



Siren Blood Curse™ : questions aux développeurs

Un village perdu, une population massacrée, une mer de sang : le célèbre jeu de terreur arrive sur PLAYSTATION®3 pour vous proposer votre première expérience de survie/horreur sur console nouvelle génération...

Le premier jeu de survie/horreur sur PLAYSTATION®3 est arrivé. Siren Blood Curse™ emmène de nouveau les joueurs au village de Hanuda, plongé dans les ténèbres et peuplé de morts-vivants, les Shibito.

Siren Blood Curse, qui sortira tout au long de l'été 2008 en épisodes vendus sur le PLAYSTATION®Network, utilise la technologie dernière génération pour plonger les joueurs dans un univers sombre et terrifiant. Nous avons discuté avec Keiichiro Toyama, le créateur du jeu, et ils nous ont parlé de la terreur, du mystère et des influences de Siren Blood Curse...

Questions sur le jeu

1.

Comment SIREN a-t-il évolué depuis les jeux sur PLAYSTATION®2 ? (Le jeu est-il plus inquiétant ? Le joueur est-il plus impliqué dans l'histoire ?)

Avec Siren Blood Curse, les fabuleux progrès réalisés en terme de présentation visuelle nous ont aidés à communiquer aux joueurs une sensation de terreur presque tangible en leur donnant l'impression d'être aspirés dans un univers cauchemardesque. La vision Shibito, qui fonctionne désormais sur écran partagé, rend également le jeu plus rythmé que les précédents. Enfin, pour ce qui est de l'histoire, Siren Blood Curse est aussi passionnant que les titres précédents de la licence, mais le scénario est présenté d'une façon qui le rend plus facile à suivre.

2.

Comment l'histoire d'Hanuda a-t-elle été développée ? Est-ce que Siren Blood Curse conclut la série ?

Siren Blood Curse n'est ni une suite ni un remake des autres jeux. Si l'on part du principe que les événements du premier SIREN étaient réels, Siren Blood Curse serait comme un film « tiré d'une histoire vraie », autrement dit, une adaptation de l'original. Certains événements clés de l'histoire ressemblent à ceux du premier SIREN, mais les personnages et les bases de l'histoire sont résolument différents.

3.

En quoi l'ajout de personnages occidentaux a-t-elle modifié l'histoire de SIREN ?

L'ajout de personnages occidentaux pris dans une spirale d'événements atroces dans un monde qui leur est étranger renforce l'impression d'isolement et de terreur, sans compter que cela offre également aux joueurs occidentaux des personnages auxquels il leur est sans doute plus facile de s'identifier.

Ce mélange de personnages occidentaux et japonais, ainsi que les inévitables problèmes de communication qui en découlent, ajoute encore à la frustration ressentie par les personnages.

4.

Pourquoi la présentation des jeux de la licence SIREN est-elle si peu orthodoxe et fragmentée pour ce qui est du scénario et de l'échelle de temps ?

Cette approche a été motivée par notre désir de présenter une histoire d'une manière qui ne serait envisageable que pour un jeu vidéo. Rejouer le même événement au travers des yeux de différents personnages est, selon moi, une caractéristique inhérente aux jeux vidéo, aussi tenais-je à ce que nous puissions directement avoir cet élément unique au cœur de l'histoire.

5.

Comment la « vision Shibito » a-t-elle évolué et en quoi participe-t-elle à l'ensemble de Siren Blood Curse ?

Dans Siren Blood Curse, cette option a été modifiée afin de fonctionner sur écran partagé, ce qui permet au joueur d'y voir au travers des yeux de plusieurs personnages en même temps. De plus, il est désormais possible de se déplacer en utilisant cette option, ce qui est bénéfique pour le rythme du jeu.

6.

Qu'est-ce que Siren Blood Curse apporte au genre survie/horreur ?

Au cours des dernières années, la plupart des jeux de survie/horreur se sont principalement concentrés sur l'action, tandis que Siren Blood Curse cherche également à faire peur au

joueur et à lui présenter une histoire d'une grande richesse. Je pense que Siren Blood Curse est un bon exemple de tout ce que les jeux de ce genre ont à proposer.

7.

Quels sont les ingrédients d'un bon jeu d'horreur et comment Siren Blood Curse les offre-t-il aux joueurs ?

Dans un bon jeu d'horreur, le joueur doit se sentir directement impliqué dans les événements terrifiants qui se déroulent autour de lui, ce qui nécessite un réalisme extrême. Je pense que vous verrez par vous-même combien un réalisme poussé augmente la sensation d'horreur lorsque vous jouerez à Siren Blood Curse.

8.

Avez-vous consulté les fans afin de savoir ce qu'ils voulaient voir dans le prochain opus de la série SIREN ?

De nombreux fans nous ont dit qu'ils avaient trouvé le premier jeu bien trop difficile. Beaucoup se plaignaient du jeu à cause de cela, et nous les avons écoutés. Si vous voulez voir à quel point nous avons tenu compte de leurs remarques, jouez à Siren Blood Curse, puis rejouez au premier titre de la série.

9.

De quoi êtes-vous le plus fier dans Siren Blood Curse ?

Du fait que Siren Blood Curse incarne parfaitement l'horreur à la japonaise.

Questions sur le fait d'avoir réalisé le premier jeu de survie/horreur sur PS3

10.

Quel avantage le fait d'être le seul jeu de survie/horreur sur PS3 procure-t-il à Siren Blood Curse ? A moins que cela ne soit un inconvénient ?

Ce n'est que tout récemment que j'ai réalisé que Siren Blood Curse serait le premier jeu du genre sur PS3, aussi n'ai-je pas eu le temps de me préoccuper des éventuels inconvénients. Pour ce qui est des avantages, il est évident que le fait d'être le premier devrait conférer un impact plus important au jeu lorsque les gens verront les graphismes qu'il est désormais possible de réaliser.

11.

Qu'offre Siren Blood Curse par rapport à des jeux comme Resident Evil et Silent Hill ?

Deux choses : Siren Blood Curse offre aux joueurs une histoire d'horreur dans un cadre typiquement japonais, et sa dramatique est nettement plus importante, en raison des interactions entre les personnages.

12.

Les systèmes nouvelle génération sont bien plus puissantes que les précédentes. Comment le genre survie/horreur s'est-il adapté ? Offre-t-il désormais des expériences plus immersives ?

L'éclairage et les textures ont été grandement améliorés sur les consoles de nouvelle génération. Et comme il s'agit là de deux points cruciaux pour les jeux d'horreur, on est en droit de penser que la nouvelle génération permettra des jeux nettement plus aboutis dans le genre. Le réalisme ne passe pas forcément par une complexification toujours plus grande, il peut tout simplement se trouver dans le fait de donner un plus grand impact aux choses simples.

13.

L'intérêt du monde occidental pour l'horreur à la japonaise ouvre-t-il un nouveau marché dans le genre ?

Absolument. Cet intérêt est né des remakes hollywoodiens de films comme « Le Cercle » et « The Grudge ». Par la suite, l'Occident est devenu bien plus friand de jeux d'horreur tels que SIREN, qui se déroule dans un cadre typiquement japonais.

14.

Quelles sont vos références dans le genre survie/horreur ?

Le début du jeu « Another World » m'a donné l'impression de me faire engloutir puis rejeter, seul, dans un monde immense et inconnu. Cette scène m'a profondément marqué, et c'est à ce moment que j'ai commencé à réfléchir au potentiel que les jeux avaient de faire naître des émotions telles que la peur chez les joueurs.

15.

Quelles sont vos références pour ce qui est des films d'horreur, et vous ont-elles servi d'inspiration ?

Beaucoup de scènes m'ont inspiré dans le cinéma d'horreur, mais les deux qui me viennent tout de suite à l'esprit sont celle où l'univers du personnage principal s'effondre dans le premier « Dieu d'osier », ou encore quand les tueurs se rassemblent pour constituer une famille « normale » dans le premier « Massacre à la tronçonneuse ».

Et enfin...

16.

De quoi avez-vous peur ?

De beaucoup de choses, en fait. Mais si je ne devais en citer qu'une, ce serait la peur qu'il y a toujours un risque qu'à chaque instant, tout ce que j'ai fini par accepter comme étant la vie normale, de tous les jours, me soit subitement enlevé.