



Siren Blood Curse™: Fragen an die Entwickler

Die Einwohner eines einsamen Dorfes wurden fast völlig vernichtet. Das japanische Survival-Horror-Spiel jetzt als erstes Horror-Spielerlebnis auf PLAYSTATION®3 ...

Das erste Survival-Horror-Spiel für PLAYSTATION®3 ist da. Siren Blood Curse™ führt den Spieler zurück in das düstere Dorf Hanuda, das in Finsternis versunken ist und nur noch von den Shibito, den Untoten, beherrscht wird.

Siren Blood Curse™ erscheint über den Sommer 2008 verteilt in einzelnen Episoden auf PLAYSTATION®Network. Das Spiel nutzt die Technik der nächsten Generation und lässt den Spieler schnell in die düstere und unheimliche Welt von Hanuda eintauchen. Keiichiro Toyama – der Schöpfer des Spiels – beantwortet Fragen über den Schrecken, die Geheimnisse und Einflüsse von Siren Blood Curse™.

Fragen zum Spiel

1.

Wie hat sich SIREN seit seinem Erscheinen auf PLAYSTATION®2 verändert?
(Ist das Spiel unheimlicher, die Story spannender geworden?)

Mit Siren Blood Curse™ ist uns ein großer Sprung in der visuellen Präsentation gelungen, wodurch wir das Gefühl der Angst stärker transportieren und dem Spieler das realistische Gefühl vermitteln können, sich in einer wirklich beängstigenden Welt zu bewegen. Der neue geteilte Bildschirm und die einzigartige Gegner-Sicht-Fähigkeit unterstützen diesen Eindruck und verleihen dem Spiel mehr Tempo, als es bei früheren Titeln der Fall war. Was die Story angeht, so ist es mit Siren Blood Curse™ gelungen, die Spannung aus den Vorgängertiteln aufrechtzuerhalten, das Spiel aber so zu gestalten, dass der Spieler dem Handlungsablauf einfacher folgen kann.

2.

Wie geht die Geschichte von Hanuda weiter? Zieht Siren Blood Curse™ Konsequenzen aus der Story?

Siren Blood Curse™ ist nicht nur eine Fortsetzung oder ein Remake. Wären die Ereignisse des ersten SIREN-Spiels real gewesen, könnte man Siren Blood Curse™ als einen „auf einer wahren Geschichte basierenden Film“ bezeichnen, dem es gelungen ist, das Original zu adaptieren und die Handlung weiter zu dramatisieren. Dabei mögen dem Spieler einige Schlüsselereignisse bekannt vorkommen, Charaktere und Hintergrund sind jedoch völlig neu.

3.

Welchen Einfluss hat die Einführung westlicher Charaktere auf den Handlungsverlauf?

Die Hinzunahme westlicher Charaktere, die mit Vorfällen in einer fremden Welt konfrontiert werden, verstärkt das Gefühl der Isolation und des Schreckens. Zudem werden sich westliche Spieler eher mit diesen Charakteren identifizieren können.

Die Mischung aus westlichen und japanischen Charakteren, die zudem große Verständigungsprobleme untereinander haben, verstärkt das Gefühl der Unsicherheit und das Gefühl, der Situation hilflos ausgeliefert zu sein.

4.

Warum nähern Sie sich dem Spiel hinsichtlich Handlung und Verlauf auf so unorthodoxe Art und Weise?

Wir haben uns der Geschichte auf diese unorthodoxe Weise genähert, weil wir sie auf eine Art präsentieren wollten, wie es nur einem Spiel möglich ist. Man kann sich ein und dasselbe Ereignis wiederholt anschauen und beobachten, wie es sich in verschiedene Richtungen entwickelt. Diese Möglichkeit ist ein spezielles Charakteristikum von Videospiele. Ich habe also ein einzigartiges Element ausgewählt und es direkt mit der Geschichte verwoben.

5.

Wie hat sich die Gegner-Sicht-Fähigkeit entwickelt und welchen Einfluss hat dieser Aspekt auf Siren Blood Curse™?

In Siren Blood Curse™ wurde die Gegner-Sicht für den geteilten Bildschirm neu konzipiert. Dadurch kann der Spieler zur gleichen Zeit verschiedene Ansichten einnehmen. Zudem kann sich der Spieler jetzt frei bewegen, was dem Spiel wiederum mehr Tempo verleiht. Dies war bei früheren Versionen nicht der Fall.

6.

Wie bereichert Siren Blood Curse™ das Genre des Survival-Horrors?

Viele Survival-Horror-Spiele der vergangenen Jahre haben sich vorwiegend auf das Action-Element konzentriert. Siren Blood Curse™ hingegen hat sich vor allem bemüht, das Furcht einflößende Ambiente zu verfeinern und eine

detaillierte Story bereitzuhalten. Somit ist Siren Blood Curse™ das beste Beispiel dafür, welche Bandbreite dieses Genre zu bieten hat.

7.

Welches sind die wichtigsten Zutaten für ein gutes Horrorspiel und wie hat Siren Blood Curse™ dies umgesetzt?

Ein gutes Horrorspiel muss dem Spieler das Gefühl vermitteln, direkt von den Furcht einflößenden Ereignissen betroffen zu sein. Um dies zu erreichen, muss das Spiel so realistisch wie möglich sein. Man muss Siren Blood Curse™ spielen, um zu verstehen, wie sehr realistische Animationen das Gefühl der Angst steigern können.

8.

Gab es einen Dialog mit den Fans? Konnten sie mitentscheiden, wie der nächste Teil der SIREN-Reihe aussehen sollte?

Viele Fans fanden das Originalspiel zu kompliziert und einige hatten es nicht geschafft, es komplett durchzuspielen. Wir haben diesen Hinweis aufgenommen. Wenn man Siren Blood Curse™ spielt, wird das sofort offensichtlich, vor allem, wenn man es mit dem Original vergleicht.

9.

Worauf sind Sie bei Siren Blood Curse™ besonders stolz?

Besonders stolz macht mich der unverwechselbare, japanische Horror, den wir erfolgreich in Siren Blood Curse™ umsetzen konnten.

Fragen zum ersten Survival-Horror-Spiel

10.

Siren Blood Curse™ ist das erste Survival-Horror-Spiel für PLAYSTATION®3. Welche Vorteile ergeben sich daraus? Oder ist es ein Fluch, als erstes Spiel dieser Art an den Start zu gehen?

Mir ist erst vor Kurzem klar geworden, dass Siren Blood Curse™ das erste Spiel seiner Art für PLAYSTATION®3 sein wird. Über etwaige Nachteile habe ich mir daher keine Gedanken gemacht. Ein Vorteil ist sicher, dass Siren Blood Curse™ das Erste seiner Art ist. Vor allem die Grafiken der nächsten Generation werden beim Spieler einen bleibenden Eindruck hinterlassen.

11.

Was kann Siren Blood Curse™ dem Spieler bieten, womit Resident Evil und Silent Hill nicht aufwarten können?

Siren Blood Curse™ unterscheidet sich vor allem in zwei Punkten von diesen Spielen. Zum einen durch die ganz spezielle Art des Grauens vor japanischer Kulisse. Zum anderen durch das menschliche Drama, das erst durch die Interaktion der einzelnen Charaktere entsteht.

12.

Geräte der nächsten Generation verfügen über eine hohe Leistungsfähigkeit. Wie hat sich der Survival-Horror dies zunutze gemacht? Sind diese Spiele das Nonplusultra für ein umfassendes Horrorerlebnis?

Geräte der nächsten Generation ermöglichen es, Licht und Textur ausdrucksstärker umzusetzen. In Horrorspielen sind diese zwei Faktoren besonders wichtig. Daher gehe ich davon aus, dass Geräte der nächsten Generation einen positiven Einfluss auf das Genre haben werden. Wenn wir Dinge realistisch gestalten wollen, geht es nicht immer darum, sie besonders aufwendig zu gestalten. Auch einfache Dinge können – gut dargestellt – eine überaus große Wirkung erzielen.

13.

Hat das Interesse an japanischem Horror in der westlichen Welt einen neuen Markt für Horrorspiele eröffnet, die vor japanischer Kulisse spielen?

Ja, definitiv. Das Interesse an japanischem Horror wurde durch den Erfolg der Hollywood-Neuaufgaben von „Ring“ oder „The Grudge – Der Fluch“ erst so richtig geweckt. Dadurch konnten sich Horrorspiele wie SIREN, die vor japanischem Hintergrund spielen, im Westen etablieren.

14.

Welches sind für Sie die bedeutendsten Momente in der Geschichte der Survival-Horror-Spiele?

Es gibt für mich keinen bestimmten Moment, aber der Anfang von „Another World“ hat mir wirklich das Gefühl vermittelt, von einer großen, unbekannten Welt verschluckt worden zu sein. Dieser Moment hat mich in meiner weiteren Arbeit sehr beeinflusst; ein Moment, in dem mir klar wurde, welches Potenzial in Spielen steckt, um im Spieler das Gefühl der Angst zu wecken.

15.

Gibt es einen Horrorfilm, den Sie besonders schätzen? Und wurden Sie davon auf irgendeine Weise inspiriert?

Mich haben sicherlich viele Horrorfilme beeinflusst. Zwei Szenen sind mir jedoch besonders in Erinnerung. Zum einen, als die Welt des Hauptcharakters in „Wicker Man – Ritual des Bösen“ zusammenbricht und zum anderen, als sich die Killer in der Originalversion des „Kettensägenmassakers“ als „normale Familie“ zusammenfinden.

Eine letzte Frage ...

16.

Was macht Ihnen Angst?

Ich fürchte mich vor vielen Dingen. Aber wenn ich eine Hitliste erstellen müsste, stünde eine Furcht klar auf Platz eins. Die Angst davor, dass Dinge, die ich täglich als selbstverständlich und normal erachte, plötzlich nicht mehr da sind.