

SIREN BLOOD CURSE™



PROLOG

Am 3. August 2007 verschwand ein amerikanisches Fernsehteam bei Dreharbeiten tief in den in den japanischen Bergen, ohne eine Spur zu hinterlassen.
Keiner weiß, wo sie abgeblieben sind.

Vor ihrem rätselhaften Verschwinden untersuchten die Journalisten die Überreste eines Dorfes, das bei einem Erdbeben im Jahr 1976 zerstört wurde. Angeblich wurden dort bei rituellen Zeremonien Menschenopfer dargebracht.

Die Reporter wollten diesem Gerücht auf den Grund gehen.

Der Name des Dorfes war Hanuda. Ein verlorenes, ein verfluchtes Dorf.

3. August 2007: Mitternacht in den Bergen. Das furchterregende Heulen einer Sirene ertönt ...
Ein rot getünchter Ozean erscheint ... Das verschwundene Dorf kehrt zurück.

VERWENDUNG DER MENÜBILDSCHIRME

Drücken Sie die Richtungstasten **↑**, **↓**, **←** oder **→**, um eine Option zu markieren, und drücken Sie dann zur Bestätigung die **×**-Taste.

Um zum vorherigen Menübildschirm zurückzukehren, drücken Sie die **○**-Taste.

Wenn Sie **Siren Blood Curse™** mit einer Bildschirmauflösung von 480i oder 480p spielen, drücken Sie die **R2**-Taste, um zu zoomen.

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

Sofern nicht anders angegeben, stehen in diesem Handbuch **↑**, **↓**, **←**, **→** usw. für die zu drückende Richtung der Richtungstasten.

STANDARDSTEUERUNG

BEWEGUNG

Linker Stick

Rechter Stick

L1-Taste (gedrückt halten) + linker Stick

Bewegen

Kopf drehen/Kamera bewegen

Seitwärts gehen/Schritt zur Seite

AKTIONEN

↑/↓/←/→

×-Taste

○-Taste

□-Taste oder **R1**-Taste

△-Taste (gedrückt halten)

Unterbefehle Menü aufrufen

Aktion (Türen öffnen/schließen, Waffen aufheben)

Hocke/Aufstehen

Angriff

Gegen Tür stemmen

ANSICHT

- L2**-Taste
- R2**-Taste (kurz drücken)
- R2**-Taste (gedrückt halten)
- R3**-Taste

- Gegner-Sicht ein/aus
- Schnelle 1.-Person-Perspektive
- 1.-Person-Perspektive zoomen
- 1.-Person-Perspektive ein-/ausschalten

PAUSE

- START
▶-Taste
- SELECT
■-Taste

- Pausenmenü aufrufen
- Story-Menü aufrufen

UNTERBEFEHLEMENÜ-STEUERUNG



- Taschenlampe ein-/ausschalten
- Spezialaktionen (Falle stellen/Fackel anzünden)
- Schreien
- Anderen Charakteren Befehle erteilen

SCHUSSWAFFENSTEUERUNG

ALLGEMEINE SCHUSSWAFFENSTEUERUNG

- L1**-Taste
- L1**-Taste (gedrückt halten) + **△**-Taste
- L1**-Taste (gedrückt halten) + **□**-Taste oder **R1**-Taste

- Waffe ziehen
- Nachladen
- Schießen

HANDFEUERWAFFEN

- Rechter Stick
- Linker Stick (wenn kein Gegner erfasst ist)
- Linker Stick (wenn Gegner erfasst ist)

- Zielen/Gegner erfassen
- Bewegen
- Feind umkreisen

LANGLÄUFIGE SCHUSSWAFFEN

Halten Sie die **L1**-Taste gedrückt, um in den Scharfschützenmodus zu gelangen. Im Scharfschützenmodus sind folgende Steuerungen aktiv:

- Linker Stick
- Rechter Stick
- ↑/↓

- Bewegen
- Zielen
- Heran-/wegzoomen

BEWEGUNGSENSITIVE STEUERUNG



(bei Körperkontakt mit einem Shibito)

Shibito abschütteln



(beim Halten einer Waffe)

Nachladen

HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü sind folgende Optionen verfügbar: Neues Spiel, Episoden, Archiv, Optionen, Ergebnisse, Minispiele* und Online-Handbuch*.

*Um die Minispiele und das Online-Handbuch aufrufen zu können, benötigen Sie eine Breitband-Internetverbindung und ein PLAYSTATION®Network-Konto.

Weitere Informationen zum Verbinden Ihres PLAYSTATION®3-Systems mit dem Internet und zur Anmeldung bei PLAYSTATION®Network finden Sie in der Kurzanleitung, die sie beim Kauf zusammen mit Ihrem System erhalten haben.

NEUES SPIEL

Eine unsichtbare Sirene heult und ein blutrotes Meer umschließt das Dorf Hanuda: Willkommen bei **Siren Blood Curse™**. Es hängt von Ihnen ab, wie viel Leid Sie ertragen können, also wählen Sie den Schwierigkeitsgrad mit Bedacht. Wählen Sie entweder normal oder leicht – und machen Sie sich bereit für den Albtraum ...

EPISODEN

Siren Blood Curse™ ist in zwölf Episoden unterteilt, die wiederum aus mehreren Kapiteln bestehen. Bereits abgeschlossene Kapitel und Episoden können über das Episoden-Menü angesehen und erneut gespielt werden.

Neue Episoden von **Siren Blood Curse™** können mithilfe des Episoden-Auswahlmenüs über das PLAYSTATION®Network erworben und heruntergeladen werden. Außerdem können bereits installierte Episoden über das Episoden-Auswahlmenü gelöscht werden. Weitere Informationen zum Herunterladen und Löschen von Episoden von **Siren Blood Curse™** finden Sie im Abschnitt "Episoden herunterladen" weiter unten in diesem Handbuch.

Die Option "Episoden" wird im Hauptmenü nicht angezeigt, bis ein neues Spiel begonnen wurde. Daraufhin ersetzt sie die Option "Neues Spiel".

ARCHIV

Hier können Sie sich Informationen über Objekte und Gegenstände ansehen, denen Sie in **Siren Blood Curse™** begegnen. Diese Gegenstände können oft Hinweise und Hintergrundinformationen bieten, um dem Geheimnis um das grausame Schicksal von Hanuda auf die Spur zu kommen. Sie können sich außerdem Informationen zu allen bislang gesammelten Waffen ansehen, darunter Details zum Gewicht und zur Durchschlagskraft der jeweiligen Waffe. Die Archiv-Option wird erst angezeigt, wenn ein oder mehrere Gegenstände bzw. Waffen entdeckt und zum Archiv hinzugefügt wurden.

OPTIONEN

Hier können Sie eine Vielzahl von Einstellungen und Optionen ansehen und anpassen, unter anderem die Bildschirm-Einstellungen und die Steuerung der Kameraperspektive.

ERGEBNISSE

Hier können Sie sich die Statistiken zu Ihren Leistungen in **Siren Blood Curse™** ansehen.

Die Option "Ergebnisse" wird erst angezeigt, wenn die komplette Geschichte von **Siren Blood Curse™** aufgedeckt wurde und alle Episoden abgeschlossen wurden.

MINISPIELE

Das Grauen geht weiter mit einer Reihe von zusätzlichen Minispielen.
Die Minispiele-Option wird erst angezeigt, wenn bestimmte Gegenstände entdeckt und zum Archiv hinzugefügt wurden.

ONLINE-HANDBUCH

Das Online-Handbuch bietet Hilfe, Ratschläge und Überlebenstipps für **Siren Blood Curse™**.

PAUSENMENÜ

Wählen Sie aus den folgenden Optionen:

Fortsetzen
Kontrollpunkt
Neustart
Kapitelwahl

Zurück zum Horror
Vom letzten Kontrollpunkt aus neu starten
Das aktuelle Kapitel neu starten
Zurück zum Kapitel-Wahlmenü

STORY-MENÜ

Im Story-Menü können Sie sich Informationen zur aktuellen Situation und die Ziele der Missionen ansehen. Drücken Sie die **L1**-Taste oder die **R1**-Taste, um zwischen den verschiedenen Optionen zu wechseln.

KARTE

Hier können Sie sich die Missionsziele und eine Karte der Umgebung ansehen. Die Karte wird folgendermaßen gesteuert:

Linker Stick
Rechter Stick
↑/↓
←/→
□-Taste
△-Taste

Karte auf dem Bildschirm positionieren
Karte drehen und Kartenperspektive ändern
Höhenansicht anpassen
Karte heran-/wegzoomen
Kennzeichen ein-/ausschalten
Karte auf Standardansicht zurücksetzen

STATUS

Hier können Sie sich ein Profil des aktuellen Charakters sowie Informationen zu deren Gegenständen und Waffen ansehen.

ARCHIV

Im Archiv können Sie sich Informationen zu Gegenständen ansehen, die Sie im aktuellen Kapitel entdeckt haben, und erhalten außerdem Informationen zu allen bislang entdeckten Waffen.

HINWEIS: Für Informationen zu Gegenständen, die in früheren Kapiteln entdeckt wurden, wählen Sie die Archiv-Option im Hauptmenü.

HILFE

Hier finden Sie nützliche Überlebens Tipps für **Siren Blood Curse™** und erhalten Informationen zu den Themenbereichen Steuerung, Kampf und Gegner-Sicht.

OPTIONEN

Hier finden Sie das Optionen-Menü. Für weitere Informationen zum Optionen-Menü schauen Sie bitte im Abschnitt "Optionen" weiter oben in diesem Handbuch nach.

SO WIRD GESPIELT

GEGNER-SICHT

Sobald die geheimnisvolle Sirene ertönt, wird Hanuda zum Zentrum der dunklen Mächte – und riesige Mengen übersinnlicher Energie sammeln sich auf dem Berg. Diese Energie ist ein Nebeneffekt des entsetzlichen Blutfluchs, aber für jene, die mit den blutrünstigen Shibito auf dem Berg gefangen sind, ist sie ein Segen: Sie ermöglicht ihnen die Gegner-Sicht.

Die Gegner-Sicht ist eine übersinnliche Technik, die es dem Anwender ermöglicht, sich in die Sinne anderer Wesen in der näheren Umgebung – Menschen oder Shibito – "einzuklinken", um das Geschehen durch deren Augen zu betrachten. Wenden Sie die Gegner-Sicht auf Gegner in Ihrer Nähe an, um herauszufinden, ob Sie Ihr Versteck sicher verlassen können, oder bevor Sie um eine Ecke biegen. Diese Fähigkeit könnte Ihr Leben retten.

L2-Taste

L1-Taste

R1-Taste

R2-Taste

Rechter Stick

□-Taste

Gegner-Sicht ein/aus

Automatische Suche nach dem nächsten Ziel

Automatische Suche nach dem weitesten Ziel

Notfall-Gegner-Sicht

Manuelle Gegner-Sicht

Aktuelles Ziel der Gegner-Sicht erfassen

HINWEIS: In der Gegner-Sicht können Sie sich nur bewegen, wenn Sie ein in der Gegner-Sicht anvisiertes Ziel erfasst haben. Drücken Sie die **L2**-Taste, um die festgestellte Gegner-Sicht zu lösen.

NOTFALL-GEGNER-SICHT

Führen Sie eine Notfall-Gegner-Sicht durch, um sich bei einem Shibito einzuklinken, der sich nähert, alarmiert ist oder gerade angreift. Sobald mehrere Shibito anwesend sind, klinkt sich die Notfall-Gegner-Sicht vorzugsweise bei angreifenden Gegnern, dann bei alarmierten Feinden und schließlich bei sich nähernden Gegnern ein. Dabei haben Shibito in der Nähe Vorrang vor weiter entfernten Exemplaren.

Falls keine angreifenden, alarmierten oder sich nähernden Shibito anwesend sind, hat das Ausführen einer Notfall-Gegner-Sicht keine Auswirkung.

ERWEITERTE GEGNER-SICHT

Wenn sich mehrere Feinde in der Nähe befinden, ist es manchmal nötig, bei mehr als einem Gegner die Gegner-Sicht einzusetzen.

Durch die Gegner-Sicht-Zielkurztasten kann man die Gegner-Sicht auf bis zu drei Feinde gleichzeitig anwenden.

Halten Sie während der Gegner-Sicht die **X**-Taste, die **O**-Taste oder die **△**-Taste gedrückt, um den aktuellen Gegner einer Gegner-Sicht-Zielkurztaste zuzuweisen. Wenn eine Gegner-Sicht-Zielkurztaste zugewiesen wurde, kann die Gegner-Sicht wie gehabt eingesetzt werden – aber sobald Sie die entsprechende Zielkurztaste drücken, wendet ihr Charakter die Gegner-Sicht auf den zugewiesenen Gegner an. Dies funktioniert bei allen Gegnern, die einer Zielkurztaste zugewiesen wurden.

Wenn Sie die Gegner-Sicht mithilfe der Zielkurztasten auf mehrere Gegner anwenden, können Sie eine Zielkurztaste drücken, um den Feind zu markieren, der der entsprechenden Taste zugewiesen ist. Drücken Sie die **□**-Taste, um den markierten Feind zu erfassen.

KAMPF

Die Shibito sind auf ihrer Jagd nach allem Lebendigen unerbittlich und manchmal ist es sinnlos, sich vor ihnen zu verstecken. In diesen Situationen sollten Sie sich eine Waffe suchen, und zwar schnell ...

Um einen Schlag mit den Fäusten oder einer Waffe auszuführen, drücken Sie die **□**-Taste oder die **R1**-Taste. Wie viel Schaden Sie verursachen, hängt von Ihrer Waffe und dem Charakter ab, den Sie gerade steuern. Einige Waffen sind für bestimmte Charaktere zu schwer, um damit zu hantieren.

Es gibt verschiedene Angriffsarten. Die zur Verfügung stehenden Angriffsvarianten richten sich dabei nach dem aktuellen Charakter und den verfügbaren Waffen.

Halten Sie bei allen Waffen außer Schusswaffen die **□**-Taste oder die **R1**-Taste gedrückt, um den Gegner mit einem schweren Schlag zu treffen. Um eine schnelle Angriffsserie auszuführen, drücken Sie die **□**-Taste oder die **R1**-Taste mehrmals hintereinander. Wenn Sie die **□**-Taste oder die **R1**-Taste drücken, während Sie rennen, führen Sie einen Sprint-Angriff aus.

HINWEIS: Weitere Informationen über das Benutzen von Schusswaffen in **Siren Blood Curse™** finden Sie im Abschnitt "Schusswaffensteuerung" weiter oben in diesem Handbuch.

MITWIRKENDE

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 TamateMasashi 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 Iimei

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

Tatsuhiro 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

CRAY'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
Katsuhiro 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