



Forbidden Siren

PlayStation®2 réinvente l'épouvante avec un nouveau jeu vidéo, véritable thriller psychologique

Les spécialistes du genre, les psychologues et le public sont unanimes : avec Forbidden Siren un nouveau genre prometteur de jeux vidéo d'épouvante psychologique vient de voir le jour.

Avec la sortie de son dernier titre, *Forbidden Siren*, Sony Computer Entertainment Europe peut se vanter d'être une nouvelle fois à l'origine d'une première dans l'industrie : réaliser un jeu capable de générer un climat de suspense, de terreur et d'oppression qui n'a rien à envier aux films et aux livres d'épouvante. La notion de peur est totalement revisitée dans ce jeu inspiré par la "nouvelle vague" des films d'horreur cultes japonais, tels que *Ringu* et son remake américain *Le Cercle*, ainsi que par la littérature d'épouvante classique, comme le monde fantastique des mythes de Cthulhu, de H.P. Lovecraft.

C'est en mêlant habilement les meilleurs éléments de ces tendances que l'équipe de développement a créé *Forbidden Siren*, construisant ainsi un thriller psychologique capable de donner des sueurs froides et de susciter un réel sentiment d'oppression et d'angoisse. Les experts du genre et les psychologues s'accordent à dire que les jeux vidéo, de **par** leur nature interactive et leurs qualités visuelles, apportent une dimension totalement nouvelle et passionnante au genre.

Selon Stephen Jones, dont le travail d'écrivain et d'éditeur d'ouvrages d'épouvante a été plusieurs fois récompensé, les jeux vidéo vont permettre de repousser les limites traditionnelles qui existent entre le joueur et le récit.

"C'est justement la nature interactive des jeux vidéo qui va leur permettre d'être encore plus efficaces que les autres formes du genre d'épouvante. Les livres et les films n'offrent aux lecteurs et aux spectateurs qu'une vue de l'extérieur, tandis qu'avec le jeu vidéo, le joueur peut être le protagoniste du récit et **influer sur** ce qui va se passer", explique Jones, éditeur de la série annuelle *Mammoth Book of Best New Horror*.

"En adaptant et en améliorant habilement les thèmes et concepts que l'on trouve dans la fiction et les films d'épouvante contemporains, PlayStation®2 transporte le joueur dans une histoire réellement obsédante. Des films comme *Le Cercle* (*Ringu*) dans sa version originale japonaise,

et plus récemment *Dark Water (Honoguri Mizu no Soko Kara)* ont démontré qu'il n'est pas nécessaire d'employer des litres de sang pour faire peur, mais tout simplement d'avoir une histoire soignée et bien construite, qui **stimule** l'imagination. C'est ce qu'offre *Forbidden Siren*, et bien plus encore, en plongeant le spectateur au cœur d'une histoire mystérieuse, brillamment écrite et conçue, où, un sentiment de terreur (même si celle-ci est rarement visible) demeure au fond du subconscient. Cette nouvelle dimension est très prometteuse pour l'industrie du genre d' "épouvante", poursuit Jones.

Sur un scénario librement inspiré des fictions terrifiantes de H.P. Lovecraft et d'autres ouvrages classiques, le jeu plonge le spectateur dans un cauchemar éveillé, qui se déroule sur 3 jours, dans le village fictionnel de Hanyuda, au Japon. Jouant sur son climat sinistre et un sentiment de terreur insidieuse, *Forbidden Siren* transporte le joueur dans un monde terrifiant et oppressant, emprunt de mystère et riche en suspense. L'accent est mis sur les détails, l'environnement et le scénario, plutôt que sur les séquences choc "d'horreur sanguinolente", traditionnellement associées aux jeux vidéo d' "épouvante".

Dans le jeu, le temps n'a aucune incidence car les niveaux ne suivent pas un ordre chronologique. Par ailleurs, l'histoire se développe au fur et à mesure que le joueur observe, grâce aux pouvoirs psychiques de son propre personnage, le monde qui l'entoure, à travers les yeux d'autres personnages. Chaque individu rencontré porte un terrible secret et chacun des 78 niveaux est une véritable épreuve pour rester en vie. C'est en traversant chacun de ces niveaux que le joueur pourra, peu à peu, percer le mystère des événements tragiques qui touchent Hanyuda.

Le professeur Greg Smith de l'Université de **Géorgie**, auteur de *Film Structure and the Emotion System*, a été impressionné par la densité psychologique de ce nouveau jeu. "La peur est une des émotions les plus primitives et les plus importantes de notre vie. Dans une situation dénuée de réel danger, elle peut être grisante et stimulante. Les meilleurs films d'horreur exploitent nos peurs psychologiques avec des histoires terrifiantes ancrées dans le réel, et non pas dans le fantastique. La peur instillée naît justement du caractère réaliste et imprévisible de l'histoire. *Forbidden Siren* va donner des frayeurs aux joueurs car le jeu s'inspire d'une histoire très réaliste, truffée d'évènements imprévisibles et de rebondissements inquiétants."

"Le succès **du** *Projet Blair Witch* et du *Cercle*, a montré que le public recherche désormais une forme plus traditionnelle d' "épouvante" psychologique, plutôt que de simples histoires "d'horreur sanguinolentes". À notre avis, la PlayStation®2 offre un réel potentiel pour les histoires d' "épouvante" psychologique, mais jusqu'à présent les jeux "d'horreur" souffraient de scénarios insuffisamment travaillés et approfondis pour alimenter le suspense," explique Chris Deering, président de Sony Computer Entertainment Europe. "*Forbidden Siren* s'inspire des meilleurs exemples du genre pour construire ce suspense. À en juger par les commentaires des joueurs mais aussi des "non joueurs", nous venons de créer un genre nouveau, avec ce jeu vidéo qui donne vraiment la **chair de poule**."

Pour obtenir des renseignements supplémentaires sur les titres de SCEE, veuillez consulter notre site

www.forbidden-siren.com

ou contacter le directeur des relations publiques de votre région

<p>Développeur : SCEJ Genre : Survival Horror Evolved Nombre de joueurs : 1 Plate-forme : PlayStation®2 Périphériques : manette analogique (DUALSHOCK®2), memory card (8MB) (pour PlayStation®2) Date de sortie : 1er trimestre 2004</p>

Sony Computer Entertainment Europe Ltd.

Sony Computer Entertainment Europe, dont le siège est situé à Londres, est responsable de la distribution, de la commercialisation et de la vente de consoles et de logiciels pour les PlayStation®, PS one® et PlayStation®2 dans 102 pays en Europe, au Moyen-Orient, en Afrique et en Océanie. À la fin du mois de septembre 2003, plus de 39 millions de consoles PlayStation® et PS one® ont été distribuées dans ces pays PAL et plus de 98 millions dans le monde entier. Entre le 24 novembre 2000, date de son lancement en Europe, et la fin septembre 2003, plus de 20 millions de consoles PlayStation®2 ont été distribuées sur l'ensemble des territoires PAL, et plus de 62 millions dans le monde entier : du jamais vu, ce qui fait des consoles PlayStation® un des produits de divertissement informatique les plus vendus.

PlayStation et le logo PlayStation des consoles PS one et PS2 sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.