

Escuela Da Vinci

Análisis:

Silent Hill 2

Mauro Bernasconi

Desarrollo del Juego

Silent Hill 2 es un juego de **survival horror**, producido por el Team Silent, lanzado en el año **2001** para la PlayStation 2, distribuido por Konami. Posteriormente, salió para XBOX y PC. Luego, en 2012, tuvo una muy criticada remasterización (HD Collection) para PS3 y XBOX 360 por parte de Hijinx Studios.

Luego de los acontecimientos de Silent Hill 1, la ciudad comenzó a llamar a las personas que sufren por causa de sus pecados para que se enfrenten a sí mismos y a su inconsciente.

En esta entrega situamos al jugador diez años después, encarnando a James Sunderland para conocer su oscuro pasado.

Origen de Silent Hill 2

Todo inicia cuando **James recibe una carta de su esposa** diciéndole que está sola en Silent Hill, lo que es imposible, ya que ella **murió tres años atrás** por una enfermedad. Él se cuestiona si es posible que lo esté esperando en aquel lugar.

¿Dónde Estamos?

Silent Hill tiene tres caras. La primera y, más normal, es el **Mundo Real**, lugar en donde James y Mary pasaron su luna de miel sin ningún problema.

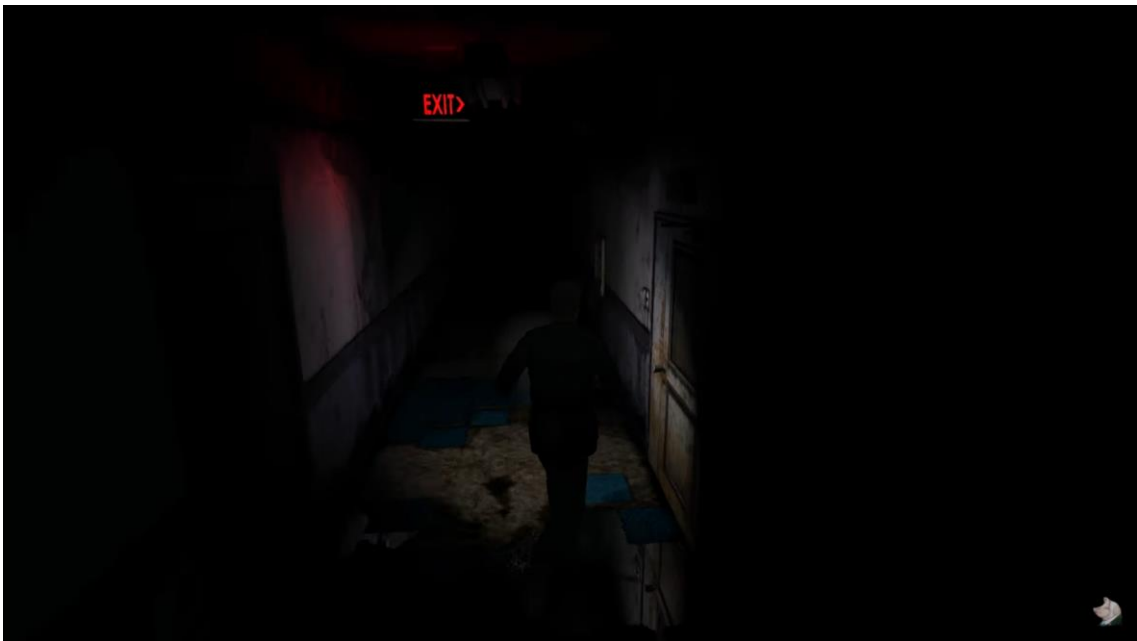
En el segundo juego de la franquicia, todo comienza en el **Mundo de la Niebla**, quien jugó el primero, sabe dónde está y conoce los peligros. Por otra parte, el que no, se va a sentir en un lugar **inhóspito y despoblado**, pero nada fuera de este planeta... Hasta que aparece el primer monstruo que intenta matarlo.

Por último, está el **Otro Mundo**. Es el plano que refleja el **interior de la persona**, donde el inconsciente se fuerza a salir para ser enfrentado, la niebla se cambia por oscuridad.

La atmósfera de juego está muy bien trabajada, logrando que el jugador tenga **miedo e inseguridad constante**, a diferencia de otros juegos que, para asustar, se basan en screamers. La **falta de visión** juega un rol fundamental, **siempre se camina a lo desconocido**, y lo normal es tenerle miedo.



Pigsy Games. (2019, 30 noviembre). *Silent Hill 2 - Edición Definitiva / 4K 60FPS - Juego Completo / Longplay sin Comentarios en Español* [Screenshoot]. YouTube. <https://youtu.be/PkDdRrPmSgg>



Pigsy Games. (2019, 30 noviembre). *Silent Hill 2 - Edición Definitiva / 4K 60FPS - Juego Completo / Longplay sin Comentarios en Español* [Screenshoot]. YouTube. <https://youtu.be/PkDdRrPmSgg>

Al hablar con otros personajes, queda claro que la **realidad** que se presenta **no es la misma para todos**, sino que la ciudad se amolda al

corazón de cada individuo, en pocas palabras, la ciudad puede ser (o no) un infierno individual.

Laura, una niña que hizo amistad con Mary pasea por la ciudad con mucha tranquilidad y no ve nada extraño, mientras que Angela Orosco y Eddie Dombrowski están en una dimensión adaptada a sus almas, las cuales, en determinados momentos, se mezclan con la de James.

La idea de los desarrolladores de hacer que se pueda **pasar de un mundo a otro** dentro del juego no queda sólo en la consola, los jugadores guardan eso en la cabeza, lo que **provoca que**, aun soltando el control, **permanezcan pensando en ello** y lo sientan en su realidad.

El **círculo mágico penetra la mente** y se vuelve más fuerte cuando le sumamos otro tipo de variables que profundizan el sentimiento de vulnerabilidad como la soledad, la ubicación, la hora del día, el clima, el silencio, y, algo que se introduce en Silent Hill 2, los problemas personales de cada uno.

En el año 2020, en Twitter se volvió tendencia **“Silent Hill” en Argentina** porque algunas partes del país estaban con niebla. Es casi imposible mirar la siguiente imagen y no pensar en el juego.



@porquetendencia (2020, 18 julio). *¿Por qué es tendencia?* [Fotografía]. Twitter. <https://twitter.com/porquetendencia/status/1284625092601884672/photo/1>

Teniendo en cuenta que es un juego antiguo, también hay que mencionar la mecánica de la **radio**. Esta consiste en que comienza a hacer **ruido cuando un monstruo está cerca**, por lo que, la **asociación** con la **interferencia electromagnética** entre los **altavoces** de la PC y el **celular**, **pre-infartó a más de una persona**, no sólo por el hecho de ser un ruido desagradable e inesperado, sino porque es uno de los elementos del círculo mágico de esta maravillosa saga.

¿Cómo afrontamos la travesía?

Silent Hill es juego de terror psicológico que gira en torno a sobrevivir y explorar, el conocer es realmente importante, pero está en segundo plano.

La **supervivencia** implica dos cosas dentro de esta saga: **luchar o huir**. La **exploración** va a depender fundamentalmente de **estar vivo**, el jugador no quiere morir, sino no puede explorar, y quiere llevar a cabo esta acción con el objetivo de encontrar objetos y pistas.

El **conocer** (la historia presentada) nace del explorar, ya que nunca va a existir si no **investigamos cada rincón**. Es la consecuencia de llevar al límite la curiosidad, ya que se puede pasear por los niveles sólo para terminar el juego.

Para entender lo que ocurre, además de prestar atención a las cinemáticas, debe encontrar las notas desparramadas por todo el juego, analizarlas y entenderlas.

Antes de seguir con el análisis, hay que mencionar dos cosas: **se puede guardar la partida** en ciertos lugares. Si muere, debe cargar el progreso. Y la **posición de la cámara no ayuda** en todo momento, por lo que pelear no es sencillo.

La libertad de luchar o huir abre un gran abanico de decisiones. Si sólo sabemos que tenemos que huir, tenemos que pensar en cómo. Si

el juego se trata de pelear, vamos a buscar la forma de acabar con el enemigo. Si podemos elegir qué hacer, vamos a tener que pensar.

El jugador se encuentra constantemente en una posición de **toma de decisiones** que abarca un análisis de los **recursos disponibles** (armas, botiquines, salud actual) y las **recompensas** que puede obtener tras gastarlas:

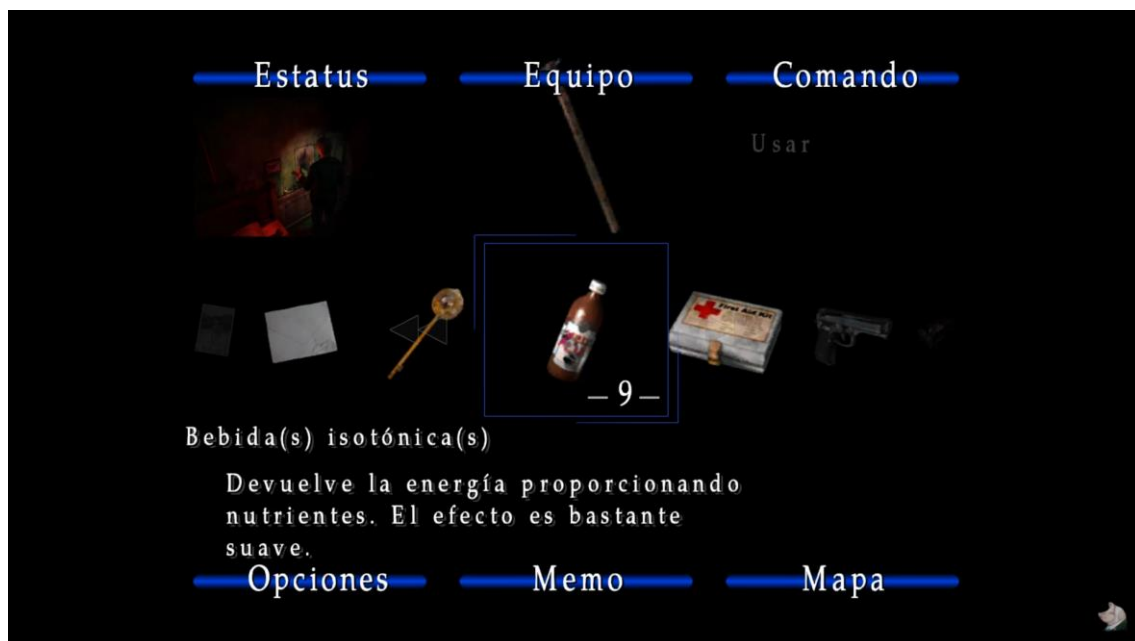
1. ¿Mata a los enemigos dentro de este cuarto para buscar algo?
2. ¿Trata de pasarlo recibiendo el menor daño posible?
3. ¿Y si busca objetos recibiendo el menor daño posible?

Para enfrentarse a los monstruos puede utilizar **armas cuerpo a cuerpo o a distancia**. Es menos riesgoso atacar de lejos, pero...

1. ¿Realmente le conviene matar a este enemigo con la pistola?
2. ¿Si mejor usa el palo y guarda las balas?

La **munición** es **escasa** y no hay un sistema de apuntado automático, lo que desemboca en fallar numerosos disparos.

En el **inventario** están las herramientas.



Piggy Games. (2019, 30 noviembre). *Silent Hill 2 - Edición Definitiva / 4K 60FPS - Juego Completo / Longplay sin Comentarios en Español* [Screenshot]. YouTube. <https://youtu.be/PkDdRrPmSgg>

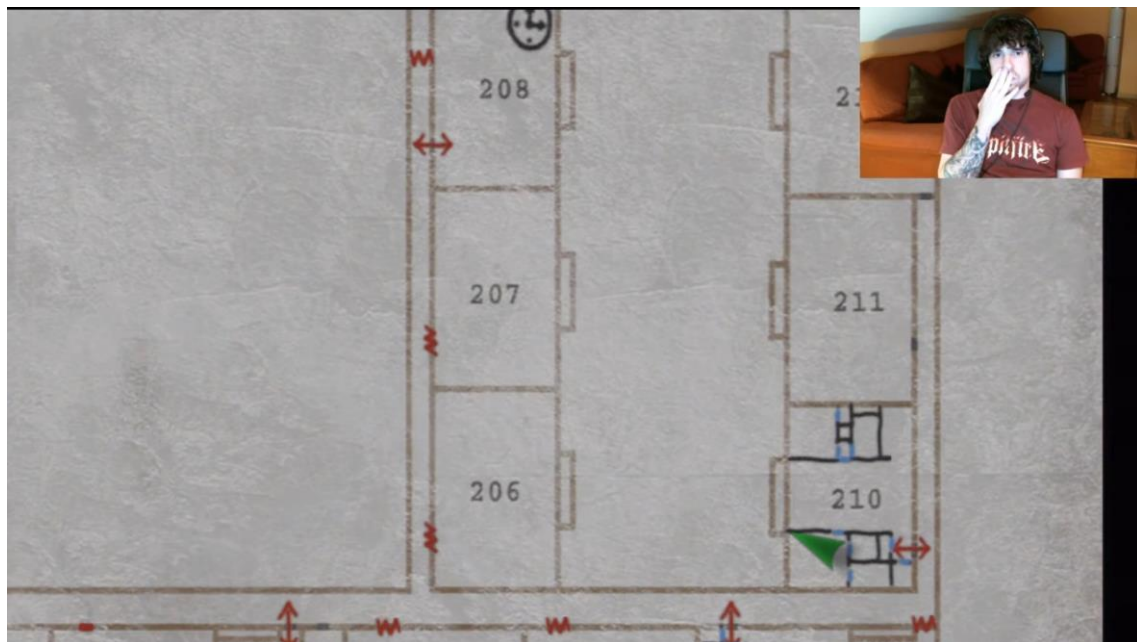
En él puede ver con más detalle el estado del personaje (esquina superior izquierda), en donde, dependiendo la salud del personaje, se tiñe de diferentes colores.

Se guardan todos los objetos que recolecta: elementos para curarse, armas, llaves, notas, mapas, entre otros.

Sin dudas, la categoría de “**mapas**” es la más importante de todas. Sin ellos, el juego sería muy complicado y se tornaría aburrido. Fundamentalmente son guías. Permiten conocer la estructura del lugar, después, es tarea del jugador explorar.

A medida que **recorre** los **lugares**, los **señaliza con color** dependiendo de cómo interactúa con el entorno.

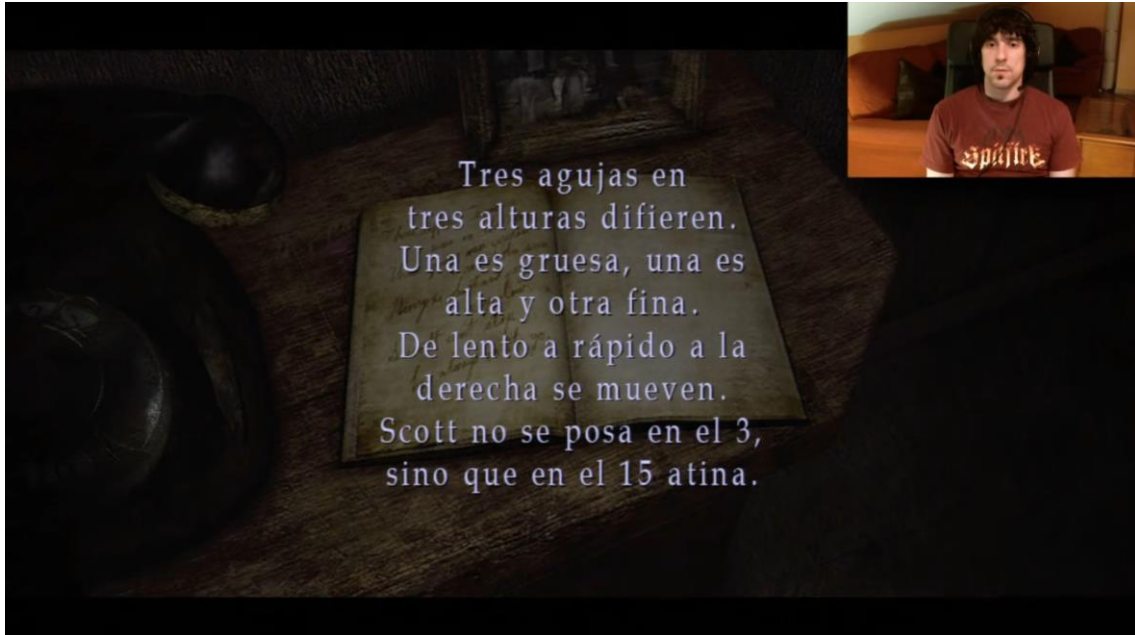
En la siguiente imagen podemos ver en qué habitaciones puede entrar, por dónde puede pasar y dónde se encuentra.



RicharBetaCode. (2012, 6 septiembre). *Silent Hill 2 | Let's Play 2.0 en Español | Capítulo 2* [Screenshoot]. YouTube. <https://youtu.be/dgdxwCzynZg>

Es muy probable que pase mucho tiempo mirándolos para decidir a dónde ir, cómo llegar a determinado lugar, qué lugar volver a investigar en busca de pistas, etc.

El reloj marcado es un puzzle, dentro del juego hay varios con temáticas diferentes. Para resolverlos no sólo alcanzará con obtener las pistas, tendrá que razonar, la dificultad va a depender del nivel elegido.



RicharBetaCode. (2012, 8 octubre). *Silent Hill 2 | Let's Play 2.0 en Español | Capítulo 3* [Screenshoot]. YouTube. https://youtu.be/MM87s9P_TFs

Algunos están colocados para interferir en el camino (obligatorios) y otros para dar recursos (opcionales).

El inventario también contiene una **linterna**, necesaria para ver en la densa oscuridad, y una **radio**, que, como fue mencionado anteriormente, hace ruido cuando hay enemigos cerca.

La última nombrada señala que el usuario corre peligro, en el inicio no ocurre nada físicamente en la persona que la escucha, sí cuando ve al rival. Con el paso de los minutos en el juego, con sólo escucharla da nervios, encuentres o no a la bestia, esto se debe a un aprendizaje que se realiza de forma inconsciente.

Lo mismo ocurre cuando en determinado sector, el jugador encuentra bastante munición y botiquines, ya sospecha que viene algo malo. Esto no ocurre sólo en Silent Hill, viene de otros juegos.

También hay que mencionar que los sonidos y música del juego son muy importantes, logran envolver a todo aquel que esté escuchando. También

sirven para predecir lo que va a ocurrir, se puede saber qué enemigo está cerca, entre otras cosas. La atmósfera es de absoluto silencio, se escuchan los pasos de James y los enemigos.

James Sunderland



James Sunderland and Lying Figure - Silent Hill 2. (s. f.). [Imagen]. <https://vignette.wikia.nocookie.net/silent/images/4/48/JamesProfile.png/revision/latest?cb=20150714141521>

En el videojuego, el jugador toma el control de **James**, un hombre adulto con su propia historia, no es un simple avatar con el que se interactúa.

tiene vida y profundidad, él fue alguien antes de que tomen su control.

Lo presentan como un **hombre viudo**, su mujer murió debido a una dura enfermedad que la dejó internada por bastantes años antes de que el juego comience.

Recibe una carta de su difunta esposa donde dice que está sola en Silent Hill y se presenta la hipótesis de que puede estar viva, esperándolo.

El Team Silent hizo un trabajo increíble con James al ir presentando la información de a poco. La **amnesia disociativa** que tiene lo **nivela con el jugador**, por lo que **ambos descubren las cosas al mismo tiempo**.

Él no esconde información en ningún momento, y con el pasar de los minutos, se desbloquean sus oscuros recuerdos.

También ayuda mucho a **empatizar con el avatar**, ya que de conocerse por qué está realmente en Silent Hill, sería muy duro para digerir y conectarse con él, dado que **no es un personaje inocente**.

Acompañar a Mary en su enfermedad terminal fue muy complicado para él. Su deterioro la llevó a cambiar de humor, tratándolo mal a James.

Les dijeron que no existía un tratamiento para esto y que le quedaban tres años de vida (según el comienzo del juego, tres años atrás murió la esposa por una enfermedad). James intentó conseguir ayuda, no lo logró. Al pasar el tiempo, James comenzó a visitarla menos porque cada vez estaba más inestable, esto lo llevó a pensar sobre qué hacer.

La depresión y angustia lo llevaron al alcohol. Estaba lleno de frustración sexual, representada en María, un personaje idéntico a Mary, pero sexualizada.

Mary se transformó en una carga para él. Le causaba mucho dolor ver cómo la persona que ama moría poco a poco. No aguantó, le dio un beso y la asfixió.

La mente destruida borró su recuerdo de lo que ocurrió y se dirigió a Silent Hill a buscar a la mujer que tanto extrañaba.

Silent Hill 2 marcó un antes y un después dentro de los juegos survival horror al animarse a que el jugador tome el control de una persona común y corriente que no representaba bajo ningún concepto la figura de “héroe”. Lograron reforzar la importancia de la narrativa, el simbolismo y la atmósfera.

Interés del Jugador

Se observa un patrón en la **curva de interés**, que se basa en la exploración, el conocimiento de la historia y el paso o final de sección. Al explorar se encuentran pistas para encontrar objetos o cinemáticas que marcan hacia dónde ir.

El jugador **revisa los niveles con un grado elevado de incertidumbre**, encuentra elementos que le sirven para pelear, avanzar y saber más sobre lo que ocurre. **Muestran una cinemática que eleva el interés** para luego llegar a un **punto de bloqueo**.

La **incertidumbre baja**, ya **conoce dónde hay enemigos**. Va a analizar su inventario y va a **relacionar** si tiene los **elementos** necesarios. Si no:

Buscar elementos faltantes o pistas. Una vez que **mira nuevamente el escenario** hay dos posibilidades:

1. **Consiguió** lo que necesitaba, por ende, el **interés aumenta**.
2. Obtuvo **pocas respuestas**, y debe volver a **repetir el proceso**, acompañado de una **baja** de curva de **interés** y una gran frustración.

Ya **sabe qué hacer o a dónde ir**, ahora **enfrenta el cómo**. Tiene un puzzle y las pistas, tiene que pensar, esto depende de la dificultad que él eligió. **Ocorre lo enumerado anteriormente**.

En el caso de que tenga que ir a otro lugar es lo mismo, mira el mapa, elige su ruta, puede ser la correcta o puede que no, si no consigue llegar, se frustra.

Esto se vuelve a repetir constantemente. Al pasar a una **nueva región** explorable, la **curva cae a un nivel más bajo**, pero nunca, por nada en el mundo, cae para no dar un **gran salto la próxima vez**.

A veces, el juego frustra, porque en ciertos momentos el jugador se traba y sabe que depende de él para avanzar.

Ya que **lo dirigen sutilmente**, no hay una flecha que indica para dónde ir, pero, prestando atención, leyendo los papeles que agarra y pensando, puede continuar, lo que genera una enorme satisfacción por haberse superado.