

SIREN BLOOD CURSE™



PROLOGUE

Le 3 août 2007, une équipe de télévision envoyée au cœur des montagnes japonaises disparaît sans laisser de traces.

On ignore ce qu'elle a pu devenir.

Avant de disparaître, elle enquêtait dans les ruines d'un village détruit par un glissement de terrain en 1976 afin de déterminer si les rumeurs évoquant des cérémonies avec sacrifices humains sur place étaient fondées ou non.

Ce village a pour nom Hanuda. C'est un endroit perdu. Un endroit maudit.

3 août 2007, minuit. Dans les montagnes, une sirène hurle et un océan rouge sang apparaît...

Annonçant le retour du village perdu...

UTILISATION DES ÉCRANS DE MENU

Utilisez les touches directionnelles **↑**, **↓**, **←** et **→** pour mettre une option en surbrillance et confirmez à l'aide de la touche **×**.

Appuyez sur la touche **○** pour revenir à l'écran de menu précédent.

Si vous jouez à **Siren Blood Curse™** avec une résolution de 480i ou 480p, appuyez sur la touche **R2** pour zoomer ou dézoomer au niveau des écrans de menu.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – DÉPLACEMENT

Sauf indication contraire, dans ce manuel, **↑**, **↓**, **←** et **→**, etc. dénotent la direction correspondante sur les touches directionnelles.

COMMANDES PAR DÉFAUT

DÉPLACEMENT

Joystick gauche

Joystick droit

Touche **L1** (enfoncée) + joystick gauche

Se déplacer

Tourner la tête/bouger la caméra

Déplacement latéral/pas de côté

ACTION

↑/↓/←/→

Touche **×**

Touche **○**

Touche **□** ou touche **R1**

Touche **△** (enfoncée)

Accéder au menu des commandes secondaires

Action (ouvrir/fermer porte, ramasser arme)

S'accroupir/se relever

Attaquer

Bloquer porte

VISION

Touche **L2**

Touche **R2** (rapide)

Touche **R2** (enfoncee)

Touche **R3**

Utiliser/quitter vision shibito

Vue rapide à la 1ère personne

Vue à la 1ère personne

Utiliser/quitter la vue à la 1ère personne

PAUSE

Touche **START**

Touche **SELECT**

Accéder au menu de pause

Accéder au menu d'histoire

COMMANDES DU MENU DES COMMANDES SECONDAIRES



Allumer/éteindre lampe-torche

Action spéciale (poser piège/feu de détresse)

Crier

Donner des ordres aux autres personnages

COMMANDES D'ARME À FEU

COMMANDES D'ARME À FEU GÉNÉRALES

Touche **L1**

Touche **L1** (enfoncee) + touche **△**

Touche **L1** (enfoncee) + touche **□** ou touche **R1**

Armer

Recharger

Tirer

PISTOLETS

Joystick droit

Joystick gauche (si aucun ennemi verrouillé)

Joystick gauche (ennemi verrouillé)

Viser/verrouiller un ennemi

Déplacer

Cercle autour de l'ennemi

FUSILS

Maintenez la touche **L1** enfoncee pour passer en mode sniper. Les commandes suivantes sont utilisées en mode sniper :

Joystick gauche

Joystick droit



Déplacer

Viser

Zoomer/dézoomer

COMMANDES À DÉTECTION DE MOUVEMENT



(quand attrapé par un Shibito)

Se débarrasser du Shibito



(arme en main)

Recharger

MENU PRINCIPAL

*Il faut une connexion Internet et un compte PLAYSTATION®Network pour pouvoir accéder aux mini-jeux et au manuel en ligne. Pour de plus amples précisions concernant la façon de connecter votre système de loisir interactif PLAYSTATION®3 à Internet et de vous créer un compte PLAYSTATION®Network, reportez-vous à l'aide-mémoire fourni avec votre console.

NOUVELLE PARTIE

L'appel d'une sirène invisible retentit et une mer rouge sang entoure soudain le village de Hanuda. Bienvenue dans l'univers de **Siren Blood Curse™** ! À vous de décider quelles souffrances vous vous sentez capable d'endurer en choisissant bien votre degré de difficulté, entre Normal et Facile. Ça y est ? Alors, bienvenue en enfer...

ÉPISODES

Siren Blood Curse™ est divisé en 12 épisodes, qui comprennent chacun plusieurs chapitres. Chapitres et épisodes terminés sont regroupés dans le menu des épisodes, qui vous permet de les rejouer.

De nouveaux épisodes de **Siren Blood Curse™** peuvent être achetés et téléchargés à partir de l'écran de sélection d'Épisode du PLAYSTATION®Network. Les épisodes installés sur votre console peuvent être effacés à partir de l'écran de sélection d'Épisode. Pour de plus amples précisions sur le téléchargement et l'effacement des épisodes de **Siren Blood Curse™**, reportez-vous à la rubrique " Téléchargement des épisodes ", plus loin dans ce manuel.

L'option Épisodes ne s'affiche pas dans le menu principal tant que vous n'avez pas lancé une /nouvelle partie. À partir de ce moment, elle remplace l'option Nouvelle partie.

ARCHIVES

Pour voir des informations sur les objets découverts en jouant à **Siren Blood Curse™**. Bien souvent, ceux-ci vous aideront à mieux comprendre le terrible secret de Hanuda. Vous trouverez également ici des informations sur toutes les armes que vous avez trouvées, y compris des précisions telles que leur poids et leur force.

L'option Archives ne s'affiche pas tant qu'un ou plusieurs objets ou armes n'ont pas été découverts et ajoutés aux archives.

OPTIONS

Pour modifier paramètres et options de jeu, y compris la configuration de votre écran et les commandes de la caméra.

RÉSULTATS

Pour voir les statistiques évaluant vos performances à **Siren Blood Curse™**.

L'option Résultat ne s'affiche pas tant que vous n'êtes pas arrivé au bout de l'histoire de **Siren Blood Curse™** en terminant tous les épisodes.

MINI-JEUX

La terreur se poursuit avec un choix de plusieurs mini-jeux.

L'option Mini-jeux ne s'affiche pas tant que certains objets n'ont pas été découverts et ajoutés à vos archives.

MANUEL EN LIGNE

Pour accéder au manuel en ligne, si vous avez besoin d'aide et de conseils pour survivre au monde de **Siren Blood Curse™**.

MENU DE PAUSE

Vous avez le choix entre les options suivantes :

Reprendre

Pt sauvegarde

Recommencer

Choix du chapitre

Reprendre la partie

Recommencer à jouer à partir du dernier point de sauvegarde

Recommencer le chapitre en cours

Retour à l'écran de sélection de chapitre

MENU HISTOIRE

Accédez au menu d'histoire pour de plus amples précisions sur la situation actuelle et les objectifs de mission. Utilisez la touche **L1** ou la touche **R1** pour passer d'une option à l'autre.

CARTE

Pour voir les objectifs de mission actuels, ainsi qu'une carte de vos environs immédiats. Les commandes de la carte sont les suivantes :

Joystick gauche

Joystick droit

↑/↓

←/→

Touche □

Touche △

Modifier la position de la carte

Faire pivoter la carte et modifier la perspective

Changer l'altitude

Zoom in to and out of the map

Afficher/masquer les noms des repères

Revenir à la vue par défaut

ÉTAT

Pour voir le profil de votre personnage actuel, ainsi que des informations sur les objets et les armes en sa possession.

ARCHIVES

Pour voir des renseignements sur les objets découverts au cours du chapitre en cours et sur toutes les armes trouvées depuis le début de la partie.
NOTE : pour accéder aux renseignements sur les objets trouvés pendant les autres chapitres, sélectionner l'option Archives à partir du menu principal.

AIDE

Pour obtenir des conseils utiles sur la meilleure façon de survivre dans l'univers de **Siren Blood Curse™**. Vous y trouverez toutes les précisions nécessaires sur les commandes, le combat et la vision shibito.

OPTIONS

Pour accéder au menu des options. Pour de plus amples précisions, reportez-vous à la rubrique " Options ", précédemment dans ce manuel.

COMMENT JOUER

VISION SHIBITO

Quand la mystérieuse sirène retentit, Hanuda devient le point de ralliement des forces des ténèbres et une incroyable quantité d'énergie psychique converge vers la montagne. Cette énergie est un effet secondaire de la terrible malédiction du sang, mais elle a aussi un effet bénéfique pour ceux qui sont piégés sur les pentes de la montagne avec les sanguinaires Shibito, car elle leur confère le pouvoir de vision shibito.

La vision shibito est un pouvoir psychique permettant d'y voir au travers des yeux des autres êtres (humains ou Shibito) proches. Utilisez la vision shibito sur les ennemis des alentours pour voir si vous pouvez par exemple quitter votre cachette sans vous faire repérer. Apprenez à maîtriser cette compétence, car elle pourrait bien vous sauver la vie.

Touche **L2**

Touche **L1**

Touche **R1**

Touche **R2**

Joystick droit

Touche

Utiliser/quitter la vision shibito

Recherche automatique de la cible la plus proche

Recherche automatique d'autre cible

Vision shibito d'urgence

Vision shibito manuelle

Verrouiller la cible actuelle en vision shibito

NOTE : vous ne pouvez vous déplacer en utilisant la vision shibito que si vous avez verrouillé votre cible en vision shibito. Appuyez sur la touche **L2** pour libérer une cible verrouillée en vision shibito.

VISION SHIBITO D'URGENCE

Utilisez la vision shibito d'urgence pour y voir par les yeux d'un Shibito qui approche, qui est en alerte ou qui vous attaque. Quand plusieurs Shibito sont présents, la vision shibito d'urgence vous permet d'y voir en priorité par les yeux d'un ennemi qui vous attaque, puis d'un ennemi en alerte, et enfin d'un ennemi qui approche. De la même façon, vous partagez la vue des Shibito proches avant celle de ceux qui sont plus éloignés. Si aucun Shibito ne vous attaque, n'est en alerte ou n'approche de vous, utiliser la vision shibito d'urgence est sans effet.

VISION SHIBITO AMÉLIORÉE

Quand plusieurs ennemis sont proches, il est parfois nécessaire d'utiliser la vision shibito sur plusieurs d'entre eux en même temps. Il est possible d'utiliser la vision shibito sur un maximum de trois ennemis en même temps à l'aide de raccourcis.

Quand vous utilisez la vision shibito sur un ennemi, maintenez enfoncée la touche X, la touche O ou la touche △ pour assigner un raccourci de vision shibito à l'ennemi choisi. Une fois le raccourci assigné, vous pouvez continuer à utiliser la vision shibito comme d'habitude mais, dès que vous appuyez sur la touche de raccourci correspondante, vous utilisez la vision shibito sur l'ennemi auquel vous l'avez assignée.

Lorsque vous utilisez la vision shibito sur de multiples ennemis avec la technique des raccourcis, appuyez sur une touche de raccourci pour mettre en surbrillance l'ennemi correspondant. Appuyez ensuite sur la touche □ pour verrouiller l'ennemi en surbrillance.

COMBAT

Les Shibito traquent tout ce qui vit et il n'est pas toujours possible de leur échapper par la ruse. Et quand l'affrontement est inévitable, il vous faudra vous trouver une arme, et vite ! Appuyez sur la touche □ ou sur la touche R1 pour donner des coups de poing ou frapper à l'aide de l'arme que vous avez en main. Les dégâts que vous infligez dépendent de votre arme et du personnage que vous contrôlez. Certains personnages sont dans l'incapacité d'utiliser les armes trop lourdes. Plusieurs types d'attaque sont possibles, mais toutes ne sont pas disponibles, selon le personnage que vous jouez et l'arme que vous utilisez. Avec toutes les armes sauf les armes à feu, maintenez enfoncée la touche □ ou la touche R1 pour donner un coup plus violent. Appuyez à plusieurs reprises sur la touche □ ou la touche R1 pour porter plusieurs attaques successives. Appuyez sur la touche □ ou la touche R1 en courant pour charger l'ennemi et l'attaquer plus brusquement.

NOTE : pour de plus amples précisions sur l'utilisation d'armes à feu dans **Siren Blood Curse™**, reportez-vous à la rubrique " Commandes d'arme à feu ", précédemment dans ce manuel.

CRÉDIT

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

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

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 Moullets
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