

SIREN BLOOD CURSE™



PROLOGO

Il 3 agosto 2007 una troupe televisiva americana inviata sulle più impervie montagne del Giappone scompare improvvisamente senza lasciare traccia.

La loro posizione resta ignota.

Prima della scomparsa, la troupe stava investigando fra le rovine di un villaggio distrutto da una frana nel 1976. Le indagini si stavano concentrando sulle voci che riferivano di cerimonie con sacrifici umani tenutesi nel villaggio.

Il nome della località era Hanuda. Un villaggio perduto. Un villaggio maledetto.

3 agosto 2007: mezzanotte fra i monti. Una spettrale sirena...

Compare un oceano rosso... Il villaggio perduto ritorna.

COME USARE I MENU A SCHERMO

Premi i tasti direzionali **↑**, **↓**, **←** o **→** per evidenziare un'opzione, poi premi il tasto **×** per confermare. Per tornare alla schermata di menu precedente premi il tasto **○**.

Se giochi a **Siren Blood Curse™** con una risoluzione 480i o 480p, premi il tasto **R2** per fare zoom avanti e indietro sulle schermate dei menu.

TASTI DIREZIONALI - MOVIMENTO

Tranne dove segnalato diversamente, in questo manuale vengono usati i simboli **↑**, **↓**, **←**, **→** ecc... per indicare la direzione dei tasti direzionali.

COMANDI PREDEFINITI

MOVIMENTO

Levetta sinistra

Levetta destra

Tasto **L1** (premuto) + levetta sinistra

Muoviti

Gira la testa/sposta visuale

Muoviti lateralmente

AZIONE

↑/↓/←/→

Tasto **×**

Tasto **○**

Tasto **□** o **R1**

Tasto **△** (premuto)

Accedi al menu dei sottocomandi

Agisci (apri/chiudi porte; raccogli arma)

Accovacciati/alzati

Attacca

Appoggiati alla porta

VISUALE

Tasto **L2**

Tasto **R2** (pressione breve)

Tasto **R2** (premuto)

Tasto **R3**

Attiva/disattiva Sight jacking

Visuale prima persona rapida

Zoom visuale prima persona

Attiva/disattiva visuale prima persona

PAUSA

Tasto START
▶

Tasto SELECT
■

Accedi al menu di pausa

Accedi al menu della storia

CONTROLLI DEL MENU SOTTOCOMANDI



Accendi/Spigni la torcia

Azione speciale (piazza trappola/accendi razzo)

Urla

Impartisci comandi agli altri personaggi

COMANDI DELLE ARMI DA FUOCO

COMANDI GENERICI DELLE ARMI DA FUOCO

Tasto **L1**

Tasto **L1** (premuto) + tasto **△**

Tasto **L1** (premuto) + tasto **□** o tasto **R1**

Prepara arma da fuoco

Ricarica

Spara

ARMI DA FUOCO A MANO

Levetta destra

Levetta sinistra (senza nemici agganciati)

Levetta sinistra (con nemico agganciato)

Mira/Aggancia un nemico

Muoviti

Aggira il nemico

ARMI DA FUOCO A CANNA LUNGA

Premi e tieni premuto il tasto **L1** per passare alla visuale cecchino. Potrai usare i seguenti comandi:

Levetta sinistra

Levetta destra



Muoviti

Mira

Zoom avanti/indietro

COMANDI SENSIBILI AL MOVIMENTO



(quando vieni afferrato da uno Shibito)

Scrolla via lo Shibito



(quando impugni un'arma)

Ricarica

MENU PRINCIPALE

Le opzioni del menu principale sono le seguenti: Nuova partita, Episodi, Archivio, Opzioni, Risultati, Minigiochi* e Manuale online*.

*L'accesso ai "Minigiochi" e al "Manuale online" richiede una connessione a Internet a banda larga e un account PLAYSTATION®Network.

Per ulteriori informazioni su come collegare il tuo sistema PLAYSTATION®3 a Internet e iscriverti a PLAYSTATION®Network, consulta la Guida di Riferimento Rapido fornita con il sistema.

NUOVA PARTITA

Un'invisibile sirena risuona e un mare rosso sangue circonda il villaggio di Hanuda: benvenuto a **Siren Blood Curse™**. Sta a te decidere quanta sofferenza riuscirai a sopportare, quindi scegli attentamente il livello di difficoltà. Seleziona normale o facile e preparati a entrare in un vero inferno...

EPISODI

Siren Blood Curse™ è diviso in dodici episodi, ciascuno dei quali consta di diversi capitoli. I capitoli e gli episodi già completati possono essere visti e rigiocati dal menu episodi.

Puoi acquistare e scaricare nuovi episodi di **Siren Blood Curse™** da PLAYSTATION®Network tramite la schermata di selezione episodio.

Inoltre da qui potrai eliminare gli episodi precedentemente installati. Per ulteriori informazioni su come scaricare ed eliminare gli episodi di **Siren Blood Curse™**, puoi consultare la sezione "Come scaricare gli episodi" più avanti nel manuale.

L'opzione "Episodi" non verrà mostrata sul menu principale finché non avrai iniziato una nuova partita e andrà a sostituire l'opzione Nuova partita.

ARCHIVIO

Qui puoi visualizzare le informazioni sugli oggetti scoperti in **Siren Blood Curse™**. Spesso tali oggetti forniscono indizi e importanti informazioni sull'ambientazione, che ti aiuteranno a comprendere il segreto del terribile destino di Hanuda. Inoltre puoi consultare le informazioni su tutte le armi già scoperte, compresi i dettagli sul loro peso e resistenza.

L'opzione "Archivio" non verrà mostrata fino a che non avrai scoperto e aggiunto all'archivio uno o più oggetti o armi.

OPZIONI

Qui puoi visualizzare e regolare una serie di impostazioni e opzioni, fra cui le impostazioni video e i comandi dell'angolazione visuale.

RISULTATI

Qui puoi visualizzare una serie di statistiche relative alle tue prestazioni in **Siren Blood Curse™**.

L'opzione "Risultati" non verrà mostrata fino a quando non avrai giocato l'intera storia di **Siren Blood Curse™** e avrai completato tutti gli episodi.

MINIGIOCHI

Che il terrore continui, grazie a una selezione di minigiochi bonus!

L'opzione "Minigiochi" non verrà mostrata finché non saranno stati scoperti e aggiunti all'archivio determinati oggetti.

MANUALE ONLINE

Accedi al manuale online per ottenere aiuto e consigli su come sopravvivere a **Siren Blood Curse™**.

MENU PAUSA

Scegli fra le seguenti opzioni:

Riprendi

Checkpoint

Riavvia

Seleziona capitolo

Torna all'incubo

Ricomincia dall'ultimo checkpoint

Ricomincia il capitolo in corso

Torna alla schermata di selezione del Capitolo

MENU STORIA

Consulta il menu della storia per avere informazioni sulla situazione e gli obiettivi della missione corrente. Premi il tasto **L1** o il tasto **R1** per fare scorrere le opzioni di questo menu.

MAPPA

Qui puoi visualizzare gli obiettivi della missione corrente e una mappa della zona circostante. I controlli mappa sono i seguenti:

Levetta sinistra

Levetta destra

↑/↓

←/→

Tasto □

Tasto △

Posiziona la mappa su schermo

Ruota la mappa e alterane la prospettiva

Cambia il livello di altitudine

Ingrandisci e rimpicciolisci mappa

Punti di riferimento si/no

Riporta la mappa alla visuale predefinita

STATO

Qui puoi visualizzare il profilo del personaggio corrente e le informazioni sulle armi e sugli oggetti in suo possesso.

ARCHIVIO

Qui puoi visualizzare le informazioni sugli oggetti scoperti durante il capitolo in corso e su tutte le armi scoperte fino a quel momento.

NOTA: per visualizzare le informazioni sugli oggetti scoperti nel corso degli altri capitoli, seleziona l'opzione "Archivio" dal menu principale.

GUIDA

Ottieni utili consigli su come sopravvivere a **Siren Blood Curse™**. Gli argomenti trattati sono comandi, combattimento e Sight-jacking.

OPZIONI

Qui puoi visualizzare il menu opzioni. Per ulteriori informazioni sul questo menu consulta la precedente sezione "Opzioni" di questo manuale.

COME SI GIOCA

SIGHT-JACKING

Quando suona la sirena misteriosa, Hanuda diviene il fulcro di forze oscure e una enorme quantità di energia psichica converge sulla montagna. Tale energia è un effetto collaterale dell'orrenda maledizione, ma offre una sorta di benedizione per coloro che sono rimasti intrappolati sulla montagna con gli Shibito assetati di sangue: consente loro il Sight-jacking.

Il Sight-jacking è una tecnica psichica che permette a chi la usa di "sintonizzarsi" sulla mente di altre creature, sia umani che Shibito, nelle vicinanze e di vedere ciò che accade attraverso i loro occhi. Usa il Sight-jacking sui nemici vicini per scoprire se è sicuro lasciare un nascondiglio o svoltare in un vicolo cieco: è una capacità che potrebbe salvarti la vita.

Tasto **L2**

Tasto **L1**

Tasto **R1**

Tasto **R2**

Levetta destra

Tasto

Attiva/Disattiva Sight-jacking

Ricerca automatica dell'obiettivo più vicino

Ricerca automatica dell'obiettivo più lontano

Sight-jacking d'emergenza

Sight-jacking manuale

Agganciati all'obiettivo corrente del Sight-jacking

NOTA: durante il Sight-jacking puoi muoverti solo se sei agganciato a un obiettivo. Premi il tasto **L2** per disattivare il blocco di Sight-jacking.

SIGHT JACKING D'EMERGENZA

Esegui un Sight-jacking d'emergenza per sintonizzarti su uno Shibito che sia in avvicinamento, in allarme o all'attacco. Quando sono presenti più Shibito il Sight-jacking di emergenza si sintonizzerà prima su un nemico in fase d'attacco, poi su un nemico in allarme e quindi su un nemico in avvicinamento. Gli Shibito più vicini hanno la precedenza su quelli più lontani.

Se non ci sono Shibito all'attacco, in allarme o in avvicinamento, eseguire il Sight-jacking di emergenza non avrà alcun effetto.

SIGHT JACKING AVANZATO

Quando vi sono molti nemici nelle vicinanze a volte è necessario eseguire il Sight-jacking su più di uno di essi allo stesso tempo. È possibile eseguire il Sight-jacking su un massimo di tre nemici alla volta utilizzando la scelta rapida di Sight-jacking.

Quando stai usando il Sight-jacking su un nemico, premi e tieni premuto il tasto **X**, il tasto **O** o il tasto **△** per assegnare la scelta rapida di Sight-jacking al nemico corrente; dopodiché potrai continuare il Sight-jacking normalmente, ma se premi il tasto relativo alla scelta rapida, il tuo personaggio passerà il Sight-jacking sul nemico assegnato a quella scelta rapida.

Quando usi il Sight-jacking su più nemici utilizzando la tecnica della scelta rapida, premi un tasto di scelta rapida per evidenziare il nemico assegnato a quel tasto. Premi il tasto **□** per agganciare il nemico evidenziato.

COMBATTIMENTO

Il desiderio degli Shibito di cacciare creature viventi è implacabile e a volte evitarli nascondendosi è semplicemente impossibile. In quei momenti ti suggeriamo di cercarti un'arma e di farlo in fretta ...

Premi il tasto **□** o il tasto **R1** per attaccare a mani nude o con l'arma che stai impugnando. Il danno inferto dipenderà dall'arma e dal personaggio che stai controllando. Alcune armi sono troppo pesanti per essere utilizzate da determinati personaggi.

Sono possibili parecchi tipi di attacco, benché la disponibilità di ciascuno di essi dipenda dal personaggio corrente e dall'arma che sta utilizzando.

Con tutte le armi tranne quelle da fuoco, tieni premuto il tasto **□** o il tasto **R1** per colpire più forte il nemico. Premi ripetutamente il tasto **□** o il tasto **R1** per infliggere una rapida serie di attacchi. Premi il tasto **□** o il tasto **R1** mentre corri per usare il peso del corpo per attaccare.

NOTA: per ulteriori informazioni sull'uso delle armi da fuoco di Siren Blood Curse™, consulta la precedente sezione "Comandi delle armi da fuoco" di questo manuale.

RICONOSCIMENTI

INTERNATIONAL SOFTWARE DEVELOPMENT

PRODUCER

Florence Kum
Elodie Hummel

ASSISTANT PRODUCER

Gavin Russell

LOCALISATION ASSET MANAGER

Anna Wojewodzka

DIRECTOR OF INTERNATIONAL DEVELOPMENT

Sean Kelly

©2008 Sony Computer Entertainment Inc.

The typefaces included herein are partially developed by DynaComware.

This product uses the MORISAWA Font. Font rights are owned by Morisawa & Company Ltd.

Fonts provided by the Japanese Font & Typesetting Group.

Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.

Havok software is ©Copyright 1999-2008 Havok.com Inc (or its licensors). All Rights Reserved.

The MPEG data in this software was made by TMPGEnc.

COPYRIGHT ©Hiroyuki Hori/Pegasys Inc., All Rights Reserved.

“PS”, “PLAYSTATION”, “DUALSHOCK” and “SIXAXIS” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

JAPAN STUDIO

Sony Computer Entertainment JAPAN Studio

DEVELOPMENT TEAM

project SIREN

STORY CONCEPT/GAME DESIGNER

Keiichiro Toyama

STORY CONCEPT / SCENARIO WRITERS

Naoko Sato
Eric Bailey
Art Director
Isao Takahashi

GAME SYSTEM DIRECTOR

Kazunobu Sato

PROGRAMMING MANAGER

Eigo Miyazaki

LEAD PROGRAMMER

Masanori Sadamitsu

PROGRAMMERS

Asako Sanada
Nobukazu Takamitsu
Atsushi Nakamura
Shingo Motizuki
Satoshi Kondo
Shinsuke Fukuda
Shingo Matsumoto
Lead Planner / Scripter
Bacteria Co., Ltd.
Junya Okura

PLANNERS / SCRIPTERS

Satoru Yamabe
Shinichi Takebayashi
Hiroshi Tamate/Masashi Kudo
Yusuke Shimizu
Lindwurm Co.,Ltd.
Hideaki Nagai
Atsushi Kawashima
Shunji Ohba

MINI GAME PLANNER

Minako Sakai

LEAD CHARACTER DESIGNER

Yoshiaki Yamaguchi

CHARACTER DESIGNERS

Yasuhiro Fujii
Haruhiko Kawaguchi
Kohichiro Tamura
Bacteria Co., Ltd.
Tatsuko Miki
Takuya Yazaki
Alvion Co., Ltd.
Kouji Oshiro
Masayuki Nakahara
Tetsuya Okuda
Atsushi Nishida
Shinichi Ito
Nobuo Umahara
Pearl Digital Entertainment

SHIBITO / CREATURE DESIGNER

Miki Takahashi

LEAD STAGE DESIGNER

Shingo Komiya

STAGE DESIGNERS

Norimasa Kawano
Naomi Horikawa
Miho Takayanagi
Norihiko Takami
Kyoko Kikuchi
Tomohiro Ise
Nozieres Felicien
Kyoung Mo Sung
Takeshi Oga
Natsuko Shimizu
Azusa Kinoshita
Alvion Co., Ltd.
Aika Yamaguchi
Tomoko Tabata

Pearl Digital Entertainment
Collision Designer
Kazuto Abe

LEAD MOTION DESIGNER

Gavin Moore

MOTION DESIGNERS

Yoshio Namiki
Marshall Stephen Anri
Shuu Teraoka
Masakatsu Yoneta
Adrian Millington
Daisuke Kuki

LEAD PARTICLE / VISUAL EFFECTS DESIGNER

Tomohito Hashiguchi

PARTICLE / VISUAL EFFECTS DESIGNER

Takaomi Hirono
Item Designer
Seiichiro Funayama

GUI DESIGNERS

Nobuharu Noto
Takahiro Fujii

LEAD MOVIE DESIGNER

So Toyota

MOVIE DESIGNERS

Goro Kaneko
Shuu Teraoka
Masakatsu Yoneta
Daisuke Kuki
Gavin Moore
Yoshio Namiki
Marshall Stephen Anri
Yasuhiro Fujii

IN-GAME ARCHIVE DESIGNERS

Seiichiro Funayama

Yoshiaki Yamaguchi
Miki Takahashi
Nobuharu Noto
Shingo Komiya
Yasuhiro Fujii
Eric Bailey
Minako Sakai
Production Managers
So Toyota
Shiho Miyazaki

LOCALIZATION MANAGER

Eric Bailey

PRODUCTION ASSISTANTS

Momoko Ikeda
Miki Funato

CAST

MODELS

Miyako
Natsuki Okamoto

Howard Wright
Stephan Fisher

Sam Monroe
Jonathan Legg

Melissa Gale
Emma Howard

Seigo Saiga
Seiji Hattori

Bella Monroe
Ryana Crocker

Amana
Alexis
Sol Jackson
Kenny Scott

Yukie Kobe
Chiang limei

Shuji Shimada
Tadashi Shiraishi

Shibito

Ikko Tamura
Yuko Kobayashi
Miyuki Sugiyama
Mariko Yamatani
Chiduru Ochiai
Hiduru Sato
Masa Osada
Hiroshi Yamaguchi
Yoshiya Honjyo
Tomoyuki Turuda
Akinori Maeda

VOICES

Miyako
Natsuki Okamoto

Seigo Saiga
Seiji Hattori

Bella Monroe
Ryana Crocker

Shuji Shimada
Takao Oyama

Yukie Kobe
Ryoko Sugizaki

Shibito / Villagers

Yasuo Yamada
Yuzo Nakamura
Masato Morimoto
Yasuhiro Kikuchi
Sachiko Inoue
Shino Tsuno
Atsuko Kawana
Shigemi Sugiyama

Young Saiga

Sakumi Toyama
Movie
Studio Hibari Co., Ltd.

Producers

Yuya Kumekawa
Kenji Kobayashi

Choreographer / Storyboard Artist

Shingo Shimoyama

Movie / Technical Directors

Chihiro Takigawa
Naoki Kondo

ASSISTANT DIRECTOR

Rindo Adachi

LEAD ANIMATORS

Yoshinori Morita
Soichi Tazawa

ANIMATORS

Shogo Okamoto
Kenta Miyairi
Shinya Narita
Yuka Shimomaki

ANIMATION MANAGER

Masatomo Watabe

LEAD FACIAL ANIMATORS

Seiji Iseda
Miki Yoshida
Facial Animators
Takashi Suzuki
Keiko Yamawaki
Hitoshi Miyake
Marika Nozue
Miyuki Takeda

FACIAL ANIMATION MANAGER

Kanae Murayama

LIP SYNC SUPERVISOR

Bernard Edlington

VISUAL EFFECTS SUPERVISOR

Noriaki Kato

VISUAL EFFECTS DESIGNER

Shigeomi Kitagawa

SPECIAL COMPOSITOR

Daisuke Kamisaku

MODELING SUPERVISOR

Ray Yoshizawa
Modelers
Ikuno Wada
Yuri Ishihara
Satoshi Watanabe

GUIDE FOOTAGE CREW

Masahiko Kubota
Ryuichi Oyama
Fusako Aratake
Chie Ozaki
Texture Sampling
IMAGICA

PHOTOGRAPHERS

Akio Nomura
Tsuguhiro Ishikawa

LIGHTING TECHNICIAN

Morimasa Onda

VIDEO ENGINEER

Nobuyuki Kato

STAGE CREW

Ryuzou Chuda
Yukinori Watanabe

MAKE-UP ARTISTS

Satoshi Miura
Shunichi Kawada

COSTUME DESIGNERS

Emiko Mibu
Rie Ishibashi

3D HEAD SCANS

Artem Digital
Mike Humphreys
Motion Capture

MOTION ACTORS

Ikko Tamura
Yuko Kobayashi
Yoshio Sato
Hideki Sugiguchi
Miwa Hashiguchi
Mirai Ishida
Emma Howard
Jonathan Legg
Kenny Scott
Seiji Hattori
Ryana Crocker
Stephan Fisher
Natsuki Okamoto
EEN Inc.

LEAD MOTION CAPTURE ANIMATORS

Keisuke Maruyama
Shinya Kazumata

MOTION CAPTURE ANIMATORS

Yuki Date
Chie Nakaizumi
Kozo Fukuyama
Yoko Konno
Tatsuhiko Tachibe
Yasuaki Sato
Haruki Uchida
Kazunao Tokuda

Shogo Takata
Kousuke Miyazawa
Yuriko Sugiyama
Mayu Tanaka
Mariko Yoshida
Chihiro Kamijo
Daisuke Fukuda
Miki Owada
Mika Shiohara
Yoshihisa_Sasaki
Yuki Morita
Miyazaki Tomokazu
Motion Capture Assistants
Shigeki Matsumoto
Takeru Kurauchi
Tomo Kitamura
Yukari Tawara
Kei Tateno
Ryo Furukawa
Miwa Takahashi
Kiyohisa Naganuma
Kaori Ota
Syuto Kakuta
Kaoru Shibasaki
Shu U
Yasunori Tatsuki
Assistant Motion Capture Engineers
Megumi Kawabata
Toru Takegawa
Sion Ishizaka
Misato Ogawa
Yuki Yoshida
Mio Tanaka
Hikaru Takezawa

ACTION SUPERVISORS

Jun Murakami
Hiromichi Suzuki

PRODUCTION ASSISTANT

Akiko Fujimura

BUSINESS ADMINISTRATOR

Tetsuya Tagaya

ASSISTANT PRODUCER / ASSISTANT STUDIO MANAGER

Kanaho Tsutsumi

PRODUCER / STUDIO MANAGER

Hiroyuki Shigeta

PRODUCER

Kenji Ozawa

EXECUTIVE PRODUCER

Katsunori Yamaji

SOUND

SOUND PRODUCTION

SCE Japan Studio Sound and Video Group

SOUND LIBRARY PROGRAMMERS

Isamu Terasaka
Hiroshi Yamamoto
Mitsuteru Furukawa
Tomohito Ito
Junichi Komori

LEAD SOUND DESIGNER

Kaori Ohshima

SOUND DESIGNERS

Yuji Yamauchi
Ryo Yamamura
Keita Sone

SOUND PRODUCER

Shinpei Yamaguchi

COMPOSED AND ARRANGED BY

Manual of Errors Artists, Inc.
Hitomi Shimizu

VOICE PERFORMANCE

Yula Yayoi
vions

TRUMPET

Christopher Fryman

ONDES MARTENOT

Wakana Ichikawa

"HOSHINGOEIKA"

LYRICS

Naoko Sato

COMPOSITION

Hitomi Shimizu

VOCALS

Yula Yayoi
vions
Hiroshi Obiki
Shuji Okayama
Masaaki Aoyama
Tokuhisa William Kotaro

MIXING

SMC
Naoto Tanemura
Hiroya Takayama

"ENDING THEME" IKD-SJ

LYRICS

ogiishi akira

COMPOSITION

sakagchi hirokads

ARRANGEMENT

ikd-sj

"BERMUDA LOVE TRIANGLE"

Lyrics

Naoko Sato

COMPOSITION/ARRANGEMENT

Manual of Errors Artists, Inc.

Taro Nagata

MASTERING / MIXING ENGINEER

Kenzi Nagashima

RECORDING ENGINEER (BERMUDA LOVE TRIANGLE)

Masatsuna Chubachi

VOICERECORDING (JAPAN)

VOICE DIRECTOR

AUDIO•TANAKA

Hideyuki Tanaka

VOICE RECORDING ENGINEERS

Hiro Sound Technic

Tatsuhiko Amano

Shinichi Enomoto

MOVIE SOUND EFFECTS

Sound Box

Shizuo Kurahashi

Naoto Yamaya

VOICERECORDING (US)

Casting

CUP OF TEA PRODUCTIONS, INC.

PROJECT MANAGERS/ CONSULTANTS

Danielle Hunt & Lainie Bushey

VOICE DIRECTOR

Sam Riegel

RECORDING STUDIO

NSI / Cup of Tea

SOUND ENGINEER

Danielle Hunt

PRODUCTION ASSISTANT

Arpi Vartanian

EDITORS

Danielle Hunt & Jean Luc Dub

QA

QA Manager

Tomohiko Sato

QA Staff

Tatsunori Kitahara

Isao Nara

Takanori Honda

Seiichi Kasai

Nobuhide Kon

Fumikazu Watanabe

Kenta Komatsu

Mei Watanabe

Kenji Tamura

Hiroaki Kaneta

Osamu Hirose

Koji Suzuki

Chinatsu Nakama

Mikitomo Kubota

Naomi Iguchi

Digital Hearts Inc.

Yosuke Shingai

Kazuya Tada

SPECIAL THANKS

Camel Arts Co., Ltd.

Zengoro Mamiana

Ryo Yamamoto

SWEET ROOM CO., LTD.

Hirofumi Futami

GRAY'S

Masayuki Hayashi

ButWhy

Ryoichi Takahashi

Manual of Errors Artists, Inc.

Haruko Miyake

Bacteria Co., Ltd.

Tomoaky Tachizawa

Alvion Co., Ltd.

Ichiro Hiraoka

Fumika Noichi

PEARL DIGITAL Entertainment

Leland Madren

Digital Hearts Inc.

Jun Shida

Studio Hibari Co., Ltd.

Seiji Mitsunobu

FORO GRAFICO Co., Ltd.

Hiro Sound Technic

Hiroyasu Yamashita

AUDIO•TANAKA

Tadashi Jimbo

"Tokyo University of Technology

Katayanagi Advanced Research Laboratories

CREATIVE LAB"

Mitsuru Kaneko

Koji Mikami

Pearl Digital Entertainment

Image Metrics

Crescent, Inc.

JAPAN ACTION ENTERPRISE CO., LTD.

Tokyo Jido Gekidan

Zephyr CO., LTD.

TOITA INDUSTRIES INC.

Premium Agency Inc_

Tokyo University of Agriculture and Technology

Osamu Ninagi

Nihon Kogyo, Inc.

Yoshimasa Mizuno

Masami Mizuno

Mihito Kato

Sakura Iken

Nodadaira School

Nishi Tokyo Bus Co.,Ltd.
Shinagawa Jinja Shrine
Chizu Morishita
Kazuo Kato
Takayuki Wakimura
Sony Music Publishing Inc.
Tomonobu Kikuchi
Tatsuro Nakamura
Takashi Aoki
Keiichiro Suzuki
Takeshi Hotta
Tomomi Nakamura
Junichi Akatsuka
Motokatsu Matsui
Kazunori Nozawa
Yuri Nakayama
Masayuki Mizuno
Shinya Nakamura
Naoko Isono
Seiya Rachi
Asami Eto
Reiko Ishida
Kenjo Akiyama
Satoshi Taino
Katsuhiko Miki
Taku Tanabe
Takaaki Hida
Miyuki Nakagawa
Mizuho Hanada
Tomoko Funakoshi
Kazuki Ohara
Fumiko Tamura
Risa Koizumi
Nao Higo
Project Director
Keiichiro Toyama

ASSOCIATE PRODUCERS

So Toyota
Shiho Miyazaki

EXECUTIVE PRODUCERS

Yasuhide Kobayashi
Takafumi Fujisawa

SUPERVISORS

Fumiya Takeno
Tomikazu Kirita
Masatsuka Saeki
Seigi Sasaki
Shawn Layden
SCEA Santa Monica Studios

QA TEST SUPERVISORS

Ara Demirjian
Andrew Woodworth

SCEE MARKETING

SENIOR VICE PRESIDENT MARKETING AND SALES

Simon Rutter

EUROPEAN MARKETING DIRECTOR

Mark Hardy

EUROPEAN SOFTWARE MANAGER

Isabelle Tomatis

EUROPEAN PRODUCT MANAGER

Kimberley Piper

HEAD OF PRODUCT PR

Charlotte Panther

EUROPEAN PR MANAGER

Araceli Perez

EUROPEAN RELEASE MANAGER

Louise Welch

EUROPEAN NEW RELEASE ADMINISTRATOR

Natasha Ramsay

SCEE BUSINESS AFFAIRS

DIRECTOR LEGAL & BUSINESS AFFAIRS

Susan Pluckrose

LEGAL AND BUSINESS AFFAIRS MANAGER

Julia Foguel

SCEA LEGAL

SENIOR CORPORATE COUNSEL

Steve Madsen

SENIOR PARALEGAL

Suzanne Williams

SCEE FIRST PARTY QUALITY ASSURANCE

HEAD OF FIRST PARTY QUALITY ASSURANCE

Dave Parkinson

FIRST PARTY QUALITY ASSURANCE COORDINATOR

Steve Madsen

PLANNING COORDINATOR

Shaun Leach

TEST OPERATIONS

TEST MANAGER

Gareth Spencer

LOCALISATION TEST MANAGER

Nadine Martin

FUNCTIONAL TESTING SUPERVISOR

Wayne Smith

FUNCTIONAL TESTING LEADS

Rowan Lee

FUNCTIONAL TESTING ASSISTANT LEAD

Paul Longley

FUNCTIONAL TESTERS

Stephen Wignall
Andrew Rostron
Steven Denman
Martin Adcock
Nicholas Cooper
David Deeble
John Rogers

TRC TESTING SUPERVISOR

Paul French

TRC TESTING LEAD

John Hale
David Hill

TRC TESTERS

Graham Price
John Carter
Don Shallcross
Lee Jones
Greg Munt
Lee Champion
Brandon Conley
Wayne Quinn

(EXTERNAL) LOCALISATION TESTING SUPERVISOR

Yolanda Akil

(INTERNAL) LOCALISATION TESTING SUPERVISOR

Pauline Brisoux

LOCALISATION TESTING LEAD

Katharina Tropf

LOCALISATION TESTERS

Aurélien Mouliets
Flavie Mathieu
Daniel Antoni
Benoît Provôt
Katharina Scharpf
Sandra Schweder
Harry Weber
Alberto Pérez
Silvia Ferrero
Rafael de Vicente
Rafael Deogracias
Gianni Bianchini
Cesare Sivo
Francesca d'Errico
Packy Caruso

SHIFT SUPERVISOR

Matthew Osborne

CONTRACT STAFF COORDINATORS

Dan Giles
Nicholas Cooper

SUPPORT SERVICES

SUPPORT SERVICES MANAGER

Anthony Gill

SUPPORT SERVICES COORDINATORS

Neil Moran
Robert Karp

LEAD QA TECHNICIAN COORDINATORS

Chris Hopley

QA TECHNICIANS

Michael Bishop
Barry Fearn

ONLINE QA

ONLINE QA LEAD

Michael Kennedy

ONLINE QA TESTER

Nicholas Wilkie

SPECIAL THANKS

Glenn Renwick
Yukiko Goto
Elliot Martin
Simon Roberts

SPECIAL THANKS

We would like to thank each individual at Sony Computer Entertainment Europe for their contribution, support and dedication to the success of Siren Blood Curse™ with special recognition to Florence Kum, Tim Roe, Jennifer Rees, Isabelle Tomatis, Gavin Russell, Ian Whittle, Hugo Bustillos