Это был рискованный шаг в плане геймплея, но разработчики все же решили пойти на него, чтобы придать игре большую глубину и атмосферность - и не прогадали.

5.19 Если прислушаться, в лесу можно услышать странные шорохи. Это лишь воображение Джеймса играет с ним злую шутку, или в лесу действительно кто-то прячется?

5.20 Красный листочек в колодце, который никак не хочет уходить под воду и один вид которого причиняет Джеймсу жуткую головную боль, может иметь довольно интересную интерпретацию - учитывая что вода в SH2 символизирует сокрытие неприятных воспоминаний в глубинах подсознания (нет-нет, я на полном серьезе - не зря же, например, картина с изображением непроглядной воды разрабами названа именно "Подавитель Воспоминаний") а эти листочки олицетворяет собой возвращение скрытых воспоминаний - получается, как будто воспоминания, которые не удастся вытеснить, продолжают причинять боль главному герою. Как известно, Масахи Тсубояма-сан просил обращать особое внимание на такие "странности" - поэтому, внимая просьбам Создателя, мы и далее в гайде будем подробно разбирать все подобные моменты (*"Examples within the game would be the existence of red square, the circumstances in which you get the handgun, traffic lights which are turned on in the deserted town, wandering monsters in the real world, buildings of unrealistic structure etc. Moreover we incorporated these ideas of "strangeness" throughout the game. Please pay attention to the "strangeness" which we have tried to integrate into the game."* - MoSH2). Кстати, дальше в игре будет момент, когда главный герой попадает на дно точно такого же колодца - но уже пересохшего.

5.21 Стоит обратить внимание, что пугливая девушка Анжела (видимо, такая пугливость - результат пережитого в детстве насилия со стороны отца), ищущая свою мать, с интересом осматривает надгробные плиты - почему же она начинает поиски матери именно с кладбища? Неужели...? Весьма интересна реплика Анжелы о том, что ее брат и отец тоже должны быть тут (на кладбище - читай "мертвы").

5.22 На кладбище ровно 42 надгробных плиты, две из них выкорчеваны из земли. Если задуматься, то нетрудно догадаться, что кладбище расположено совершенно нерационально - слишком близко к воде (рядом все даже заросло камышом). При таком расположении каждую весну трупы покойников и бы вымывались на поверхность, за и надгробные плиты бы часто смывались. Есть ли причина такого странного расположения...?

5.23 Когда находите бензопилу, багровый распил на бревне напоминает кровь - будто распиленное дерево - живое существо, из которого может течь кровь.

5.24 Как ни странно, вы не сможете распилить бензопилой Анжелу (забавно, что при соприкосновении с ней бензопилы, раздается звук, подобный удару об камень - ОМГ, из чего ж сделана шкура у молодой девушки!?)

5.25 Начало игры почти полностью аналогично SH1 - главный герой приходит в город в поисках дорогого ему человека, видит вдалеке в тумане странную фигуру, следует за ней и в итоге нарывается на монстра в тупике. То ли создатели хотели заставить фэнов поностальгировать, то ли им просто не хватило воображения на что-то новое.

5.26 Улицы в городе огорожены полицейской лентой - возможно, по определенной причине полиция пыталась таким образом заставить людей воздержаться от посещения города.

5.27 Многие фэны спрашивают, почему же Джеймс последовал за фигурой в тумане. Тут возможно три объяснения: либо он в тумане подумал, что это может быть Мэри, либо он подумал что это горожанин и погнался за ним чтобы расспросить о том, что происходит в городе, либо Джеймсу фигура показалась подозрительной и он погнался за ней искать себе приключений на голову.

5.28 По взятому в тупике радио Джеймс слышит женский голос - при первом прохождении почти невозможно разобрать смысл слов, но при повторном прохождении, слова, которые говорит Мэри по радио в этот момент становятся ясны, как день: *"James... Where are you? I'm waiting for you. Please come to me. Why did you kill me? James..."*. Это маленький намек для фанов с хорошим слухом на то, что Джеймс убил свою жену.

5.29 Обратите *особое* внимание на здание фирмы *Fashion Envelopes*, на стене которого висит плакат *"Magical Envelopes"*, что значит "Магические Конверты". Не напоминает ли вам это об

исчезающем на протяжении всего SH2 магическом конвертике с письмом от покойной жены? Это не просто совпадение...

5.30 Примечателен и магазин обмена компакт-дисков с ободранной вывеской "*CD Exchange*" (объявление гласит "*Cd and Laser Disk, New and Used*"). Многие фэны считают, что нахождение в отрезанном от внешнего мира курортном городке магазина по обмену СИДЮКОВ может свидетельствовать, что событий второй части игры происходят никак не раньше 90-х годов 20-го века. Кстати, обратите внимание на ободранность большинства вывесок магазинов - еще один момент, позволяющий подумать, что город заброшен.

5.31 Примечательно, что в городе работают светофоры. Как особо отмечает Масахи Тсубояма, работающие в заброшенном городе светофоры ("*traffic lights which are turned on in the deserted town*"), равно как и, например, наличие красных квадратов или необычных по своему внутреннему строению зданий, призваны придать игре больший элемент "странности".

5.32 Не "зацензуренный" вариант текста Болотного Монумента звучит так: "*The x meters of land surrounding this monument were originally swamp, but were later filled in. From long ago, the swamp was nicknamed Blood Swamp because the executioners poured the water used to wash the execution tools in here. Perhaps it's for that reason that many people claim to have seen ghosts in the area*".

5.33 Название кафе "*Mist*" очень хорошо сочетается с погодными условиями в городе. Учитывая комментарии создателей, название этой кафешки вполне может быть отсылкой к одноименной книге Стивена Кинга, ставшей одним из основных источников вдохновения при создании игры.

5.34 Название японского ресторана "*Gozo's Sushi*" вполне может быть шуткой разработов в адрес главного продюсера SH2 - Goyo Kitao ^ _ ^

5.35 Многие фэны обращают внимание на музыкальный магазин "*I Love Groovy Music*", на вывеске которого изображен компакт-диск, а также магазин "*GIGA computers. GIGA Micro Systems*", аргументируя этими моментами версию о том, что события SH2 происходят никак не раньше 90-х годов.

5.36 На дверях некоторых магазинов висят таблички "OPEN". Например, такая табличка висит на заведении "*Quiet Cocktails*", но Джеймс туда не хочет =)

5.37 Человек, труп которого валяется в одном из тупиков, записывал информацию на листочках, в надежде на то, что она впоследствии окажется полезна точно так же, как и Гарри Мэйсон в SH1 (но это не труп Гарри Мэйсона!).

5.38 Все трупы людей в городе представляют собой трупы Лежачих Фигур, одетых в куртку и джинсы Джеймса - довольно символично.

5.39 На Neely street можно обнаружить аналогичный труп человека (?), раздавленный машиной.

5.40 Особый интерес вызывает и труп в тупике аллеи на Martin Street, у которого мы забираем ключ к Вудсайду, т.к. судьба этого человека становится ясна, если мы вспомним окровавленную карту в Neely's Bar, кровавую надпись о ДЫРЕ и записку в фургончике. Судя по пометкам на окровавленной карте, человек пришел в этот район города с западной части (следуя по Nathan Avenue), при этом пройдя через WoodSide apts. (именно поэтому у него при себе ключ) - обратите внимание, что на карте отмечен фургончик на улице Paul street. Значит, он пришел в город в поисках какого-то близкого себе человека, который как раз и жил в этом фургончике. В фургончике же мы находим записку "*I'll wait at bar Neely's*" (это подозрительно напоминает полученное Джеймсом письмо Мэри о том, что она, якобы, ждет его в городе Сайлент Хилл... Быть может, Сандерленд был отнюдь не единственным человеком с тьмой в сердце, кто получил "приглашение" от умерших людей, ждущих в Безмолвном Холме?) - видимо, это была записка от очень близкого, дорогого человека, раз "мертвец" отправился в заброшенный бар "Neely's" на поиски автора записки (возможно, это была его умершая жена или друг?). Но, придя в заветное "особое место" для встречи, человек обнаружил там лишь странную ДЫРУ, которая потом исчезла при неопределенных обстоятельствах ("*There was a HOLE here. It's gone now*"). Видимо, после исследования ДЫРЫ человек был серьезно ранен монстрами (карта заляпана кровью) - но все равно он продолжил поиски и решил испытать свой последний шанс, отправившись в конец аллеи на Martin street (она отмечена вопросительным знаком на его карте), оставив уже бесполезную заляпанную кровью карту в баре. Пора бы уже понять, что здесь явно что-то не так... Но ведь и Джеймс точно так же искал Мэри - сначала в парке, потом отправился в отель, не в силах принять правду... Возможно, последним смыслом жизни для "мертвеца" было найти близкого человека... Так или иначе, под конец он был загнан в тупик монстрами своей души и убит - поиски близких в туманном городе принесли лишь смерть... Джеймс находит ключ к Вудсайду. Обратите внимание, тело "мертвеца" кажется Сандерленду Lying Figure'ом в одежде, полностью аналогичной одежде самого Джеймса. Думаю, историей этого

"труп" создатели хотели дать понять, что Джеймс, Анжела и Лора - отнюдь не единственные, кто приезжали в город на поиски близких, но так их и не нашли.

5.41 На двери ВудСайда написано "*No Trespassing*". Джеймс вошел.

5.42 Поблизости есть запертая дверь, рядом с которой виднеется надпись на стене "*The door wakes in darkness, opening into nightmares*" - символично, что дверь действительно отопрется с приходом ночи.

6. Woodside и BlueCreek apts

6.1 To be updated

7. Silent Hill, юго-западная часть

7.1 To be updated

8. Госпиталь Брукхэвен, часть 1

8.1 To be updated

9. Госпиталь Брукхэвен, часть 2

9.1 To be updated

10. Сайлент Хилл, ночь

10.1 To be updated

11. Историческое общество

11.1 To be updated

12. Тюрьма

12.1 To be updated

13. Лабиринт и мясокомбинат

13.1 To be updated

14. "Ностальгический" отель

14.1 To be updated

15. Сгоревший отель

15.1 To be updated

16. Наблюдения, касающиеся концовок

16.1 To be updated

17. Наблюдения, касающиеся существ

17.1 Все наблюдения, касающиеся дизайна, названий и значений существ Silent Hill2 смотри в гайде "*Анализ всех монстров серии SILENT HILL*". Вы легко сможете найти этот гайд в интернете на лучших рунетовских сайтах, посвященных SH-тематике.

18. Значение имен и фамилий

18.1 To be updated

19. Наблюдения, касающиеся внешности персонажей

19.1 To be updated

20. Наблюдения по суб-сценарию "Born from a Wish".

20.1 To be updated

21. Скучный официоз

Честно признаться, мне так же лень писать *это*, как и вам *это* читать, но *это* должно быть написано. Итак, данный гайд ("Все наблюдения и интересности по Silent Hill 2") создавался лично мной (SilentPyramid), и процесс его написания сопровождался такими неизменными спутниками литературного творчества как бессонные ночи, мозоли на пальцах, сломанная клавиатура и т.д. и т.п. Так что прошу уважать мой труд и авторские права. Независимо от того являетесь вы юридическим, либо физическим лицом, в частности - счастливым обладателем сайта, посвященного Silent Hill, вы не имеете права опубликовывать данный документ на нем (либо в иных информационных ресурсах) без моего ведома, а также разрешения. Если вы хотите опубликовать у себя данную статью - просто напишите мне на мыло silentpyramid@mail.ru - и почти наверняка вы получите мое согласие на публикацию при условии

- 1) сохранения неизменным оригинального текста документа
- 2) публикации наиболее новой версии документа
- 3) при условии указания адреса интернет-сайта, на котором вы желаете опубликовать гайд.
- 4) при условии, что ваш сайт не является платным - нечего стричь капусту с фэнов SH!
- 5) опубликовав гайд, вы должны четко указать автора (SilentPyramid).

Silent Hill ® является зарегистрированной торговой маркой Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. Все права защищены.

All trademarks and copyrights contained in this document are owned by their respective trademark and copyright holders.

Copyright © 2006 by SilentPyramid

=====
End of Document