



В комиксе «SilentHill: Sinner'sReward» Джек Стэнтон – профессиональный наемный убийца, работающий на ирландскую мафию, и его любовница Джилл Конвей, которая является женой его босса, Финна Конвея, пытаются вместе убежать от своего темного прошлого, рассчитывая на светлое будущее. Но, людям Конвея удастся похитить Джилл, и они ее увозят в направлении городка Сайлент Хилл. В комиксе «SilentHill: Sin

ner
s
Reward

» Джек Стэнтон – профессиональный наемный убийца, работающий на ирландскую мафию, и его любовница Джилл Конвей, которая является женой его босса, Финна Конвея, пытаются вместе убежать от своего темного прошлого, рассчитывая на светлое будущее. Но, людям Конвея удастся похитить Джилл, и они ее увозят в направлении городка Сайлент Хилл. Теперь Джек должен будет встретиться лицом к лицу со всеми ужасами своего прошлого, чтобы спасти свою возлюбленную. Каждый человек, который когда-либо смотрел одноименный фильм или играл в одну из частей Silent Hill, понимает, что можно ждать от Silent Hill: Sinner's Reward, поскольку за время существования франшизы ее основная концепция не изменилась.

В ней всегда атмосфера оставалась прежней, несмотря на то, что менялись действующие лица и внешний вид города. Желательно, чтобы на радость фанатам, сохранилась ее самобытность. Для дальнейшего развития и поиска новых идей Silent Hill'у нужны были средства, и благодаря американскому капиталу, прежде великолепная серия утратила свою былую прелесть, то есть началось ее моральное разложение и гниение. Японские разработчики в оригинальных играх серии

преподносят западную историю в японской перспективе. Западные авторы в Silent Hill: Sinner's Reward рассказывают западную историю в японской перспективе. Нельзя не отметить, что японский процесс повествования резко отличается от западного. У них абсолютно другой взгляд на то, что важно.

Японский сценарист озабочен первопричинами нападения, и он пытается представить аспекты этого убийцы, что напоминает чтение между строк. Западный сценарист, рассказывающий западную историю, сконцентрировался бы на жестокости и кровавости сцены. В целом из SilentHill: Sinner'sReward могла бы получиться роскошная история, если бы уже после первого номера сценарий не запутался в дополнительных линиях, и не топтался бы на месте. Можно было уложить в один комикс все действия последующих выпусков. От Silent Hill: Sinner's Reward осталось впечатление, что это еще один промо-ход маркетологов Konami, предшествующий выходу новой игры.