

После недавней демонстрации игрового процесса обновленного издания Silent Hill 2 в Konami стали намного охотнее делиться интересными деталями. Разработчики из польской студии Bloober Team уже неоднократно заявляли, что их ремейк старается быть полностью верным оригиналу, однако этот аспект был также очень важен издателю. В недавнем интервью текущий продюсер серии Silent Hill Мотои Окамото рассказал о сложностях возрождения культовой серии хорроров и поделился новыми деталями из ремейка Silent Hill 2.

Как отмечает Окамото, в Konami уже давно задумывались о возвращении к Silent Hill. Долгое время франшиза не получала новых игр или обновлений только потому, что компания не могла найти настолько же заинтересованных разработчиков. Им нужна была опытная команда, которая хорошо ориентировалась в жанре хоррор, любила и понимала суть серии Silent Hill. Bloober Team и еще несколько студий как раз соответствовали этим критериям, и им была дана практически полная творческая свобода с одним лишь требованием — не отклоняться от первоначальной концепции франшизы.

В ремейке Silent Hill 2 игроков будет ждать весьма точная адаптация оригинальной игры, утверждает продюсер. В игре будет выбор сложности, аналогичный классической версии. Также пользователи смогут очень тонко настраивать каждый элемент интерфейса, как было в оригинальном хорроре.

Во время разговора с журналистами Мотои Окамото также признался, что они размышляли над тем, чтобы включить в ремейк новые виды монстров. У разработчиков даже был готов концепт одного из жутких существ, но в итоге от этой идеи решили отказаться, чтобы не нарушать задумку оригинала. Вместо этого, враги в современной версии Silent Hill 2 будут вести себя более разнообразно, включая движения и атаки.

Другие интересные детали ремейка Silent Hill 2, озвученные в интервью:

Напомним, ранее энтузиасты нашли интересную отсылку на первую экранизацию хоррора в геймплейном ролике игры.

Выход ремейка Silent Hill 2 состоится 24 сентября на ПК и консолях.