



SILENT HILL 2

Cena brutto	180,00 zł
Cena netto	180,00 zł
Numer katalogowy	PS5-GU0094
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Silent Hill 2 to [remake](#) wydanego w 2001 roku [survival horroru](#) pod tym samym tytułem, będącego najbardziej rozpoznawalną i docenianą częścią tej kultowej serii. Produkcja została wydana przez sprawującą pieczę nad marką firmę Konami, zaś **jej opracowanie wzięło na siebie polskie studio Bloober Team**, które zdobywało doświadczenie między innymi za sprawą takich projektów, jak [Observer](#), [Blair Witch](#), [The Medium](#) czy seria [Layers of Fear](#).

Fabula

Akcja gry *Silent Hill 2* toczy się w tytułowym, górniczym miasteczku ulokowanym w amerykańskim stanie Maine. Podobnie jak miało to miejsce w pierwowzorze, stanowi ono zewnętrzną reprezentację stanu psychicznego odwiedzających go osób, a co za tym idzie – skrywanych przez nie lęków i słabości.

Głównym bohaterem gry jest James Sunderland. Po trzech latach od śmierci swojej żony – Mary – protagonista otrzymał od niej list, w którym ukochana zaprasza go do „specjalnego miejsca” w Silent Hill. Po dotarciu do Cichego Wzgórza protagonista rozpoczyna morderczą przeprawę, podczas której przyjdzie mu nie tylko stawić czoła swoim własnym demonom, lecz również poznać innych nieszczęśników, którzy z różnych powodów trafili do tego miasteczka.

Gameplay

W *Silent Hill 2* akcję oglądamy z perspektywy trzeciej osoby ([TPP](#)). Przygoda wiedzie nas przez różnorodne lokacje, które możemy zwiedzać w dwóch wersjach – ponurej, opustoszałej i skąpanej we mgle, znanej jako Fog World (ang. Świat mgły), a także Otherworld (ang. Inny świat), będącej swoistym alternatywnym wymiarem leżącym na granicy rzeczywistości.

Przemierzając te miejsca, realizujemy zadania popychające fabułę do przodu oraz poznajemy inne postacie uwięzione w Cichym Wzgórzu. Wśród tych ostatnich prym wiedzie Maria, która pomimo podobieństw do żony głównego bohatera, stanowi jej przeciwieństwo. Kobieta boi się potworów, toteż chce podążać za Jamesem, a między innymi od tego, jak ją traktujemy (czy dbamy o jej bezpieczeństwo, czy też pozostawiamy ją na pastwę losu), zależy, które z zakończeń opowieści zobaczymy. Oprócz tego po drodze przychodzi nam rozwiązywać zagadki, które odblokowują nam dostęp do kolejnych lokacji.

W przedstawionej tu wersji Silent Hill spotykamy przeciwników będących emanacją lęków i traum bohaterów czy choćby wypieranych przez nich fantazji. Mowa między innymi o polującej na Jamesa kreaturze zwanej Piramidogłowym, przed którą w większości przypadków bohater ucieka (aczkolwiek z czasem przychodzi pora na bezpośrednią konfrontację) czy też o słynnych demonicznych pielęgniarkach. Protagonista walczy z nieprzyjaciółmi przy pomocy broni białej oraz palnej (jak pistolet czy strzelba). Z uwagi na fakt, że amunicja stanowi tu towar deficytowy, warto uważnie przetrząsać odwiedzane miejsca w jej poszukiwaniu.

Zmiany w remake'u

Jako że **jednym ze źródeł inspiracji dla twórców gry Silent Hill 2 był remake innego kultowego horroru – Resident Evil 2** – opisywany tytuł wprowadza szereg zmian względem pierwowzoru, aczkolwiek jednocześnie stara się zachować jego ducha.

Oprócz tej najbardziej oczywistej, czyli stworzonej całkowicie od zera oprawy graficznej, **projekt doczekał się gruntownie odświeżonego systemu walki**; ponadto jego autorzy pochylili się nad łamigłówkami oraz projektami lokacji, by dopasować je do współczesnych standardów. Poza tym deweloperzy postanowili wprowadzić pewne modyfikacje w warstwie fabularnej;

jednocześnie, jak sami mówili, starali się jednak utrzymać „atmosferę, która uczyniła *Silent Hill 2* tak wyjątkowym”. Wreszcie **twórcy odświeżyli wygląd poszczególnych postaci**; przykładem może być Maria, która w tej wersji gry porzuciła różowy crop-top i spódniczkę w panterkę na rzecz czarnej sukienki i czerwonej kurtki.

Silnik, muzyka

Tytuł działa w oparciu o [silnik Unreal Engine 5](#). Przy *Silent Hill 2* współpracował między innymi Masahiro Ito, czyli artysta koncepcyjny, znany przede wszystkim z unikalnych projektów potworów dla poszczególnych odsłon cyklu. Za ścieżkę dźwiękową gry odpowiadał natomiast zasłużony dla serii (i całej branży) kompozytor Akira Yamaoka.