



www.oldiesri.com

源

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT ©

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'étérelais ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro **POWERLINE** se trouvent au dos de ce manuel.

Qu'est-ce que le système de classification PEGI (Pan European Games Information) ?

Il s'agit d'un système paneuropéen de classification par ordre d'âge des jeux vidéo (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification).

Le système PEGI permettra aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Pour plus d'informations, visitez le site <http://www.pegi.info>

SCEES-53328

1 Joueur • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 256Ko minimum • Compatible avec les commandes analogiques; toutes les touches

Genji™ © 2005 Sony Computer Entertainment Inc. Genji is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.
Library programs © 1997-2005 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, aradee use, changing for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Game Republic.



POUR LE TERRITOIRE DE BENELUX, LA LOCATION DE CE JEU EST STRICTEMENT INTERDITE SANS ACCORD PRÉALABLE SUIVANT LE CONTRAT À LA LOCATION PRÉVU PAR LA SOCIÉTÉ COLUMBIA TRISTAR HOME VIDÉO.

FRANÇAIS

LE TEMPS DES GUERRIERS

Suite à la Révolte des Heiji en 1159, le Japon entre dans une nouvelle ère, où seuls la force et le pouvoir comptent. Le clan Taira, mené par Taira-no-Kiyomori, a vaincu les guerriers de Minamoto-no-Yoshitomo, s'imposant ainsi comme le clan samouraï suprême.

La victoire a été nette mais les deux camps n'étaient pas sur un pied d'égalité. Les seigneurs de guerre vainqueurs de la bataille portaient sur eux une pierre précieuse qui émettait une mystérieuse lueur et qui semblait leur conférer des pouvoirs quasi surnaturels.

La volonté farouche de Kiyomori de diriger le pays d'une main de fer sonne le glas d'une époque où l'aristocratie détenait le pouvoir. Désormais, l'autorité ne s'exerce plus qu'à la pointe de l'épée.



INSTALLATION

Installer le système de loisir interactif PlayStation®2 conformément au mode d'emploi. Vérifier que l'indicateur I/⏻ situé à l'avant de la console est allumé (en rouge) et appuyer sur le bouton I/⏻/RESET. L'indicateur I/⏻ devient vert.

Appuyer sur le bouton  situé à l'avant de la console pour ouvrir le compartiment à disque et placer le disque de GENJI™ dans le compartiment à disque, face imprimée sur le dessus. Exercer une légère pression sur le disque pour bien le mettre en place. Fermer le compartiment à disque en appuyant jusqu'au déclic. GENJI™ se charge. Il est déconseillé de brancher et de débrancher les accessoires lorsque la console est sous tension.

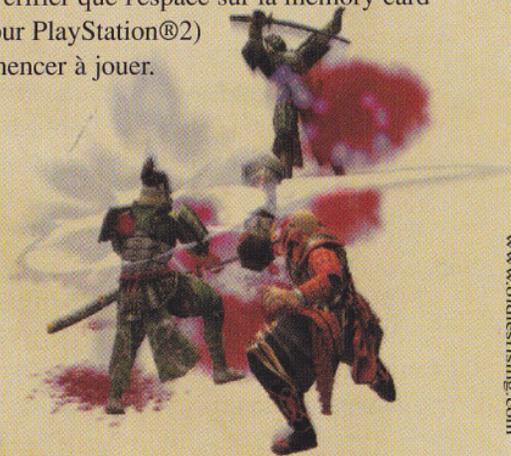
Nous invitons les détenteurs d'une PlayStation®2 série SCPH-30000 ou SCPH-50000 à consulter les instructions d'installation fournies avec la console.

REMARQUE : les informations contenues dans ce manuel étaient à jour lors de sa mise sous presse mais de petites modifications peuvent avoir été apportées au jeu lors des dernières phases de développement. Les captures d'écran sont issues de la version anglaise du jeu et certaines d'entre elles, provenant d'une version de développement, peuvent différer légèrement de celles présentées dans la version finale du jeu.

CARTE MÉMOIRE (8MB) (POUR PLAYSTATION®2)

REMARQUE : dans ce manuel, le terme de memory card (carte mémoire) renvoie à la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) – (SCPH-10020 E). Les memory cards (cartes mémoire) (code produit SCPH-1020 E) conçues pour les logiciels PlayStation® ne sont pas compatibles avec ce jeu.

Pour sauvegarder les paramètres de jeu et la progression, insérer une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N° 1. Il est possible de charger les parties sauvegardées à partir de cette memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2), ou de toute autre memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) contenant aussi des parties sauvegardées. Vérifier que l'espace sur la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) est suffisant avant de commencer à jouer.



TOUCHES DIRECTIONNELLES - DÉPLACEMENT

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, →, etc. correspondent, sauf indication contraire, à la fois aux touches directionnelles et au joystick analogique gauche. La manette analogique (DUALSHOCK®2) emploie par défaut le mode analogique (indicateur : rouge) lors de la mise sous tension.

ACCÉDER AUX ÉCRANS DE MENU

Appuyez sur ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner une option, puis appuyez sur la touche ⊗ ou la touche  (de mise en marche) pour confirmer.

DÉMARRAGE

Le premier écran qui s'affiche au démarrage est l'écran d'installation de GENJI™. Dans cet écran, vous pouvez tester la compatibilité de votre téléviseur avec l'option de mode d'affichage (NTSC) 60Hz et modifier les paramètres d'affichage ainsi que les paramètres de l'écran. Vous pouvez aussi sélectionner la langue du texte des phases de jeu (choisissez entre anglais, allemand, français, italien et espagnol) ou de l'audio (choisissez entre anglais et japonais).

Quand l'installation est terminée, appuyez sur la touche  (de mise en marche) ou sélectionnez Quitter et appuyez sur la touche ⊗.

Si une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) est insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N° 1, les options et parties GENJI™ sauvegardées seront automatiquement chargées. Si vous jouez à GENJI™ pour la première fois, vous pourrez créer une sauvegarde. Sélectionnez Oui quand on vous y invite.

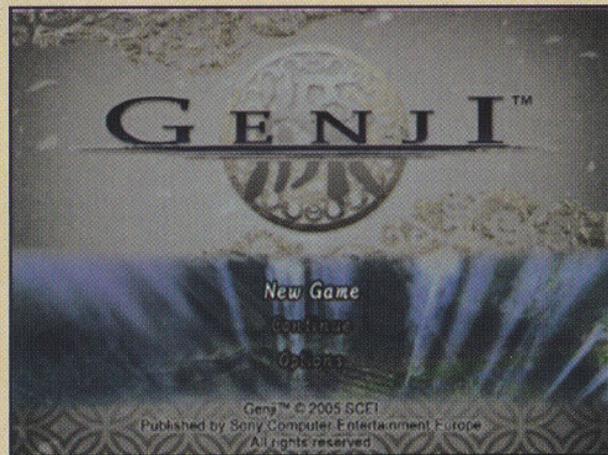
Si vous n'avez pas de memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2), vous pourrez jouer à GENJI™ mais vous ne pourrez pas sauvegarder de paramètres ou de parties.

L ÉCRAN DE TITRE

Suite à une courte cinématique d'introduction, l'écran de titre s'affichera. Appuyez sur la touche  (de mise en marche) ou sur la touche ⊗ pour accéder au menu principal.

REMARQUE : vous pouvez ignorer la cinématique d'introduction en appuyant sur la touche  (de mise en marche).

LE MENU PRINCIPAL



Appuyer sur **↑** ou **↓** pour sélectionner une des options suivantes, puis appuyer sur la touche **⊗** pour confirmer.

Nouvelle partie

Commencer l'aventure depuis le début

Continuer

Si une partie a été sauvegardée sur une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2), vous pouvez continuer à partir de votre ancienne progression

Options

Modifie certains paramètres de jeu :

Sous-titres	Active Oui ou désactive Non les sous-titres
Mode son	Active ou désactive les différents modes son : Mono, Stéréo, Dolby® Pro Logic® II et Dolby® Digital Pro Logic® II
Direction du son	Règle la direction du son. Cette fonction ne peut pas être utilisée quand le mode son est réglé sur Stéréo ou Mono
Volume son	Règle le volume des effets sonores du jeu
Volume musique	Règle le volume de la musique du jeu
Vibration	Active Oui ou désactive Non la fonction vibration de la manette analogique (DUALSHOCK®2)
Attribution des touches	Choisissez entre quatre configurations
Paramètres de l'écran	Règle la luminosité de la télé et la position de l'écran de jeu si nécessaire
Revenir aux valeurs par défaut	Rétablit les paramètres par défaut
Quitter les réglages	Quitte l'écran de paramètres pour revenir au jeu

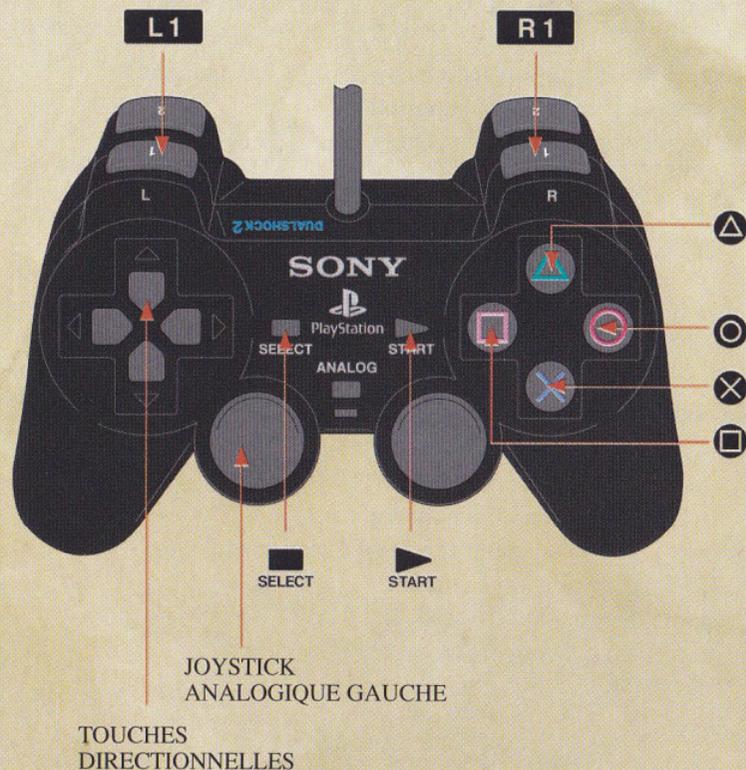
REMARQUE : les paramètres seront sauvegardés sur la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) insérée dans la fente N° 1. Ils seront chargés lors du démarrage du jeu uniquement. Vous trouverez des informations complémentaires sur les options Dolby® Pro Logic® II et Dolby® Digital Pro Logic® II à la fin de ce manuel.

COMMANDES PAR DÉFAUT MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2)

Joystick analogique gauche	Marcher / Courir
Touches directionnelles	Utiliser l'objet assigné
Touche 	Action
Touche 	Sauter
Touche 	Attaque spéciale
Touche 	Attaque normale
Touche 	Défense / Verrouillage
Touche 	Kamui
Touche  (de mise en marche)	Écran Statut
Touche  (de sélection)	Écran Système

La configuration des commandes répertoriées ci-dessus se réfère aux paramètres par défaut de type A. D'autres configurations peuvent être choisies en sélectionnant Attribution des touches à partir de l'écran des paramètres.

REMARQUE : les manettes numériques ne sont pas compatibles avec GENJI™.



ENTREZ DANS L'HISTOIRE

Au début du jeu, vous incarnez Minamoto-no-Yoshitsune. Après quelques séquences d'introduction, Musashibo Benkei vous rejoindra. Tout en combattant des ennemis et en collectant des informations, nos héros se lancent dans un voyage épique dont le but ultime est le renversement du clan Taira.

EN CHEMIN

Tout au long de vos tribulations, parlez aux habitants des endroits que vous traversez pour obtenir des informations et acheter des objets ou des armes. Quand vous tombez sur une boîte, n'hésitez pas à l'ouvrir pour voir si elle contient quelque chose. Quand vous arrivez à un endroit où une information peut être obtenue, une icône de touche  apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran.

L'ÉCRAN CARTE

Cet écran sert à se diriger sur les différents itinéraires et à rejoindre les différents champs de bataille. Placez le curseur à l'endroit où vous voulez aller, puis appuyez sur la touche . Un point d'exclamation indiquera l'endroit où quelque chose digne d'intérêt se passe.

REMARQUE : en appuyant sur la touche  (de mise en marche) quand vous êtes sur la route ou sur un champ de bataille, vous pouvez afficher l'écran Statut. En appuyant sur la touche  (de sélection), vous accéderez à l'écran Système, à partir duquel vous pouvez afficher l'écran Paramètres.



SAUVEGARDER LA PROGRESSION

Vous pouvez sauvegarder votre progression en appuyant sur la touche  aux endroits où se dresse une colonne de lumière au sommet bleu pâle. Occasionnellement, vous pouvez aussi sauvegarder votre progression en parlant à un personnage spécifique.

REMARQUE : aux endroits où se dresse une colonne de lumière portant des armoiries bleu pâle, vous pouvez aussi choisir de battre en retraite. Ce faisant, vous quittez le champ de bataille pour revenir à l'écran Carte.

FIN DE PARTIE

Quand l'un de vos personnages a perdu toute son énergie vitale, la partie se termine. Quand cela arrive, l'écran Continuer s'affiche. En sélectionnant Oui sur cet écran, vous pouvez reprendre la partie à l'endroit de votre dernière sauvegarde, tout en conservant les points d'expérience que vous aviez empochés jusque là.

BATAILLES

Quand vous combattez des ennemis sur le champ de bataille, plusieurs informations apparaissent à l'écran.



1. Amahagane
Elle scintille quand il devient possible d'utiliser le Kamui.
2. Indicateur de vie
Affiche le niveau d'énergie du personnage. Ce niveau diminue quand le personnage est attaqué par l'ennemi.

3. Indicateur de Kamui
Quand le personnage combat un ennemi, le niveau augmente petit à petit.
4. Nombre d'attaques
Attaques correspond au nombre d'ennemis attaqués consécutivement. Impacts et Victimes font référence au nombre de coups portés et aux ennemis vaincus consécutivement.
5. Points d'expérience obtenus
Si vous vous classez bien en Combat et en Kamui, votre personnage gagnera des points d'expérience.
6. Classement combat
Classement en fonction des combos réussis.
7. Classement Kamui
Il s'affiche après l'utilisation du Kamui.
8. Objets obtenus
Affiche les objets, l'équipement et l'argent obtenus.
9. Icône guide
S'affiche quand une action particulière est requise.

LE COMBAT

Un combat commence dès qu'un ennemi apparaît.

ENGAGER LE COMBAT

Quand un ennemi apparaît, une clôture se dresse parfois autour de la zone de combat. Pour sortir de cette zone clôturée, tous les ennemis situés à l'intérieur doivent être vaincus.

QUAND UN ENNEMI EST VAINCU

Quand ils éliminent un ennemi, vos personnages obtiennent automatiquement des points d'expérience et de l'argent. Si l'ennemi vaincu laisse tomber un objet, rapprochez-vous de lui pour l'obtenir automatiquement.



FAITES ATTENTION AUX ÉTATS ANORMAUX

Si votre personnage entre dans un état anormal en raison d'une attaque ennemie ou d'autre chose, il subira différents effets négatifs. Il peut ensuite revenir à un état normal en utilisant un objet lui permettant de récupérer ou en attendant pendant un temps donné que l'effet s'estompe. Vous pouvez consulter son état sur l'écran Statut.

Flamme	Le personnage prend feu. Il continuera à subir des dommages pendant une période donnée.
Glace	Tout le corps du personnage est gelé, incapable de bouger pendant une période donnée.
Paralysie	Le corps du personnage est engourdi, ce qui le rend incapable de faire quoi que ce soit sinon de marcher, et ceci pendant une période donnée.
Poison	Les fonctions physiques du personnage sont affaiblies et ses capacités offensives et défensives atténuées pendant une période donnée.

FIN DU COMBAT

Quand tous les ennemis du champ de bataille ont été vaincus, le combat est terminé. Si une zone clôturée a été créée, elle sera désactivée, ce qui permettra à votre personnage de se rendre librement à d'autres endroits.

ACTIONS UTILISÉES PENDANT LE COMBAT

COURIR ET MARCHER

Orientez le joystick analogique gauche pour courir dans la direction souhaitée. Les personnages peuvent également marcher quand ils sont en défense et qu'ils ont verrouillé l'ennemi le plus proche.

SAUTER

Pour faire sauter votre personnage, appuyez sur la touche **X**. Yoshitsune peut également effectuer le Saut du Triangle, qui consiste à prendre appui sur un mur pour sauter plus haut, ou le Saut Foudroyant, au cours duquel il donne un coup à la tête de l'ennemi, à mi-saut, lui infligeant ainsi des dommages.

UTILISER DES OBJETS

Pour utiliser un objet, sélectionnez-le dans l'écran Statut. Vous pouvez également utiliser un objet enregistré en appuyant sur les touches directionnelles. Consultez l'écran Statut pour enregistrer un objet.

Voici deux objets, parmi beaucoup d'autres, que vous pouvez rencontrer :

Eau magique

Quand on la boit, cette mystérieuse eau confère des pouvoirs magiques. Pendant une période donnée, la puissance d'attaque est augmentée.



Herbe Tengü

Cette plante est cultivée en secret par des créatures aux allures de gobelins appelées des Tengü. Elle permet de récupérer une partie de ses pouvoirs.



SE DÉFENDRE ET VERROUILLER

En maintenant la touche **R1** enfoncée, vous pouvez verrouiller l'ennemi le plus proche et vous défendre contre son attaque. Quand vous êtes en défense, l'attaque ennemie ne vous causera quasiment aucun dommage. Mais si vous continuez à vous défendre contre les attaques ennemies, votre position ne tiendra pas longtemps et vous finirez par devenir vulnérable.

ATTAQUES NORMALES

Appuyez sur la touche **□** pour attaquer. En combinant une attaque et un saut, vous pouvez réaliser une attaque aérienne. En utilisant en même temps le joystick analogique gauche, vous pouvez faire attaquer Yoshitsune ou Benkei dans différentes directions.

ATTAQUES SPÉCIALES

En appuyant sur la touche **△**, vous pouvez faire en sorte que Yoshitsune et Benkei utilisent leurs attaques spéciales respectives. En orientant le joystick analogique gauche ou en appuyant sur la touche **△** pendant un saut, vous pouvez déployer toute une variété d'attaques spéciales.

ATTAQUES COMBO

En maintenant la touche **□** enfoncée, vous pouvez donner l'occasion à votre personnage de réaliser une attaque combo. Sachez que l'attaque combo de Benkei varie selon qu'il brandit son halbert ou sa massue. Avec la massue, il peut utiliser une troisième attaque spéciale.

ESQUIVE ET PLONGÉE

En appuyant sur la touche **×** tout en maintenant la touche **R1** enfoncée, vous pouvez faire exécuter des actions spéciales à Yoshitsune et Benkei.

Yoshitsune : en utilisant l'esquive, il échappera aux attaques de ses ennemis.

Benkei : en utilisant la plongée, il pourra disperser ses ennemis tout en avançant.

KAMUI

Quand l'indicateur de Kamui est à son maximum, appuyez sur la touche **L1** pour lancer un Kamui, ce qui videra complètement la jauge.

LES YEUX DE L'ÂME

En appuyant sur la touche **■** au bon moment juste avant de combattre un ennemi, vous pouvez utiliser cette fonction pour parer l'attaque et infliger ainsi de sérieux dommages à l'ennemi. Cette fonction ne peut pas être utilisée avec toutes les attaques. Aussi, observez bien l'attaque de votre ennemi.

LE KAMUI

Le Kamui est une performance spéciale qui utilise le pouvoir de l'Amahagane que possèdent Yoshitsune et Benkei. Quand votre personnage lance un Kamui, il voit clairement l'attaque de son ennemi à l'intérieur de l'espace spécial créé par l'Amahagane, et peut lui asséner un coup mortel.

LANCER UN KAMUI

Quand l'indicateur de Kamui est à son maximum, une Amahagane scintille dans le coin supérieur gauche de l'écran. Si vous appuyez sur la touche **L1**, vous pouvez utiliser l'ensemble de la jauge pour lancer un Kamui.

COMMANDES DU KAMUI

À l'intérieur de l'espace spécial, l'ennemi se rue vers vous pour vous attaquer. Quand il atteint un certain point, une icône de touche **■** s'affiche. Appuyez sur la touche **■** au bon moment pour lancer votre attaque. Si vous avez bien effectué la manoeuvre, votre personnage infligera à l'ennemi un coup dont il se remettra difficilement.

KAMUI MULTIPLE

Si, en progressant dans le jeu, vous obtenez deux indicateurs de Kamui ou plus, vous pouvez lancer un Kamui supplémentaire alors qu'un premier est déjà en cours. Quand vous pratiquez un Kamui multiple, le temps se ralentit temporairement, ce qui vous permet d'observer précisément l'attaque ennemie.

QUAND UN KAMUI EST TERMINÉ

Si vous parvenez à vaincre tous les ennemis avec un Kamui simple, c'est que celui-ci a réussi. L'espace spécial disparaîtra, le classement Kamui de votre personnage s'affichera et vous obtiendrez des points d'expérience supplémentaires. Quand vous lancez un Kamui, vous infligez non seulement de sérieux dommages aux ennemis, mais vous pouvez aussi détruire leur armure et pour certains d'entre eux les forcer à laisser tomber les matériaux nécessaires à la confection de certains objets. Si un ennemi inflige des dommages à votre personnage, c'est que le Kamui a échoué. L'espace spécial disparaît alors et le Kamui se termine.

YOSHITSUNE ET BENKEI

UTILISER YOSHITSUNE ET BENKEI POUR DIFFÉRENTS OBJECTIFS

Dans ce jeu, vous pouvez contrôler comme bon vous semble Yoshitsune ou Benkei en fonction des besoins de la situation. Quand vous souhaitez changer de personnage, revenez à l'endroit où attend Yoshitsune (ou Benkei) et parlez-lui. Au cours de l'histoire, un des deux héros devient parfois automatiquement actif, tandis qu'à d'autres moments, c'est à vous de choisir lequel utiliser.

REMARQUE : les points d'expérience, l'argent, les cristaux d'Amahagane et les objets appartiennent aux deux héros.

LES CARACTÉRISTIQUES DE YOSHITSUNE

Le point fort de Yoshitsune est la rapidité avec laquelle il exécute ses attaques, une épée dans chaque main. Il peut réaliser toute une série d'actions et profiter à chaque fois de son grand potentiel athlétique.

Points forts

- Sa facilité à esquiver les attaques lui permet de s'approcher très près de l'ennemi.
- Ses attaques combo sont faciles à combiner.
- Grâce au Saut Triangle, il peut escalader toutes sortes de choses.

Points faibles

- Yoshitsune n'a pas la force suffisante pour détruire des obstacles lourds.
- Son pouvoir offensif par attaque est faible, tout comme son pouvoir défensif. Il est donc d'autant plus vulnérable.

LES CARACTÉRISTIQUES DE BENKEI

Benkei est très costaud. Il utilise deux armes -massue et halbert - avec une grande dextérité. Quand il exécute une attaque spéciale avec la massue, il peut réaliser une attaque par accumulation. Appuyez sur la touche  et maintenez-la enfoncée pour emmagasiner de la puissance, puis lâchez-la pour libérer un coup dévastateur.

Points forts

- Avec un seul coup de massue, Benkei peut infliger de sérieux dommages.
- Avec son halbert, il peut éliminer tous les ennemis qui l'entourent.
- Il peut attaquer et détruire des obstacles.

ÉVOLUTION DES PERSONNAGES

Au fur et à mesure que le jeu progresse, Yoshitsune et Benkei évoluent et leurs pouvoirs respectifs augmentent. Il existe deux façons de faire évoluer votre personnage : en passant au niveau supérieur ou en récupérant des cristaux d'Amahagane.

POINTS D'EXPÉRIENCE ET NIVEAUX SUPÉRIEURS

Quand les personnages éliminent un ennemi, ils obtiennent des points d'expérience et quand ils atteignent un certain nombre de points ils passent au niveau supérieur. Leur énergie vitale augmente ainsi que leurs pouvoirs offensif et défensif. De même, leur indicateur de Kamui atteint son maximum.

CRISTAUX D'AMAHAGANE

En récupérant trois cristaux et en les plaçant sur l'écran Statut, vous pouvez augmenter n'importe lequel des indicateurs de Yoshitsune ou de Benkei : énergie vitale, pouvoir offensif ou défensif.

Rechercher des cristaux

Quand vous vous approchez d'un cristal, une Amahagane résonne dans le coin supérieur gauche de l'écran et la manette analogique (DUALSHOCK®2) vibre. Plus vous vous approchez du cristal, plus la résonance est forte.

Points faibles

- Benkei a des mouvements lents et son aptitude au saut est faible.
- Comme il est très lourd, il perd parfois pied.

Quand vous lancez un Kamui près d'un cristal, le lieu où est situé le cristal s'affiche sous forme de Présage.

En attaquant l'endroit où est apparu un présage, vous pouvez faire apparaître le cristal. Les cristaux se trouvent aussi parfois dans des coffres.

CHEMIN FAISANT

PARLER À DES GENS

Au cours de leur périple, les héros rencontrent des gens occupés à différentes activités. En parlant avec eux, ils peuvent obtenir des informations. Pour parler à une personne, tenez-vous devant elle et appuyez sur la touche . Quand vous êtes avec le marchand ambulant et le forgeron, vous pouvez aussi acheter et vendre des objets.

LE MARCHAND AMBULANT

Vous pouvez lui acheter des fortifiants, des cadeaux, des décorations et bien d'autres objets. Vous pouvez également lui vendre des objets en votre possession.

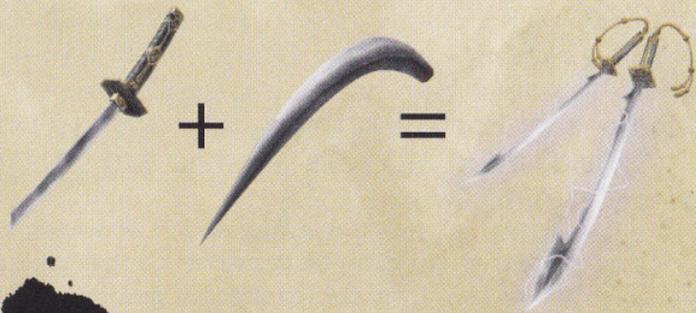
LE FORGERON

Chez le forgeron, vous pouvez acheter des armes, des armures et d'autres types d'équipement. Vous pouvez aussi vendre des objets en votre possession et commander des armes et armures spécifiques.

L'ordre spécial

Quand vous avez réuni tous les matériaux nécessaires, vous pouvez demander au forgeron de vous fabriquer des armes ou armures spécifiques. Elles sont plutôt chères mais extrêmement résistantes. Quand les matériaux nécessaires ont été réunis, apportez-les au forgeron. Voici un exemple :

Une épée brisée et des serres Nuê peuvent servir à confectionner une épée Nuê.



L ÉCRAN STATUT

En appuyant sur la touche **START** (de mise en marche) quand vous êtes sur la route ou sur le champ de bataille, l'écran Statut s'affichera.



COMMANDES ÉCRAN STATUT

↑, ↓, ←, →
 Touche **×**
 Touche **△**
 Touche **R1**
 Touche **L1**
 Touche **START**

Déplacer le curseur
 Confirmer
 Annuler / Fermer l'écran
 Déplacer le curseur vers la droite
 Déplacer le curseur vers la gauche
 Fermer l'écran Statut

INFORMATIONS DE L'ÉCRAN STATUT

Niveau	Niveau actuel
Vie	Énergie vitale actuelle / valeur maximale
Statut	Statut actuel
Attaque	Plus la valeur est élevée, plus vous pouvez infliger de dommages aux ennemis. Le chiffre entre parenthèses est le pouvoir offensif de base de Yoshitsune ou de Benkei.
Défense	Plus la valeur est élevée, moins vous subirez de dommages lors d'une attaque. Le chiffre entre parenthèses est le pouvoir défensif de base de Yoshitsune ou de Benkei.
Arme	Les armes dont est actuellement équipé votre personnage
Armure	La protection corporelle que porte actuellement votre personnage
Accessoire	Tout accessoire dont est actuellement équipé votre personnage
Exp	Points d'expérience engrangés jusqu'à présent / requis pour atteindre un niveau supérieur
Or	Somme d'argent que votre personnage possède actuellement
Cristaux d'Amahagane	Le nombre total de cristaux d'Amahagane que votre personnage possède actuellement

OBJETS

Choisissez Objets dans l'écran Statut pour utiliser les objets que possède votre personnage. Vous pouvez aussi choisir Attribuer pour attribuer des objets spécifiques aux touches directionnelles. Ensuite, pour les utiliser au cours d'un combat, il vous suffira d'appuyer sur la touche directionnelle correspondante. Cela vous fera gagner un temps précieux quand vous serez au cœur d'un combat.

Sélectionnez Objets précieux à partir du sous-menu Objets pour voir les Amahaganes, les matériaux pour la fabrication d'objets spéciaux, et les autres biens précieux que votre personnage a obtenus jusqu'à présent.

ÉQUIPER VOTRE PERSONNAGE

Sélectionnez Équiper pour avoir des informations sur l'équipement que possède votre personnage

Les attributs et effets de chaque objet d'équipement peuvent être affichés à l'écran. Sélectionnez Arme, Armure ou Accessoires, appuyez sur la touche ⊗, puis sur ↑ ou ↓ pour faire défiler les équipements de cet inventaire. Vous pouvez équiper un objet en le sélectionnant et en appuyant sur la touche ⊗. Il existe trois catégories d'effets d'équipement, représentées par des icônes spécifiques. L'équipement que Yoshitsune porte est en surbrillance bleue. L'équipement que Benkei porte est en surbrillance rouge.

Certains des équipements, armes et armures que vous pouvez rencontrer au cours de l'aventure de nos héros sont décrits dans la section suivante de ce manuel.

REMARQUE : quand vous ne possédez qu'un exemplaire d'un accessoire, seul l'un des deux personnages (c'est-à-dire Yoshitsune ou Benkei) peut en être équipé.

CRISTAUX D'AMAHAGANE

Les cristaux d'Amahagane que vous avez obtenus peuvent être utilisés pour améliorer les pouvoirs de votre personnage. Sélectionnez Amahagane à partir de l'écran Statut pour accéder au sous-menu Amahagane. Le nombre de cristaux en votre possession est affiché en haut de l'écran.

UTILISER DES CRISTAUX D'AMAHAGANE POUR AMÉLIORER LES POUVOIRS

Appuyez sur **↑** ou **↓** pour sélectionner le pouvoir que vous souhaitez renforcer puis appuyez sur la touche **⊗** pour utiliser les cristaux d'Amahagane. En utilisant trois cristaux d'Amahagane, vous obtiendrez 10 points de vie, 3 points d'attaque et 5 points de défense supplémentaires.

REMARQUE : une fois que vous avez utilisé un cristal d'Amahagane, vous ne pouvez plus le récupérer. Vous ne pouvez également utiliser les cristaux que pour améliorer les pouvoirs du

- personnage (Yoshitsune ou Benkei) sélectionné. Dans certains cas, en fonction du niveau du personnage, il peut s'avérer impossible d'améliorer ses pouvoirs.

ARMES

Épée Nuê (Yoshitsune) – ceinte d'éclair, cette épée paralyse tous ceux qu'elle frappe.

Marteau-chêne (Benkei) – maillet géant en bois de chêne.

Naginata-feu (Benkei) – halbert dont l'extrémité est enflammée en permanence.



ARMURE

Acier léger (Yoshitsune) – tunique en cuir renforcée avec de fines plaques d'acier.

Cuir rouge (Yoshitsune) – tunique enchantée, possédant un sort qui protège l'utilisateur contre le feu.

Fierté indigo – armure faite de pièces de cuir assemblées à l'aide de fil de couleur indigo.



ACCESSOIRES

Pierre pouvoir – le pouvoir émis par cette pierre augmente les capacités offensives de celui qui la porte.

Pierre défense – le pouvoir émis par cette pierre augmente les capacités défensives de celui qui la porte.

Charme glace – donne à celui qui la porte une certaine protection contre l'état anormal Glace.



PERSONNAGES

MINAMOTO-NO-YOSHITSUNE

Minamoto-no-Yoshitsune, l'un des héros de cette histoire, est un jeune guerrier qui combat à l'épée. Fils de Minamoto-no-Yoshitomo, l'ancien chef du clan Minamoto vaincu au cours de la Révolte des Heiji, Yoshitsune ne connaît pas sa véritable identité car il a été élevé, coupé du monde, sur le Mont Kurama.

C'est là qu'il apprend à manier l'épée et atteint un niveau dans les arts martiaux que peu sont capables d'égaliser. Il vit paisiblement et ne connaît ni les champs de bataille ni la ville.

Mais une grande destinée attend Yoshitsune. Un jour, la routine de son existence est brisée par un signal émanant de son Amahagane, la mystérieuse pierre précieuse qu'il porte en souvenir de son père.

En descendant du Mont Kurama, Yoshitsune rencontre différents étrangers. Après quelques moments de confusion, il se décide à suivre la noble destinée qu'on lui propose : vaincre le clan Taira et renverser Kiyomori.

Le style de combat de Yoshitsune se caractérise par des attaques combo au cours desquelles il porte une épée dans chaque main. Ses attaques se démarquent aussi par son exceptionnelle agilité, les mouvements rapides et les incroyables sauts qu'il utilise pour tromper l'ennemi.



MUSASHIBO BENKEI

Musashino Benkei, l'autre héros de cette histoire, est un moine-guerrier. Ce véritable colosse est fier de sa force prodigieuse. Son arme est une énorme massue plus grande que lui, qu'il manie avec beaucoup de dextérité, pulvérisant tous ceux qui osent l'attaquer.

Même après la défaite des Minamoto au terme de la Révolte des Heiji, Musashibo Benkei rêve de voir la coalition des Minamoto revenir au pouvoir et continue de se battre seule contre le clan Taira.

Comme il porte également une Amahagane, il connaît son destin. C'est par le biais de leurs Amahaganes que Benkei et Yoshitsune se rencontrent. Avant cette rencontre, Benkei ne vivait que pour le combat, mais après, il aura un nouveau but dans la vie et quelqu'un à protéger.

Le style de combat de Benkei se caractérise par son aptitude à passer d'une arme à l'autre selon la situation et son inclination. Sa massue peut stocker de la puissance et délivrer un coup exceptionnel, tandis qu'un seul coup de son halbert peut créer le vide au milieu d'un groupe d'ennemis. Benkei peut également détruire des obstacles et se frayer un chemin là où Yoshitsune est incapable de passer.



LE PEUPLE TAMAYORIBITO

Les Tamayoribito sont les descendants des possesseurs originaux de pierres mystérieuses appelées Amahaganes. Ils continuent de veiller sur les Amahaganes pour empêcher qu'elles tombent dans des mains malveillantes.

SHIZUKA GOZEN

Sorcière officielle des Tamayori, Shizuka Gozen a été repérée par Taira-no-Kiyomori. Ce dernier a en effet besoin d'elle pour exécuter le sort de Yosegane. Il espère que ce sort lui permettra d'utiliser la totalité du pouvoir que renferment les Amahaganes.

Shizuka Gozen, la sorcière des Tamayori, a une place particulière au sein du clan. Elle est la seule à pouvoir exécuter le sort de Yosegane qui décuple le pouvoir contenu dans l'Amahagane. Elle vit dans un endroit secret et isolé, avec Kiichi Hogen et son peuple.



MAÎTRE KIICHI HOGEN

Kiichi Hogen est le leader des Tamayori. Jusqu'à présent, il a veillé avec son peuple sur les Amahaganes, pour empêcher qu'elles soient utilisées au service du mal. Magicien expérimenté, il a jeté un sort sur la chaumière isolée où habite Shizuka pour dissimuler sa présence.

Kiichi Hogen cherche la coopération de Yoshitsune pour récupérer les Amahaganes tombées dans les mains du clan Taira.

PRINCESSE MINAZURU

La jeune princesse Minazuru étudie sous le contrôle de son père, Kiichi Hogen, pour devenir membre à part entière des Tamayori. Pour l'instant, elle n'a pas de pouvoirs comme ceux de Shizuka. Mais les habitants de la ville l'adorent en raison de sa gaieté et de ses bonnes manières. Ceci lui permet d'écouter les commérages et d'obtenir des informations, qu'elle transmet ensuite à Yoshitsune.



LA COALITION TAIRA

Menée par Taira-no-Kiyomori, la coalition Taira regroupe des seigneurs de guerre possédant des Amahaganes, ainsi que le Yorenshu, organisation regroupant des êtres surnaturels. Cette coalition a recours à la force pour gouverner la cité de Heiankyo.

TAIRA-NO-KIYOMORI

Ayant utilisé le pouvoir de l'Amahagane pour détruire le clan Minamoto au cours de la révolte des Heiji, Kiyomori règne maintenant sur la coalition Taira et tient Heiankyo sous son joug.

Mais il ne veut pas se contenter de cette victoire et cherche à mettre la main sur les Amahaganes pour étendre sa sphère d'influence.

Kiyomori a élu domicile à Rokuhara, une position élevée lui permettant d'avoir un œil sur tout Heiankyo. C'est de là qu'il dirige ses samourais et le Yorenshu pour qu'ils trouvent les Amahaganes dispersées ainsi que la sorcière Shizuka, qui est la seule personne capable d'exécuter le sortilège de Yosegane.



TAIRA-NO-KAGEKIYO

Taira-no-Kagekiyo, le plus puissant des samourais Taira, dépasse même Kiyomori en termes de capacité pure.

Volontiers énigmatique, il agit avec détachement et ne montre jamais aucune pitié.

Quand il est sur le champ de bataille, Amahagane en main, Kagekiyo fait preuve d'une puissance insurmontable. Chef militaire pendant la Révolte des Heiji, il possède des talents exceptionnels en arts martiaux, ce qui a contribué à la victoire du clan Taira.

Kagekiyo attaque Yoshitsune et ses alliés en brandissant une arme spéciale formée de deux épées qui se rejoignent au pommeau.



AUTRES PERSONNAGES

LA MILICE TAIRA

Sous la houlette de Taira-no-Kiyomori, cette force regroupe les seigneurs de guerre possédant des Amahaganes, ainsi que le Yorensu et ses créatures surnaturelles. La milice Taira règne sur Heiankyo par la force.

LE YORENSHU

Le Yorensu est un gang créé par Kuyo, une mystérieuse sorcière. Elle a recours à une forme de sorcellerie appelée le Yojutsu pour manipuler les êtres surnaturels. Ces créatures agissent partout dans l'ombre pour trouver les Amahaganes.

FUJIWARA-NO-HIDEHIRA

Chef actuel du clan Fujiwara, Hidehira règne sur la cité d'Oshu, qui est la plus grande ville du pays après la capitale. Il a su rester neutre dans le combat opposant les clans Taira et Minamoto.

MINAMOTO-NO-YORITOMO

Minamoto-no-Yoritomo, le jeune leader du clan Minamoto est le frère aîné de Yoshitsune. Depuis que son père a été vaincu par le clan Taira, Yoritomo semble avoir passé tout son temps à essayer de faire renaître son clan dans la cité de Kamakura plotting the resurgence of his clan.

ASTUCES

Le pouvoir secret du Kamui

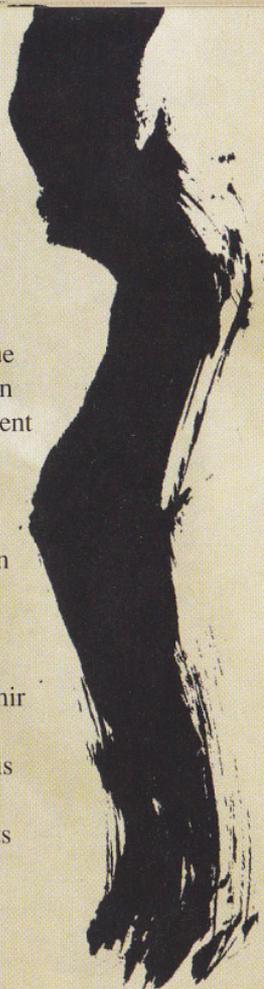
Le Kamui est le pouvoir de l'Amahagane. Si vous apprenez à utiliser correctement ce pouvoir, cela vous aidera beaucoup dans votre tentative pour renverser le clan Taira.

Obtenir plus de points d'expérience

En augmentant votre compte de combos d'attaque afin d'améliorer votre classement de combat et en lançant des Kamui pour améliorer votre classement Kamui, vous pouvez obtenir des points d'expérience supplémentaires. En affinant vos talents et en maîtrisant l'utilisation du Kamui, vos personnages peuvent connaître une évolution tout à fait remarquable.

Obtenir les matériaux pour les ordres spéciaux

Les matériaux dont vous avez besoin pour obtenir des armes et armures personnalisées que fabriquera le forgeron ne peuvent pas être acquis dans le cours naturel des choses. De nombreux matériaux appartiennent à des ennemis puissants et vous ne pouvez les obtenir qu'en utilisant le Kamui sur ces ennemis.





INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

Visitez le site www.GenjiPS2.com pour en savoir plus sur la lutte de Yoshitsune et de Benkei contre Kiyomori.

Vous pourrez aussi regarder un making of, en savoir davantage sur Yoshiki Okamoto, le célèbre créateur de jeux, vous inscrire pour recevoir des informations sur les suites du jeu et découvrir des Amahaganes cachées qui vous feront peut-être gagner de fabuleux prix.

www.GenjiPS2.com

Propriétés et affinités

Au cours de votre quête, vous rencontrerez des objets d'équipement qui ont les propriétés du feu, de la glace, de l'éclair et du poison. Si vos personnages attaquent en brandissant une arme ayant subi un enchantement avec une de ces propriétés, ils peuvent provoquer un état anormal chez l'ennemi. Si vous équipez votre personnage avec un accessoire ou une armure qui possède une certaine propriété, vous pouvez réduire les dommages qu'il subira suite aux attaques de cette nature. Certains ennemis sont particulièrement vulnérables à certaines propriétés. En attaquant un ennemi avec une propriété pour laquelle il a une aversion, vous lui infligerez davantage de dommages.

Bonus

Quand vous terminez le jeu et que vous sauvegardez, un bonus spécial apparaîtra. Terminez le jeu pour savoir de quoi il s'agit.

REMARQUE : quand vous lancez un bonus, la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) sur laquelle ce bonus a été sauvegardé doit avoir été insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N° 1 avant le lancement du jeu. Si vous retirez la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) après le lancement du jeu, le bonus ne sera pas chargé.

AIDE POUR LES OPTIONS DOLBY® PRO LOGIC® II ET DOLBY® DIGITAL PRO LOGIC® II

Mode son

Mono : jouer en mode mono. Sélectionnez ce mode si votre téléviseur a une entrée mono.

Stéréo : jouer en stéréo.

Dolby® Pro Logic® II : si la sortie optique numérique ou la sortie audio analogique de votre console est connectée à un système compatible (tel qu'un ampli équipé d'un décodeur intégré Dolby® Pro Logic® II), vous pourrez profiter d'un son surround.

Dolby® Digital Pro Logic® II : ce mode joue l'audio du jeu en Dolby® Pro Logic® II, et les séquences cinématiques en Dolby Digital 5.1. Si vous avez sélectionné Dolby® Digital Pro Logic® II, assurez-vous de connecter la sortie optique numérique à l'ampli AV à l'aide d'un câble optique numérique. De cette façon, vous profiterez d'un son surround de meilleure qualité. Ce mode permet de basculer entre le Dolby Digital 5.1 et le Dolby® Pro Logic® II (PCM audio). Mais tous les amplis AV ne permettent pas le passage automatique d'un mode audio à l'autre selon le format audio. Veuillez vous référer au manuel de l'ampli AV ou du récepteur que vous utilisez.

Installation

1. Connectez votre console à votre ampli AV.
Connectez le terminal de sortie analogique audio AV MULTI OUT, ou le terminal DIGITAL OUT (OPTIQUE), à un ampli AV équipé d'un décodeur intégré Dolby® Pro Logic® II. Sachez toutefois que si vous voulez profiter du son Dolby® Digital Pro Logic® II, il vous faut un câble optique numérique.
2. Réglez les paramètres de l'ampli AV.
Activez les fonctions Dolby® Pro Logic® II sur votre ampli AV une fois qu'elles sont connectées. Les fonctions offertes par le Dolby® Pro Logic® II sur votre ampli AV sont le mode MUSIC (musique) et le mode MOVIE (cinéma). Choisissez le mode MOVIE (cinéma).
3. Sélectionnez les options.
Lancez le jeu. Quand vous accédez à l'écran des paramètres, réglez le Mode son sur Dolby® Pro Logic® II ou Dolby® Digital Pro Logic® II.
4. Vérifiez les fonctions de l'ampli AV (ou récepteur).
Vérifiez si l'ampli AV fonctionne en mode Dolby Digital 5.1 pour les séquences cinématiques et en mode Dolby® Pro Logic® II pour les phases de jeu uniquement quand l'option Dolby® Digital Pro Logic II® est sélectionnée.

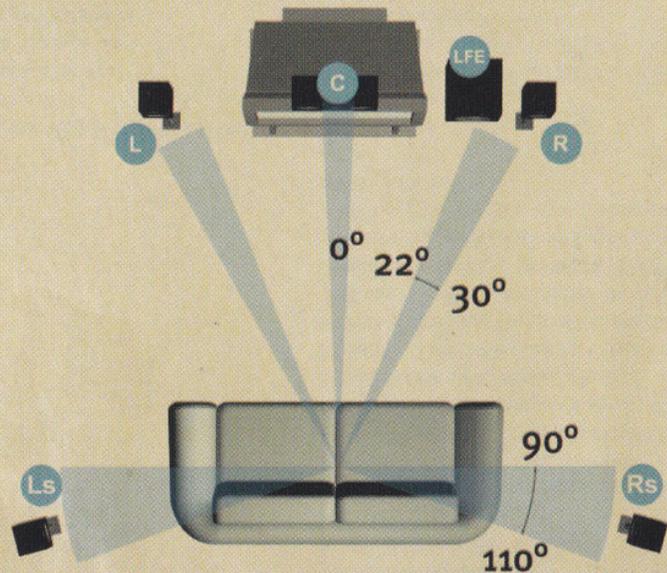
Direction du son

La direction du son est un mode qui n'est possible que si les options Dolby® Pro Logic® II ou Dolby® Digital Pro Logic® II sont sélectionnées. Il vous permet de choisir la position virtuelle à partir de laquelle les effets sonores du jeu seront entendus.

Joueur : écouter en son surround, entendre les effets sonores comme si vous étiez à l'endroit où se trouve le personnage. En d'autres termes, les sons provenant de l'arrière de l'écran seront entendus comme s'ils venaient de devant, les sons provenant de l'avant de l'écran seront entendus comme s'ils venaient de l'arrière et vous entendrez les sons provenant de la droite ou de la gauche comme si vous étiez à l'endroit où se situe la caméra.

Caméra : écouter en son surround comme si vous vous trouviez à l'endroit où est située la caméra.

Réelle : écouter en son surround à partir de votre position réelle.



CREDITS

GAME REPUBLIC, INC.

Executive Director Yoshiki Okamoto
Executive Producer Bill Ritch (SCEI)
Director Takashi Shono
Planning Michiaki Nakanowatari, Akiteru Naka,
Tomoki Shimada, Syunzei Nishimura,
Tomohisa Kano, Shigeo Takaai
Katsuaki Miyauchi, Yoshinori Takenaka, Kenji Kataoka
Toshiya Shibano
Planning Supervisors Nobushige Takaki, Yuichi Ueda, Masaru
Scenario Writer Kanai, Kazunobu Takamatsu, Shinichi
Programmers Sasakihara, Masahiko Ogawa,
Masato Asada, Atsuhito Saito,
Masahito Inoue
Morimichi Suzuki
Programming Advisor Koki Kita
Character Design Director Kyoko Saito
Character Designer Keita Amemiya
Character Design Art Supervisor Yoshinori Kobayashi, Shinya Harada,
Character Modellers Yuji Watanabe, Mikiya Kutomi, Mayumi
Suzuki, Tsukasa Yokoo
Hisashi Kanie
Animation Director Kazunori Nakanishi, Yoshihiro Haji,
Animators Toshihiki Narita, Akira Muramoto
Soji Takamori
Environment Art Director Taiki Umemura
Environment Art Designer Takahiro Mizutani, Takashi Hirano, Seiko
Environment Modellers Hayashi, Tomohiko Omae, Yosuke Yamada,
Ayumi Kano, Hidetoshi Harada, Yoko
Fukumoto, Takeshi Sawada

Marketing

Technical Support

CG Movie Production

Producer
Director
Assistant Producer
Storyboard Artists

CG Director

CG Artists

Compositing & Matte Painter

Compositing
System Engineer
Data Management
Design Collaborator
Video Recording

Hiroaki Kamata, Takashi Masuo, Yoshikazu
Miwa, Kensuke Nakahara
Shinichiro Kajitani, Mitsutoshi Ozaki,
Shinichi Ueyama, Akira Fujii, Yoko
Nakamura, Naoko Haruki
SHIROGUMIÄ@Inc.
Hiromasa Inoue
Masaki Takahashi
Masayo Ohno
Masaki Takahashi, Masahiko Maezawa,
Takayo Nishimura
Masakuni Taira, Satoru Sasaki,
Kei Matsumoto
Tatsuya Hayasaki, Takayuki Ueki, Seiko
Umeki, Hiroaki Ichikawa, Hirokata
Yoshida, Fumi Takeuchi, Minako Okuguchi,
Hiroshi Saratani, Toshiya Okumura,
Takahiro Ohkoshi, Wataru Fukaya,
Kazuhiko Takahashi, Satomi Ogasawara,
Noriko Katsumata, Yumiko Tanaka, Mizuki
Tatsuno, Sachiko Yoshino, Kazumi Hozumi,
Asuka Ono, Daisuke Shionoya, Yukiko
Niikawa, Takayuki Kurosaki, Takahito
Asakino, Ryo Yazawa, Ayako Shigeishi,
Rieko Yamamoto

Yuka Onoue
Hiroshi Iwamoto
Tsuguo Hayakawa, Ryuji Sugiyama
Mika Emura
Shinya Asanuma
Jun Suganami, Masayuki Hosoyama,
Toshiaki Kimura, Hiroshi Toyoda,
Tsuguo Hayakawa, Hitoshi Kikuchi

Video Engineer
 Assistant Video Engineer
 CG Movie Production Cooperation
 Producer
 Production Manager
 Lead CG Artist
 CG Artists

Yasushi Shimazaki (OMNIBUS JAPAN)
 Hideki Mizuno (OMNIBUS JAPAN)
 D-A-G Inc.
 Hiroshi Tarukawa
 Katsumi Nihonmatsu
 Takeshi Ozaki
 Naoki Kuroshima, Miyuki Hasegawa,
 Yoriko Furuya, Kazuhiro Yano,
 Housei Yoshida
 VIRTUAL MODEL AGENCY Co.,Ltd.
 Hirotoshi Ishibai

CG Movie Production

EEN Inc.

Animation Production
 3D Character Animation
 Lead Animator
 Animators

Tatsuhiko Tachibe
 Shinya Kazumata, Haruki Uchida,
 Kenji Ozawa
 Kazunao Tokuda, Tatsuya Aoyama,
 Hironori Igawa

Assistant Animators

Motion Capturing
 Fight Choreographer
 Lead Engineer
 Studio Managers
 Motion Capture Supervisor
 Motion Capture Director
 Motion Capture Collaborators

Mitsuhiko Seike
 Takafumi Ueki
 Toshiro Sasaki, Mizuka Kano
 Katsunori Yamaji
 Shusaku Fujiwara
 Hiromichi Suzuki,
 Tokyo University of Technology, Creative
 lab.Crescent, Inc, Japan Action Enterprise
 CO. LTD., Yogiproduction Inc.,SION
 CO.,LTD., Kokuryosya Inc., RISE
 CO.,LTD., Premium Agency Inc.

Motion Actors

Yasuhiro Takeuchi, Takashi Sakamoto,
 Masahiro Watanabe, Naoki Ofuji, Motokuni
 Nakagawa, Minken Karasawa, Otoya
 Shingu, Saori Takahashi, Koji Kikukawa,
 Takahiro Nomura, Yuji Suzuki

Promotional Movie Production
 Producers
 Director

BDI Inc.
 Atsuki Ichikawa, Yoshinari Fuse
 Toshio Yasuda

Special Thanks

Tomohiro Koshimizu, Toshinori Chiyoda,
 Emiko Hira, Mayumi Shimada, Jin Ueba,
 Takahito Mizuno, Nobuto Ishigaki, Kazue
 Sakioka, Kaori Mitani, Tatsuya Ando,
 Tomonari Kai, Katsushige Hayakawa, Seigi
 Sasaki, Tetsuji Yamamoto, Masayuki
 Mizuno, Ryoji Akagawa, Elena Ichikawa,
 Momoko Hirakawa, Yasuhiro Iizuka, Yuya
 Takayama, Office Augusta Co.Ltd,
 Epic Records Japan,
 Daisaku Ogura, Overflow
 Minako Hashimoto, Overflow,
 Eiko Konoo, Legato Music,
 Akihiko Shimizu, Blue One Music Inc.,
 Naoko Matsuo, HORIPRO,
 Atomic Monkey

Sound Production
 Sound Library
 Sound Director
 Sound Designers
 Movie Sound FX
 Sound Producer

SCEJ Sound Team
 Isamu Terasaka, Mitsuteru Furukawa, Ito Tomohito
 Kaori Ohshima
 Noburo Masuda, Tsubasa Ito, Takanori Masuno
 Shizuo Kurahashi, SOUND BOX
 Shinpei Yamaguchi

Japanese Voice Actors
 Yoshitsune Minamoto
 Benkei Musashibo
 Lady Shizuka
 Master Kiichi Hogen
 Princess Minazuru
 Kiyomori Taira

Hidehira Fujiwara
 Kuyo
 Shukenten
 Kichiji

Moritoshi Taira
 Shinta
 Saburouta

Narrator
 Voice Over Director
 Casting Director
 Voice Recording Engineer

Music
 Music Producers

Recording / Mixing Engineer
 Recording Engineer

Daisuke Namikawa (Haikyo)
 Akio Otsuka (Mausu Promotion)
 Yu Kashii (HORIPRO)
 Minken Karasawa
 Yui Horie (Arts Vision)
 Daisuke Gori
 (AONI PRODUCTION Co.,Inc.)
 Shozo Iizuka (Sigma Seven)
 Miki Nagasawa (Atomic Monkey)
 Junpei Morita (Mausu Promotion)
 Jyurota Kosugi
 (OFFICE OSAWA CO.,LTD)
 Daisuke Matsumoto (Haikyo)
 Ayumi Kida (Mausu Promotion)
 Takahiro Yoshino (Mausu Promotion)
 Junpei Morita (Mausu Promotion), Junji
 Majima (I'm enterprise), Moyu Arishima
 (AONI PRODUCTION Co.,Inc.)

Eizo Tsuda (Haikyo)
 Hideyuki Tanaka (AUDIO TANAKA)
 Seiichi Negi, Fill In Inc.
 Masatsuna Chubachi

Yasuharu Takanashi
 Tomonobu Kikuchi, Blue One Music Inc.,
 Seiichi Negi, Fill In Inc.
 Kunihiko Aoto
 Yasufumi Sugahara

Musicians
 Wadaiko Drum Hiroshi Motofuji
 Shakuhachi, Shinobue, Nounkan (Bamboo Flutes)
 Kinohachi
 Koto Atsuko Kida
 Vocals Takayuki Matsuda, Narukoma Biho
 Trumpet Koji Nishimura
 Trombone Taro Kiyooka

KANAKO ITO Group
 First Violin Kanako Ito, Yukiko Iwato, Emiko Hagino, Miyoko
 Tsubuku, Kumi Nakajima, Eri Ido
 Second Violin Hiroki Muto, Makiko Yamamoto, Isamu Iyoku, Reina
 Ushiyama, Ado Matsumoto, Izumi Hisanaga
 Viola Kazuo Watanabe, Rieko Kohno, Miho Kisanuki,
 Kaoru Hagiwara
 Cello Amiko Watanabe, Masato Osawa, Toshihiko Tsuchida,
 Akina Karasawa
 Contrabass Kazuki Chiba, Naohiro Nasuno
 Synthesizer Manipulator Tetsuo Yamazaki

Assistant Recording
 Engineers Kazuyo Sakaguchi, Taisuke Kitayoshi, Kaori Kobayashi

Sound FX Recording Collaboration
 Students & Teachers of " NIPPON ENGINEERING COLLEGE OF HACHIOJI "

Ending Theme Song Tsuki Wo Nusumu
 Vocals Chitose Hajime

Written, Composed, and Arranged by Gen Ueda
 Licenced by Epic Records Japan

Overseas Coordination Masaaki Doi, Mika Sugiyama
 SCEJ Package and
 Manual Coordination Hironori Komiya
 Promotion Yukiko Hayashi, Noriko Tabei
 Producer Yoshikatsu Kanemaru, Premium Agency Inc.

Development Executives

Akira Sato, Masatsuka Saeiki, Fumiya
Takeno, Tomikazu Kiritu,
Yasuhide Kobayashi**SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE**

Producer

Daniel Brooke

European Product Manager

Dan Taylor

European Marketing Manager

Isabelle Tomatis

Head of Product PR

Charlotte Panther

European PR Manager

Rebecca Rice

Packaging and Manual Design

Antony Grace

Copywriter

Sam Holding

Print Production

Bradley Ralph

QA Manual Approval

Clare Crawley, Pauline Pratt

European Release Manager

Louise Welch

Planning and Localisation Manager

Vanessa Wood

Planning and Localisation Co-ordinator

Jennifer Rees

Internal QA Manager

Dave Parkinson

Internal QA Supervisor

Phil Green

Lead Testers

Ian McEvoy, Craig Hopper

Testers

Liam Robertson, Mark Cooney,
Neil Moran, Lee Thomas,
Kevin McKenzie, Matthew Nuttall,
Terri Harrison, Paul Kelly, Terry Matthews,
Carl Seddon, Matthew Adderley, Daniel
Johnson, Jonathon Wild

Localisation Supervisor

Nadine Martin

Localisation Lead Testers

Yolanda Akil, Katharina Tropf,
Pauline Brisoux, Silvia Ferrero,
José Flores

Localisation Testers

Mathias Donoso, Cedric Gérard,
Mathieu Youna, Alexandre Bastien,
Rafael Deogracias, Alberto Pérez,
Julia Aigner, Thomas Grünewald,

Submissions QA Manager

Japanese to English translation

English Voice Recording

Voice Director

Project Manager

Sound Engineer

Voice Actors

Yoshitsune/Moritoshi

Benkei/The Narrator

Kagekiyo

Kiyomori

Kichi Hogen

Minazuru

Hidehira

Kichiji

Shizuka

Kuyo

Shukenten

Other voices provided by the cast.

Special Thanks to:

Matthias Pokorny, Silke Weishaupt,
Gianni Bianchini, Daniele De Blasio,
Paolo Parrucci, Daniele Tacconi,
Ludovico Augello

Dave Bennett

Frognation

Side UK

Jonathan Keeble

Andy Emery

Anthony Hales

Dai Tabuchi

Togo Igawa

Rupert Degas

Paul Rogan

Wayne Forester

Haruka Karoda

Takashi Sudo

John Glover

Naoko Mori

Haruka Kuroda

Brian Bowles

Mika Sugiyama, Masaaki Doi, Bill Ritch,
Simon Roberts, Sean Kelly, Elodie Hummel,
Shawn Layden, Alison Lau, Perelandra Beadles
Mark Zajac, Nick Beadles, Jeff Culshaw,
Joanne Toomey, Yasuhiro Katsura,
TBWA, Bloc, all localisation agencies
and everyone at Submissions
QA Liverpool.

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

- Australia _____ **1300 365 911*** _____ (No longer available)
*(Calls charged at local rate)
- Österreich _____ **0820 44 45 40**** _____ **0900 24 12 50***
** (0,116 Euro/Minute) * (0,676Euro/Minute)
- Belgique/België/Belgien _____ **011 516 406** _____ Le numéro n'est plus en service/Niet langer verkrijgbaar
(No longer available)
Tarif appel local / Lokale kosten
- Česká republika _____ **222 864 111** _____ **283 871 637**
Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech. Tarifovano die platnych telefonich sazob. Pro další informace a přibadnou další pomoc kontaktujte prosím www.playstation.sony.cz nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111. Tarifovano die platnych telefonich sazob.
- Danmark _____ **70 12 70 13** _____ **70 12 70 13**
support@dk.playstation.com support@dk.playstation.com
Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21 Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21
- Suomi _____ **0600 411 911** _____ **0600-411911**
0,79 Euro/min + pvm 0,79 Euro/min + pvm
fi.hotline@nordisklim.com fi.hotline@nordisklim.com
maanantai - perjantai 15-21 maanantai - perjantai 15-21
- France _____ **0820 31 32 33** _____ **08 92 68 22 02***
☎ **N°Info** 0,12 Euro TTC/MN *(0,34 Euro/minute)
- Deutschland _____ **01805 766 977**** _____ **0190 578 578***
** (0,12 Euro/minute) *(0,62 Euro/minute. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Powerline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)
- Ελλάδα _____ **00 32 106 782 000**** _____ (No longer available)
**Εθνική Υπηρεσία
- Ireland _____ **0818 365065** _____ (No longer available)
All calls charged at National Rate.
- Israel _____ **09 971170** _____ **1 800 390 900**
קווי התמיכה בעיליט ב'ן השעות 12:00
- Italia _____ **199 116 266** _____ Non più disponibile
(No longer available)
Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00; 11,88 centesimi di euro + IVA al minuto
Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto
Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto
- Malta _____ **23 436300** _____ **23 436300**
Local Rate. Local Rate.
- Nederland _____ **0495 574 817** _____ Niet langer verkrijgbaar
Interlokale kosten. (No longer available.)

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Game Help, please call your local PowerLine number.

Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

• New Zealand ————— **09 415 2447** ————— **0900 97669***
National Rate. * (Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost: \$1.50 (+ GST) per minute).

• Norge ————— **81 55 09 70** ————— **81 55 09 70**
0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com
Mån-fredag 15-21, Lør-søndag 12-15
0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt support@no.playstation.com
Mån-fredag 15-21, Lør-søndag 12-15

• Portugal ————— **707 23 23 10**** ————— **707 23 23 10***
**Serviço de Atendimento ao Consumidor/ Serviço Técnico. *Custo de Chamada Local Serviço de Ajuda para Jogos

• España ————— **902 102 102** ————— **902 102 102**
Tariffa nacional Tariffa nacional

• Россия ————— **+7 (095) 238-3632**

• Sverige ————— **08 587 822 25** ————— **08 587 822 25**
support@se.playstation.com support@se.playstation.com
Mån-Fre 15-21, Lør-søndag 12-15 Mån-Fre 15-21, Lør-søndag 12-15

• Suisse/Schweiz/Svizzera — **0848 84 00 85*** ————— **0900 55 20 55***
Tariff appel national / Nationaler tariff / Tariffa Nazionale * (CHF 3.20 /Minute), (CHF 3.20 /minute), (CHF 3.20/minute).

• UK ————— **08705 99 88 77** ————— (No longer available.)
National rate. Calls may be recorded for training purposes

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to Powerline Game Help numbers. For Game Help, please call your local Powerline number.

www.genjips.com



The title "GENJI" is rendered in a large, stylized, metallic font. The letter "G" is on the left, followed by "E", "N", "J", and "I" on the right. A small "TM" trademark symbol is positioned to the upper right of the "I". The letters are set against a dark background. Behind the "E", "N", and "J" is a circular, ornate emblem with intricate patterns. A horizontal line, resembling a sword blade or a decorative bar, passes through the middle of the letters and the emblem.

WWW.GENJIPS2.COM

SCES-53328

 "PlayStation",  and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.  is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved.
Genji™ © 2005 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Game Republic. Genji is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved.

711719164319