

Game: Silent Hill

Hệ máy: PlayStation

Hãng phát triển: Konami

Thể loại: kinh dị, sinh tồn

Số người chơi: 01

Năm phát hành: 1999

Bản Việt ngữ: 2015

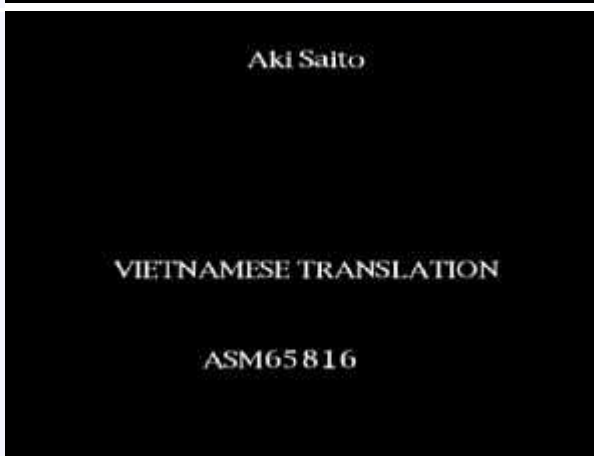
I. Khái quát về Silent Hill

Silent Hill (サイレントヒル) là tên series game kinh dị, sinh tồn do hãng Konami phát triển, với phiên bản đầu tiên trên hệ máy console Sony **PlayStation**, và tính đến thời điểm tháng 7 năm 2013 thì đã có 10 phiên bản được phát hành. Tuy nhiên bài này chỉ đề cập đến phiên bản Silent Hill đầu tiên trên máy **PlayStation**.

Silent Hill còn được biết đến với một số cái tên "Việt hóa" như "đồi gió hú", "đồi câm lặng", "đồi trầm mặc"... Đây là những cái tên phổ biến tại các quán game ở Việt Nam vào năm 1999, thời điểm khi phiên bản đầu tiên được phát hành.

Bản Silent Hill đầu tiên trên PlayStation được đánh giá là đã xây dựng nền tảng gần như là hoàn thiện, để các phiên bản sau chỉ việc kế thừa. Bản thân game đã nhận được nhiều giải thưởng lớn nhỏ, cùng sự đón nhận nồng nhiệt của công chúng. Trang game "đại gia" Mỹ quốc là GameTrailers.com cũng đã bình chọn Silent Hill là game đứng đầu trong danh sách những game đáng sợ nhất.

Khi "Biohazard" của hãng Capcom trở thành một tượng đài trong thể loại game kinh dị thì hãng Konami cũng muốn bắt tay vào làm một điều gì đó trong thể loại này. Ban đầu, họ dự định "game hóa" tiểu thuyết của Stephen King, nhưng vì nhiều sự tình mà dự định này đã không thành công. Kết quả là Silent Hill ra đời như một sản phẩm Original của Konami.



Và cũng như mọi game khác của Konami, Silent Hill có giá trị chơi lại rất lớn. Sau khi hoàn thành game, người chơi có thể bắt đầu lại từ đầu với những yếu tố mới mẻ. Game có 4 kết thúc chính và 1 kết thúc phụ, mang tính trêu chọc người chơi.

Bản dịch Việt ngữ này dành cho phiên bản Silent Hill đầu tiên trên PlayStation.

II. Thế giới quan

Silent Hill cũng là tên một thành phố giả tưởng ở miền Đông Bắc nước Mỹ, một địa điểm du lịch thơ mộng với một cái hồ tĩnh lặng. Nhưng khi các nhân vật chính đến đây thì nó đã trở thành một thành phố ma không một bóng người. Kỳ thực là từ thời cổ, vùng đất này đã có một sức mạnh kỳ lạ, lôi kéo những người có điều u ám trong tâm hồn vào thế giới kỳ dị của nó.

Thế giới "bề ngoài" của Silent Hill luôn được bao phủ trong màn sương trắng, đôi khi là tuyết đổ trái mùa. Khi một số sự kiện xảy ra thì thế giới "đằng sau" xuất hiện, có cùng cấu tạo với thế giới "bề ngoài" nhưng bối cảnh được bao bọc trong những vết máu, rỉ sét và những sinh vật quái dị lớn vồn. Nếu như phối màu ở thế giới "bề ngoài" ngả về trắng, sáng thì tông màu ở thế giới "đằng sau" lại là màu máu, tối tăm. Đây cũng là một phép ẩn dụ đóng vai trò quan trọng trong nội dung của game.

III. Nỗi sợ

Nếu như Biohazard (hay còn gọi là "Resident Evil" bên ngoài Nhật Bản) mang đến nỗi sợ với những cái xác sống lớn vồn trên đường phố vì một loại virus lạ,

với bối cảnh khoa học thì Silent Hill lại mang đến những nỗi sợ-mà-không-rõ-sợ-về-cái-gì. Trong Biohazard, nỗi sợ rất cụ thể, chẳng hạn sợ bị xác sống tấn công, sợ bị tác động vật lý, sợ những thực thể có thể thấy được, nghe được, nhận thức được. Còn với Silent Hill, nỗi sợ thuộc về tiềm thức, sợ chính sự âm u trong tâm hồn từng con người. Silent Hill mang nhiều yếu tố siêu hình, siêu năng lực, thần bí và tôn giáo. Nỗi sợ mà Silent Hill gây ra cho người chơi không tượng hình, cụ thể hóa như Biohazard mà cứ trừu tượng, miên man và gây ám ảnh trong tiềm thức của người chơi.



Có ai từng trải qua nỗi sợ khi ở trong một thành phố rộng lớn mà không một bóng người? Khi đó thì một tiếng động nhỏ nhất cũng có thể khiến mạch đập loạn xạ. Có ai từng nghe tiếng con nít khóc thút thít trong nhà vệ sinh ở một nơi xa lạ? Ai từng mò vào một ngôi trường tiểu học ban đêm một mình? Ai đã từng mò vào nhà xác trong một bệnh viện trống trơn, thỉnh thoảng có tiếng khóa cửa rột rết... Ai đã từng nghe tiếng đập cửa rầm rầm, nhưng khi mở ra lại chẳng thấy gì... Nỗi sợ trong Silent Hill cũng như thế, không phải tác động nguy hiểm nào đó từ thế giới chung quanh khiến ta thấy sợ, mà nó gây nên trong ý thức ta một làn sóng bệnh hoạn, và làn sóng này khiến tự ta thấy sợ vì những góc tối trong tiềm thức của chính mình.

Nhưng đằng sau nỗi sợ đó là một niềm thương cảm tội độ, một biểu hiện của lòng từ bi khi người chơi đã hiểu ra mấu chốt đằng sau câu chuyện trong game. Xét ở điểm nào đó thì nỗi sợ trong Silent Hill có cốt cách rất giống nỗi sợ trong tác phẩm văn học "Ring" (vòng tròn oan nghiệt) của nhà văn Suzuki Kōji từng gây sóng gió trong mấy năm gần đây.

IV. Dao lô đồ (tải về)

Bản dịch Việt ngữ này đã được kiểm chứng là hoạt động tốt trên các loại giả lập PlayStation cho PC và Android.

+ **Google drive:**

<https://docs.google.com/uc?id=0BzTRAGYOl4abdi0yb0gycWlWdzA&export=download>

+ **Mega:** [https://mega.co.nz/#!8wsWXIaJ!XcU-](https://mega.co.nz/#!8wsWXIaJ!XcU-LOFcjeAJ9UB2eKsDQ7d3O7k6M8ixx7unTgiN9vU)

[LOFcjeAJ9UB2eKsDQ7d3O7k6M8ixx7unTgiN9vU](https://mega.co.nz/#!8wsWXIaJ!XcU-LOFcjeAJ9UB2eKsDQ7d3O7k6M8ixx7unTgiN9vU)

+ Filetrip: <http://filetrip.net/dl?uhcZLXi1Tc>

V. Credit

+ Hack, dịch thuật: Asm65816 V

+ Test play: Lữ Hân, Anh Vũ

+ Phần mềm sử dụng: EmEditor (biên tập văn bản), Unikey (gõ tiếng Việt), Paint.Net, PixelFormer (tạo font, biên tập hình ảnh), CDMage (xử lý CD), Windhex32 (view là chính), Cartographer (truy xuất text), Atlas (chèn text đã dịch), PSXfin, epsxe (giả lập PlayStation), NO\$PSX (debugger), MicroSoft Excel (quản lý linh tinh).

VI. Bonus

Đi kèm với bản dịch Việt ngữ là toàn bộ file nguồn cho quá trình dịch thuật Silent Hill. Ai có hứng thú thì có thể tải về để tham khảo quá trình làm việc, hoặc cũng có thể chỉnh sửa để tạo ra bản dịch lý tưởng cho mình.