



Siren Blood Curse™ - Entrevista con el desarrollador

**Una aldea perdida, habitantes masacrados, un mar carmesí...
Los escalofríos del terror japonés llegan a PLAYSTATION®3 en
el primer *survival horror* de nueva generación.**

El primer título del género *survival horror* para PLAYSTATION®3 ya está aquí. Siren Blood Curse™ hace volver a los jugadores a la tenebrosa Hanuda, una aldea sumida en la oscuridad y poblada por los Shibito, muertos vivientes.

Lanzado durante el verano de 2008 por episodios a través de PLAYSTATION®Network, Siren Blood Curse utiliza la tecnología de la nueva generación para sumergir a los jugadores en este mundo de horror y tinieblas.

Estas preguntas han sido respondidas por Keiichiro Toyama, el creador del juego, y nos ha hablado sobre el terror, el misterio y las influencias presentes en Siren Blood Curse...

Preguntas sobre el juego

1.

¿Cuál ha sido la evolución de SIREN desde los títulos para PLAYSTATION®2? (¿Es más terrorífico? ¿La historia engancha aún más?).

Con Siren Blood Curse, el salto en cuanto a calidad visual ha contribuido a transmitir una sensación de terror más tangible, además de hacer que el jugador se sienta como si de verdad hubiera sido transportado a un mundo de pesadilla. El nuevo sistema de "vista especial" con pantalla dividida también ayuda a dar al juego un ritmo más activo que el de los títulos anteriores. En lo referente a la historia, Siren Blood Curse mantiene con éxito el nivel de profundidad y misterio de las entregas anteriores de SIREN, pero con un método de narración más fácil de seguir.

2.

¿Cómo se ha desarrollado la historia de Hanuda? ¿Se pone punto y final a la trama con Siren Blood Curse?

Siren Blood Curse no es una secuela ni un *remake* al uso de otros juegos. Si suponemos que los sucesos del SIREN original fueron ciertos, podríamos decir que Siren Blood Curse sería como una “película basada en hechos reales” que adapta y dramatiza el original. Aunque algunos de los principales eventos puedan ser similares a los del primer SIREN, los personajes y el trasfondo son completamente diferentes.

3.

¿Cómo ha influido en la historia de SIREN la presencia de personajes occidentales?

Contar con personajes occidentales que, de repente, se ven envueltos en horribles sucesos en un mundo que les es completamente ajeno, ayuda a potenciar la sensación de aislamiento y terror. Además, considero que ayuda a los jugadores occidentales a identificarse mejor con los personajes.

Esta mezcla de personajes occidentales y japoneses, unida a la inevitable barrera comunicativa que conlleva, añade un toque más de frustración a los personajes cuando llega la hora de enfrentarse a las situaciones.

4.

¿Por qué se plantea la narración de los títulos de SIREN de forma tan poco ortodoxa y fracturada en cuanto a la línea cronológica y la forma de contar la historia?

El planteamiento poco ortodoxo en la narración se debe a que tratamos de presentar la historia de una forma que solo pueda darse en un juego. Volver a jugar el mismo evento mientras se ve cómo se desarrolla desde varias perspectivas es una característica inherente a los videojuegos, así que queríamos aprovechar este elemento único y plasmarlo directamente en la historia.

5.

¿Cómo ha evolucionado la “vista especial” y cómo contribuye este aspecto a la experiencia de Siren Blood Curse?

En Siren Blood Curse, la vista especial ha sido rediseñada para mostrarla a pantalla dividida, lo que permite al jugador ver a través de varios puntos de vista al mismo tiempo. Ahora, los jugadores son libres de moverse mientras usan la vista especial, lo que imprime un ritmo más trepidante al juego.

6.

¿Qué aporta Siren Blood Curse al género de los *survival horror*?

En los últimos años, muchos de los juegos de este género se han centrado principalmente en la acción. Siren Blood Curse pone todo su empeño en aterrorizar al jugador y en ofrecer una buena historia. Creo que Siren Blood

Curse puede servir como ejemplo de todos los diferentes puntos de vista que los juegos pueden ser capaces de expresar.

7.

¿Cuáles son los ingredientes principales para un buen título de terror, y de qué forma los aprovecha Siren Blood Curse?

Un buen juego de terror tiene que conseguir que el jugador se sienta como si estuviera viviendo de primera mano los terroríficos sucesos que narra, y eso exige realismo. Confío en que todos entenderán hasta qué punto el realismo puede potenciar el terror cuando jueguen a Siren Blood Curse.

8.

¿Se consultó a los aficionados sobre qué querían ver en la siguiente entrega de la saga SIREN?

Una de las opiniones que recibimos de muchos de los aficionados fue que el juego original era demasiado difícil. Muchos de ellos nunca acabaron el juego por esa razón, y no hicimos oídos sordos a eso. Para saber cómo hemos tenido en cuenta todas esas opiniones, no hay más que jugar a Siren Blood Curse y, tras eso, probar de nuevo el original.

9.

¿De qué aspecto de Siren Blood Curse está más orgulloso?

De la forma en que Siren Blood Curse plasma el característico terror japonés.

Preguntas sobre el primer *survival horror*

10.

¿Qué ventajas tiene para Siren Blood Curse ser el primer *survival horror* para PS3? O, por el contrario, ¿es una desventaja ser el primer título de este género para la nueva generación?

Hasta hace muy poco no fui realmente consciente de que Siren Blood Curse sería el primero, así que ni siquiera he tenido tiempo de plantearme si eso supone alguna desventaja. Por supuesto, si hablamos de ventajas, creo que ser el primero ayudará al juego a tener un mayor impacto cuando la gente experimente sus increíbles gráficos.

11.

¿Qué ofrece Siren Blood Curse que no tengan títulos como Resident Evil y Silent Hill?

Siren Blood Curse ofrece principalmente dos cosas de las que esos títulos carecen: un planteamiento de terror que solo puede producirse en un entorno

japonés y el drama humano creado a partir de las interacciones de los diferentes personajes.

12.

¿Cómo han evolucionado los *survival horror* para afrontar la gran potencia de los nuevos sistemas multimedia? ¿Representan los juegos de terror actuales la experiencia definitiva en lo que a horror se refiere?

La nueva generación ha supuesto un gran avance en lo referente a iluminación y texturas. Dichos factores son muy importantes para los juegos de terror, así que pienso que la nueva generación tendrá un impacto muy positivo en el género. No creo que el realismo consista simplemente en hacer las cosas más complicadas, sino en buscar un mayor impacto a través de elementos más sencillos.

13.

Es evidente que el terror japonés ha despertado un gran interés en occidente. ¿Cree que eso ha abierto un nuevo mercado para juegos basados en esas premisas?

Sin lugar a dudas. El interés por el terror japonés, respaldado por los éxitos en taquilla de los *remakes* de Hollywood de películas como "The Ring" o "Ju-on; La maldición", han hecho más accesibles para occidente juegos de terror como SIREN, basados en entornos japoneses.

14.

¿Cuáles son sus momentos favoritos de la historia de los juegos de terror?

No es exactamente un *survival horror*, pero el comienzo del juego "Another World" me hizo sentir realmente como si me hubieran dejado solo y abandonado en un mundo completamente nuevo. Esa escena me causó una gran impresión, y fue en ese momento cuando consideré por primera vez el potencial que los juegos tienen para provocar en el jugador emociones tales como el miedo.

15.

¿Cuáles son sus escenas favoritas de películas de miedo? ¿Se ha inspirado en ellas?

Hay muchísimas escenas de películas de terror que me han influenciado, pero, por mencionar un par que me vienen a la mente podría hacer referencia al momento en que el mundo del protagonista de "El culto siniestro" se desmorona y cuando los asesinos se reúnen como si fueran una "familia normal" en el original de "La matanza de Texas".

Y por último...

16.

¿Qué le asusta?

Ahora me asustan muchas cosas, pero si tengo que elegir una, diría que el miedo a que siempre hay una posibilidad de que en cualquier momento, todo lo que he aceptado en mi vida como normal podría desaparecer.