



Forbidden Siren

PlayStation®2 ridefinisce il concetto di horror con un nuovo thriller psicologico

Esperti di horror, psicologi e pubblico sono concordi: Forbidden Siren inaugura un nuovo e appassionante genere horror-psicologico

Con l'uscita del suo nuovo titolo, *Forbidden Siren*, Sony Computer Entertainment Europe inaugura un'autentica novità del settore – un gioco claustrofobico, ricco di paura e suspense, che nulla ha da invidiare ai libri ed ai film horror più famosi. Il gioco, che vanta un approccio totalmente innovativo, si ispira alla cosiddetta 'New Wave' dei film horror cult giapponesi, tra cui *Ringu* e il suo remake americano, *The Ring*, oltre ai classici dell'orrore, quali il mondo fantastico dei Miti di Cthulhu, creato da H.P. Lovecraft.

Il team di sviluppo di *Forbidden Siren* ha riunito i migliori ingredienti dell'horror tradizionale per confezionare un thriller psicologico mozzafiato, capace di creare un autentico senso di ansia e di terrore. Esperti del settore e psicologi sono concordi nell'affermare che i videogiochi, con la natura interattiva e le qualità visive che li caratterizzano, sono in grado di proporre una nuova e coinvolgente esperienza horror.

Secondo il pluri-premiato Stephen Jones, che scrive e pubblica horror, i videogiochi rappresentano il nuovo medium in grado di trascendere i tradizionali confini che separano l'utente dalla storia horror.

“È proprio l'interattività a far sì che i videogiochi abbiano le potenzialità per andare oltre le tradizionali rappresentazioni horror. Nel caso di libri e film, il lettore o lo spettatore rimangono sempre al di fuori della storia, ma nel videogioco il giocatore è il protagonista assoluto e può influenzare l'esito della trama stessa” spiega Jones, che pubblica la collana annuale *Mammoth Book of Best New Horror*.

“La PlayStation®2 ha magistralmente adattato e perfezionato i temi principali di narrativa e film horror contemporanei, riuscendo a coinvolgere il giocatore in una storia al limite dell'ossessione. Film quali l'originale *The Ring (Ringu)* e il più recente *Dark Water (Honogurai Mizu no Soko Kara)* hanno dimostrato che il terrore non è necessariamente frutto di orge di sangue: basta un intreccio ben congegnato a catturare l'attenzione dello spettatore. *Forbidden Siren* fa questo ed altro, ponendo il giocatore al centro di un mistero mirabilmente intessuto, dove il terrore – che si

incontra di rado – è sempre in agguato, nelle tenebre del subconscio. Un passo avanti davvero notevole, per l'industria dell'horror" conclude Jones.

Con una trama liberamente ispirata alla letteratura horror di H.P. Lovecraft e ad altri classici del genere, il gioco pone lo spettatore al centro di un incubo, che per tre giorni sconvolge la vita del villaggio giapponese di Hanyuda. Gioco d'atmosfera e di terrore strisciante, *Forbidden Siren* immerge il giocatore in un claustrofobico mondo di paura, mistero e suspense, focalizzando l'attenzione sul dettaglio, l'ambientazione e l'intreccio, piuttosto che sullo splatter tipico dei videogiochi horror.

Poiché gli episodi non seguono un ordine cronologico, l'elemento temporale non è **determinante** e la storia prende forma man mano che il giocatore sfrutta le capacità psichiche del proprio personaggio, per guardare con gli occhi degli altri. Ognuno ha una **propria** terrificante storia da raccontare e i 78 episodi non sono una semplice missione di **sopravvivenza** ma il modo per mettere insieme i pezzi che compongono lo spaventoso puzzle di Hanyuda.

Greg Smith, professore all'**università** statale della **Georgia** ed autore di *Film Structure and the Emotion System*, è rimasto colpito dalla profondità psicologica del nuovo videogioco. "La paura è una delle nostre emozioni più primordiali che, in una situazione di non pericolo, può rivelarsi allo stesso tempo esilarante e stimolante. I migliori film horror giocano sulle nostre paure inconse, proponendo storie che sono la deformazione terrorizzante, ma non immaginaria, della vita quotidiana. Generano un senso di paura e suspense che affonda le proprie radici nel reale. *Forbidden Siren* terrorizzerà i suoi giocatori, perché presenta una storia estremamente realistica, ricca di inquietanti imprevisti".

"Decretando il successo di film quali *The Blair Witch Project* e *The Ring*, il pubblico si dimostra pronto ad abbracciare l'horror psicologico più tradizionale, a scapito del più scontato horror-splatter. Secondo noi, la PlayStation®2 poteva essere la piattaforma ideale per un horror psicologico, anche se i precedenti titoli horror erano privi dello spessore necessario a garantire una suspense d'impatto" spiega Chris Deering, presidente di Sony Computer Entertainment Europe. "Per ricreare tale suspense, *Forbidden Siren* si è ispirato ai migliori esemplari horror e, a giudicare dalle reazioni del pubblico, giocatore e non, con questo survival horror abbiamo inaugurato un nuovo genere".

Per ulteriori informazioni sui titoli SCEE, vi invitiamo a visitare il nostro sito Web

www.forbidden-siren.com

o a contattare il PR locale

Sviluppatore: SCEJ **Genere:** evoluzione del survival horror **No. di giocatori:** 1 **Piattaforma:** PlayStation®2

Periferiche: controller analogico (DUALSHOCK®2), **memory card** (8MB) (per PlayStation®2)

Data d'uscita: 1° trimestre 2004

Sony Computer Entertainment Europe S.r.l.

Sony Computer Entertainment Europe, con sede a Londra, gestisce distribuzione, marketing e vendite di hardware e software per PlayStation®, PS one® e PlayStation®2 in 102 paesi d'Europa, Medio Oriente, Africa e Oceania. A fine giugno del 2003, sono stati distribuiti ben 39 milioni di unità PlayStation® e PS one® in questi paesi dell'area PAL e più di 97 milioni in tutto il mondo. Dal debutto europeo del 24 novembre 2000 al 6 settembre 2003, sono stati distribuiti oltre 19 milioni di PlayStation®2 nei territori PAL e più di 60 in tutto il mondo, il che ne ha fatto uno dei sistemi d'intrattenimento più popolari della storia.

PlayStation e i loghi PlayStation, PS one e PS2 sono marchi registrati da Sony Computer Entertainment Inc. Tutti gli altri marchi appartengono ai rispettivi proprietari.