



Siren: Blood Curse™: domande agli sviluppatori

Un villaggio perduto, un'intera popolazione massacrata, un mare di sangue: il terrore degli horror giapponesi arriva su PLAYSTATION®3 nel primo vero survival horror di nuova generazione...

Ecco il primo titolo survival horror per PLAYSTATION®3. Siren: Blood Curse™ riporta i giocatori al villaggio oscuro di Hanuda, raziato e fatto sprofondare nell'oscurità per poi essere ripopolato dagli Shibito: i morti viventi.

Siren: Blood Curse™ uscirà durante l'estate del 2008 in episodi su PLAYSTATION®Network; utilizzerà una tecnologia di nuova generazione che permette ai giocatori di tuffarsi nelle profondità di questo mondo oscuro e terribile. Risposte date da Keiichiro Toyama – il creatore del gioco – circa l'orrore, il mistero e le influenze di Siren: Blood Curse™...

Domande sul gioco

1.
Come si è evoluto SIREN dai titoli per PLAYSTATION®2? (Fa più paura? La storia è più coinvolgente?)

Con Siren: Blood Curse™, i progressi in campo grafico ci hanno permesso di trasmettere un senso di paura tangibile, che fa sentire il giocatore come se fosse veramente catapultato all'interno un mondo da incubo. Il nuovo sistema di Sight-jacking a schermo diviso ci ha permesso di dare un ritmo molto più serrato a questo gioco rispetto ai precedenti. Per quanto riguarda la storia, con Siren: Blood Curse™ siamo riusciti a mantenere il livello di profondità e mistero dei precedenti titoli di SIREN, presentandolo comunque in modo che fosse più facile da seguire.

2.

Come si è sviluppata la storia di Hanuda? Con Siren: Blood Curse™ riusciamo a chiudere il cerchio?

Siren: Blood Curse™ non è il solito sequel o il rifacimento di un altro gioco. Supponiamo che gli eventi del SIREN originale fossero veri: in questo caso Siren: Blood Curse™ sarebbe un "film basato su una storia vera", nel quale abbiamo adattato e drammatizzato l'originale. Alcuni degli avvenimenti principali sono molto simili a quelli del primo SIREN, mentre i personaggi e l'antefatto sono completamente diversi.

3.

In questo SIREN sono stati introdotti personaggi occidentali; alla luce di ciò, come è mutata la storia?

L'aggiunta di personaggi occidentali, catapultati in un luogo estraneo in cui accadono cose terribili, ci ha aiutato ad amplificare ulteriormente la sensazione di isolamento e di terrore. Inoltre, penso che in questo modo i giocatori occidentali potranno relazionarsi con loro in maniera più semplice.

La commistione tra personaggi occidentali e giapponesi, con gli inevitabili problemi di comunicazione, dà ai diversi personaggi un senso di frustrazione nei confronti della situazione che stanno vivendo.

4.

Perché avete associato la narrazione dei titoli SIREN a un racconto dalla struttura e dalla tempistica così frazionate e poco ortodosse?

L'approccio poco ortodosso al racconto è motivato dal fatto che si voleva presentare una storia nel modo in cui può essere fatto solo da un gioco. La possibilità di rigiocare lo stesso evento e di vederlo mentre si svela in diverse sfaccettature è qualcosa che credo si possa fare solo con un videogioco, quindi ho voluto prendere questa caratteristica e inserirla direttamente nel tessuto della storia.

5.

Come si è evoluta la caratteristica del sistema di "Sight-jacking" e come questo aspetto apporta il suo contributo all'esperienza di gioco di Siren: Blood Curse™?

In Siren: Blood Curse™, il sistema di "Sight-jacking" è stato ripensato per essere in schermo diviso: ciò permette al giocatore di guardare da molteplici punti di vista nello stesso momento. Ora i giocatori sono liberi di muoversi grazie a questo sistema innovativo e ciò dà al gioco un ritmo molto più serrato.

6.

Che contributo ha dato Siren: Blood Curse™ al genere survival horror?

Molti titoli survival horror degli ultimi anni si sono concentrati molto più sull'elemento azione, mentre con Siren: Blood Curse™ abbiamo cercato più che altro di spaventare il giocatore, presentando una storia molto complessa. Penso che Siren: Blood Curse™ possa servire da esempio per i diversi tipi di effetti che un gioco può avere.

7.

Quali sono gli ingredienti fondamentali di un buon titolo horror e come li presenta Siren: Blood Curse™?

Un buon titolo horror deve far sentire il giocatore come se fosse coinvolto in prima persona negli eventi terribili che stanno accadendo, per questo richiede realismo. Penso che capirete quanto questa componente possa aumentare la sensazione di terrore quando vedrete Siren: Blood Curse™.

8.

Avete chiesto l'opinione dei fan su ciò che avrebbero voluto vedere nella puntata successiva della serie di SIREN?

Ci siamo resi conto che una delle opinioni comuni a molti fan era il fatto che il gioco originale fosse troppo difficile. Per questo motivo, da quello che sappiamo, molti non sono mai riusciti a terminarlo. Se volete vedere quanto abbiamo tenuto in considerazione queste opinioni, giocate a Siren: Blood Curse™ e poi tornate a provare l'originale.

9.

Qual è l'elemento di Siren: Blood Curse™ di cui andate più fieri?

Sono fiero del modo in cui Siren: Blood Curse™ incarna il senso, assolutamente unico, dell'horror giapponese.

Domande sul primo survival horror

10.

Quali sono i vantaggi di Siren: Blood Curse™, dato che è il primo titolo survival horror per PS3? Oppure essere il primo gioco di nuova generazione di questo tipo è uno svantaggio?

Solo nell'ultimo periodo abbiamo capito che Siren: Blood Curse™ sarebbe stato il primo, quindi non ho ancora avuto il tempo di preoccuparmi degli svantaggi. Ma naturalmente, quando ci penso, capisco che essere il primo gioco lo aiuterà ad avere un impatto maggiore quando i giocatori vedranno gli effetti visivi di nuova generazione.

11.

Cosa offre Siren: Blood Curse™ che titoli quali Resident Evil e Silent Hill non hanno?

Siren: Blood Curse™ ha due cose in più rispetto agli altri due titoli e cioè il senso dell'horror all'interno di un'ambientazione giapponese e il dramma umano creato dall'interazione tra i diversi personaggi.

12.

Con l'aumento di potenza delle hardware di nuova generazione, come si è sviluppato il genere survival horror per potersi adattare? Questi giochi sono diventati esperienze horror totalmente coinvolgenti?

L'uso della luce e delle texture è molto migliorato con le console di nuova generazione. Questi due fattori sono molto importanti nei giochi horror, quindi penso che le nuove console abbiano un enorme impatto positivo sul genere. Non penso che il realismo debba sempre rendere tutti gli elementi troppo elaborati, al contrario li deve rendere più semplici perché il gioco possa avere un impatto ancora maggiore.

13.

L'interesse verso l'horror giapponese ha aperto un nuovo mercato videoludico in Occidente basato proprio su questo genere?

Sì, assolutamente. L'interesse per gli horror giapponesi stimolato dal successo dei rifacimenti hollywoodiani di film come "The Ring" e "The Grudge" ci ha aiutato ad abbattere il muro e a raggiungere l'Occidente con i giochi horror come SIREN basati su un'ambientazione giapponese.

14.

Quali sono i suoi momenti preferiti nella storia dei giochi survival horror?

Non è un momento, ma è tutto l'inizio del gioco "Another World": mi ha fatto sentire come se venissi risucchiato e lasciato da solo in un nuovo, enorme mondo. Quella scena ha avuto un impatto enorme su di me, è stato in quel momento che ho cominciato a pensare a potenziali giochi che potessero evocare emozioni come la paura nei giocatori.

15.

Quali sono i suoi momenti preferiti nella storia dei film horror da cui hai preso ispirazione?

Ci sono molti momenti di film horror che mi hanno influenzato, ma due scene che mi vengono in mente sono: il momento in cui, nell'originale di "The Wicker Man", il mondo del personaggio principale si divide e il momento in cui gli assassini si riuniscono come una "famiglia normale" nell'originale di "The Texas Chainsaw Massacre" ("Non aprite quella porta").

E in ultimo...

16.

Cosa la spaventa?

A dire la verità, mi spaventano moltissime cose, ma se dovessi sceglierne una, sarebbe la paura che c'è sempre la possibilità che, da un momento all'altro, tutto ciò che ho imparato ad accettare come la mia normale vita quotidiana possa improvvisamente scomparire.