

INSTRUCTION MANUAL

DYNASTY WARRIORS[®] GUNDAM[®] 2



⚠ WARNING: PHOTSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

READ BEFORE USING YOUR PLAYSTATION®2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM.

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures or blackouts when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain patterns or backgrounds on a television screen or when playing video games may trigger epileptic seizures or blackouts in these individuals. These conditions may trigger previously undetected epileptic symptoms or seizures in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. If you, or anyone in your family, has an epileptic condition or has had seizures of any kind, consult your physician before playing. IMMEDIATELY DISCONTINUE use and consult your physician before resuming gameplay if you or your child experience any of the following health problems or symptoms:

- dizziness
- altered vision
- eye or muscle twitches
- loss of awareness
- disorientation
- seizures
- any involuntary movement or convulsion

RESUME GAMEPLAY ONLY ON APPROVAL OF YOUR PHYSICIAN.

Use and handling of video games to reduce the likelihood of a seizure

- Use in a well-lit area and keep as far away as possible from the television screen.
 - Avoid large screen televisions. Use the smallest television screen available.
 - Avoid prolonged use of the PlayStation®2 system. Take a 15-minute break during each hour of play.
 - Avoid playing when you are tired or need sleep.
-

Stop using the system immediately if you experience any of the following symptoms: lightheadedness, nausea, or a sensation similar to motion sickness; discomfort or pain in the eyes, ears, hands, arms, or any other part of the body. If the condition persists, consult a doctor.

WARNING TO OWNERS OF PROJECTION TELEVISIONS:

Do not connect your PlayStation®2 system to a projection TV without first consulting the user manual for your projection TV, unless it is of the LCD type. Otherwise, it may permanently damage your TV screen.

HANDLING YOUR PLAYSTATION®2 FORMAT DISC:

- This disc is intended for use only with PlayStation®2 consoles with the NTSC U/C designation.
- Do not bend it, crush it or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional rest break during extended play.
- Keep this compact disc clean. Always hold the disc by the edges and keep it in its protective case when not in use. Clean the disc with a lint-free, soft, dry cloth, wiping in straight lines from center to outer edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

DYNASTY WARRIORS[®] GUNDAM[®] 2



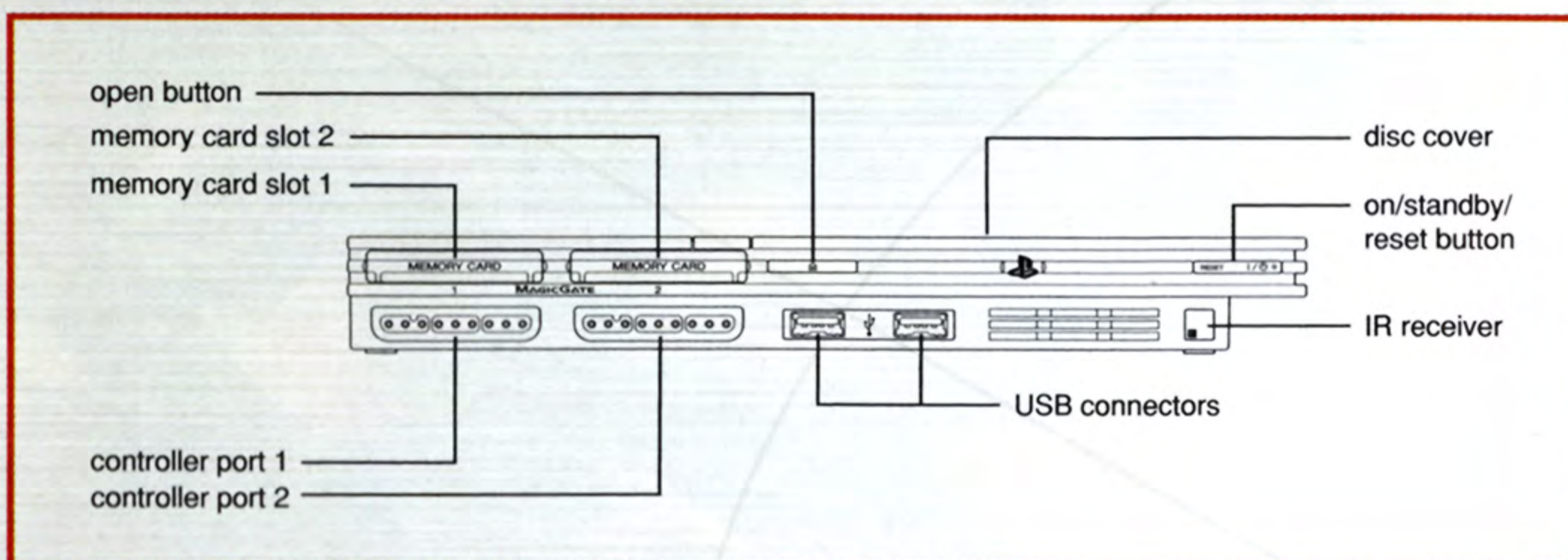
TABLE OF CONTENTS

Getting Started	2	Mission Mode.....	17
Starting Up.....	3	Versus Mode.....	22
Game Preparation	4	Warranty	23
Controls	7	Credits	47
Official Mode	10		

**"THAT'S WHY WE NEED TO SHOW THE WORLD
THE LIGHT IN PEOPLE'S HEARTS."**



GETTING STARTED



Set up your PlayStation®2 computer entertainment system according to the instructions supplied with your system. Check that the system is turned on (the on/standby indicator is green). Insert the **Dynasty Warriors: GUNDAM™ 2** disc in the system with the label side facing up. Attach game controllers and other peripherals as appropriate. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

[MEMORY CARD (8MB)(FOR PLAYSTATION®2)]

To save game settings and progress, insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1 of your PlayStation®2 system. You can load saved game data from the same memory card or any memory card (8MB)(for PlayStation®2) containing previously saved games.

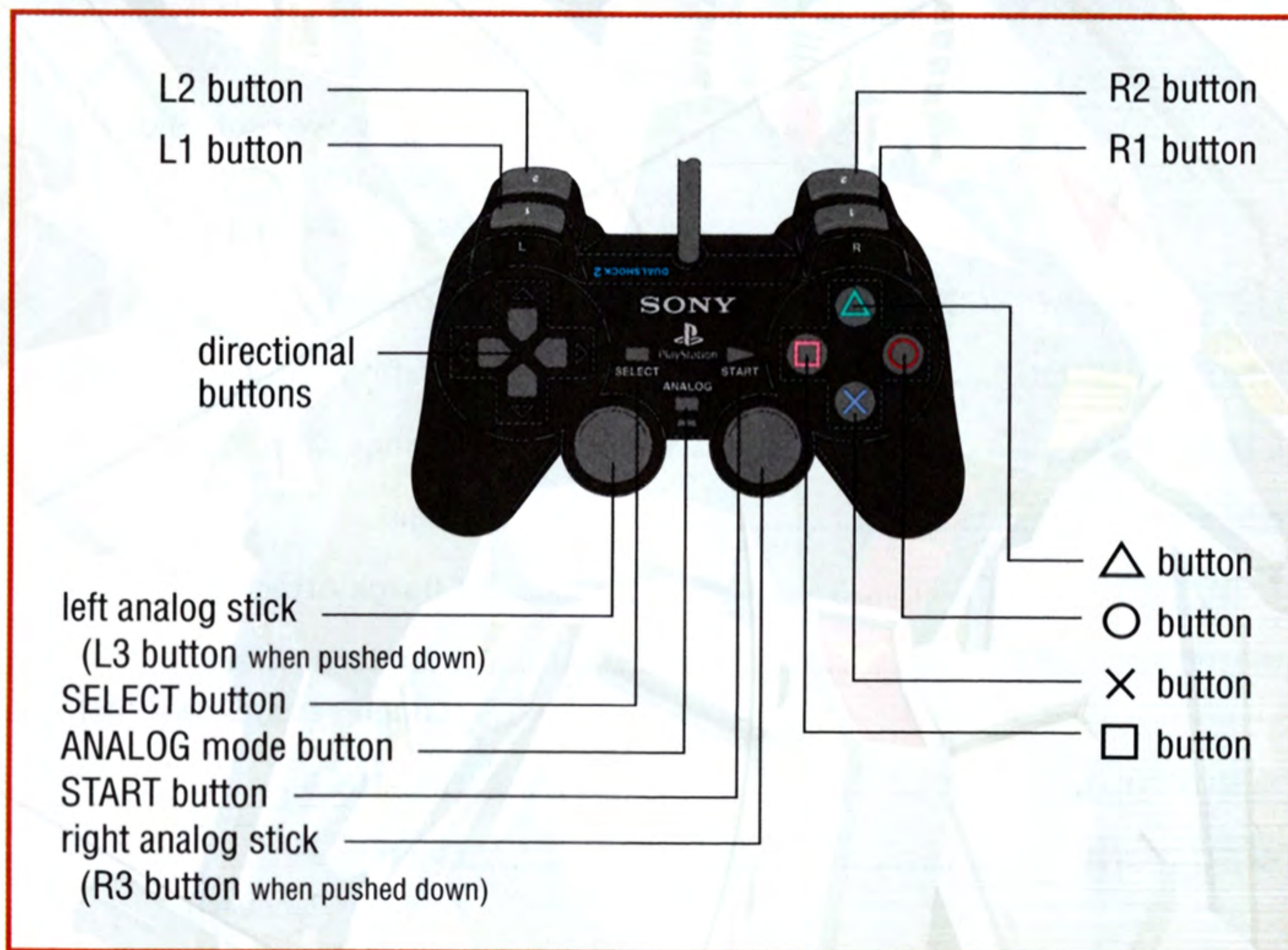
When Saving for the First Time

Saved data for this game will be created on your memory card (8MB)(for PlayStation®2). Insert the memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1. When the “Create new **Dynasty Warriors: GUNDAM™ 2** data” confirmation screen appears, select “Yes” and confirm your selection with the **X** button.

Note: Game supports only MEMORY CARD slot 1.

STARTING UP

[DUALSHOCK®2 ANALOG CONTROLLER CONFIGURATIONS]



When playing the game in single-player, please connect a DualShock®2 Analog Controller to Controller Port 1. Please do the same if you are using an DualShock® Analog Controller as well.

Note: This game can only be used with either the DualShock®2 Analog Controller or the DualShock® Analog Controller.

Note: When setting up a controller for use with this game, it will always start in Analog Mode. You also will not be able to use the Analog Mode switch to turn Analog Mode on the controller on or off.

GAME PREPARATION

GAME CONTROLS

[L1 BUTTON].....	Guard Shift Movement (Side to Side Strafing) Mid-Air Recovery
[LEFT STICK / DIRECTIONAL KEY].....	Movement
[START BUTTON]	Briefing
[R2 BUTTON].....	Change Map
[R1 BUTTON].....	Jump
[△ BUTTON].....	Charge Attack
[⊙ BUTTON].....	Standard Attack (Long Press) Smash Attack
[◎ BUTTON].....	SP Attack
[⊗ BUTTON].....	Dash Mid-Air Recovery Boost Dash (Press twice) Transform
[RIGHT STICK].....	Camera Control
[RIGHT STICK BUTTON].....	Lock On / Off

NOTES:

- For the controls for other screens such as Briefing, please see the key guide on the top right of the screen.
- Every button assignment and camera control can be changed by going to Options, Control Settings.

STARTING THE GAME

Insert the Dynasty Warriors: GUNDAM 2 disc into your PlayStation®2 console.

- * To save your game data, you will need a PlayStation®2 memory card (8MB) with 627KB or more of free space available.
- * Please make sure that the PlayStation®2 memory card (8MB) is inserted into the Memory Card Slot 1.

SAVE

[SAVING AFTER MISSIONS]

After a mission is complete, you will be able to save your data at the end of the results display. You can have up to 5 save data files.

- * In Mission Mode, you can also save at the Lobby Screen.

[SAVING DURING THE GAME]

Press the START button during a mission, then choose Interim Save at the Briefing Screen. You can only have one interim save data file at a time.

- * Once you complete the mission and save, the interim save data will be deleted.

LOAD

If you have saved game data from a previous session, you will need to choose which data to load upon starting the game.

[RESUMING A MISSION]

Choose either Official Mode or Mission Mode from the main menu, then choose your pilot and the mission you would like to continue.

[RESUMING AN IN-PROGRESS MISSION]

If you have interim save data from a previous session, select 'Restart' from the main menu.

THE DIFFERENT GAME MODES

Choose a mode to play from the main menu.

[OFFICIAL MODE]

Choose a pilot and play a series of missions assigned to that pilot. Meeting certain conditions will open up more pilots for you to choose from.

[MISSION MODE]

Choose a pilot and play through a variety of different missions. Meeting certain conditions will open up more pilots for you to choose from.

[VERSUS MODE]

Take part in competitive player versus player battles.

[GALLERY]

View background information on all the pilots, mobile suits and battleships in the game.

[OPTION]

Change various game settings, including audio, display and controller settings.

[RESTART]

Resume the game from an existing save data file.

- * Both Official Mode and Mission Mode can be played in single player or in two player co-op. When the message "2P PRESS START BUTTON" is displayed on the screen, a second player can press the START button on a second controller to join in the game.



CONTROLS

[THE GAME SCREEN]



1 Enemy Information:

The name of the enemy mobile suit you are currently fighting. The gauge represents the enemy mobile suit's armor.

2 Thruster Gauge:

Shows the amount of thruster propellant your mobile suit has remaining. Thruster propellant is depleted when jumping, dashing, mid-air recovering and boost dashing, and it will recover itself automatically over time.



3 SP Attack Icon:

This will flash when your mobile suit is able to perform an SP attack. The more your SP Attack level goes up, the more of these icons there will be.

4 SP Gauge:

When this gauge is maxed out your mobile suit will be able to use SP attacks. This gauge can extend up to three times its original length.

5 Enhancement Gauge:

Indicates when your mobile suit's abilities have been temporarily enhanced by an item. As time passes, this gauge will deplete and the enhancement will disappear when the gauge reaches empty.

RED: Double Attack Power

GREEN: Double Defensive Power

BLUE: Speed Increase

6 Field Strength / Battleship Armor:

Indicates the durability of the field or battleship (Allies: blue / Enemies: red or yellow). This gauge will deplete as the number of enemies defeated increases. and when it disappears completely, you can either control the field or destroy the battleship (although in some fields, a Defense Commander will appear). If there is a battleship on the

field, the durability gauges for both the field and the battleship will be displayed alternately.

7 Map:

Pressing the **R2** button switches the map type.

8 Combo:

Number of successful consecutive attacks. (Appears after five + consecutive attacks.).

9 Shot Down:

The number of enemy mobile suits shot down or destroyed.

10 Armor Gauge:

Displays the player's mobile suit armor level. Decreases after taking damage, and changes color as more damage is taken (blue → yellow → red). The game will end when the gauge is empty.

11 Lock-On Marker:

Displayed when your mobile suit locks on to a target.

CLOSE COMBAT DUEL

If your attack lines up with an enemy's attack, a Close Combat Duel will occur. During Close Combat Duel, press the buttons displayed on the screen in the order in which they are displayed. If you are able to press all of them within the time limit, you will win the clash, and send your enemy sprawling backwards by connecting with a follow-up attack. Failure will lead you to suffer the follow-up attack.



[CHECK YOUR ATTACK COMBINATIONS WITH ACTION INFO]

If you have good timing, you can unleash devastating combo attacks such as Standard Attack ➡ Charge Attack ➡ Boost Dash ➡ Dash Attack ➡ Dash Charge Attack. If you connect the Dash Charge attack to another Boost Dash, you can continue the combo attack as long as the Thruster Gauge doesn't overheat. However, depending on your pilot's level mobile suit, you may not be able to use all of the combo attacks. Be sure to check what combo attacks you can use by using Action Info. Action Info can be viewed by going to Player Settings / Info on the Briefing Screen, or by going to Mobile Suit Lab or Mobile Suit Info in Mission Mode.

[NORMAL ATTACK – □ BUTTON]

These are standard attacks usually comprised of a close range attack performed with a melee weapon. They can also be chained together for combo attacks.

[CHARGE ATTACK – ▲ BUTTON]

Long range attacks that are unique to each mobile suit, charge attacks can also be combined with normal attacks to increase the variety of charge attacks.

[BOOST DASH – ✕ BUTTON (AFTER LANDING A CHARGE ATTACK)]

If you press the ✕ button after landing certain charge attacks, your mobile suit will perform a body slam and send the enemy it connects with flying. Boost dashes can also be chained into dash attacks.

SP (SPECIAL) ATTACKS: ◎ BUTTON

Your mobile suit will be able to use SP attacks as long as it has at least one bar remaining in the SP Gauge. If you raise your mobile suit's SP attack level, you will be able to charge up to three bars' worth of SP gauge. Once you charge up two bars or more, your mobile suit will be able to use an even more powerful attack. Some mobile suits' methods of attack are different and use one bar's worth of the SP gauge for different SP attacks. SP Attack Level is determined by the mobile suit's parts.



SP Level 1



SP Level 2



SP Level 3

[MID-AIR SP ATTACK: ◎ BUTTON – WHILE JUMPING]



If you use an SP attack while jumping you can execute a Mid-Air SP Attack.

* Be aware that some mobile suits are incapable of performing Mid-Air SP Attacks.

[HYPER SP ATTACK: ◎ BUTTON – WHEN YOUR MOBILE SUIT'S ARMOR GAUGE IS DANGEROUSLY LOW]

Your mobile suit will perform a super powered SP attack.

[COMBINATION SP ATTACK: ◎ BUTTON – DURING SPECIAL CONDITIONS]

This will perform an even more powerful SP attack. Sometimes when you are near a second player or other special pilot and use an SP attack, your mobile suit will execute a Combination SP Attack. In Mission Mode the method of attack may change depending on your relationship with the other pilot.



- * A light beam connecting you and another pilot indicates that a combination SP attack can be executed.
- * There may be occasions when two enemy pilots perform combination SP attacks as well.

OFFICIAL MODE

Official Mode will progress in the following way.

1. [CHOOSE A PILOT]

Choose the pilot you would like to control. By meeting certain conditions, you can unlock more pilots.

2. [CHOOSE A MISSION]

Choose the mission you would like to play and its difficulty level. You can also view the pilot's personal history here. Press the  button to switch to a screen where only the missions are displayed.

* Pilots that have cleared all of the missions will be able to choose more mobile suits to pilot. However, only the mobile suits with all required parts will be available for selection. Some mobile suits will also require a license.

3. [BRIEFING]

Here you can equip skills and check ally and enemy placements, as well as the conditions required for victory.

4. [MISSION START]

Fight against enemy mobile suits and aim to complete the victory conditions. When you shoot down an enemy Ace Pilot or Defending Officer, you will be rewarded with Pilot Points. Once you complete the victory requirements, the mission will be cleared. If you fail the mission, allow your mobile suit's armor gauge to fall to 0, or if the time limit expires, the game will be over.

* However, even if the game ends you will still be able to keep any Pilot Points you earned.

5. [MISSION CLEAR]

You will receive bonus points in accordance with your activities during the mission, and your pilot will continue to grow. Acquire skills or parts here as well.

6. [NEXT MISSION]

BRIEFING

The Briefing screen will be displayed before every mission. You can also view this screen by pressing the START button during a mission. The Briefing screen can be used to change player settings, check enemy and ally placements and confirm requirements for the mission.

[PLAYER SETTINGS / PLAYER INFO]

This will display information for the pilot and mobile suit you are currently controlling.

PILOT INFORMATION

Lv. (pilot level): Indicates the pilot's growth. Collect pilot points to increase, up to a maximum of 50.



Melee: The attack power of your close-range weapons.

Shot: The attack power of your shot, or long-range weapons.

Defense: The amount by which damage taken from enemies will be reduced.

Pilot Points: The pilot's experience value. These values increase by shooting down enemy Ace Pilots or Defending Officers and by clearing missions.

Newtype / Cyber-Newtype: Displayed on Newtype or Cyber-Newtype pilots. Some mobile suits can only be piloted by Newtype pilots.

CHANGE SKILL / SKILL INFO

This lets you change your pilot's equipped skills. Skills are special abilities learned by pilots. These skills become effective during battle. You can equip up to three skills at a time. To equip a skill, choose from the list of acquired skills and press the $\otimes$ button. Un-equip a skill by pressing the $\otimes$ button again. Press the $\blacksquare$ button to remove all equipped skills.

* During missions you can only use Skill Info to check what skills you are using, not to change them.

LICENSE INFO

Check which licenses you have attained.

Licenses are required in order to pilot certain mobile suits. Licenses can be acquired by going through License Missions in Mission Mode.

* This screen will only be shown in Mission Mode.



PARTS INFO

Check the parts of the mobile suit you are currently piloting. Different parts will allow you to change the properties of your mobile suit. Parts can be acquired by clearing missions, and they can also be exchanged for other parts or upgraded in Mission Mode's Mobile Suit Lab.



SKILLS

Check which skills the mobile suit you are currently piloting can learn. The skills displayed here can be earned by clearing missions.



ACTION INFO

Check which actions you can execute. As your pilot's level goes up, the number of standard and charge attacks will increase.

SOUND SELECT

Change the BGM.

* This will only be displayed during Mission Mode missions (except for Story Missions).

[UNIT / FIELD INFO]

Displays the positions of all active mobile suits and ships, as well as information about that location. Press the **L1** and **R1** buttons to switch between Units and Field.

**[VICTORY CONDITIONS]**

Displays the conditions for both victory and defeat. These may change as the mission progresses.

[MISSION LOGS]

Displays the different Battle Objective Messages and character dialogue that has taken place since the mission began. Use the **L1** and **R1** buttons to switch between the different types of messages. Messages with character voices can be replayed by selecting them and pressing the **X** button.



* This will only be displayed during a mission.

[START MISSION]

Begins the mission.

* This will only be displayed during a mission.

[INTERIM SAVE]

This will save the game while a mission is in-progress.

* This will only be displayed during a mission.

[RESUME MISSION]

This will return you to an in-progress mission and allow you to resume fighting.

* This will only be displayed during a mission.

[QUIT MISSION]

Exit the current mission and return to the Main Menu.

[ITEMS]

Every now and then items will appear during battles. Acquiring these items & using them will have various effects, such as recovering your mobile suit's armor gauge or boosting its abilities.

You can pick up these items simply by having your mobile suit touch them. Once they appear, they will disappear again if they are not quickly collected.

Items will appear during the following situations:

- You shoot down an enemy mobile suit (also depends on your number of kills and your combo attack number)
- You shoot down a Defense Commander or Ace Pilot
- You destroy a container or other item



SAMPLE ITEMS



Energy Pack: This will recover a little bit of armor gauge.



Haro: This will completely recover your armor gauge, SP gauge, and thruster gauge all at once.



Energy Tank: This will greatly recover your armor gauge.



Spark Ball: This will release a strong electrical current and power down every nearby enemy mobile suit.



Energy Carrier: This will recover your entire armor gauge.



Power Weapon: This will double your mobile suit's attack power for 30 seconds.



Tension Charge: This will recover one level of SP gauge.



Heavy Guard: This will double your mobile suit's defensive power for 30 seconds.



Tension Max: This will fill up your SP gauge to its maximum.



Hyper Reactor: Your mobile suit's movement speed will increase and its thruster gauge depletion will be reduced for a period of 30 seconds.

MISSION REWARD

When you clear a mission, the Result Report screen will be displayed. You will also sometimes receive skills or mobile suit parts.

[POST-BATTLE REPORT]

Your post-battle report is determined by the number of enemy mobile suits you destroyed and the damage you took, as well as the difficulty level of the mission. Your pilots will receive Pilot Points in accordance with their battle performance.



[SKILL ACQUISITION]

When you clear a mission, you will sometimes receive skills for the mobile suit that you used for that mission. The likelihood of gaining skills in this way depends on the skills themselves. This is also affected by the pilot's level and the rank of their mobile suit's body parts. The skills that can be acquired with the current mobile suit, as well as the likelihood of acquiring them, can be checked on the Briefing screen under Player Settings / Info, Skills.



[HOW TO ACQUIRE A VARIETY OF SKILLS]

The skills that you can acquire are determined by the individual mobile suits. In order to acquire certain skills, you will need to clear missions using a variety of different mobile suits. If you collect all the necessary parts for a certain mobile suit, you will then be able to pilot that mobile suit.

[ACQUIRING PARTS]

You can receive mobile suit parts by clearing various missions.

You will always be able to get one part for the mobile suit you are currently piloting, and a part for the mobile suit piloted by an enemy Ace Pilot.

Other mobile suit parts can be acquired more easily the more enemy mobile suits you have destroyed (e.g.: the more Zaku II mobile suits you shoot down, the more your chances of acquiring Zaku II parts will go up).

These acquired parts can be shared among all the different pilots.

**THE PROCESS OF ACQUIRING PARTS**

1. Select a part using the Up and Down buttons.
2. Press the **X** button to acquire the selected part. If you already possess that part, you will end up exchanging it for the new one. Take a good look at the part's properties, then make a decision as to whether you will exchange it or abandon it.
3. Once you have acquired all the parts you can or want, press the **△** button to end the parts acquisition screen. Any parts that you did not choose to acquire will be abandoned.

MISSION MODE

MISSION MODE OUTLINE

In Mission Mode you can enjoy a large variety of missions.

[CHALLENGE AND COMPLETE A MULTITUDE OF MISSIONS!]

The missions you can play in Mission Mode are divided into seven different categories. By meeting certain conditions, the number of missions you can take part in will increase.

Story Mission: Enjoy a series of missions that revolve around each pilot's individual stories.

Free Mission: Enjoy a series of missions with widely varying situations.

Collection Mission: These are missions that are tailor-made for collecting certain mobile suit parts.

License Mission: Completing these missions will enable you to acquire licenses for certain mobile suits.

Friendship Mission: These are missions that will help you to improve the relationships and raise Friendship between pilots.

Extra Mission: Special, very difficult missions.



[DIFFERENCES BETWEEN OFFICIAL MODE AND MISSION MODE]

The basic progression of missions in Mission Mode is the same as it is in Official Mode, but there are some factors that are unique to Mission Mode.

- If you are able to meet certain conditions you will be able to pilot the mobile suit of your choice at any time (with the exception of certain missions).
- Every time you select one of these missions, ally mobile suits, enemy mobile suits, the stage and the time of day for the stage will all be determined randomly (again, with the exception of certain missions).
- The battle situation may change depending on the player's actions.



The more Haro moves to the right, the more intense the battle situation will be.

[UPGRADE YOUR PARTS AND POWER UP YOUR MOBILE SUIT!]

You can acquire mobile suit parts at the end of every successful mission. In Mission Mode, you can further upgrade those parts and exchange them freely for parts from other mobile suits. Part upgrades can be performed at the Mobile Suit Lab. New missions may be made available depending on the technical level of the lab.



[BONDS FORGED ON THE FIELD OF COMBAT!]

In Mission Mode, pilots have relationships that are expressed as Friendship. At its most basic level, Friendship will increase when you fight together with another pilot, and it will decrease when you fight against them. There are even some special missions that will only appear when certain pilots' Friendship reaches certain levels. You can check on your current Friendship status by going to Lounge – Relation Info.



HOW TO BEGIN MISSION MODE

Once you select a pilot, the Lobby screen will appear. From here you can choose your next actions. If you fulfill certain conditions, more pilots will be unlocked.



Menu

Topics

You will be informed whenever new updates make an appearance. Press the **⓪** button to display these updates.

MOBILE SUIT LAB

In the Mobile Suit Lab, you can view information about each mobile suit part as well as choose to upgrade those parts.

[MOBILE SUIT INFO]

Here you can view information on all of the mobile suit parts you have collected to date. If you do not yet have all of the parts for a certain model of mobile suit, the message "Not Enough Parts" will be displayed. You cannot pilot a mobile suit for which you do not yet have all the parts. Use the **←** and **→** Directional buttons to select a mobile suit, then press the **⊗** button to view information about its parts, see which skills that suit can acquire, or check which actions that suit can perform.

[ADDING SPECIAL EQUIPMENT (ATTACHMENT) / ENHANCING PARTS (UPGRADE) / CREATING PARTS (DEVELOPMENT)]

The staff at the Mobile Suit Lab are always searching for more mobile suit parts. If you can provide them the parts they need, they can upgrade or exchange your parts. Here are the three categories of searches.

Attachment: This will add special effects to the part. The higher the part's rank, the stronger the effect will be.

Upgrade: This will enhance the part and improve its properties.

Development: This will let you exchange your parts for other mobile suit parts. The lab also has a level of its own, called the Tech Level. The more parts you submit to the lab, the more its tech level will grow. As its tech level grows higher, you will be able to take advantage of the following benefits:

- The number of special equipment additions you can make will increase.
- Upgrading parts will give them higher property boosts.
- Parts received through development will have better properties.
- The number of parts you can simultaneously submit to both Upgrade and Attachment will increase.
- New missions will be unlocked.

LOUNGE

In the Lounge, you view a variety of information on every pilot in the game.

[CHANGE SKILL]

Change the skills equipped by the pilot.

[LICENSE INFO]

Check which licenses the pilot possesses. Some mobile suits require licenses before they can be piloted.



[RELATION INFO]

Check the Friendship levels between the selected pilot and other pilots. There are seven levels of Friendship in total, from Contempt to Friendship. Friendship goes up when you fight together with other pilots, and it goes down when you fight against them.

Pilots that have achieved a certain level of Friendship can pair up to execute

Combination SP Attacks. The higher the Friendship level is, the more this attack will change, sometimes including large boosts in attack power. The level of Friendship required to use Combination SP attacks varies depending on the battle situation.

In addition, some pilots will have special missions made available to them if their Friendship levels with certain pilots reaches certain levels. As long as you don't fight against another pilot, your Friendship with them will gradually increase.

**[FRIENDSHIP DIFFERS FOR EVERY PILOT]**

Each pilot you can choose possesses different Friendship levels with other pilots, and any Friendship level changes made when playing as them will not carry over when you play as other pilots. Also, please be aware that pilots will not form Friendships with anyone other than you, the player.

TERMINAL

Here you can check your messages from the Terminal Master (the guide for Mission Mode) as well as from other pilots. By reading your messages, you will sometimes find new missions become available to you. Also, when a choice is displayed, the decision you make for that choice may affect your Friendship with other pilots or cause new missions to appear. You will be alerted in Topics whenever a new message appears, so please check on them as soon as you can. You can use the **L1** and **R1** buttons to switch between new messages and old ones. If you choose to re-read an old message that gave you a choice the first time you read it, you will not be able to make a new decision for that choice.

VERSUS MODE

HOW TO BEGIN VERSUS MODE

In versus mode, players can compete against each other using three different rule sets.

1. In the Main Menu, select Versus Mode.
2. Select a game mode.
3. The first player (1P) will select the stage and the time limit.
4. The first player and second player (2P) will each be able to select the pilot and mobile suit of their choice. The pilots and mobile suits available for selection will be the same as the ones in Official Mode and Mission Mode.
 - * Unlike Mission Mode, in Versus Mode pilots can control any mobile suit that has all of its parts without the need for a license.
5. Select a handicap. The more stars a player has, the more of an advantage they will have.
6. The Briefing screen will then be displayed. Be sure to read the victory conditions.

Once 1P and 2P both select Start Mission, the versus match will begin. If you still wish to make changes to the settings at this point, press the  button to go back to the previous screen.

TYPES OF VERSUS MODES

There are three different types of Versus Modes.

[WAR MODE]

The first player to complete the Operation Objectives and earn 1000 points (or has the highest score when time runs out) will be declared the winner.

[SUDDEN DEATH MODE]

The player with the most points when time runs out will be declared the winner.

[HUNTING MODE]

Each player is designated as Hunter or Target. Hunters earn points for shooting down Targets and Targets earn points for evading Hunters.

LIVE HELP NOW AVAILABLE ONLINE!

Ever get stuck and just need that extra edge to beat the level? Having problems getting your game to work properly? Now you can get one-on-one help from NAMCO BANDAI Games America Inc. using your web browser! Simply go to livehelp.namco.com for more details. Live Counselors available from 9am-5pm Monday-Friday Pacific Time.

NAMCO BANDAI Games America Inc. ATTN: Customer Service 4555 Great America Parkway, Suite 201 Santa Clara, CA 95054

Before returning any defective materials to us, please contact us for a Return Merchandise Authorization (RMA) number. You can reach us at the address above, via e-mail at support@namcobandaigames.com or contact us at (408) 235-2222. Please note that any materials sent to us without an RMA number will be refused and returned. We highly recommend that you use a traceable and / or insured method of shipping the materials to us.

NAMCO BANDAI Games America Inc. Online: www.namcobandaigames.com Visit our Website to get information about our new titles.

LIMITED WARRANTY: NAMCO BANDAI Games America Inc. warrants to the original purchaser that this NAMCO BANDAI Games America Inc. game pack shall be free from defects in material and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. If a defect covered by this limited warranty occurs during this 90-day limited warranty period, NAMCO BANDAI Games America Inc. will repair or replace the defective game pack or component part, at its option, free of charge. This limited warranty does not apply if the defects have been caused by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering, or any other cause not related to defective material or workmanship.

LIMITATIONS ON WARRANTY: Any applicable implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are hereby limited to ninety (90) days from the date of purchase and are subject to the conditions set forth herein. In no event shall NAMCO BANDAI Games America Inc. be liable for consequential or incidental damages resulting from the possession or use of this product. The provisions of the limited warranty are valid in the United States only. Some states do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. This limited warranty provides you with specific legal rights. You may have other rights which vary from state to state.

To register product online go to
WWW.NAMCOREG.COM

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE CONSOLE DE JEU PLAYSTATION®2.

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'éclairs 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.

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

- 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.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Arrêtez immédiatement d'utiliser la console si vous ressentez l'un des symptômes suivants : faiblesse, nausée ou sensation similaire de mal du virtuel ; gêne ou douleur aux yeux, oreilles, mains, bras ou tout autre partie du corps. Si ces symptômes persistent, consultez un médecin.

AVERTISSEMENT AUX UTILISATEURS DE TELEVISIONS A RETROPROJECTION :

Ne raccordez pas votre console PlayStation®2 à une télévision à rétroprojection avant d'avoir consulté le manuel de l'utilisateur de votre télévision, à moins qu'il ne s'agisse d'une télévision de type LCD. Dans le cas contraire, vous pourriez endommager l'écran de votre télévision de manière irréversible.

PRECAUTIONS D'UTILISATION DE VOTRE DISQUE PLAYSTATION®2 :

- Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2 commercialisé dans les pays utilisant le système PAL.
- Veillez à ne pas le plier, l'écraser ou l'immerger dans un liquide.
- Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide.
- Lorsque vous jouez pendant des périodes prolongées, assurez-vous de faire des pauses de temps à autre.
- Veillez à garder ce disque propre. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par ses bords et remettez-le dans son boîtier lorsque vous ne l'utilisez pas.

Si la surface du disque est sale, essuyez-la avec un chiffon doux et sec, en allant du centre au bord du disque. N'utilisez jamais de solvant ou de produit nettoyant abrasif.

DYNASTY WARRIORS[®] GUNDAM[®] 2



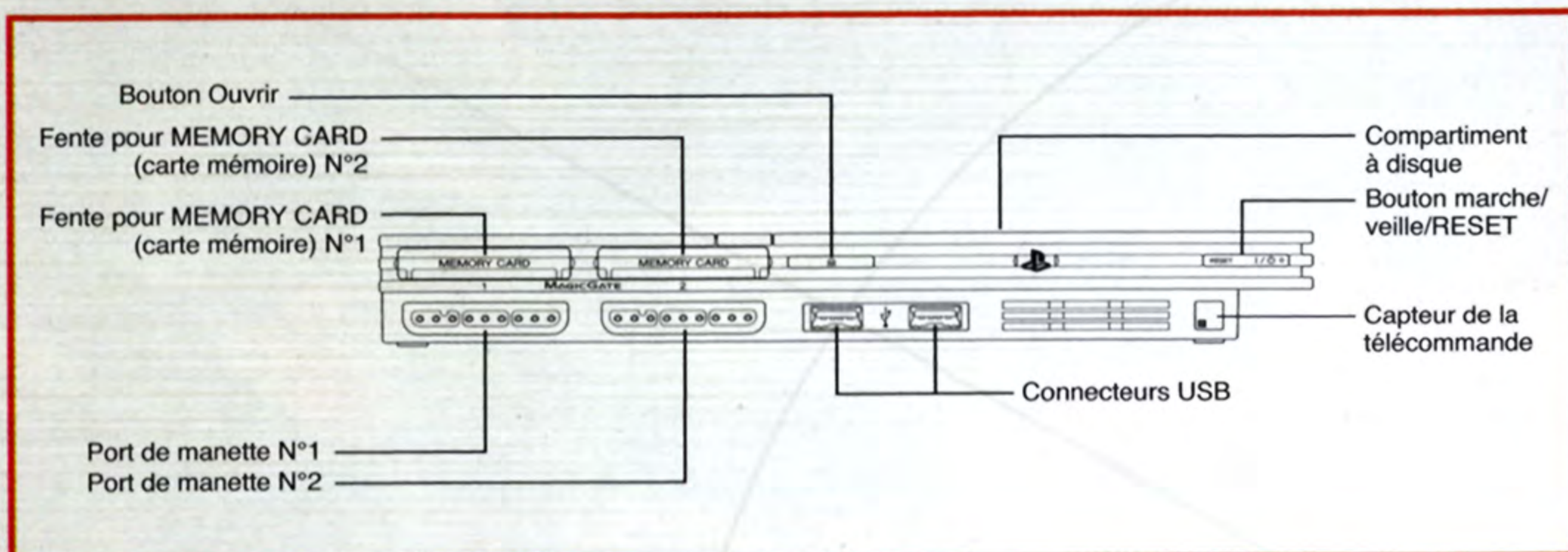
CONTENTS

Installation.....	26	Mode Mission.....	41
Pour Commencer.....	27	Mode Duel.....	46
Préparation de la partie.....	28	Crédits.....	47
Commandes.....	31	Garantie.....	49
Mode Officiel.....	34		

« VOILÀ POURQUOI NOUS DEVONS MONTRER AU MONDE ENTIER
LA LUMIÈRE QUI ILLUMINE LE CŒUR DES GENS »



INSTALLATION



Installez votre système de loisir interactif PlayStation®2 en respectant les instructions de son mode d'emploi. Vérifiez que la console est allumée (l'indicateur marche/veille est vert). Insérez le disque **Dynasty Warriors Gundam™ 2** dans le compartiment à disque, face imprimée vers le haut. Branchez les manettes de jeu et les accessoires nécessaires. Suivez les instructions à l'écran et consultez ce manuel pour obtenir des informations sur l'utilisation du jeu.

[MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) (8MB)(POUR PLAYSTATION®2)]

Pour sauvegarder les paramètres de jeu ainsi que votre progression, insérez une memory card (carte mémoire) (8MB)(pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N° 1 de votre console. Vous pouvez charger des données de jeu à partir de toute memory card (carte mémoire) (8MB)(pour PlayStation®2) contenant de précédentes sauvegardes.

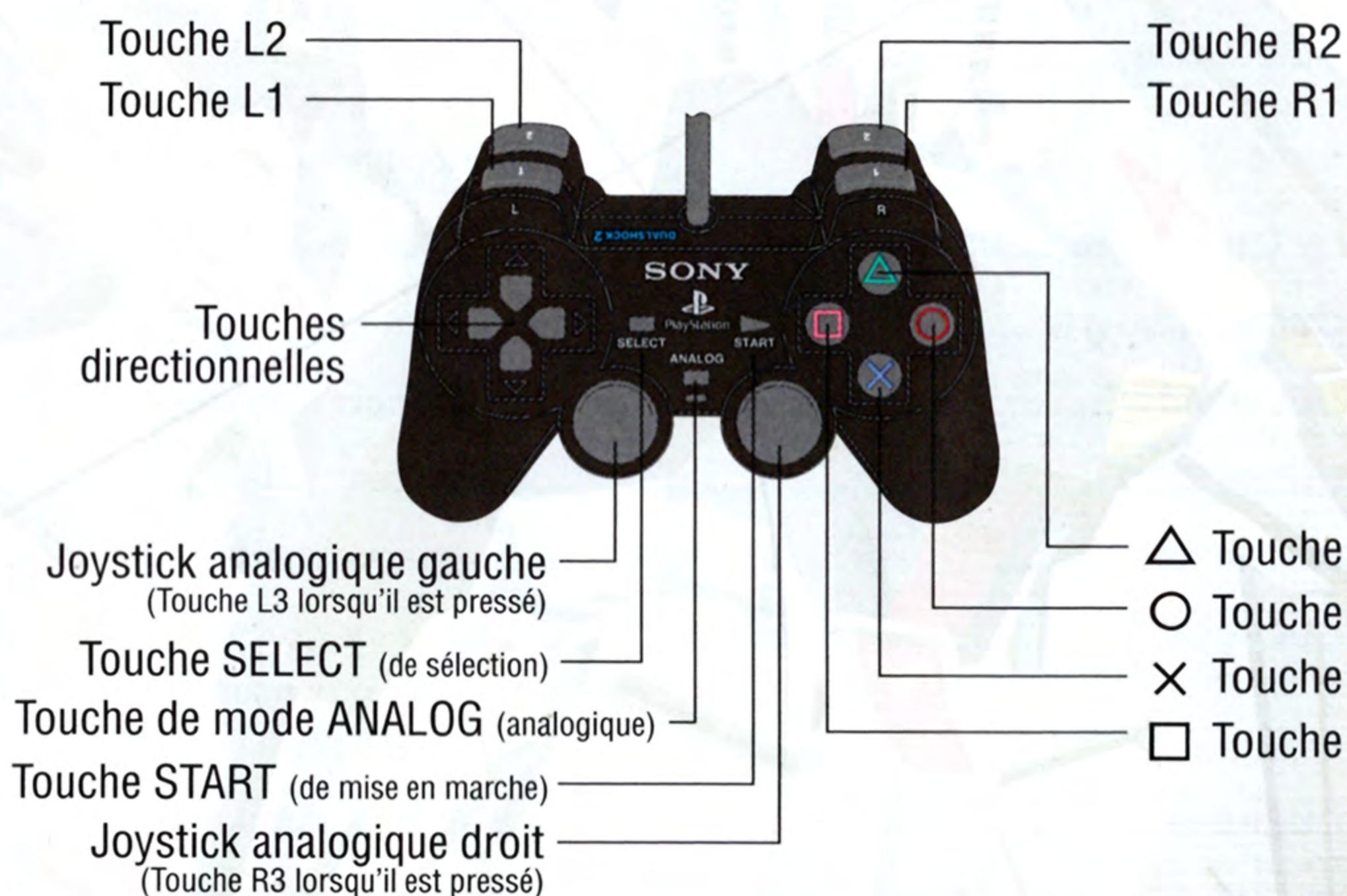
Lors d'une sauvegarde pour la première fois

Les données sauvegardées pour ce jeu seront créées sur votre memory card (carte mémoire) (8MB)(pour PlayStation®2). Insérez la memory card (carte mémoire) (8MB)(pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N° 1. Lorsque l'écran de confirmation « Créer de nouvelles données » **Dynasty Warriors Gundam™ 2** » s'affiche, sélectionnez « Oui », puis confirmez votre choix avec la touche **X**.

Remarque : le jeu prend uniquement en charge la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N° 1.

POUR COMMENCER

[COMMANDES DE LA MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK®2)]



Lorsque vous jouez en solo, veuillez connecter une manette analogique (DualShock 2) dans le port 1. Veuillez faire la même chose si vous utilisez une manette analogique (DualShock).

- * Ce jeu peut être utilisé soit avec une manette analogique (DualShock 2) ou une manette analogique (DualShock).
- * Lorsque vous régler une manette à utiliser pour ce jeu, elle commencera toujours en Mode Analogique. Vous ne serez pas non plus capable d'utiliser le mode Analogique pour éteindre ou allumer le mode Analogique de la manette.

PRÉPARATION DE LA PARTIE

COMMANDES

[TOUCHE L1]		Parede latérale Mitrailade d'un côté à l'autre Rétablissement en vol
[JOYSTICK DE GAUCHE / DIRECTIONNELLE]		Se déplacer
[TOUCHE START]		Briefing
[TOUCHE R2]		Changer la carte
[TOUCHE R1]		Sauter
[TOUCHE ▲]		Attaque charge
[TOUCHE ■]		Attaque normale Pression longue Attaque éclair
[TOUCHE ◎]		Attaque spéciale
[TOUCHE ⊗]		Sprint Rétablissement en vol Sprint boost (En appuyant deux fois) Changer de forme
[JOYSTICK DROIT]		Commandes caméra
[TOUCHE R3]		Verrouiller/déverrouiller

NOTES:

- Pour les commandes des autres écrans comme Briefing, veuillez vous référer au guide clé dans le coin supérieur droit de l'écran.
- Vous pouvez choisir de la disposition de vos boutons et le contrôle de la caméra en allant dans le mode Options, Paramètres Commandes.

COMMENCER UNE PARTIE

Veillez insérer le disque Dynasty Warriors Gundam 2 dans votre console PlayStation®2.

- * Afin d'installer le jeu sur le BB Unit de votre Playstation, rendez vous à l'onglet Option à partir du menu principal, ensuite, choisissez Installez. Vous devez disposer d'au moins 512KB d'espace libre pour installer le jeu.
- * Pour sauvegarder vos données, vous devez posséder une carte mémoire pour PlayStation®2 (8MB) avec au moins 627KB d'espace libre.
- * Assurez vous que la carte mémoire pour PlayStation®2 (8MB) est insérée dans la fente pour carte mémoire 1.

SAUVEGARDER

[SAUVEGARDER APRÈS LES MISSIONS]

Après avoir terminé une mission, vous serez en mesure de sauvegarder vos données après avoir vu les résultats. Vous pouvez avoir jusqu'à 5 fichiers de sauvegarde.

- * En Mode Mission, vous pouvez aussi sauvegarder au Écran Hall.

[SAUVEGARDER LORS DE LA PARTIE]

Appuyez sur la touche START au cours d'une mission, ensuite, choisissez Sauvegarde intermédiaire à l'écran Briefing. Vous pouvez seulement avoir un seul fichier de données sauvegardé temporairement.

- * Après avoir complété la mission et sauvegardé, le fichier temporaire sera effacé.

CHARGER

Si vous avez sauvegardé une partie en cours de combat, vous devrez choisir laquelle vous voulez charger avant de commencer à jouer.

[REPRENDRE UNE MISSION]

Choisissez entre le Mode Officiel ou le Mode Mission à partir du menu principal, ensuite, choisissez votre pilote et la mission que vous désirez reprendre.

[REPRENDRE UNE MISSION EN COURS]

Si vous possédez un fichier de sauvegarde temporaire provenant d'une partie en cours de combat, choisissez « Reprendre la mission » à partir du menu principal.

LES DIFFÉRENTS MODES DE JEU

Choisissez le mode que vous voulez à partir du menu principal.

[MODE OFFICIEL]

Choisissez un pilote et jouez dans plusieurs missions assignées à ce pilote. Répondre à certaines conditions vous permettra de débloquenter de nouveaux pilotes.



[MODE MISSION]

Choisissez un pilote et jouez dans de nombreuses missions différentes. Remplir certaines conditions vous permettra de débloquenter de nouveaux pilotes.

[MODE DUEL]

Faites des combats entre deux joueurs.

[GALERIE]

Voyez les informations de base de tous les pilotes, des armures mobiles et des vaisseaux de batailles du jeu.

[OPTIONS]

Réglez les divers paramètres du jeu, y compris les réglages audio, les paramètres d'affichage et la configuration de la manette.

[RECOMMENCER]

Recommencez la partie à partir d'un fichier de sauvegarde existant.

- * Les deux modes (Officiel et Mission) peuvent se jouer en solo ou à deux joueurs en mode coopératif. Lorsque le message « 2P Press Start » (Joueur 2, Appuyer sur Start), est affiché à l'écran, un deuxième joueur peut appuyer sur la touche Start sur une deuxième manette pour se joindre à la partie.

COMMANDES

[L'ÉCRAN DE JEU]



1 Information sur les ennemis : Le nom de l'armure mobile ennemie contre laquelle vous vous battez présentement. La barre d'indication représente la vitalité de l'ennemi.

2 Jauge de Propulsion : Indique la quantité de propulsion qui reste à votre unité. La propulsion est activée lorsque vous sautez, vous élanchez, vous vous rétablissez en vol et lors des attaques de puissance. Elle va se recharger par elle-même au fur et à mesure que le temps passe.



3 Icône d'attaque SP : Vous la verrez clignoter lorsque votre unité pourra effectuer une attaque SP. Plus votre niveau d'attaque SP augmente, plus vous aurez de ces icônes.

4 Jauge de SP : Lorsque cet indicateur est au maximum, votre armure mobile sera en mesure d'utiliser des attaques SP. Cet indicateur peut atteindre trois fois sa taille originale.

5 Jauge de perfectionnement : Si l'un de vos attributs a été amélioré par un article, une de ces jauges va apparaître. La jauge s'épuise avec le temps et l'amélioration disparaît lorsqu'elle est vide.

ROUGE : Puissance d'attaque double
VERT : Puissance de défensive double
BLEU : Augmentation de la vitesse

6 Durabilité du champ / Durabilité des vaisseaux de bataille : Représente la durabilité du champ ou des vaisseaux de batailles (Alliés : bleu/ Ennemis : rouge ou jaune). Cet indicateur va diminuer en même temps que le nombre d'ennemis baisse, et lorsqu'il disparaît entièrement vous pouvez soit prendre le contrôle du champ ou détruire le vaisseau de bataille (même si dans quelques champs, un gardien défensif va apparaître). Si vous retrouvez un vaisseau de bataille sur le

terrain, les indicateurs de durabilité à la fois pour le terrain et pour le vaisseau seront affichés en alternance.

7 Carte :
 Touche **R2** for la changer.

8 Combo :
 Le nombre d'attaques réussies consécutives. (Apparaît après plus de cinq attaques consécutives).

9 Abbatus :
 Le nombre d'unités mobiles ennemies descendues ou détruites.

10 Jauge de l'armure :
 Affiche le niveau de vitalité de l'armure mobile du joueur. Elle diminue après avoir reçu des dommages, et change de couleur plus les dommages s'accumulent (bleu ➡ jaune ➡ rouge). La partie se termine lorsque cet indicateur est vide.

11 Cible verrouillée :
 Affichée lorsque votre armure mobile verrouille une cible.

CORPS À CORPS

Si votre attaque survient en même temps que celle d'un ennemi, une situation de Corps à Corps surviendra. Lors de ces situations, appuyez sur les touches affichées à l'écran dans l'ordre qu'ils apparaissent. Si vous êtes en mesure d'appuyer sur tous les boutons en respectant la limite de temps, vous gagnerez le duel et enverrez votre ennemi sur le dos en enchaînant avec une attaque complémentaire. Si vous perdez, vous serez victime d'une attaque complémentaire.

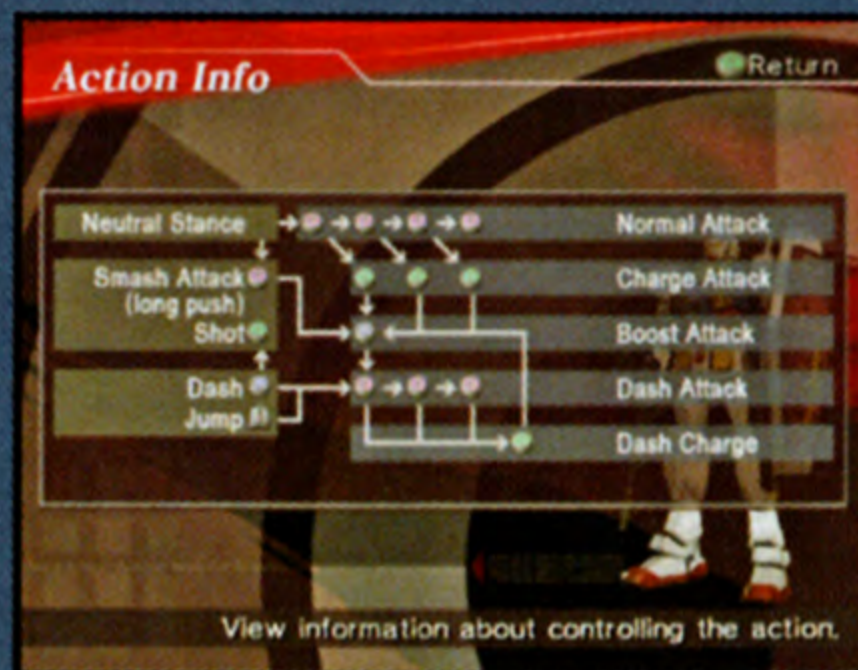


[VÉRIFIEZ VOS COMBINAISONS D'ATTAQUES AVEC VOS INFORMATIONS D'ACTION]

Si vous le faites au bon moment, vous pouvez exécuter des attaques combos dévastatrices telles qu'Attaque Normale ➡ Attaque charge ➡ Sprint boost ➡ Sprint ➡ Attaque charge Sprint. Si vous enchaînez une attaque charge Sprint

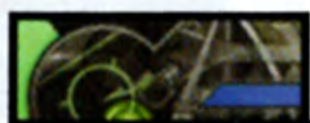
avec une attaque Sprint boost, vous pouvez continuer l'attaque combo tant et aussi longtemps que la jauge de propulsion ne surchauffe pas. Toutefois, dépendamment du niveau de l'unité de votre pilote, il se peut que vous ne soyez pas en mesure d'utiliser toutes ces attaques combos. Assurez-vous de vérifier quels combos vous pouvez utiliser en utilisant Infos action, que vous retrouvez en allant à Paramètres

Commandes/Info de l'écran Briefing, ou en allant au Labo Mobile Suits ou au Infos Mobile Suits dans le mode Mission.



ATTAQUES SPÉCIALES (SP): TOUCHE ◎

Votre Mobile Suit sera en mesure d'utiliser des attaques SP si possède encore une barre dans l'indicateur de SP. Si vous faites augmenter le niveau d'attaque spécial de votre Mobile Suit, vous serez en mesure de remplir un maximum de trois barres dans l'indicateur SP. Après avoir chargé au moins deux barres, votre Mobile Suit sera en mesure d'utiliser une attaque encore plus puissante. Quelques méthodes d'attaque des Mobile Suits sont différentes et utilisent l'équivalent d'une barre de SP pour différentes attaques SP. Les Niveaux d'attaque SP sont déterminés par les parties du corps de Mobile Suit.



SP Niveau 1



SP Niveau 2



SP Niveau 3



[ATTAQUE SP EN VOL : TOUCHE ◎ (EN SAUTANT)]

Si vous utilisez une attaque SP en sautant, vous pouvez effectuer une Attaque SP en volant.

- * Faites attention, quelques Mobile Suits sont incapables de faire des attaques SP en volant.

[HYPER ATTAQUE SP – TOUCHE ◎ (LORSQUE VOTRE INDICATEUR D'ARMURE EST DANS LE ROUGE)]

Votre Mobile Suit effectuera une attaque SP super puissante.

[ATTAQUE SP EN COMBINAISON – TOUCHE ◎ (SOUS CERTAINES CONDITIONS)]

Cela vous permettra d'exécuter une attaque SP encore plus puissante. Quelque fois, lorsque vous êtes proche d'un autre joueur ou d'une autre pilote spécial et que vous utilisez une attaque SP, votre Mobile Suit exécutera une attaque SP en combinaison. Dans le Mode Mission, la méthode d'attaque peut changer selon la relation que vous entretenez avec l'autre pilote.

- * Un faisceau lumineux vous reliant avec l'autre pilote indique que vous pouvez faire une attaque SP en combinaison.
- * Il peut arriver que deux pilotes ennemis effectuent aussi une attaque SP en combinaison.

MODE OFFICIEL

Le mode Officiel se déroule de la manière suivante.

1. [CHOISISSEZ UN PILOTE]

Choisissez le pilote que vous aimeriez contrôler. En répondant à certaines conditions, vous pouvez débloquent de nouveaux pilotes.

2. [CHOISISSEZ UNE MISSION]

Choisissez la mission que vous aimeriez faire ainsi que son niveau de difficulté. Vous pouvez aussi voir l'histoire personnelle du pilote à cet endroit. Appuyez sur la touche  pour choisir un écran dans lequel seule la mission est affichée.

* Les pilotes qui ont effectués toutes les missions seront en mesure de choisir plus Mobile Suits à piloter. Toutefois, seules les Mobile Suits avec toutes les pièces nécessaires seront disponibles pour être choisis. Quelques Mobile Suits exigent aussi une licences.

3. [BRIEFING]

À cet endroit, vous pouvez choisir les habiletés et vérifier l'emplacement des alliés ainsi que les placements des ennemis, et aussi vérifier des conditions requises pour obtenir la victoire.

4. [DÉBUT DE LA MISSION]

Battez vous contre les Mobile Suits ennemies et viser à compléter les conditions requises pour gagner. Lorsque vous descendez un Pilote Ace ou un Gardien Défenseur ennemi, vous recevrez des Points de pilote. Après avoir respecté toutes les exigences requises pour la victoire, la mission est finie. Si vous échouez la mission, que vous laissez l'indicateur de l'armure de votre Mobile Suit descendre à 0, ou si la limite de temps est dépassée, la partie est terminée.

* Cependant, même si la partie se termine, vous pourrez conserver les Points de Pilote que vous avez gagnés.

5. [MISSION ACCOMPLIE]

Vous recevrez des points bonus selon ce que vous avez fait au cours de la mission, et votre pilote continuera à s'améliorer. De nouvelles compétences et pièces se retrouvent aussi à cet endroit.

6. [PROCHAINE MISSION]

BRIEFING

L'écran Briefing sera affiché avant chaque mission. Vous pouvez aussi voir cet écran en appuyant sur la touche START au cours d'une mission. L'écran Briefing peut être utilisé pour modifier les paramètres du joueur, vérifier les placements ennemis et alliés ainsi que pour confirmer les exigences d'une mission.

[PARAMÈTRES JOUEUR / INFO SUR LE JOUEUR]

Affiche les informations correspondantes au pilote et à Mobile Suit que vous avez présentement.

INFORMATION SUR LE PILOTE

Niv. (niveau du pilote) : Indique la croissance du pilote. Accumulez des points pour faire augmenter le niveau, jusqu'à un maximum de 50.

Mélée : La puissance des attaques des armes de courte distance.

Tir : La puissance de votre lancer, ou des armes de longue portée.

Défense : La quantité qui sera réduite à partir des dommages causés par les ennemis.

Point de Pilote : La valeur de l'expérience du pilote. Cette valeur augmente en descendant les Pilotes Aces ou les Gardiens Défenseurs ennemis et en complétant les missions.

Newtype/Humains améliorés : Affiché sur les pilotes du Newtype ou humains améliorés. Quelques Mobile Suits ne peuvent être pilotés que par des pilotes du Newtype.



CHANGER COMPÉTENCES/INFORMATION SUR LES HABILITÉS

Cela vous permet de changer les Compétences actuelles de votre pilote. Les Compétences sont des caractéristiques spéciales apprises par les pilotes. Elles sont très importantes lors d'une bataille. Vous pouvez en posséder jusqu'à trois en même temps. Pour équiper votre pilote d'une nouvelle compétence, choisissez-la à partir de la liste « Apprentissage Compétences » et appuyez sur la touche **⊗**. Enlevez une habileté en appuyant sur la touche **⊗** de nouveau. Appuyez sur la touche **■** pour enlever toutes les habiletés équipées.

* Au cours des missions, vous pouvez seulement utiliser l'option Info compétences pour vérifier celles que vous utilisez, vous ne pouvez pas les changer.

INFOS LICENCES

Vérifiez quels licences vous avez obtenus. Elles sont nécessaires pour piloter certains modèles Mobile Suits. Les permis peuvent être acquis en allant à Mission Licences dans le Mode Mission.

* Cet écran est seulement affiché dans le Mode Mission.



INFOS MOBILE SUITS / INFOS PIÈCES

Vérifiez les pièces de Mobile Suit que vous pilotez présentement. Des pièces différentes vous permettront de changer les propriétés de votre Mobile Suit. Les pièces peuvent être acquises en terminant les missions, et elles peuvent aussi être échangées contre d'autres ou améliorées dans le Labo Mobile Suit du Mode Mission.



APPRENTISSAGE COMPÉTENCES

Vérifiez quelles compétences vous pouvez faire apprendre à la Mobile Suit que vous pilotez présentement. Les compétences affichées ici peuvent être obtenues en complétant les missions.



INFOS ACTIONS

Vérifiez quelles actions vous pouvez exécuter. Au fur et à mesure que le niveau de votre pilote augmente, le nombre d'attaques normales ou chargées va augmenter.

CHOIX DU SON

Changez la BGM, ou la musique de fond.

* Seulement affiché lors des missions du Mode Mission, à l'exception des « Missions histoires »

[INFORMATION SUR LES UNITÉS / CHAMPS]

Affiche les positions de toutes les Mobile Suits et tous les vaisseaux actifs, en plus des informations sur leur emplacement. Appuyez sur **L1** et **R1** pour changer entre Unités et Champ.

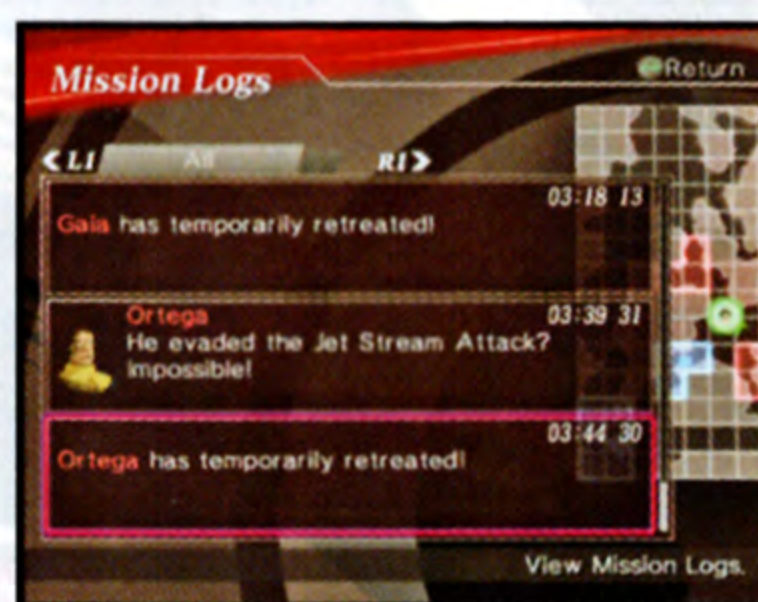


[CONDITIONS DE VICTOIRE]

Affiche les conditions à respecter pour gagner ou pour perdre. Elles peuvent changer lorsque la mission avance.

[JOURNAL DE MISSION]

Affiche les différents Messages d'objectif de la bataille ainsi que les dialogues entre les personnages qui ont eu lieu depuis le commencement de la mission. Utilisez les touches **L1** et **R1** pour changer entre les divers types de messages. Les messages avec les voix des personnages peuvent être rejoués en les sélectionnant et en appuyant sur la touche **X**.



* Les journaux sont seulement affichés au cours d'une mission.

[COMMENCER LA MISSION]

Débutez la mission.

* Ce menu sera seulement affiché au cours d'une mission.

[SAUVEGARDE INTERMÉDIAIRE]

Enregistre la partie lorsqu'une mission est en cours.

* Ce menu sera seulement affiché au cours d'une mission.

[REPRENDRE LA MISSION]

Vous serez ramenez à une mission en cours et vous pourrez recommencer à vous battre.

* Ce menu sera seulement affiché au cours d'une mission.

[QUITTER LA MISSION]

Quitter la mission en cours et revenir au menu principal.

[ARTICLES]

De temps à autres, des articles apparaîtront lors de batailles. Récupérer ces derniers et les utiliser auront de nombreux effets, comme de faire augmenter votre indicateur d'armure ou augmenter ses capacités.

Vous pouvez ramasser ces articles en faisant simplement marcher votre Mobile Suit dessus. Une fois qu'ils ont apparus, les articles vont disparaître s'ils ne sont pas ramassés rapidement.

Les articles vont apparaître lors des situations suivantes :

- Vous descendez une Mobile Suit ennemie (dépend aussi de votre nombre de Mobile Suits tuées et de votre quantité de combo d'attaque)
- Vous descendez un Gardien Défenseur ou un Pilote Ace
- Vous détruisez un contenant ou un autre article



EXEMPLE D'ARTICLES



Paquet d'énergie : Redonne un peu d'énergie à votre armure.



Haro : Restaure l'énergie de votre armure, votre indicateur SP et votre indicateur de propulseur.



Ligne d'énergie : Restaure toute l'énergie de votre armure.



Super Balle : Diminue l'énergie des ennemis à proximité (ils deviennent inactifs) en libérant une charge électromagnétique.



Réservoir d'énergie : Redonne beaucoup d'énergie à votre armure.



Arme Lourde : Double la puissance d'attaque pendant 30 secondes.



Charge de tension : Remonte votre indicateur SP d'un niveau.



Garde Lourde : Double la puissance de défense pendant 30 secondes.



Maximum de tension : Restaure entièrement votre indicateur SP.



Hyperréacteur : Augmente la vitesse de déplacement pendant 30 secondes.

RÉCOMPENSE DE LA MISSION

Lorsque vous complétez une mission, l'écran Résultats sera affiché. Vous recevrez quelque fois des Compétences ou des pièces de Mobile Suits.

[BULLETIN D'APRÈS BATAILLE]

Votre résultats sont déterminé par le nombre de Mobile Suits ennemies que vous avez détruites et selon les dommages que vous avez subis, en tenant compte du niveau de difficulté de la mission. Votre pilote recevra des Points de Pilote selon sa performance en bataille.



[ACQUISITION DE COMPÉTENCES]

Lorsque vous terminez une mission, vous recevrez parfois des compétences pour Mobile Suit que vous avez utilisée pour cette mission. Les chances d'obtenir des compétences proviennent des compétences elles-mêmes. Le niveau du pilote et le rang des pièces de Mobile Suit jouent aussi un rôle dans l'obtention de compétences. Ces dernières peuvent être acquises avec Mobile Suit actuelle. Les chances de les acquérir, peuvent être regardées à l'écran Briefing sous Paramètres jouer / Apprentissage compétences.

[COMMENT ACQUÉRIR UNE VARIÉTÉ DE COMPÉTENCES]

Les compétences que vous obtenez sont déterminées par Mobile Suit mobile. Afin d'acquérir certaines compétences, vous devez compléter les missions en utilisant un grand nombre de Mobile Suits. Si vous rassemblez toutes les pièces nécessaires pour une certaine Mobile Suit, vous pourrez à ce moment la piloter.

[OBTENIR DES PIÈCES]

Vous pouvez recevoir des pièces de mobile suit en réussissant de nombreuses missions.

Vous obtiendrez toujours une pièce pour le mobile suit que vous pilotez présentement, ainsi qu'une pièce pour le mobile suit piloté par l'Ace Pilote (Pilote As) ennemi.

D'autres pièces de mobile suit peuvent être obtenues plus facilement si vous avez détruit plusieurs mobiles suits ennemis (par ex. plus vous détruisez de mobile suit de type Zaku II, plus vous aurez de chance d'obtenir des pièces pour le mobile suit Zaku II).

Ces pièces acquises peuvent être partagées entre les différents pilotes.

LE PROCESSUS POUR OBTENIR DES PIÈCES

1. Sélectionnez une pièce en utilisant les touches haut et bas.
2. Appuyez sur la touche  pour prendre possession de la pièce choisie.
Si vous possédez déjà cette pièce, vous allez échanger la vieille pour la plus récente. Étudiez attentivement les propriétés de la pièce. Ensuite, prenez une décision à savoir si vous conservez la vieille, si vous l'échangez contre la nouvelle ou si vous abandonnez la nouvelle pièce.
3. Après avoir obtenu toutes les pièces que vous voulez ou que vous pouvez mettre sur votre mobile suit, appuyez sur la touche  pour fermer l'écran d'acquisition des pièces. Toutes les pièces que vous n'avez pas utilisées seront abandonnées.



MODE MISSION

RÉSUMÉ DU MODE MISSION

Dans le mode Mission vous pouvez faire de nombreuses missions.

[CHALLENGE AND COMPLETE A MULTITUDE OF MISSIONS!]

Les missions que vous faites dans le mode Mission sont divisées en sept catégories. En remplissant certaines conditions, le nombre de missions que vous pouvez faire va augmenter.

Mission histoire : Jouez dans de nombreuses missions que se déroulent autour des histoires individuelles de chaque pilote.

Mission libre : Jouez dans de nombreuses missions qui possèdent un grand nombre de situations qui varient.

Mission récupération : Ce sont des missions spécialement conçues pour collectionner certaines pièces de Mobile Suit.

Mission licences : Réussir ces missions vous permettra d'acquérir des permis pour piloter certaines Mobile Suits.

Mission amitié relations : Ce sont des missions qui vous permettront d'améliorer vos relations et de développer de l'amitié entre pilotes.

Mission spéciale : Ce sont des missions spéciales très difficiles.



[DIFFÉRENCES ENTRE MODE OFFICIEL ET MODE MISSION]

La progression de base des missions dans le Mode Mission est la même que dans le Mode Officiel, mais certains facteurs sont uniques au Mode Mission.

- Si vous êtes en mesure de répondre à certains critères, vous pourrez piloter Mobile Suit de votre choix, et ce, n'importe quand (à l'exception de certaines missions).
- Chaque fois que vous choisissiez une de ces missions, les Mobile Suits alliées, les Mobile Suits ennemies, le tableau et la période du jour seront tous déterminés au hasard (encore une fois, à l'exception de certaines missions).
- La situation de la bataille peut changer selon les actions que fait le joueur.



Plus le Haro se déplace vers la droite, plus la situation de la bataille sera intense.

[AMÉLIOREZ VOS PIÈCES ET DONNEZ PLUS DE PUISSANCE À VOTRE MOBILE SUIT !]

Vous pouvez acquérir certaines pièces à la fin de chaque mission réussie. Dans le Mode Mission, vous pouvez améliorer ces pièces et les échanger librement pour des pièces allant sur d'autres Mobile Suits. Les améliorations des pièces peuvent être effectuées au Labo Mobile Suit. De nouvelles missions peuvent être débloquées dépendamment du niveau technique du laboratoire.



[LIENS FORGÉS SUR LE CHAMP DE BATAILLE !]

Dans le Mode Mission, les pilotes ont des relations qui sont représentées en tant que Amitié. De façon simple, l'amitié augmentera lorsque vous vous battez avec un autre pilote, et elle va diminuer lorsque vous vous battez contre les pilotes. On retrouve certaines missions spéciales qui seront seulement disponibles lorsque l'amitié entre certains pilotes aura atteint un certain niveau. Vous pouvez regarder votre amitié actuelle en allant au Vestibule / Infos relations.



COMMENT COMMENCER LE MODE MISSION

Après avoir choisi le pilote, l'écran Hall va apparaître. À partir de cet écran vous pouvez choisir vos prochaines actions. Si vous remplissez certains critères, vous pourrez débloquer plus de pilotes.



Menu

Sujets

Vous serez informé lorsque de nouveaux facteurs se présenteront. Appuyez sur la touche **△** pour afficher ces facteurs à l'avant de l'écran.

LABO MOBILE SUITS

Ici, vous pouvez voir les informations à propos de chaque pièce d'une Mobile Suit en plus d'avoir le choix d'améliorer ces pièces.

[INFOS MOBILE SUITS]

Ici, vous pouvez voir les informations sur chaque pièce de Mobile Suit que vous avez récoltée jusqu'à présent. Si vous ne possédez pas toutes les pièces pour un certain modèle de Mobile Suit, le message « Pas assez de pièces » sera affiché. Vous ne pouvez pas piloter une Mobile Suit dont vous n'avez pas encore toutes les pièces.

Utilisez les touches Gauche et Droite pour sélectionner une Mobile Suit, appuyez ensuite sur la touche **⊗** pour voir les informations sur ses pièces, pour voir quelles compétences elle peut apprendre, ou vérifier quelles actions cette armure mobile peut performer.

[AJOUTER DES ÉQUIPEMENTS SPÉCIAUX (ACCESSOIRES) / AMÉLIORATION DES PIÈCES (AMÉLIORATION) / CRÉATION DE PIÈCES (DÉVELOPPEMENT)]

Le personnel du laboratoire est toujours disposé à chercher pour trouver de nouvelles pièces. Si vous pouvez leur fournir les pièces dont ils ont besoin, ils pourront améliorer ou échanger vos pièces.

Voici les trois catégories de recherche :

Accessoires : Cela permet d'ajouter des effets spéciaux aux pièces. Plus la pièce possède un rang élevé, plus l'effet sera puissant.

Amélioration : Cela va améliorer vos pièces et en augmenter ses propriétés.

Développement : Cela vous permet d'échanger vos pièces pour d'autres. Le laboratoire possède aussi un niveau propre, nommé Niveau technique. Plus vous remettez de pièces au laboratoire, plus ce niveau va s'améliorer. Lorsque le tech level augmente, vous serez en mesure de bénéficier des avantages suivants :

- Le nombre d'ajout d'équipement spécial que vous pouvez faire augmentera.
- Le fait d'améliorer vos pièces leur fera gagner plus de propriété.
- Les pièces reçues par le biais du développement auront de meilleures propriétés.
- Le nombre de pièces que vous pouvez laisser en même temps au palier Amélioration et Accessoires va augmenter.
- De nouvelles missions seront débloquées.

VESTIBULE

Dans le Vestibule, vous pouvez voir de nombreuses informations sur chaque pilote du jeu.

[MODIFIER LES COMPÉTENCES]

Modifier les Compétences qui sont équipées avec un pilote.

[INFOS LICENCES]

Vérifier quelles licences le pilote possède.

Quelques Mobile Suits exigent des licences avant de pouvoir les piloter.



[INFOS RELATIONS]

Vérifier les niveaux d'Amitié entre le pilote sélectionné et les autres pilotes.

On retrouve sept niveaux d'Amitié, qui varient d'Amitié à mépris. De façon simple, l'amitié augmentera lorsque vous vous battez avec un autre pilote, et elle va diminuer lorsque vous vous battez contre les pilotes.

Les pilotes qui ont atteint un certain niveau d'Amitié peuvent former une paire afin d'exécuter une attaque SP en combinaison. Plus le niveau d'amitié est élevé, plus cette attaque va changer, incluant parfois beaucoup plus de puissance d'attaque. Le niveau d'amitié nécessaire pour utiliser de telles attaques varie selon la situation de combat.

De plus, quelques pilotes auront des missions spéciales qui seront rendues disponibles si leur niveau d'amitié avec certains pilotes atteint un certain niveau. Tant que vous ne vous battez pas contre l'autre pilote, votre niveau d'amitié avec celui-ci va graduellement augmenter.



[L'AMITIÉ EST DIFFÉRENTE POUR CHAQUE PILOTE]

Chaque pilote possède divers niveaux d'amitié avec les autres pilotes, et tous les changements faits dans les niveaux d'amitié lorsque vous jouez avec eux n'auront pas d'effet lorsque vous jouerez avec d'autres pilotes. De plus, soyez avisés que les pilotes ne développeront pas d'amitié avec d'autre personne que vous, le joueur.

TERMINAL

Ici, vous pouvez regarder vos messages à partir du maître du terminal (le guide pour le mode Mission) et aussi les messages des autres pilotes. En regardant vos messages, vous allez quelque fois débloquent de nouvelles missions. Aussi, lorsqu'un choix est affiché, votre décision pourrait avoir un effet sur votre amitié avec les autres pilotes ou débloquent de nouvelles missions. Vous recevrez une alerte dans Nouveau dès qu'un nouveau message apparaît, donc veuillez les regarder dès que vous le pouvez. Vous pouvez utiliser les touches **L1** et **R1** pour changer entre les nouveaux messages et les vieux. Si vous choisissez de relire un vieux message auquel vous avez déjà fait un choix, vous ne serez pas en mesure de prendre une nouvelle décision.

MODE DUEL

COMMENT COMMENCER LE MODE DUEL

Dans le mode Duel, les joueurs peuvent se battre les uns contre les autres en utilisant trois ensembles de règles différentes.

1. Au menu principal, sélectionnez le mode Duel.
2. Choisissez un mode de jeu.
3. Le joueur 1 (J1) choisira le niveau et la limite de temps.
4. Le joueur 1 et le joueur 2 (J2) choisiront le pilote et Mobile Suit de leur choix. La sélection du pilote et de Mobile Suit est la même que celle dans le mode Officiel et le mode Mission.
- * À l'opposé du mode Mission, dans le mode Duel, les pilotes peuvent contrôler n'importe quelle Mobile Suit qui possède toutes ses pièces sans avoir besoin d'une licence.
5. Choisissez un handicap. Plus le joueur possède des étoiles, plus il sera avantagé.
6. L'écran Briefing sera ensuite affiché. Assurez vous de lire les conditions requises pour gagner. Dès que les joueurs J1 et J2 auront sélectionné Commencer la mission, le match va commencer. Si vous voulez encore faire des changements lorsque vous êtes rendus à ce point, appuyez sur la touche  pour revenir à l'écran précédent.

SORTES DE JEU EN DUEL

On retrouve trois sortes de modes Duel.

[MODE GUERRE]

Le premier joueur qui termine les Conditions de victoire et qui obtient 1000 points (ou celui qui a le plus haut pointage lorsque le temps est écoulé) sera déclaré gagnant.

[MODE MORT SUBITE]

Le joueur qui a le plus de points lorsque le temps est écoulé sera déclaré gagnant.

[MODE CHASSE]

Chaque joueur est désigné comme un Hunter (Chasseur) ou une Target (Cible). Les Huntors (Chasseur) obtiennent des points pour descendre les Targets (Cible). Les Targets (Cible) obtiennent des points pour échapper aux Huntors (Chasseur).

CRÉDITS

RECORDING PRODUCTION

English Voice Localization Produced in Association with Ocean Productions Inc.

Executive Producer
Diana Gage

Producer
Dennis Hrehoriac

Voice Directors
Marc Matsumoto
Karl Willems

Recording Engineers
Brad Belden
Geof Easton
Derek Seaborne

Dialog Editors
Gabriella Cheung
Masako Uchiura

Localization Production
AltJapan Co., Ltd.
(Hiroko Yoda and Matt Alt)

Cast:
Amuro Ray - Brad Swaile
Apolly Bay - Scott Roberts
Astonaige Medoz - Alistair Abell
Athrun Zala - Sam Vincent
Beecha Oleg - Jordan Schartner
Bright Noa - Chris Kalhoun
Cecily Fairchild - Anna Cummer
Chan Agi - Advah Soudak
Char Aznable/Quattro Bajena - Michael Kopsa
Crown - Roger Rhodes
Domon Kasshu - Phil Fulton
Dozle Zabi - French Tickner
Dunkel Cooper - Adam Hunter
Elle Vianno - Lori Barnes-Smith
Elpeo Puru - Caitlynn Medrek
Emma Sheen - Lisa Christie
Fa Yuiry - Angie Beers
Four Murasame - Carol Anne Day
Fraw Bow - Kristie Marsden
Gaia - Colin Murdock
Glemy Toto - Jordan Schartner
Gym Gingham - Scott McNeill
Gyunei Guss - Kirby Morrow
Haman Karn - Tracy Sutton

Haro - Tabitha St. Germain
Hathaway Noa - Gabe Khouth
Hayato Kobayashi - Chris Ippolito
Heero Yuy - Louis Chirillo
Henken Bekkener - Dave Pettitt
Jeric Messa - Ethan Cole
Johnny Ridden - Lucas Gilbertson
Judau Ashta - Andrew Francis
Kacricon Cacoole - Ben Jeffery
Kai Shiden - Richard Ian Cox
Kamille Bidan - Travis Milne
Katejina Loos - Nicole Oliver
Kayra Su - Angela Hendricks
Kira Yamato - Simon Hill
Kycilia Zabi - Michelle Porter
Kyoji Kasshu - Michael Adamthwaite
Lacus Clyne - Chantal Strand
Lalah Sune - Willow Johnson
Leina Ashta - Nicole Bouma
Loran Cehack - Annika Odegard
Lunamaria Hawke - Maryke Hendrikse
Mash - Brent Miller
Master Asia - Dave Pettitt
Milliardo Peacecraft - Brian Drummond
M'Quve - Ethan Cole
Nanai Miguel - Jenn Forgie
Narrator - Ben Jeffery
Ortega - Simon Hill
Paptimus Scirocco - Jonathan Love
Puru Two - Katie Rowan
Quess Paraya - Jocelyne Loewen
Ramba Ral - Steve Olson
Ramsus Hasr - Brendan Hunter
Recco Londe - Meredith Taylor-Parry
Rezin Schnyder - Lisa Ann Beley
Roberto - Tommy James
Rosamia Badam - Jennifer Bain
Roux Louka - Kelly Sheridan
Sarah Zabiarov - Maizun Jayoussi
Seabook Arno - Michael Adamthwaite
Shinn Asuka - Matthew Erickson
Sleggar Law - Fred Henderson
Soldier - Scott McNeill
Torres - Roger Rhodes
Tutorial/Operator - Tabitha St. Germain
Üso Ewin - David A. Kaye
Yazan Gable - Ryan Ballantine

Dialog Editors
Derek Seaborne
Gabriella Cheung

CRÉDITS

Developed & Produced By KOEI Co., Ltd. & NAMCO BANDAI Games Inc.

Producers

Hisashi Koinuma
Yoshitaka Goto

Director

Naohito Kano

Lead Programmer

Hideyuki Oyamada

Lead Game Designer

Hiroshi Kimata

CG Director

Takahiro Sakuma

Sound Director

Hidehisa Nakazono

Localization Manager

Masahiko Yoshizawa

Localization Producer

Luis Alis

Marketing Coordinator

Yutaka Fuse

Published by NAMCO BANDAI Games America Inc.

LOCALIZATION

Director

Takahiro Sasanoi

Chief Producer

Atsushi Minowa
Nobuaki Taguchi

Assistant Producer

Bryant Green

MARKETING & PR

Director of Marketing & PR

Todd Thorson

Brand Manager

Laili Bosma

Product Marketing Manager

Sarah Felbinger

Marketing Coordinator

Scott Hartz

Sr. PR Manager

Arne Cual-Pedroso

PR Specialist

Nick O'Leary

Manager, Media Strategy & Planning

Paul Caparotta

Creative Services Manager

Michiko Wang

Video Coordinator

Keisuke Kumiji

QUALITY ASSURANCE

Sr. QA Manager

Tad Hirabayashi

QA Supervisor

Mike Peterson

Project Coordinator

Jesse Mejia

QA Lead

Ryan Dagley

Special Thanks:

Genichi Ito, Shuji Nakata, Makoto Iwai,
Jennifer Tersigni, Janna Smith,
Martin Nguyen, Gaelle Glickfield, NBGA
Localization Team

Distributed by KOEI Corporation

Senior Vice President

Amos Ip

Sales & Marketing Manager

Jarik R. Sikat

Production Specialist

Joy Swanson

GUNDAM® & © 1979-2009 SOTSU • SUNRISE.

©2004-2009 SOTSU • SUNRISE • MBS TM SOTSU.

©2007-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Mobile

Suit Gundam, G Gundam, Gundam Wing, ZETA

GUNDAM, Mobile Suit and all related characters,

names, logos, distinctive likenesses, drawings and other

images contained in this product are the exclusive

property of SOTSU Co., Ltd. and Sunrise Inc. Dynasty

Warriors and the KOEI logo are registered trademarks

or trademarks of KOEI Co., Ltd. All rights reserved.

DES CONSEILS MAINTENANT OFFERTS EN LIGNE!

Vous êtes bloqué(e) et vous avez besoin d'un petit coup de pouce pour passer au niveau suivant? Vous éprouvez des problèmes à faire fonctionner votre jeu correctement? Vous pouvez maintenant recevoir de l'aide personnalisée de NAMCO BANDAI Games America Inc. en utilisant votre navigateur Web! Rendez-vous sur le site livehelp.namco.com pour plus de détails. Des conseillers sont disponibles de 9 h 00 à 17 h 00 du lundi au vendredi, heure normale du Pacifique.

NAMCO BANDAI Games America Inc.

À L'ATTENTION DE : Service à la clientèle (Customer Service) 4555 Great America Parkway, Suite 201 Santa Clara, CA 95054 U.S.A.

Avant de retourner tout produit défectueux, veuillez communiquer avec nous (service en anglais seulement) pour obtenir un numéro d'autorisation de retour de la marchandise (« RMA »). Vous pouvez nous joindre à l'adresse indiquée plus haut, par courriel à support@namcobandaigames.com ou directement par téléphone en composant le (408) 235-2222. Veuillez prendre note que tout produit ou accessoire retourné sans numéro RMA sera refusé et retourné à son expéditeur. Nous vous recommandons fortement d'utiliser un service de messagerie offrant des assurances ou un service de suivi comme méthode d'envoi pour nous retourner un produit.

NAMCO BANDAI Games America Inc. en ligne : www.namcobandaigames.com

Visitez notre site Web pour obtenir des informations sur nos nouveaux titres.

GARANTIE LIMITÉE : NAMCO BANDAI Games America Inc. garantit à l'acheteur d'origine que cet ensemble de jeu de NAMCO BANDAI Games America Inc. sera exempt de toute défectuosité du matériel ou de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si une défectuosité couverte par cette garantie limitée se produit pendant cette période de garantie limitée de 90 jours, NAMCO BANDAI Games America Inc. réparera ou remplacera, à son gré, l'ensemble de jeu défectueux ou une de ses parties sans frais. Cette garantie limitée sera nulle et sans effet si la défectuosité découle de négligence, d'un accident, d'un usage abusif, d'une modification ou de toute autre cause non liée à la défectuosité du matériel ou de fabrication.

LIMITES DE LA GARANTIE : Toute garantie tacite s'appliquant à la valeur marchande ou à une condition propre à son utilisation dans un but précis sera limitée à la période de 90 jours à compter de la date d'achat précitée et sera assujettie aux conditions qui s'y rattachent.

NAMCO BANDAI Games America Inc. ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages accidentels ou indirects résultant de la possession ou de l'utilisation de ce produit. Les dispositions de cette garantie limitée ne sont valides qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États ou provinces ne permettent pas d'imposer des limites de la période de garantie ou des exclusions ou des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et limites qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits précis sur le plan juridique. Vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

To register product online go to
WWW.NAMCOREG.COM

GUNDAM® & ©1979-2009 SOTSU • SUNRISE. ©2004-2009 SOTSU • SUNRISE • MBS TM SOTSU. ©2007-2009 NAMCO BANDAI Games Inc. Mobile Suit Gundam, G Gundam, Gundam Wing, ZETA GUNDAM, Mobile Suit and all related characters, names, logos, distinctive likenesses, drawings and other images contained in this product are the exclusive property of SOTSU Co., Ltd. and Sunrise Inc. Dynasty Warriors and the KOEI logo are registered trademarks or trademarks of KOEI Co., Ltd. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association.