



**Matyas Corra** – przez większość nazywany po prostu Corra. Człowiek który je węgiel na śniadanie, obiad i kolacje. Pochodzi z krainy węglem i miałem płynącej. Serialu nie ogląda od drugiego sezonu a Fandom traktuje jako kabaret. Zazwyczaj bardzo spokojna osoba która nie ukrywa, że lubi być podła. Ogromny fan twórczości Sienkiewicza.

## Seria Silent Hill

Jak wiele osób lubi horrory? Książki, filmy, gry, tyle mamy możliwości, aby znaleźć coś, co będzie nas przerażać. Ale o czyni horror dobrym? Czy jest to to, że przerazi nas jumpscare'em i wykonał swoją pracę? Czy też atmosfera, która nawet długo po zakończeniu dalej nas utrzymuje w niepewności, czy w ciemności nie czeka na nas jakaś poczwara? Powiem wam, że w moim przekonaniu zdecydowanie jest to ten drugi czynnik. Dobry horror w mojej opinii to film, po obejrzeniu którego boję się zasnąć bez światła, książka, która tworzy obrazy w mojej głowie, które będą mnie nawiedzać w koszmarach, gra, która tak mnie przeraża, że boję się ją włączyć, aby dalej kontynuować.

I właśnie o takiej serii gier chciałbym dzisiaj wspomnieć, o klasykach, które w ostatnich latach straciły rozpęd, który utrzymywały przez bardzo długi czas. Mimo doczekania się dwóch średnich filmów, wielu komiksów i aż 8 gier w głównej linii, Silent Hill w ostatnich latach nie jest tak bardzo popularne, jak było kiedyś.

I jest dosyć przykra rzecz, że cudowne dzieło Team Silent zostało zepchnięte na drugi plan, włączając w to nigdy nie wydane "Silent Hills". Miał je tworzyć świetny twórca gier Hideo Kojima wraz z niesamowitym reżyserem Guillermo del Toro, ale zostało ucięte przez Konami, a sam Kojima rozstał się z tą firmą raz na zawsze.

Co według mnie jest cudowne w tych grach? Podejście do tematu horroru. Zamiast straszyć nas wyskakującymi nagle potworami, które wrzeszczą, głównym aspektem Silent Hill zawsze była atmosfera. Otaczający nas świat, który przechodził z zamglonego miasteczka do rozpadającego się i gnijącego świata opartego na strukturze fabryk i zakładów metalurgicznych. Gdzie w jednej chwili ponura szkoła z pustymi klasami zamieniała się w przerażające miejsce, w którym wisiły ciała, na ścianach były ślady zaschniętej krwi, a za kratami

widać było szpitalne łóżka z trupami okrytymi zakrwawionym płótnem. Dziwne monstra nie wyskakiwały i nie robiły BUU, jak nieraz w dzisiejszych horrorach można spotkać, a podchodziły bardzo powoli. Widać je było już z pewnej odległości, ale sam ich wygląd oraz trudność walki przerażały człowieka. Szybka decyzja, czy będziemy walczyć bronią z bliska, ryzykując obrażenia, użyjemy broni palnej, tracąc cenne naboje, czy też po prostu uciekniemy, decyzje, które musieliśmy podejmować w bardzo szybkim czasie, to budowało prawdziwe emocje i strach przed następną potyczką. Nie wiedzieliśmy, czy jeżeli teraz uciekniemy do jakiegoś pomieszczenia, to za drzwiami nie czeka na nas kolejny przeciwnik. Muzyka, która towarzyszyła nam przez cały czas, trzymała nas w napięciu i nie pozwalała na minutę uspokojenia. Trochę jak w Dark Souls, moment, w którym widziałem miejsce zapisu, był dla mnie ulgą i radością, ponieważ wiedziałem, że przez chwilę mam spokój od potworów czekających na mnie w każdym możliwym momencie.

Team Silent wyprodukował pierwsze 4 gry z serii, następne wyszły od amerykańskich twórców i widać w nich już nieco inne podejście do samego straszenia. Uciekanie i unikanie przeciwników ustąpiło miejsca celowemu atakowaniu i rzucaniu się na nich, gdyż dało się ich utrzymać w ciągłym ogłuszeniu niekończącymi się atakami. Atmosfera całego miasteczka ucierpiała i mimo dalej utrzymywania niepokoju nie potrafiła w człowieku wzbudzić takiego strachu, jak w pierwszych czterech częściach. Co nie zmienia faktu, że chciałbym, by więcej osób zainteresowało się tą serią. Jej aspekty, zarówno psychologiczne, jak i growe, dalej są warte polecenia. I mimo tego, że gry swoje lata mają, dalej wzbudzają niesamowite emocje u nowych graczy. Tak więc z całego serca polecam wam Silent Hill jako produkcje, które mimo upływu czasu dalej są w stanie człowieka przestraszyć.