



XBOX 360



HANDBUCH



Unsere Geschichte

Vincent Brooks führt ein Leben ohne große Ambitionen, und so scheint es ihm auch ganz gut zu gefallen. Sein Job ist nicht allzu kompliziert, und seine hübsche Freundin Katherine ist in ihn vernarrt. Sie hat es sich allerdings auch in den Kopf gesetzt, Vincent auf Vordermann zu bringen, und in letzter Zeit pocht sie immer mehr darauf, dass er etwas aus sich macht und sich zu jemandem entwickelt, mit dem man eine Familie gründen würde. Als plötzlich das Wort „Hochzeit“ immer häufiger in ihren Gesprächen auftaucht, beginnt er sich Sorgen zu machen ...

Vincent ist Katherine stets treu gewesen, doch ein betrunkenen Seitensprung stellt sein Leben auf den Kopf. Eine geheimnisvolle schöne Unbekannte namens Catherine verführt ihn, und er kann sich nicht zwischen seiner treuen Partnerin und der neuen Frau, die seiner Vorstellung von einer perfekten Frau sehr nahe kommt, entscheiden.

Als ob das noch nicht genug wäre, plagen Vincent nach dem Beginn seiner Affäre auch noch entsetzliche Alpträume – Alpträume, in denen er endlose Türme aus Blöcken erklimmen muss, und Alpträume voller Tod und Schrecken. Zur gleichen Zeit hält eine unerklärliche Serie von Todesfällen die Stadt in Atem. Unauffällige, kerngesunde Menschen werden tot in ihren Betten aufgefunden, die Gesichter von Agonie und Angst verzerrt. Nur der Umstand, dass es sich ausnahmslos um Männer handelt, verbindet die Opfer. Ein merkwürdiges Gerücht macht die Runde: Wenn man in seinem Traum fällt und nicht aufwacht, ehe man landet, stirbt man in der Realität ...

Vincent Brooks

32 Jahre alt

Ein schlecht bezahlter System-Engineer bei einer Allerwelts-Technologiefirma. Da er keinen Kundenkontakt hat, muss er auf der Arbeit weder Anzug noch Krawatte tragen. Vincent hat sich ohne konkrete Zukunftspläne durch sein drittes Lebensjahrzehnt geschlagen, doch nun beginnt Katherine, die seit fünf Jahren seine Partnerin ist, von Hochzeit zu sprechen. Seit dieses Thema aufgetaucht ist, wird er von fürchterlichen Alpträumen geplagt und leidet Tag und Nacht.



Vincent Brooks



Das Verirrte Schächtchen

64 44



Katherine McBride 32 Jahre alt

Als Managerin eines Bekleidungsunternehmens scheint sie recht wohlhabend zu sein. Sie wuchs mit Vincent und seinen Freunden auf, doch nachdem alle ihren Abschluss in der Tasche hatten, brach der Kontakt ab. Die beiden trafen sich vor fünf Jahren bei einer Highschool-Reunion wieder und sind seither zusammen. Mit einer möglichen Schwangerschaft konfrontiert, hält sie es nun für angebracht, sich wie verantwortungsvolle Erwachsene zu verhalten und eine Familie zu gründen. Sie versucht, Vincent von dieser Entscheidung zu überzeugen. Für Süßes hat sie eine Schwäche, insbesondere für Kuchen.



Katherine McBride

Die Dauerliebe

Catherine

22 Jahre alt

Sie begegnet Vincent in seiner Stammbar und wickelt ihn im Laufe der Nacht um ihren Finger. Ihre Unschuld ist charmant, doch ihre Augen sind Verführung pur, und ihr Körper ist ein wahrer Magnet. Gegen Catherine haben die Vernunft und die Selbstbeherrschung keines Mannes eine Chance, und Vincent wird im Handumdrehen zu ihrem neuen Spielzeug.

Catherine



Die versehentliche Affäre

TITEL- MENÜ

Anmelden

Anmelden:

Melde dich bei einem Profil auf deiner Xbox 360 an, um auf die Online-Bestenlisten zuzugreifen. Wenn du dich nicht anmeldest, kannst du lediglich offline spielen.

Speichereinheit wählen:

Wähle die Speichereinheit, auf der deine Spielstände gespeichert werden sollen.

Golden Playhouse

Das Herzstück des Spiels. Erlebe die Sorgen und Nöte von Vincents Leben und führe ihn in seinen Alpträumen zur Freiheit.

Neues Spiel

Hier kannst du ein neues Spiel starten. Vor Spielbeginn kannst du deinen Schwierigkeitsgrad festlegen - aber keine Sorge, du kannst ihn über das Konfigurations-Menü während des Spiels ändern.

LEICHT: Das Spiel verzeiht Fehler eher, und du kannst deine letzten Züge rückgängig machen. **HINWEIS:** Um einen optionalen **SEHR LEICHT**-Modus freizuschalten, halte die **BACK**-Taste einige Sekunden lang gedrückt, bis du einen Ton hörst. Wähle dann die Schwierigkeit **LEICHT**.

NORMAL: Wähle diese Einstellung, wenn du eine ansprechende Herausforderung suchst. Du kannst deine letzten Züge rückgängig machen.

SCHWER: Noch brachialer als Normal. Nur für erfahrene Spieler.



Spiel laden

Über diese Auswahl kannst du ein Spiel vom letzten Speicherpunkt aus fortsetzen. Wähle dazu eine Speicherdatei aus und bestätige die Auswahl durch Drücken der A-Taste.



Du kannst das Spiel zwischen den Alpträum-Levels auf dem Podium auf dem Podest (S. 17) oder über Vincents Handy im Stray Sheep (S. 20) speichern. Zum Speichern sind 472 KB freier Speicherplatz auf der ausgewählten Speichereinheit erforderlich.

Babel

Babel bietet spezielle Herausforderungen für Spieler, die noch aufregendere Kletteraction erleben möchten, als sie das Golden Playhouse präsentiert. Bevor du auf Babel zugreifen kannst, musst du allerdings einige Bedingungen erfüllen.

Solo

Versuche alleine, Babel zu erklettern.

Duo

Versuche, Babel mit einem anderen Spieler durch kooperatives Zwei-Spieler-Klettern zu bezwingen. Stirbt oder fällt einer der Spieler, ist das Spiel zu Ende.



Offline-Rekord

Hier kannst du dir deine persönlichen Offline-Statistiken anschauen. Mit den Richtungstasten links und rechts wechselst du durch die Liste der Levels.

Bestenliste

Sieh dir an, wie du dich im Vergleich zum Rest der Welt schlägst. Mit den Richtungstasten links und rechts wechselst du durch die Liste der Levels.

*Um auf die Online-Statistik zuzugreifen, musst du eine Mitgliedschaft bei Xbox LIVE® besitzen und mit Xbox LIVE® verbunden sein.



Konfiguration

Hier stehen mehrere Optionen zur Anpassung deines Gameplay-Erlebnisses zur Verfügung. Eine genaue Beschreibung dieser Einstellungen findest du auf S. 16.

*Die Spiel-Schwierigkeit kann nur über das Konfigurations-Menü im Stray Sheep (S. 20) geändert werden.

SPIEL- STEUERUNG

Xbox 360 Controller

Verwende Controller 1, um Catherine zu spielen.
Um auf den Babel-Modus und den Colosseum-Modus zuzugreifen, benötigst du zwei Controller.



Menü / Zwischensequenzen

Steuerkreuz / Linker Stick

Cursor bewegen

A-Taste

Auswählen / Menü anzeigen



B-Taste

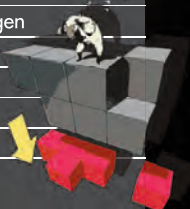
Auswahl abbrechen

RB-Taste / START-Taste



Menü anzeigen/ausblenden

Albtraum-Level

Steuerkreuz / Linker Stick	Bewegen
Rechter Stick	Sicht wechseln
A-Taste	Block greifen / Dialog beschleunigen
B-Taste	Beim Hängen fallenlassen
Y-Taste	Nicht belegt
X-Taste	Objekt einsetzen
 -Taste	Menü anzeigen
 -Taste	(Rückgängig machen (Nur im LEICHT- und NORMAL-Modus))



Stray Sheep (Bar)

Steuerkreuz / Linker Stick	Bewegen
A-Taste	Reden / Untersuchen / Dialog beschleunigen
B-Taste	Aufstehen / Dialog überspringen
Y-Taste	Handy öffnen
X-Taste	Trinken
 -Taste	Menü anzeigen
 -Taste	Menü anzeigen



Zwischensequenzen pausieren

Drücke während der Events und der Zwischensequenzen innerhalb der Albträume die A-Taste oder RB, um das Pause-Menü aufzurufen.

- Pause: Zwischensequenz pausieren / fortsetzen
- Kapitel überspringen: Filmsequenz sofort beenden
- Untertitel: Untertitel ein-/ausschalten



Dieses Spiel unterstützt Dolby® Digital 5.1. Um dieses Spiel in Dolby® Digital 5.1-Surroundsound zu genießen, schließe deine Xbox 360® an ein Dolby® Digital-kompatibles Soundsystem an.

Grundlegende Bewegungen

In den Albtraum-Levels kannst du Blöcke bewegen und verschiedene Techniken einsetzen, um die Türme zu erklettern. Schauen wir uns einmal genauer an, welche Fähigkeiten du brauchst, um dich zu bewegen.

Greifen & Verschieben

Stell dich vor einen Block und halte die A-Taste gedrückt, um ihn zu greifen. Schiebe oder ziehe den Block mit den Richtungstasten oder dem linken Stick nach hinten oder nach vorne.

Stufen durch Ziehen erstellen

Zieh einen Block aus einer Wand, um eine Stufe zu erstellen.

Wenn du Blöcke in den Hintergrund schiebst, fallen sie hinunter. Dies erschwert es dir, einen Weg nach oben zu finden.

Nicht zu viel schieben

Kante an Kante

Solange eine Kante eines Blocks an der Kante eines anderen Blocks darunter anliegt, fällt er nicht herunter. Wenn sich die Kanten verbinden, leuchten sie blau.

Stufen erstellen

Vincent kann immer jeweils nur eine Stufe erklettern. Durch das Verschieben von Blöcken stufenartige Pfade zu erstellen, ist eine der grundlegendsten Fertigkeiten, die du benötigst.

Techniken

Das bloße Wissen um die Bewegungsmöglichkeiten wird dir beim Bestehen der zahlreichen Albträume nicht helfen. Es ist unerlässlich, mit den Schafen auf den Podesten zu sprechen, um fortgeschrittene Bewegungsarten (S. 17) zu erlernen. Hier sind einige der Bewegungen, die du erlernen kannst:



Pyramide

Ziehe so viele Blöcke heraus, wie du Stufen erklettern möchtest. Klettere dann hoch und ziehe eine weitere Reihe heraus. Damit stellst du sicher, dass du genug Blöcke hast, um es nach oben zu schaffen.

Schieber

Bewege zwei Blöcke übereinander und ziehe dann den unteren heraus, um eine zweistufige Treppe zu erstellen.



Schwebe

Schiebe einen Block über eine leere Position. Solange eine seiner Kanten eine Kante eines darunter liegenden Blocks berührt, fällt er nicht herunter.



DER ALBTRAUM

Wenn Vincent in seinen Albträumen gefangen ist, fallen Blockreihen nach und nach vom Boden des Turms ab. Führe Vincent durch sein Kletter-Abenteuer und verhindere, dass er ins Verderben stürzt!

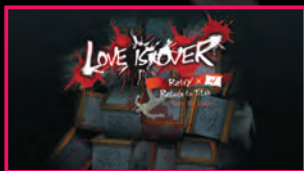
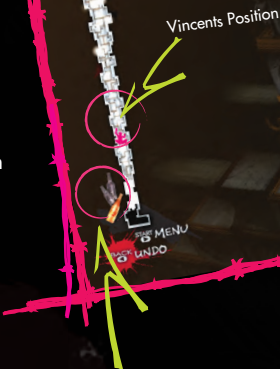
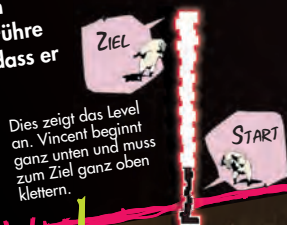
Weiter klettern! Weiter überleben!

Setze dein Köpfchen und alle verfügbaren Objekte ein, um das Ziel an der Spitze jedes Levels zu erreichen. Sobald du eine Glocke läuten hörst, bist du dem Ziel nahe. Lass nicht nach und klettere weiter nach oben - dann wirst du überleben!

Das war's mit der Liebe

Vincent stirbt in seinem Traum, wenn er vom Turm stürzt oder einem der diversen Gefahren des Albtraums zum Opfer fällt.

- Neuer Versuch: Starte noch mal vom zuletzt passierten Checkpoint. Dir steht nur eine begrenzte Anzahl an neuen Versuchen zur Verfügung. Wenn du in den Levels Geheimnisvolle Kopfkissen einsammelst, verschaffst du dir zusätzliche neue Versuche.
- Zurück zum Titel: Beende das Spiel und kehre zurück zum Titel-Bildschirm ... Vincent wird in der Realität sterben.



Ergebnisse und Preise

Erreicht Vincent das Ziel, werden dir das Ergebnis dieses Levels und der Preis, den du dir verdient hast, angezeigt.

Dein aktueller Punktestand.

Dies ist die Anzahl der neuen Versuche, die du hast, wenn du stirbst. Sammle ein Geheimnisvolles Kopfkissen ein, um dir zusätzliche neue Versuche zu sichern.

Die aktuellen Bonus-Punkte, die du dir verdienst, sobald sich der Stufenzähler leert. Klettere weiter, um diesen Bonus zu erhöhen!

Mit jeder Stufe, die Vincent erklettert, steigt der Zähler. Je höher er steigt, desto mehr Bonus-Punkte erhältst du. Leert sich jedoch die Anzeige darunter, wird der Zähler auf Null zurückgesetzt.

Create a Block

Vincents aktuelles Objekt. Du kannst es mit der X-Taste einsetzen. Es gibt verschiedene Arten von Objekten, aber du kannst immer nur eins bei dir haben.



Ruhe sanft mit Geheimnisvollen Kopfkissen

Wenn du ein Geheimnisvolles Kopfkissen findest, erhältst du einen zusätzlichen neuen Versuch und kannst dich nach einem Scheitern noch mal an einem Level versuchen. Gib alles, um sie einzusammeln - selbst wenn du dafür Umwege machen musst.

Pause-Menü

Drücke während des Spiels die START-Taste, um das Pause-Menü aufzurufen.

Zurück zum Spiel

Setze den Albtraum fort!



Neuer Versuch

So ähnlich wie Sterben, aber ohne die Komponente des Scheiterns.

- **Anfang:** Am Anfang des Levels neu beginnen.
- **Checkpoint:** Am letzten Checkpoint neu beginnen.

Konfiguration

Ändere verschiedene Spiel-Einstellungen.

- **Schwierigkeit:** Ändere die Spiel-Schwierigkeit.
Während des Albtraum-Levels kannst du die Spiel-Schwierigkeit nicht ändern. Du kannst sie im Stray Sheep (S. 20) über das Konfigurations-Menü ändern.
- **Vibration:** Aktiviere/Deaktiviere die Vibration des Controllers.
- **Kamerasteuerung:** Ändere das Verhalten der Sicht-Steuerung mit dem rechten Stick.
Oben / Unten: Kehre die vertikale Kamera-Steuerung um.
Links / Rechts: Kehre die horizontale Kamera-Steuerung um.
- **OK:** Speichere deine Einstellungen. Um Änderungen innerhalb des Konfigurations-Menüs zu speichern, musst du hier „OK“ wählen.

Zurück zum Titel

Verlasse das Spiel und kehre zum Titel-Bildschirm zurück.

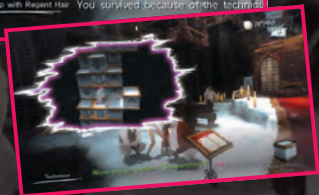
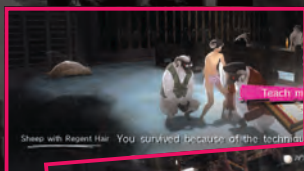


Checkpoints – Deine besten Freunde in einsamen Nächten

Beim Klettern wirst du auf Checkpoints stoßen. Laufe auf einen zu, um ihn zu aktivieren - dann kannst du von diesem Punkt aus neu starten, wenn du scheiterst.



Sobald Vincent ein Ziel erreicht, gelangt er zum Podest zwischen den Levels. Hier kannst du mit den Schafen sprechen, Objekte kaufen und dich über hilfreiche Techniken informieren, mit denen du die vor dir liegenden Herausforderungen bestehen kannst.



Alte Schafe, neue Tricks

In seinem Albtraum ist Vincent nicht alleine. Andere Schafe kämpfen ebenfalls ums Überleben und helfen ihm gerne, indem sie Tricks zum höheren und schnelleren Klettern weitergeben. Was du von ihnen lernst, solltest du unbedingt ausprobieren!

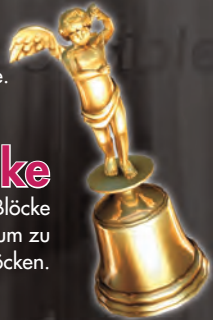
Speichern, Speichern, Speichern

Mit dem Buch auf dem Podium kannst du dein Spiel speichern. Nähere dich dem Podium und drücke die A-Taste, um das Speicher-Menü aufzurufen.



Geheimnisvolles Kopfkissen

Gibt dir eine zusätzliche Kletterchance.



Glocke

Verändert die Blöcke um Vincent herum zu normalen Weißen Blöcken.

Objekte kaufen

Manchmal wirst du auf dem Podest einem Schaf begegnen, das Objekte verkauft. Wenn dir das Meistern eines Levels Probleme bereitet, tausche deine Punkte gegen ein hilfreiches Objekt ein. Aber vergiss nicht: Wenn du deine Punkte abgibst, wirst du es schwerer haben, dir Preise zu verdienen.



Energydrink

Damit kann Vincent über einen begrenzten Zeitraum zwei oder drei Blöcke gleichzeitig erklettern.

Bibel

Lässt Gegner in der Nähe verschwinden.



Weißer Block

Erstellt einen einzelnen Weißen Block vor Vincent.



Dunkler Block

Erstellt einen einzelnen Dunklen Block vor Vincent.



Der Beichtstuhl

Die seltsamen Räume am Ende der Podeste sind die Beichtstühle. Wenn du bereit bist, dich dem nächsten Level zu stellen, öffne die Tür und nimm Platz in dieser mysteriösen Kabine.



Entscheide dich ... Ist das ein Test?!

Im Beichtstuhl wird dir eine Frage gestellt. Entscheide dich ehrlich - die Antwort, die du gibst, könnte noch auf dich zurückfallen ...



Was sagen die anderen verirrten Schäfchen?

Wenn du bei Xbox LIVE® angemeldet bist, kannst du sehen, was andere Spieler antworteten, als sie diese Frage erstmals gestellt bekamen.

Wenn du offline spielst, erhältst du die Ergebnisse in Form einer Umfrage.



Die Anzeige

Wenn du mit Vincent im Spiel bestimmte Entscheidungen triffst oder bestimmte Aktionen ausführst, erscheint eine eigenartige rot-blaue Anzeige. Was auch immer du tust, beeinflusst ... irgendetwas ...



STRAY SHEEP

Das Stray Sheep ist Vincents Stammbaar. Hier trifft er sich Abend für Abend mit seinen Freunden und anderen Stammgästen aus der Gegend.



Zeit verbringen

Wenn du mit Leuten sprichst, vergeht die Zeit. Gesprächspartner kommen und gehen, und die Gesprächsthemen wechseln.

Unter die Leute mischen

Manche Gäste schütten Vincent ihr Herz aus, manche sind bereit, ihm von ihren größten Sorgen oder Ängsten zu erzählen. Vincents Reaktionen beeinflussen die Anzeige, die während des Spiels erscheint.



Gehen, vielleicht auch träumen

Wenn du dich der Tür zur Bar näherst, wirst du gefragt, ob du gehen möchtest oder nicht. Verlasse die Bar, um Vincent nach Hause zu schicken, damit er sich der nächsten alpträumgeplagten Nacht stellen kann.

Aktivitäten

Mit dem linken Stick oder den Richtungstasten kannst du Vincent durch das Stray Sheep bewegen und mit seiner Umgebung interagieren. Drücke die START-Taste, um das Pause-Menü (S. 16) aufzurufen.



Andere Gäste

Drücke die A-Taste, wenn sich Vincent jemandem nähert, um mit ihm zu sprechen. Du kannst auch fernsehen oder Objekte in der Bar benutzen.

Aufstehen

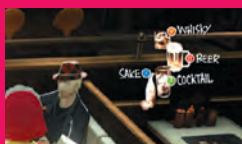
Drücke die B-Taste, damit Vincent von seinem Sitzplatz aufsteht und die Bar erkundet.



Trunkenheit

Die Gläser heben

Drücke die X-Taste, während du dich in Vincents Sitzcke befindet, um ein Getränk zu dir zu nehmen. Wenn er trinkt, steigt sein Trunkenheitslevel. Je betrunkenener Vincent in der Bar wird, desto schneller bewegt er sich in dieser Nacht in seinem Albtraum.



Schon wieder Ebbe

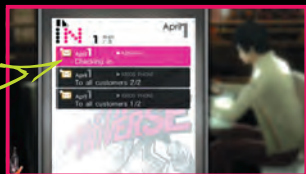
Hat Vincent ein Getränk geleert, kann er ein neues bestellen. Das Stray Sheep verfügt über eine hübsche Palette benebelnder Geister, also bestell immer wieder mal was Neues.



Betrunkene SMS-Nachrichten

Wenn Vincent eine neue SMS erhält, wird auf dem Bildschirm ein Symbol angezeigt. Drücke die Y-Taste, um Vincents Handy zu öffnen. Dir stehen nun mehrere Optionen zur Verfügung.

Neue SMS



EIN

Checke deine Inbox. Auf einige Nachrichten kannst du antworten, und hier kannst du auch Anhänge öffnen.



<ANTWORTEN>

Drücke die X-Taste, um zu antworten. Bestätige jede Textzeile mit der A-Taste. Drücke die B-Taste, um die aktuelle Zeile zu löschen, und drücke die A-Taste, um etwas völlig Neues zu schreiben. Es gibt für alles verschiedene Antwortmöglichkeiten!



<ANHÄNGE>

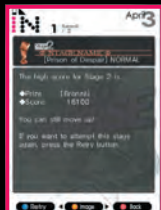
Drücke die Y-Taste, um sämtliche Bilderanhänge zu sehen. Manches ist allerdings nicht unbedingt für die Öffentlichkeit geeignet ...

AUS

Hier kannst du deine bisher gesendeten Antworten anschauen.

AUSZEICHNUNGEN

Dies sind Nachrichten mit Details zu den Auszeichnungen, die du dir durch das Meistern von Albtraum-Levels verdient hast. Du kannst gemeisterte Levels erneut versuchen, um dir ein besseres Ergebnis zu holen.



<ERNEUT VERSUCHEN>

Drücke die X-Taste, um dieses Level erneut zu spielen.



<ANHÄNGE>

Drücke die Y-Taste, um ein Bild des Preises zu sehen, den du für dieses Level erhalten hast.

TAGEBUCH

Hier kannst du das Spiel speichern. Wähle einen Speicherplatz und drücke die A-Taste zum Bestätigen.

Verschiedenes

Neben dem Trinken und den Gesprächen mit den anderen Gästen warten im Stray Sheep auch noch andere unterhaltsame Aktivitäten auf dich.



Rapunzel

Dieses Retro-Game erfreut sich bei Vincent und seinen Freunden enormer Beliebtheit. Die Regeln entsprechen den Albträumen - aber es ist nur eine begrenzte Zahl an Zügen (angezeigt als POWER) verfügbar. Schaffst du es nicht, Rapunzel zu erreichen, bevor du deine POWER verbraucht hast, ist das Spiel zu Ende.



Jukebox

Wechsle den Song, der in der gesamten Bar zu hören ist. Durch den Abschluss bestimmter Aktivitäten im Spiel erhältst du weitere Songs.



Toilette

In unserer hektischen Welt ist man bisweilen nur in der Einsamkeit einer Toilette noch wirklich ungestört.



CREDITS

JAPANESE STAFF

Director

Katsura Hashino

Art Director

Shigenori Soejima

Composer

Shoji Meguro

Event & Field Planners

Yuichiro Tanaka

Azusa Kido

Akira Akemine

Puzzle Stage Planners

Toshiki Konishi

Shogo Isogai

Kenichi Gotoh

Atsushi Watanabe

System Planner

Daiki Itoh

Assistant Planner

Mitsutaka Tamari

Chief Designer

Kazuhiisa Wada

Event Designers

Mumon Usuda

Yasuhiro Akimoto

Shinya Senzaki

Taku Aoyagi

Kaori Okita

Miyuki Harigai

Yuto Yoshida

Interface Designer

Masayoshi Sutoh

Stage & Field Designer

Shuji Fukasawa

3D Character Modeler

Kaori Okita

Shinya Senzaki

Yasuhiro Akimoto

Miyuki Harigai

Yuto Yoshida

Motion Designers

Masanari Okagawa

Yoshie Nakajima

Taku Aoyagi

Yuuki Naruse

Keigo Ooshima

Katsuhito Hara

Effect Designers

Hitomi Kakiuchi

Mayumi Iwata

Chief Programmer

Yujiro Kosaka

Event Programmer

Toshiyuki Niida

Field Programmer

Satoshi Ooyama

Boss Stage Programmer

Nobuyoshi Miwa

Boss Stage Sub Programmer

Tomohiko Imanishi

Interface Programmers

Takahiro Nowatari

Yuuichi Yoshida

Yasufumi Kasagi

Sound Programmer

Hirokazu Tohyama

Assistant Programmer

Tatsuya Fujii

Chief Sound Designer

Atsushi Kitajoh

Sound Designers

Kenichi Tsuchiya

Toshiki Konishi

Animation Works

STUDIO4°C Co., Ltd.

Animation Director,

Staging/Layout, Chief

Animation Supervisor

Yasuyuki Shimizu

Storyboard

Yasuyuki Shimizu

Shojiro Nishimi

Animation Character Design

Hirofumi Nakata

Animation Supervisors

Tatsumori Imoto

Riki Matsuura

Hirofumi Nakata

Art Director

Toru Hishiyama

CGI Director

Tomoko Washida

In-Between Supervisor

Mutsuko Kajigaya

Color Stylist

Yoko Nojiri

Editor

Mutsumi Takemiya

Key Animation

Yumi Chiba

Nobutoshi Ogura

Hiroomi Yamakawa

Mikine Kuwahara

Takaaki Hirayama

Masayuki Kato

Toshihiko Masuda

Sawako Miyamoto

Tatsuro Nagai

Yumiko Ishii

Osamu Sakata

Takahiro Shikama

Tetsuo Hirakawa

Masaya Yasutome

Shinobu Tagashira

Daisuke Nitsuma

Yoko Suzuki

Naoya Yoshimori

Yoshiaki Kameda

Daisuke Tsumagari

studio-KIN

Assistant In-Between

Supervisors

Yukari Kaku

Yuka Saito

In-Between Animation

Mari Futamatsu

Moe Tanaka

Miki Kurihara

Kazune Sugano

Yumiko Taguchi

Chiharu Haraguchi

Kiyoko Makita

Hiromi Mashiko

Miyuki Aoki

Reiko Mano

Kumiko Hirama

Chiharu Sato

Keiko Anno

Etsuko Tamakoshi

Hiromi Yoshida

Studio Hibari Co., Ltd.

UFOtable.Inc

Studio Moo

Studio Gimlet

ingresA

Nakamura Production 1st

Diomedea inc.

J.C.STAFF Co., Ltd.

ingres

St. TAKURANKE

C-Station

Hoods Entertainment

Studio MAT

ASAHI PRODUCTION

feel.

Last House

AIC

PRODUCTION REED CO., LTD

Assistant Color Stylist

Tsukasa Tominaga

Ink & Paint

Yuka Ohno

Siori Furusyo

Kimihito Kubo

Studio L

Studio Step

Office Fu-u

Assez Finaud Fabric

Sunny-Side Up

Defa

Rocket Vision Inc.

TripleA

A-Line

Brain's Base

T2studio

Production I.G

J.C.STAFF Co., Ltd.

D-COLORS

Rising Force, Inc.

PRODUCTION REED CO., LTD.

M.S.C

CGI

Miyuki Ito

Chiaki Imanaka

Wakako Takahashi

Yusuke Tannawa

Ryou Kishimoto

Tsukasa Tominaga

Background

Masakazu Miyake

Makoto Watabe

Osamu Hasada

ATELIER BWCA

PAC

Opening Animation Director

Kazuto Nakazawa

Production Managers

Emi Okano

Miho Shizuka

Line Producer

Kazuma Taketani

Animation Producer

Kunitoshi Yamada

Production

STUDIO4°C

Motion Capture Works

Dynamo Pictures, Inc.

Motion Capture Operators

Ken Ueno
Akihiro Matsui
Motohiko Yoshimura
Kenya Miki
Hiroki Inazuka

Studio Managers

Kosuke Chiba
Yoko Tabata

Motion Actors

(Neo Agency Co., Ltd.)
Yasunari Kinbara
Asuka Yoshikawa
Katsuyuki Yamazaki

Cast

Vincent Brooks: Troy Baker

Katherine McBride:

Michelle Ruff

Catherine: Laura Bailey

Jonathan (Jonny) Ariga:

Travis Willingham

Orlando Haddock: Liam

O'Brien

Tobias (Toby) Nebbins /

Astaroth:

Yuri Lowenthal

Eric Anderson (Erica) / Trisha:

Erin Fitzgerald

Thomas Mutton: Kirk Thornton

Steve Delhomme: Russell Nash

Additional Voices

Big "A"

Johnny Young Bosch

Richard Epcar

Doug Erholtz

Kirsten Potter

Recording Facilities:

PCB Productions -

Los Angeles, CA



Talent Direction

Valerie Arem

Post Production

Sound Supervisor / Mixing

Keith Arem

VO Engineering / Editorial

Aaron Gallant

Editorials

Matt Lemberger

Austin Krier

Matt Gray

Production Coordination

Jonathan Neeley

Opening Song "YO"

Music

Shoji Meguro

Lyrics

Katsura Hashino

L-VOKAL

Singer

L-VOKAL

Extra Song

"HEN to HEN"

Music

Toshiki Konishi

Lyrics

Katsura Hashino

Singer

SHU

Project Managers

Akiyasu Yamamoto

Hitoshi Sadakata

Hirohito Shindo

Project Support

Atsushi Yagi

Nozomi Yamamoto

Yuki Shindo

Takeshi Hiruta

Mika Matsuoka

Art Work

FIX INC.

Masao Nagashima

Special Thanks

Hamako Uchibe

Ako Itoh

Miho Obara

Makoto Wada

Minako Sano

Face Music Publisher Inc.

Noriko Sekiya

Icis Co. Ltd.

Eiichi Yaji

U.S. Localization

Atlas USA

Executive Producer

Shinichi Suzuki

General Manager

Mitsuhiro Tanaka

Director of Production

Bill Alexander

Project Lead

Shigeto Sammy

Matsushima

Project Coordinator

Hiruyuki Tanaka

Translators

James Kuroki

Madoka Ueno

Masahide Mason Hyodo

Editors

Michael Meeker

Clayton S. Chan

Scott Strichart

QA Manager

Carl Chen

QA Lead

Scott Williams

QA Testers

Allie Doyon

Kristina Lee

Kourtne McKenzie

Brian Serr

Charles Chaikaew

Jonathan Reinhold

Robert L. Gasio III

Robert Macalino

Localization Development

MiraeSoft

Project Coordinator

Minki Kim

Project Coordinator

Jae-Min Shin

Project Leader &

Lead Programmer

Se-Woong Kim

Debug

Zen

Artist

Dong-Hun Kim

Movie

TIGERCAT

Deep Silver

International

Director Production

Christian Moriz

Junior Product Manager

Steffen Mlynkiewicz

Compliance QA Manager

Christopher Luck

Junior Compliance Analyst

Carl Barrett

Localization Manager

Lukas Kotrly

Mastering

Daniel Gaitzsch

International

Director Marketing

Georg Larch

Brand Management

Peter Brolly

International PR

Martin Metzler

International

Online Marketing

Jörg Spormann

Andreas Lackner

Graphics and Design

Christian Löhlein

Philipp Foly

T-Shirt Design

Richard Lynch

UK Marketing

Paul Nicholls

Amy Namihias

Peter Ballard

France Marketing

Emmanuel Melero

Barbara Allart

Spain Marketing

Roberto Serrano

Oscar del Moral

Carolina Moreno

Italy Marketing

Daniele Falcone

Tania Rossi

Benelux Marketing

Hans Lange

Nordic Marketing

Martin Sirc

GAS Marketing

Mario Gerhold

Martin Wein

Simon Klages

Development Division

Manager

Vice General Manager

Naoto Hiraoka

General Manager

Kozo Itagaki

Executive Producer

Shigeru Igari

Producer

Katsura Hashino





© Index Corp. 2012. Licensed by ATLUS/Index Digital Media, Inc.
and published by Deep Silver, a division of Koch Media GmbH,
Gewerbegebiet 1, 6604 Höfen, Austria.

ECD008892 • ECD008890

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE und die Xbox-Logos sind Marken der
Microsoft-Unternehmensgruppe und werden von Microsoft lizenziert.