



Forbidden Siren

PlayStation®2 erfindet das Horrorgenre neu – mit einem Psycho-Thriller als Videospiel!

Horror-Experten, Psychologen und Spiele-Fans sind sich einig: Forbidden Siren ist der Grundstein zu einem völlig neuen, packenden Spielegenre - dem psychologischen Horror-Spiel.

Im Rahmen der Veröffentlichung des neuen Videospiels *Forbidden Siren* kann Sony Computer Entertainment Europe für sich in Anspruch nehmen, in der Unterhaltungsindustrie ein neues Spielegenre erschaffen zu haben. Anlass hierzu ist ein Spiel, das sich mit seinem Höchstmaß an Spannung, Nervenkitzel und Gruselfaktor durchaus mit den besten Filmen und Büchern des Horrorgenres messen kann. Dennoch vermittelt *Forbidden Siren* ein völlig anderes Horrorerlebnis. Inspiriert wurde das Spiel vom so genannten "New Wave"-Kult japanischer Horror-Filme wie *Ringu* und seiner amerikanischen Neuverfilmung *The Ring* sowie klassischen Horror-Texten, darunter H. P. Lovecrafts Schöpfung der fantastischen Welt des Cthulhu-Mythos.

Für *Forbidden Siren* hat das Entwickler-Team die besten Elemente solcher Trends miteinander verschmolzen. Den Entwicklern ging es darum, einen Psycho-Thriller zu schaffen, der das Herz schneller schlagen lässt und ein echtes Gefühl von Beklemmung und Angst erzeugt. Sowohl Horror-Experten als auch Psychologen sind der Meinung, dass besonders Videospiele samt ihren interaktiven Eigenschaften und visuellen Effekten für ein neues und aufregendes Horrorerlebnis dieser Art ideal sind.

Bestätigt wird dieser Sachverhalt vom mehrfachen Preisträger, Schriftsteller im Bereich des Horrorgenres und Herausgeber Stephen Jones. Für ihn ist das Horror-Videospiel ein neues Medium, weil es sich über traditionelle Schranken bei der Umsetzung von Schreckensszenarien hinwegsetzt und den Nutzer viel näher und damit unmittelbarer mit der Horrorgeschichte konfrontiert.

"In erster Linie besticht ein Videospiel durch sein interaktives Moment und ist darin möglicherweise das effektivere Medium, um Horror zu erzeugen: In Büchern und Filmen nehmen Leser und Zuschauer die Außenperspektive wahr und müssen sich dem Kern der Geschichte erst annähern. In Videospielen dagegen greift der Spieler als Protagonist in das Spielgeschehen ein und beeinflusst so den Verlauf der Geschichte", erklärt Jones, Herausgeber der jährlich erscheinenden "*Mammoth Book of Best New Horror*"-Serie.

Jones weiter: "PlayStation®2 hat sich auf Expertenbasis Themen und Konzepte gegenwärtiger Horror-Romane und -filme zu eigen gemacht und diese verbessert. Auf diese Weise soll der Spieler in die Gruselgeschichte einbezogen werden. Mit Originalstreifen wie *The Ring (Ringu)* und dem neueren *Dark Water (Honoguri Mizu no Soko Kara)* haben wir gesehen, dass es auch andere Schockeffekte als bloß Eimer voller Blut gibt. Eine einfach gestrickte, aber detailliert gehaltene Geschichte tut es auch, denn die regt die Fantasie der Zuschauer erst richtig an. *Forbidden Siren* erreicht genau das, indem es den Betrachter in das Zentrum dieses klugen und eigens für das Spiel verfassten Mysteriums rückt. Wie ein Schatten schleicht sich der Horror – nur hin und wieder sichtbar – in das Unterbewusstsein des Zuschauers. Eine sehr spannende Entwicklung im Horror-Unterhaltungssektor."

Das Spiel wurde von H. P. Lovecrafts alpträumenhaften Erzählungen und anderen klassischen Werken inspiriert. Der Betrachter durchlebt inmitten des japanischen Dorfes Hanuda einen drei Tage währenden Alptraum. Atmosphäre und schleicher Terror sind die Hauptelemente, mit denen der Spieler in *Forbidden Siren* in eine nervenaufreibende Welt der Angst, der Geheimnisse und der Spannung versetzt wird. Hierfür setzt das Spiel den Schwerpunkt auf Hintergrunddetails, die Szenerie und die Geschichte und weniger auf Splatter-Film-artige Schockeffekte wie sie aus herkömmlichen Horror-Videospielen bekannt sind.

Zeit ist im Spiel nebensächlich. Die Episoden finden in keiner chronologischen Reihenfolge statt. So greift der Spieler auf die psychischen Kompetenzen seines Charakters zurück, um sich in die anderen Charaktere hineinzusetzen. Jedes Individuum hat in insgesamt 78 Episoden seine eigene aufregende Geschichte zu erzählen. Und jede einzelne von ihnen birgt eine Mission ums eigene Überleben und ist zugleich ein Einzelbestandteil eines Puzzles furchtbarster Ereignisse, die im Dorf Hanuda geschehen sind.

Greg Smith, Professor an der Georgia State University und Autor von *Film Structure and the Emotion System*, war beeindruckt von der psychologischen Tiefe des neuen Spiels: "Angst ist eine der urchältesten und wichtigsten Gefühlsmomente in unserem Leben. In einer nichtbedrohlichen Situation kann sie berauschend und stimulierend zugleich sein. Die besten Horrorfilme bedienen sich unserer psychischen Ängste, indem sie Geschichten konstruieren, welche die Realität auf eine beklemmende, aber nicht auf eine fantastische Weise verfremden. Sie erreichen das, indem sie in uns ein Gefühl der Angst aufbauen. Hierbei sollte allerdings das Realitätsbewusstsein bewahrt und lediglich mit Spannung aufgeladen werden. Die Menschen werden sich bei *Forbidden Siren* gruseln, weil es eine sehr realistische Geschichte voll packender Verschiebungen und Wendungen darstellt."

"Nach dem Erfolg von *The Blair Witch Project* und *The Ring* hat das breite Publikum bestätigt, dass es sich eher einem traditionellen psychologischen Horrorgenre öffnet als einer flachen Hackmessergeschichte. Wir waren der Meinung, dass PlayStation®2 die geeignete Plattform darstellt, um eine Horrorgeschichte mit psychologischem Anspruch umzusetzen. Die Horrorspiele aus jüngerer Zeit verfügten nicht über den notwendigen Tiefgang oder die Detailfülle, um eine spannende Geschichte zu liefern", sagt Chris Deering, Präsident von Sony Computer Entertainment Europe. "*Forbidden Siren* hat sich von den besten Horrorfilmen und -Büchern

Elemente ausgeliehen, um diese Spannung aufzubauen. Das Feedback von sowohl Spielern als auch Menschen, die sich eher weniger mit Videospiele beschäftigen, hat uns bescheinigt, mit diesem wahrhaft schaurigen Videospiel ein neues Genre eingeführt zu haben.“

Sie suchen mehr Informationen über SCEE-Titel? Besuchen Sie uns auf unserer Website

www.forbidden-siren.com

oder kontaktieren Sie den PR-Referenten vor Ort.

<p>Entwickler: SCEJ Genre: Survival-Horror Spieler: 1 Plattform: PlayStation®2 Zubehör: Analog Controller (DUALSHOCK®2), Memory Card (8MB) (für PlayStation®2) Erscheinungsdatum: 1. Quartal 2004</p>

Sony Computer Entertainment Europe Ltd.

Sony Computer Entertainment Europe mit Sitz in London ist verantwortlich für Vertrieb, Marketing und Verkauf von PlayStation®, PS one ® und PlayStation®2-Hardware und -Software in 102 Territorien in ganz Europa, dem Mittleren Osten, Afrika und Ozeanien. Bis Ende September 2003 wurden über 39 Millionen PlayStation®- und PS one®- Einheiten in diesen PAL-Territorien ausgeliefert, weltweit waren es über 98 Millionen. Zwischen dem Europadebüt am 24. November 2000 und September 2003 wurden über 20 Millionen PlayStation®2-Einheiten in den PAL-Territorien ausgeliefert, weltweit waren es insgesamt über 62 Millionen. Das macht sie zu einem der erfolgreichsten Computer-Unterhaltungsprodukte der Geschichte.

PlayStation und das PlayStation-Logo, PS one und PS2 sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment Inc. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Besitzer.

Weitere Informationen zu PlayStation®-Produkten finden Sie unter <http://www.scee.com> und <http://www.playstation.com>.