



Forbidden Siren

PlayStation®2 reinventa el terror con un thriller psicológico en formato videojuego

Los expertos del terror, los psicólogos y el público general coinciden en afirmar que Forbidden Siren es el precursor de un nuevo y excitante género de juegos de terror psicológico.

Con el lanzamiento de su nuevo videojuego, *Forbidden Siren*, Sony Computer Entertainment Europe puede reivindicar otra primicia de la industria: un juego que provoca suspense, miedo y claustrofobia al mismo nivel que las mejores películas e historias de terror. Es una experiencia terrorífica y completamente nueva, inspirada en la denominada «Nueva Ola» de las películas de culto del cine japonés de terror, como *Ringu* y su *remake* estadounidense, *The Ring (La señal)*, y en la literatura clásica de terror, como la de H.P. Lovecraft y su creación del fantástico mundo del mito de Cthulhu.

Para *Forbidden Siren*, el equipo creativo ha combinado los mejores elementos de estas tendencias para construir un *thriller* psicológico capaz de provocar taquicardias y crear una sensación auténtica de expectación y miedo. Los expertos del terror y los psicólogos no dudan en afirmar de manera unánime que los videojuegos, con su naturaleza interactiva y sus cualidades visuales, ofrecen una nueva y excitante forma de experimentar terror.

Según Stephen Jones, escritor de terror ampliamente galardonado, los videojuegos son el nuevo medio que permitirá que el terror supere la línea divisoria tradicional entre el consumidor y la propia historia.

Según palabras de Jones, editor de la publicación anual *Mammoth Book of Best New Horror* (Lo mejor del nuevo terror): «La naturaleza interactiva de los videojuegos es lo que hace que tengan un **potencial para** llegar a ser más efectivos que otras formas de terror. Con los libros y las películas, el lector o espectador siempre mira desde fuera el desarrollo de la historia mientras que, en los videojuegos, el jugador puede ser el protagonista e influir en el resultado final».

En opinión de Jones, «PlayStation®2 ha utilizado su experiencia para adaptar y mejorar los temas y conceptos del cine y la ficción de terror contemporáneos, y meter así al jugador en una inquietante y evocadora historia. Películas como la clásica *The Ring (La señal)* (*Ringu*,) y, más recientemente, *Dark Water (Honoguri Mizu no Soko Kara)* han demostrado que no se necesitan litros de sangre para asustar, sino simplemente una historia detallada y bien construida que

capture la imaginación del espectador. *Forbidden Siren* consigue esto y más, colocando al jugador en el centro de una misteriosa trama, escrita y elaborada con sagacidad, donde el terror (aunque raramente explícito) acecha sin descanso en las sombras del subconsciente. Es un logro realmente apasionante para la industria del terror».

Con un argumento inspirado libremente en la espeluznante ficción de H.P. Lovecraft y otros clásicos, este videojuego convierte al jugador en protagonista de una pesadilla de tres días en el ficticio pueblo japonés de Hanyuda. *Forbidden Siren* cuida la atmósfera y el terror escalofriante para sumergir al jugador en un mundo claustrofóbico de miedo, misterio y suspense, centrándose en los detalles de fondo, en el escenario y en la historia, en lugar de en la violencia y la sangre utilizadas tradicionalmente en los videojuegos de terror.

En el juego, el tiempo es irrelevante, ya que los episodios no se suceden en orden cronológico, y la historia va tomando forma según utiliza el jugador las capacidades psíquicas de su propio personaje para ver con la perspectiva de otros. Cada uno tiene una historia propia que contar, lo que hace que cada uno de los 78 episodios no sea una mera misión de supervivencia, sino también una oportunidad para ir esclareciendo los terribles sucesos que han assolado Hanyuda.

El Profesor Greg Smith de la estadounidense Georgia State University, autor de *Film Structure and the Emotion System*, se quedó impresionado con la profundidad psicológica de este nuevo juego. «El miedo es uno de los sentimientos primarios más importantes de nuestras vidas y, en una situación sin peligro, puede resultar tonificante y estimulante. Las mejores películas de terror juegan con nuestros miedos psicológicos creando historias que ofrecen un giro espeluznante, pero no fantástico, a la vida real. Su éxito se basa tanto en crear un miedo basado en la sensación de realismo como en el suspense. La gente sentirá miedo con *Forbidden Siren*, porque ofrece una historia muy realista llena de giros y cambios alarmantes.»

«Con el éxito de *El proyecto de la bruja de Blair* y *The Ring (La señal)*, el público nos está indicando que prefiere un terror psicológico más tradicional a las historias de sangre y asesinatos. Nosotros estábamos convencidos de que PlayStation®2 tenía un gran potencial como plataforma para una historia de terror psicológico, pero los anteriores juegos no alcanzaban la profundidad argumental y de detalles necesaria para inspirar demasiado suspense», afirma Chris Deering, presidente de Sony Computer Entertainment Europe. «*Forbidden Siren* toma algunos de los mejores ejemplos del terror para crear ese suspense y, a juzgar por la opinión de la gente, jugadores o no, hemos creado un nuevo género absolutamente terrorífico con este videojuego.»

Para más información sobre juegos de SCEE, visita nuestra página web:

www.forbidden-siren.com

o contacta con tu representante local.

Creado por: SCEJ **Género:** Terror y supervivencia

Nº de jugadores: 1 **Plataforma:** PlayStation®2

Periféricos: mando analógico (DUALSHOCK®2), memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2)

Fecha de lanzamiento: primer trimestre de 2004

Sony Computer Entertainment Europe Ltd.

Sony Computer Entertainment Europe, con sede en Londres, es responsable de la distribución, comercialización y venta del soporte físico y **software** de PlayStation®, PS one® y PlayStation®2 en 102 territorios de toda Europa, Oriente Medio, África y Oceanía. A finales de septiembre de 2003, se habían comercializado más de 39 millones unidades de PlayStation® y PS one® en estos territorios PAL (Europa, Australia y Nueva Zelanda), y 98 millones en todo el mundo. Desde su lanzamiento en Europa, el 24 de noviembre de 2000, hasta finales de septiembre de 2003, se han distribuido más de 20 millones de unidades de PlayStation®2 en los territorios PAL, y unos 62 millones en todo el mundo, lo que convierte a esta plataforma en uno de los productos informáticos de entretenimiento con más éxito de la historia.

PlayStation, el logotipo de Play Station, PS one y PS2 son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. El resto de las marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.