

SIREN BLOOD CURSE™



PRÓLOGO

El 3 de agosto de 2007, un equipo de televisión americano que se encontraba en las profundidades de las montañas japonesas desaparece de repente sin dejar rastro.

Su paradero sigue siendo un misterio.

Antes de su desaparición, el equipo había estado investigando las ruinas de una aldea destruida en 1976 por un corrimiento de tierras.

Su investigación se centraba en los rumores que aseguraban que en la aldea se habían celebrado sacrificios humanos.

El nombre de dicha aldea era Hanuda. Una aldea perdida... Una aldea maldita...

3 de agosto de 2007, medianoche en las montañas. Una espectral sirena resuena... Un océano carmesí aparece...

Y la aldea perdida vuelve a surgir.

USO DE LAS PANTALLAS DE MENÚ

Pulsa los botones de dirección ↑, ↓, ← o → para señalar una opción y, a continuación, pulsa el botón × para confirmarla.

Para volver al menú anterior, pulsa el botón ○.

Si juegas a Siren Blood Curse™ en las resoluciones 480i o 480p, pulsa el botón R2 para acercar o alejar la vista de las pantallas de menú.

BOTONES DE DIRECCIÓN - MOVIMIENTO

En esta manual, ↑, ↓, ←, →, etc. se usan para indicar la dirección de los botones de dirección, a menos que se especifique lo contrario.

CONTROLES PREDETERMINADOS

MOVIMIENTO

Joystick izquierdo

Joystick derecho

Botón L1 (mantener) + joystick izquierdo

Mover.

Girar la cabeza/mover cámara.

Desplazamiento lateral.

ACTION

↑/↓/←/→

Botón ×

Botón ○

Botón △ o botón R1

Botón □ (mantener)

Acceder al menú de acciones secundarias.

Acciones (abrir/cerrar puertas, recoger arma, etc.).

Agacharse/Ponerse de pie.

Atacar.

Atrancar puerta.

VISTA

Botón **L2**
Botón **R2** (pulsar levemente)
Botón **R2** (mantener)
Botón **R3**

Entrar/salir de la vista especial.
Vista rápida en 1.ª persona.
Zoom vista 1.ª persona.
Activar/desactivar vista rápida en 1.ª persona.

PAUSA

Botón 
Botón 

Acceder al menú de pausa.
Acceder al menú de la historia.

CONTROLES EN LOS MENÚS DE ACCIONES SECUNDARIAS



Apagar/encender linterna.
Acción especial (colocar trampa/encender bengala).
Gritar.
Dar órdenes a otros personajes.

CONTROLES DE ARMAS DE FUEGO

CONTROLES GENERALES DE ARMAS DE FUEGO

Botón **L1**
Botón **L1** (mantener) + botón **△**
Botón **L1** (mantener) + botón **□** o botón **R1**

Empuñar arma.
Recargar.
Disparar arma.

PISTOLAS

Joystick derecho
Joystick izquierdo (sin blanco fijado)
Joystick izquierdo (con blanco fijado)

Apuntar/fijar blanco.
Mover.
Desplazarse entre los enemigos.

ARMAS DE CAÑÓN LARGO

Pulsa y mantén el botón **L1** para acceder al modo de precisión. En este modo, los controles son los siguientes:

Joystick izquierdo
Joystick derecho
↑/↓

Mover.
Apuntar.
Acercar/alejar vista.

CONTROLES DEL SENSOR DE MOVIMIENTO



(al ser atrapado por un Shibito)

Apartar al Shibito.



(sosteniendo un arma de fuego)

Recargar.

MENÚ PRINCIPAL

Las opciones del menú principal son: Nueva partida, Episodios, Archivo, Opciones, Resultados, Minijuegos* y Manual online*.

*Para acceder a las opciones “Minijuegos” y “Manual online” es necesaria una conexión a internet de banda ancha y una cuenta de PLAYSTATION®Network. Si quieres más información sobre cómo conectar el sistema PLAYSTATION®3 a internet e iniciar sesión en PLAYSTATION®Network, consulta el manual de Referencia rápida que acompaña al sistema.

NUEVA PARTIDA

Una sirena oculta resuena y un mar de sangre rodea Hanuda: bienvenido a **Siren Blood Curse™**. Tú decides cuánto sufrimiento estás dispuesto a soportar, así que elige el nivel de dificultad con cuidado. Elige entre normal o fácil y prepárate para entrar en un infierno en vida...

EPISODIOS

Siren Blood Curse™ se divide en doce episodios, cada uno de los cuales está dividido a su vez en varios capítulos. Los capítulos y episodios ya completados pueden verse y volverse a jugar en el menú Episodios.

Podrán adquirirse y descargarse nuevos episodios de **Siren Blood Curse™** en PLAYSTATION®Network a través de la pantalla de selección de Episodio. Además, los episodios instalados anteriormente también podrán borrarse a través de la pantalla de selección de Episodio.

Si quieres más información sobre cómo descargar o borrar episodios de **Siren Blood Curse™**, consulta la sección “Cómo descargar episodios” que aparece más adelante en este manual.

La opción “Episodios” no se mostrará en el menú principal hasta que se comience una nueva partida, momento en que reemplazará a la opción Nueva partida.

ARCHIVO

Aquí se puede consultar información sobre los objetos descubiertos en **Siren Blood Curse™**. Por lo general, dichos objetos dan pistas e información importante que te ayudarán a entender los secretos del horrible destino de Hanuda.

También podrás consultar información sobre todas las armas que hayas descubierto, incluyendo detalles como su peso o potencia.

La opción “Archivo” no se mostrará hasta que uno o más objetos o armas hayan sido descubiertos y añadidos al archivo.

OPCIONES

Aquí podrás ver y modificar los distintos parámetros y opciones del juego, incluyendo los ajustes de pantalla y los controles de la vista de cámara.

RESULTADOS

Aquí puedes consultar las estadísticas sobre tu partida en **Siren Blood Curse™**.

La opción “Resultados” no se mostrará hasta que la historia completa de **Siren Blood Curse™** se haya desvelado y todos los episodios hayan sido completados.

MINIJUEGOS

Deja que el terror continúe con una selección de minijuegos adicionales.

La opción “Minijuegos” no se mostrará hasta que ciertos objetos hayan sido descubiertos y añadidos al archivo.

MANUAL ONLÍNEL

Accede al manual online para obtener ayuda y consejos sobre cómo sobrevivir en **Siren Blood Curse™**.

MENÚ DE PAUSA

Aquí puedes elegir entre las siguientes opciones:

Continuar

Punto de control

Reiniciar

Elegir capítulo

Volver a la pesadilla.

Volver a comenzar desde el último punto de control.

Volver a comenzar el capítulo actual.

Volver a la pantalla de selección de Capítulo.

MENÚ DE LA HISTORIA

Consulta el menú de la historia para obtener información sobre la situación actual y los objetivos de la misión. Pulsa el botón **L1** o el botón **R1** para desplazarte por las opciones de este menú.

MAPA

Aquí puedes consultar los objetivos de la misión actual, así como el mapa de las inmediaciones. Los controles del mapa son:

Joystick izquierdo

Joystick derecho

↑/↓

←/→

Botón □

Botón △

Situar el mapa en pantalla.

Rotar el mapa y modificar las perspectiva.

Cambiar el nivel de altitud.

Acercar y alejar la vista del mapa.

Mostrar/ocultar nombres en el mapa.

Volver a la vista predeterminada.

ESTADO

Aquí puedes consultar el perfil del personaje actual e información sobre los objetos y armas que lleva.

ARCHIVO

Aquí puedes consultar información sobre los objetos descubiertos durante el capítulo actual y sobre todas las armas encontradas hasta el momento.
NOTA: para ver la información sobre los objetos descubiertos durante otros capítulos, selecciona “Archivo” en el menú principal.

AYUDA

Aquí podrás obtener consejos útiles sobre cómo sobrevivir en **Siren Blood Curse™**. En esta sección encontrarás información sobre los controles, el combate y la vista especial.

OPCIONES

Muestra el menú Opciones. Para obtener más detalles sobre el menú Opciones, consulta la sección “Opciones”, descrita anteriormente en este manual.

CÓMO JUGAR

VISTA ESPECIAL

Cuando la misteriosa sirena suena, Hanuda se convierte en el epicentro de las fuerzas de las tinieblas... y una cantidad ingente de energía psíquica converge en la montaña. Dicha energía es un efecto secundario de la terrible maldición de la sangre, pero otorga un “don” a quienes quedan atrapados en la montaña a merced de los sanguinarios Shibito: les permite usar la vista especial.

La vista especial es una técnica psíquica que permite a quien la usa “sintonizar” con las mentes de otros seres (ya sean humanos o Shibito) cercanos y ver a través de sus ojos. Usa la vista especial con los enemigos cercanos para averiguar si puedes salir de un escondite sin correr peligro o si es aconsejable dar la vuelta a una esquina; ¡esta habilidad podría salvarte la vida!

Botón **L2**

Entrar/salir de la vista especial.

Botón **L1**

Buscar automáticamente al objetivo más cercano.

Botón **R1**

Buscar automáticamente al objetivo más lejano.

Botón **R2**

Vista especial de emergencia.

Joystick derecho

Vista especial manual.

Botón

Fijar objetivo actual de la vista especial.

NOTA: para moverte a la vez que usas la vista especial, tendrás que fijarla en un objetivo. Pulsa el botón **L2** para liberar la vista especial.

VISTA ESPECIAL DE EMERGENCIA

Es posible usar la vista especial de emergencia para sintonizar con un Shibito que esté acercándose, alerta o atacando. Cuando hay varios Shibito, la vista especial de emergencia sintoniza con los Shibito en el siguiente orden: enemigo atacando enemigo al acecho o alerta enemigo acercándose.

Los Shibito más cercanos tienen preferencia frente a los más lejanos.

Si no hay ningún Shibito atacando, en alerta o aproximándose, al usar la vista especial no ocurrirá nada.

VISTA ESPECIAL AVANZADA

Cuando hay varios enemigos cerca, a veces es necesario usar la vista especial con más de uno al mismo tiempo. Es posible usar la vista especial con hasta tres enemigos a la vez gracias a los accesos directos.

Mientras usas la vista especial con un enemigo, pulsa y mantén el botón **X**, el botón **O**, el botón **△** para asignarlo como acceso directo de la vista especial para ese enemigo. Una vez asignado un acceso directo, podrás continuar usando la vista especial como siempre. Sin embargo, al pulsar el botón del acceso directo correspondiente, el personaje usará la vista especial con el enemigo asignado a dicho acceso directo, y así con todos los demás. Mientras usas los accesos directos de la vista especial con varios enemigos, pulsa el botón de uno de ellos para resaltar al enemigo asignado actualmente a ese botón. Pulsa el botón **□** para fijar al enemigo resaltado.

COMBATE

Los Shibito son implacables a la hora de dar caza a los vivos, por lo que a veces el sigilo no es la mejor opción. En dichos momentos, lo mejor es buscar un arma cuanto antes...

Pulsa el botón **□** o el botón **R1** para golpear con los puños o con cualquier arma que tengas en las manos. El daño infligido dependerá del arma y del personaje que estés controlando. Algunas armas son demasiado pesadas para ciertos personajes.

Se pueden realizar varios tipos de ataque, aunque variarán según el personaje actual y el arma que lleve.

Con cualquier arma, excepto las de fuego, pulsa y mantén el botón **□** o el botón **R1** para asestar un golpe más potente al enemigo. Pulsa el botón **□** o el botón **R1** repetidamente para asestar varios ataques consecutivos rápidamente. Pulsa el botón **□** o el botón **R1** mientras corres para realizar una embestida en carrera.

NOTA: para obtener más información sobre cómo usar las armas de fuego en **Siren Blood Curse™**, consulta la sección “Controles de armas de fuego” descrita anteriormente en este manual.

CRÉDITOS

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