

# INSTRUCTION MANUAL



SHONEN JUMP

# NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 4



## **⚠️ 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.

SHONEN JUMP

# NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 4

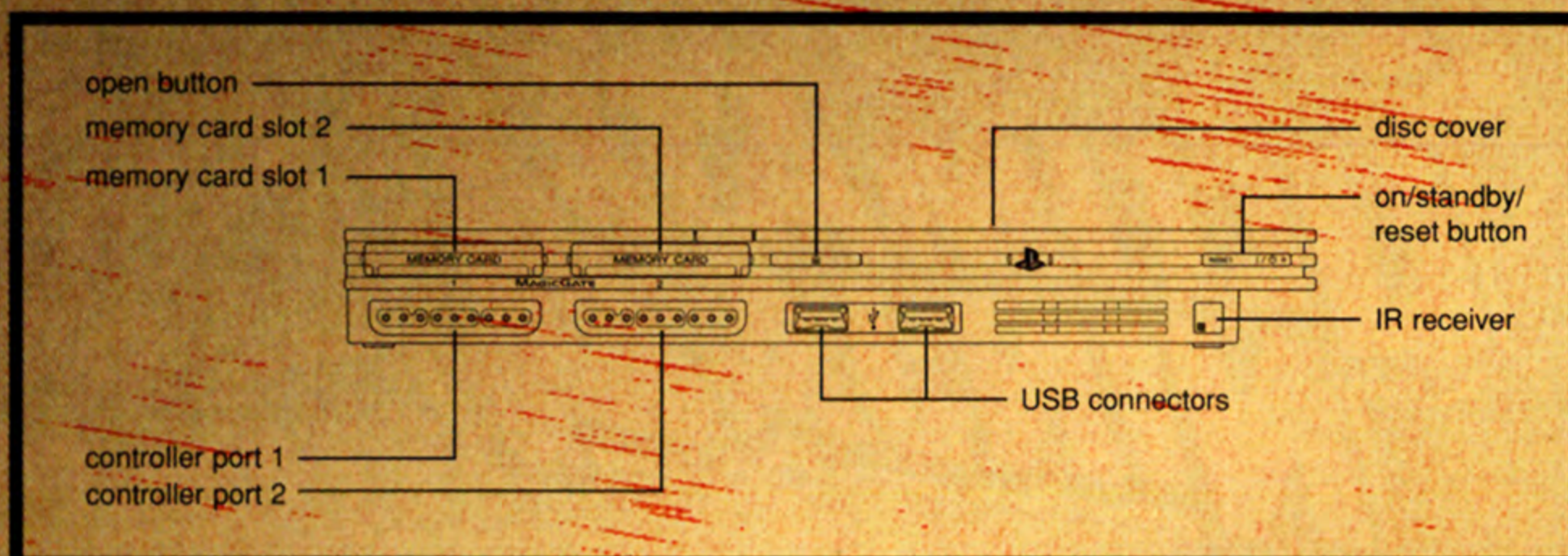


## CONTENTS

Getting Started .....	2
Starting Up .....	3
Basic Controls .....	3
Free Battle .....	4
Viewing the Battle Screen/ Basic Battle Rules/ Movement in Battle .....	4
Attacks .....	5
Ninjutsu Close-Up .....	6
Ultimate Jutsu .....	7
Awakened Mode .....	7
Giant Battle Controls/ Start Menu .....	8
Defense / Healing / Items .....	8
Saving and Loading Data .....	9
Starting the Game .....	10
Master Mode .....	10
Hero Mode .....	16
Free Battle .....	17
Practice .....	19
Shop .....	20
Collection / Options .....	21
Warranty .....	23
Credits .....	48



# 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 **Ultimate Ninja® 4: Naruto™ Shippuden** 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.

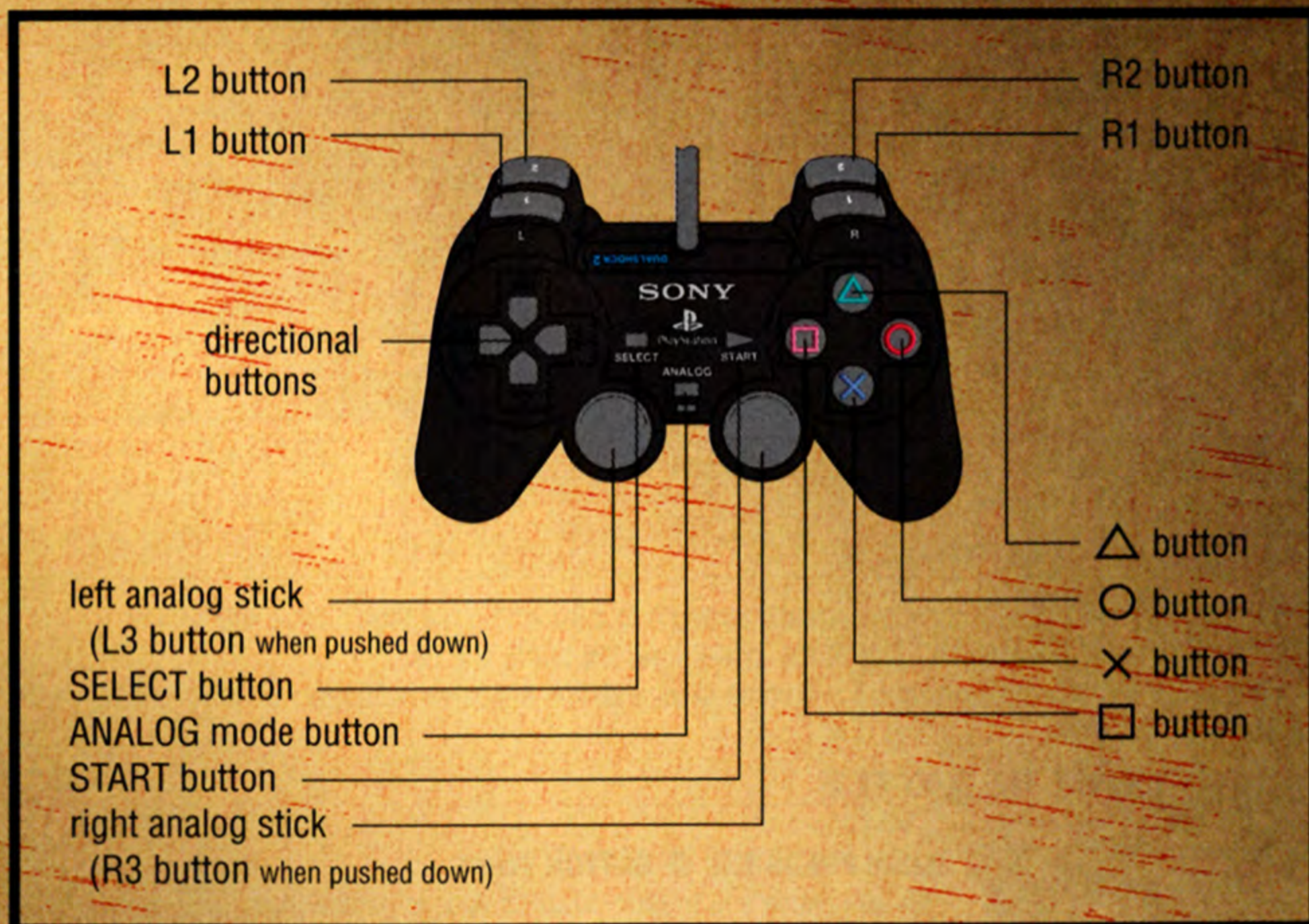
### **When Saving for the First Time**

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 **Ultimate Ninja® 4: Naruto™ Shippuden** 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



## BASIC CONTROLS

### SELECTING / CONFIRMING

**directional buttons** (or left analog stick): Move cursor, navigate menus

**X button:** Confirm selection, skip message

**△ button:** Cancel

**START button:** Skip movie

### NOTES:

- Only the DUALSHOCK®2 analog controller is supported by this software. Operation using any other controller cannot be guaranteed.
- In order to play against a friend, you must connect another DUALSHOCK®2 analog controller into controller port 2.
- In order to play a single-player game, connect an analog controller (DUALSHOCK®2) to controller port 1.
- With the exception of Game Mode Select, Free Battle, and Practice, all other game modes must be controlled with a single controller plugged into the PlayStation®2 console's controller port 1.
- The button configuration shown on this page is a basic configuration. If you'd like to customize your button configuration, you may do so in Options or from the Control Settings option on the Start Menu (while in battle).
- The vibration function of the analog controller (DUALSHOCK®2) can be turned on and off, regardless of whether or not the mode indicator is lit, in Options or from the Control Settings option on the Start Menu (while in battle).
- The mode indicator of the DUALSHOCK®2 analog controller is always lit red. Control using the analog sticks is always possible when playing this game.
- In this manual, in any case where the directional buttons are used for controls, the left analog stick may be used as well.

### BATTLE SCREEN CONTROLS

**directional buttons** (or left analog stick): Move

**○ button:** Attack

**X button:** Jump  
(press again in mid-air for double-jump)

**□ button:** Use item

**△ button:** Prepare Ultimate Jutsu

**START button:** Start Menu

**L1 / R1 button:** Switch item

**L2 / R2 button:** Guard

# FREE BATTLE

## VIEWING THE BATTLE SCREEN

- 1 TIME LIMIT**  
This is the amount of time remaining until the end of the battle.
- 2 STATUS CHANGE**  
This shows any change in status.
- 3 HEALTH BAR**  
This indicates your character's remaining strength.
- 4 CHAKRA BAR**  
This is the amount of chakra your character has left.
- 5 ITEM**  
This shows the currently selected item and the quantity held.



## BASIC BATTLE RULES

- The first player to reduce the opponent's strength to zero within the time limit is the winner.
- If both players defeat each other at the same time, the battle is a tie.
- If a battle exceeds the time limit, it will come to an end, and the player with more strength is the winner.

## MOVEMENT IN BATTLE



### DASH: PRESS THE X BUTTON TWICE

This will cause you to dash towards your opponent. While you are dashing, you cannot be hit by kunai, shuriken, or any other projectile weapons that players can start with. However, items thrown using ninjutsu or stock item projectile weapons can hit you.

*\*Some stock items will not be able to hit you.*



### JUMP BACKWARDS: DIRECTIONAL BUTTON AWAY FROM OPPONENT + X BUTTON TWICE

This will let you jump quickly backwards away from your opponent.



### WALL-RUNNING JUTSU: DIRECTIONAL BUTTONS

Run in the direction of a wall to run up the side of the wall.



### MOVE TO FOREGROUND: DIRECTIONAL BUTTON ↓ + X BUTTON MOVE TO BACKGROUND: DIRECTIONAL BUTTON ↑ + X BUTTON

These controls allow you to move between the stage's background and foreground.



### WATER-WALKING JUTSU: DIRECTIONAL BUTTONS

You can use chakra to walk on the surface of water. If you run out of chakra, you'll fall into the water and take damage.

## ATTACKS



### COMBO: COMBINATION OF ◎ BUTTON AND DIRECTIONAL BUTTONS

Combos are performed by pressing the ◎ button and the directional buttons multiple times and in multiple directions in a certain pattern. Combo commands differ depending on the character used. You can check how to perform combos in the 1P (or 2P) Command Chart, accessible from the Pause Menu. See page 8 for more details.

**\* Certain characters are able to perform more powerful attacks by holding down the ◎ button.**



### COUNTER: DIFFERENT COMMAND FOR EACH CHARACTER

Characters can perform their own, individual counter attacks after their opponent has performed any attack besides a throw. Counter commands differ depending on the character used. You can check how to perform your character's counter in the 1P (or 2P) Command Chart, accessible from the Start Menu. See page 8 for more details.

**NOTE: Only certain characters are capable of performing counters.**



### THROW: DIRECTIONAL BUTTON ← + ◎ BUTTON

This lets you grab your opponent and throw them through the air.

**NOTE: If performed in mid-air, this will result in an aerial throw.**



### NINJUTSU: DIRECTIONAL BUTTON ↑↑ + ◎ BUTTON / DIRECTIONAL BUTTON ↓↓ + ◎ BUTTON (Directional buttons are pressed twice)

This lets you use chakra to attack with jutsu or special moves.



### EXTRA HIT: DIRECTIONAL BUTTON TOWARD THE DIRECTION YOU KNOCKED YOUR OPPONENT + ◎ BUTTON

After you've knocked an opponent through the air with an attack, you can instantly circle around them and deal an additional blow before they come to their senses.



### EXTRA HIT COUNTER: ◎ BUTTON WHEN YOUR OPPONENT'S ADDITIONAL BLOW HITS

While your opponent is performing an Extra Hit on you, an icon will be displayed at the bottom of the screen. If you press the ◎ button while the icon is being displayed, you will evade the additional blow and perform an "Extra Hit Counter." It is also possible, when your opponent is performing an Extra Hit Counter on you, to perform an "Extra Hit Counter Counter."

**NOTE: The Extra Hit Counter icon will not be shown if you've set the "Display Help" setting to OFF.**



### SHADOWBLUR EXTRA HIT: ◎ BUTTON WHEN DASHES OR ATTACKS COLLIDE

During Free Battle, if you and your opponent dash at each other or attack each other at the same time, you can press the ◎ button at the moment of collision to switch to the Shadowblur Extra Hit Input Battle Screen. By winning the resulting button input battle, you can land attacks on your opponent, dealing extra damage.

## SHADOWBLUR EXTRA HIT INPUT BATTLE



INPUT TIME GAUGE

On the Input Battle Screen, you can use the **△** button, **○** button and **□** button to engage in a battle with your opponent in the style of Rock-Paper-Scissors. Press one of the three buttons before the Input Time Gauge shown on your screen runs out. Once the time has elapsed, the winner of the battle will be shown on the screen, and the winning character will score a hit against their opponent. If you don't manage to press a button within the time limit, you will automatically forfeit the input battle.

- △** BUTTON: SCISSORS
- BUTTON: PAPER
- BUTTON: ROCK



## NINJUTSU CLOSE-UP



When you use a jutsu that involves shooting energy at your opponent, such as the Rasengan or the Lightning Blade, the Close-Up Screen will appear. When this happens, your opponent will also be able to press buttons to perform a jutsu. If both of you succeed in performing your jutsu, and the energy blasts from the two jutsu collide, a jutsu clash will result, and the Jutsu Clash Input Screen will appear.

**NOTE: Some characters may be able to perform energy blast jutsu for which a Ninjutsu Close-Up will not be displayed.**

## JUTSU CLASH INPUT BATTLE

On the Input Battle Screen, opponents engage in a button-pressing battle to determine the winner of the jutsu clash. The dominance bar shows who's currently winning. The button-pressing battle will last a short while, and the player who successfully moves the dominance bar past halfway full will hit their opponent with their jutsu.



## ULTIMATE JUTSU: **△** BUTTON, HIT WITH ATTACK BY PRESSING **○** BUTTON, THEN ENTER INPUT BATTLE

When you press the **△** button, chakra will be released to produce an Ultimate Jutsu, and your character will gather aura in preparation for the attack. If you then press the **○** button and the attack hits your opponent, you'll switch to the Ultimate Jutsu Performance Screen. If you win the input battle on this screen, your Ultimate Jutsu can then go on to hit your opponent and cause them damage.

## IF PLAYER ONE HITS THE OPPONENT WITH AN ULTIMATE JUTSU

### ATTACKING SIDE

(If Player Two were the one using an Ultimate Jutsu, the left side would be the defending side, and the right side would be the attacking side.)

### DOMINANCE BAR

Once a player's side of the bar fills up all the way, the ninjutsu battle will be decided.

### ATTACKING SIDE

Press the buttons shown in the lower-left (or lower-right) corner of the screen. If the dominance bar goes past half of the defending side's points, you'll hit your opponent with a full-power Ultimate Jutsu.

### DEFENDING SIDE

You can defend against the Ultimate Jutsu by winning in the button-pressing battle. If you perform better than your opponent at button pressing, you will take reduced damage. If the dominance bar goes past half of the attacking side's points, you'll stop your opponent's Ultimate Jutsu entirely.



### DEFENDING SIDE

### TIME LIMIT

Players can press buttons until this time limit runs out.





### BUTTON INPUT

On the Ultimate Jutsu Performance Screen, you compete against your opponent to quickly enter the commands displayed in the lower-left (or lower-right) corner of the screen.

**NOTE:** In the Free Battle game mode, you can choose your preferred type of button input from three different types.

## ULTIMATE JUTSU

Depending on the situation your character is in when you perform an Ultimate Jutsu, the attack will be performed as one of three categories: Normal Ultimate Jutsu, Reverse Ultimate Jutsu, and Awakened Ninjutsu.



### NORMAL ULTIMATE JUTSU

This is what results when you perform an Ultimate Jutsu when your health bar is green.



### REVERSE ULTIMATE JUTSU

This is the type of Ultimate Jutsu performed when your health bar is yellow or red.



### AWAKENED NINJUTSU

If you perform an Ultimate Jutsu while in "awakened mode," this will result.

## AWAKENED MODE

During battles, characters can enter "awakened mode" when they fulfill certain conditions, which vary depending on the character. In awakened mode, characters' true powers are unleashed, and any Ultimate Jutsu that a character performs will be executed in its complete and powerful "awakened ninjutsu" form.



### ACTIVATING AWAKENED MODE

The conditions necessary to activate awakened mode depend on the type of trigger specific to the character being used.

#### Ultimate Jutsu Type

Activating a reverse Ultimate Jutsu will cause you to enter awakened mode.

#### Adversity Type

Once you take a certain amount of damage in battle, you will enter awakened mode.

#### Item Type

Using a certain number of items will activate awakened mode for your character.

#### Action Type

Awakened mode will be activated once you've hit your opponent with a string of consecutive hits of a certain length.

#### Taunt Type

With this type, you can activate awakened mode by performing taunts.

## GIANT BATTLES

Certain characters have Ultimate Jutsu which will cause you to switch to a giant battle. When these Ultimate Jutsu are performed, the battle screen will change to the Giant Battle Screen.

### Charged Techniques

During the giant battle, you can attack your enemy with attacks that are charged by holding down a button. The power of the attack will vary depending on how long you've held down the button.

## GIANT BATTLE CONTROLS

**Directional buttons, left analog stick:** Move (only used by some characters)

**Ⓒ button:** Attack

**Ⓔ button:** Weak technique, strong technique (power varies depending on how long the button is held)

**START button:** Start Menu

## START MENU

Press the START button during Free Battle to bring up the Start Menu, from which you can select a number of different options. The items on the Start Menu vary somewhat depending on the game mode that you're playing.

**Control Settings:** This option allows you to change the button configuration and turn vibration on or off.

**1P (or 2P) Command Chart:** This lets you see the button combinations for character combo techniques, jutsu, Ultimate Jutsu and other special moves.

**Basic Command Chart:** This lets you see the basic battle controls.

**Display Help:** This lets you see the basic battle controls.

**Mission Requirements:** Here, you can view the completion requirements of the battle currently being fought. NOTE: The Mission Requirements option only appears on the Start Menu in Master Mode and Hero Mode.

**Item Stock:** Here, you can equip items that you've received in Ultimate Road and other modes. NOTE: The Item Stock option only appears on the Start Menu in Master Mode and Free Battle.

**Practice Settings:** This selection brings up the Practice Settings Screen. NOTE: The Practice Settings option only appears on the Start Menu in Practice.

**End Battle:** Ends the current battle. NOTE: The End Battle option only appears on the Start Menu in Master Mode.

**Return to Game Mode Select:** Ends the battle and returns to the Game Mode Select Screen. NOTE: The Return to Game Mode Select option only appears on the Start Menu in Free Battle and Practice.

**Return to Hero Mode:** Ends the battle and returns to the Story Select Screen. NOTE: The Return to Hero Mode option only appears on the Start Menu in Hero Mode.

**Return to Character Select:** Ends the battle and returns to the Character Select Screen. NOTE: The Return to Character Select option only appears on the Start Menu in Free Battle and Practice.

## DEFENSE



### SUBSTITUTION JUTSU: **L2** BUTTON / **R2** BUTTON RIGHT AS YOUR OPPONENT'S ATTACK CONNECTS

By pressing the **L2** button / **R2** button at exactly the right time, you can dodge your opponent's attack and reappear behind them. Using the substitution jutsu consumes chakra.

### REBOUND: PRESS THE **X** BUTTON WHILE IN MIDAIR, OR THE INSTANT THAT YOU'RE SLAMMED AGAINST THE GROUND

You'll avoid hitting the ground hard and will reduce the amount of damage received.

### GUARD BREAK: DIRECTIONAL BUTTON **↓** + **Ⓒ** BUTTON

You can use a low attack to penetrate your opponent's guard. Some characters have different controls for executing this technique.



## HEALING



### RESTORE CHAKRA: HOLD THE ↓ DIRECTIONAL BUTTON, OR PICK UP AN ITEM OR CHAKRA SPHERE

Your character will recover chakra so long as you hold the ↓ directional button. However, you cannot defend while recovering chakra. You can also restore chakra by collecting the Chakra Spheres that are dropped after you or your opponent are knocked down, or break objects in the stage background to find chakra recovery items.



### RESTORE HEALTH: HOLD THE ↑ DIRECTIONAL BUTTON (TAUNT)

Holding the ↑ directional button will put you into a taunt pose, and you'll recover a small amount of strength in that pose (more or less depending on the character used). However, you cannot defend while taunting.

## ITEMS



### ITEMS APPEAR: WHEN BACKGROUND OBJECTS ARE BROKEN, OR WHEN YOU OR YOUR OPPONENT ARE KNOCKED DOWN

Some items are used immediately and have a certain effect when collected, while other items can be used like throwing weapons, and have an effect on your opponent when thrown at them. Also, chakra-restoring "Chakra Spheres" will appear when you or your opponent are knocked down.

# SAVING AND LOADING DATA

## PREPARING THE MEMORY CARD (8MB)(FOR PLAYSTATION®2)

In order to save game data, insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1. If you don't wish to use a memory card (8MB)(for PlayStation®2) or save your game, verify this by selecting "Yes" on the Confirmation Screen.

### LOADING

Select "Load Game" on the Title Screen to load previously saved game data and continue playing. If a memory card (8MB)(for PlayStation®2) with saved game data on it is inserted into MEMORY CARD slot 1, the Load Confirmation Screen will appear. Choose the data, then select "Yes" to load your game.

### SAVING

Data can be saved whenever you quit or interrupt a game mode, and can also be saved from the Menu Screen in Ultimate Contest mode. The first time that you save, a Confirmation Screen will appear. On the Confirmation Screen, select "Yes" to create a new save file on the memory card (8MB)(for PlayStation®2).

**NOTE: At least 87KB of free space is needed on your memory card (8MB)(for PlayStation®2) to save game data.**

**NOTE: Only MEMORY CARD slot 1 is supported.**

# STARTING THE GAME

On the game's Title Screen, choose "New Game" to start from the beginning or "Load Game" to load a game whose data you previously saved.

## GAME MODE SELECTION

Use the directional buttons or the left analog stick to select a choice, and press the **X** button to confirm your selection. For descriptions of each game mode, see pages 10 to 21.

# MASTER MODE

This single-player mode allows you to enjoy storylines from Naruto Shippuden and game-original scenarios in action-adventure format.

## MOVEMENT

Push the left analog stick slightly, and your character will walk in the direction you pressed. Push the left analog stick more, and your character will run.



## CONVERSATIONS



Go up to people in town and press the **X** button when you see an icon appear. This will let you talk to them. Icons displayed above people's heads indicate when they are important for the story, missions, or events.

## ENTERING BUILDINGS

Go near to a building's entrance and press the **X** button when you see an icon appear. This will let you go inside the building. To exit the building, go up to its exit and press the **X** button when you see the icon appear.



## BREAKING OBJECTS

As you get close to objects such as crates and barrels, an icon will appear. If you press the **C** button when you see this icon, you can break the object. Occasionally, items will appear when you break objects.

## ROTATING THE CAMERA

You can move the right analog stick left and right to rotate the camera 360 degrees around your character. Press the **R2** button to move the camera directly behind your character.



## RASENGAN

In Master Mode, you can consume chakra to perform the Rasengan, even outside of battle. Press the **△** button to gather chakra. You will then see the **○** button displayed. Press it to perform the Rasengan.



## MOVEMENT SCREEN

This is the screen that is shown while you move around places such as Hidden Leaf Village.

- 1 HEALTH BAR**  
Shows your current health.
- 2 CHAKRA BAR**  
Shows your current chakra. Performing the Rasengan will consume it. As you walk around, your chakra bar will gradually refill by itself.
- 3 MAP**  
This shows the current location of the player and of other characters as well. You can switch it ON and OFF using the SELECT button.
- 4 CAMERA**  
This shows the camera's control status.



## CAMERA CONTROL STATUS



The camera cannot be controlled.



The camera can only be controlled over a limited range.



The camera can be controlled freely.

## CAMERA CONTROLS

You can push the right analog stick left and right to rotate the camera 360 degrees around your character. Press the **L1** button to zoom out, and the **L2** button to zoom in. You can also press the R3 button to reset the camera to its default position.

## START MENU

Press the START button while moving or in Master Battle to bring up the Start Menu. On the menu, use the directional buttons or the left analog stick to select an option, then press the **X** button to confirm.

### NARUTO NOTEBOOK

This lets you view various types of information, such as action levels and learned jutsu.

### ITEM

This lets you view and use items in your possession.

### PRACTICE

This lets you practice fighting in Master Battles.

### FULL MAP

This lets you see your current location in the game.

### BINGO BOOK

This lets you see a list all of the No-Face Gangsters you must capture.

### TOAD SCROLL

This lets you see a list of all of the toads you have to catch.



## NARUTO NOTEBOOK

The Naruto Notebook, accessible from the Start Menu, lets you view all sorts of information. Use the directional buttons or the left analog stick to select an option, then press the **X** button to confirm.



### ACTION LEVEL

This lets you see your current action level, the number of points until your next action level, the total experience points acquired, and, when you press the **X** button, a list of your learned actions and their effects. If you want to see the controls for any action, use the directional buttons or the left analog stick to select the action from the list, then press the **X** button.



### EXPERIENCE POINTS AND LEVELING UP

Your action level will increase as you gain more experience points. Experience points can be acquired by collecting scrolls and winning Master Battles.

### NINJUTSU MASTERED

This lets you see all of the jutsu you've learned so far. Jutsu can be learned by clearing events.



### REQUEST DETAILS

This lets you view the details for missions you're currently undertaking, including their requirements and rewards. Use the directional buttons or left analog stick to pick a mission, then press the **X** button to see its details. Missions can be activated by talking to characters who have a "?" icon pop up above their heads.



### LIST OF REQUESTS CLEARED

This lets you view all of the missions you've cleared so far.



### MASTER MODE RECORD

This lets you view various records pertaining to your performance in Master Mode so far.

## ITEM

Select the Item option from the Menu Screen to use or view the items currently in your possession. Choose a type of item using the directional buttons, left analog stick, or the **L1** and **R1** buttons, then use the directional buttons or the left analog stick to choose an item. Once you've selected a usable item and pressed the **X** button, a window will appear confirming that you want to use the item you selected.



## TYPES OF ITEMS

There are four types of items.

- **Normal:** Healing items, attack items, defense items, etc.
- **Battle:** These are items that are used in battle, such as ninja tools.
- **Event:** These are items related to events.
- **Valued:** These are items necessary to advance in the game, such as the Pieces of Memory collected in Hero Mode.

## PRACTICE

The Practice option on the Menu Screen lets you try out all of the Master Battle basic controls in a real battle setting. On the Practice Menu, choose your options for practice with the directional buttons or the left analog stick, then press the **X** button. After you view a description of the technique or move that you selected to practice, the practice will begin. When you wish to quit practicing, press the START button. Once you've succeeded at least once in performing the technique or move you selected, a "Done" icon will be shown next to it in the Practice Menu. You can continue to practice techniques or moves that have a "Done" icon as many times as you want.

## CATCH THE TOADS!

Occasionally you will come across toads in the course of playing through Master Mode. When you discover a toad, get near it and press the **X** button to catch it.

## BATTLES



In Master Mode, you will find two types of battles: 1-on-1 Free Battles, and Master Battles, where you'll have to go up against many opponents. Before the beginning of a Free Battle, the requirements to win the battle will be displayed. You'll be able to advance by meeting the conditions described.

If you're unable to beat the battle, the Retry Confirmation Screen will be shown. Choose "Yes" to give the battle another try.

For information about how to fight in Free Battles, see page 4 and onward.

## MASTER BATTLES

In Master Battles, victory is achieved by defeating all of the enemies. You can also use items in battle by pressing the START button to open the menu.

- 1 HEALTH BAR**  
Shows the player's health.
- 2 CHAKRA BAR**  
Shows the player's remaining chakra.
- 3 TARGET CURSOR**  
Displayed on the opponent being targeted by your attacks.
- 4 ENEMY HEALTH BAR**  
Shows the enemy's health.
- 5 JAM BAR**  
Once the Jam Bar fills up, you'll be able to perform jam actions during combo attacks.
- 6 NUMBER OF ENEMIES**  
This shows the number of enemies defeated / the total number of enemies.



## MOVEMENT DURING MASTER BATTLES



**JUMP: X BUTTON**  
Press the X button to jump.



**DASH: PRESS THE X BUTTON TWICE**  
Quickly pressing the X button twice will cause you to dash towards the currently targeted enemy. By dashing into the enemy, you can break their guard, then allowing you to execute an aerial combo by pressing the O button.

## MASTER BATTLE ATTACKS



**COMBO: PRESS THE O BUTTON REPEATEDLY**  
Press the O button repeatedly to unleash a linked combo attack on the targeted enemy. If you're far away from the targeted enemy, you can press the O button to quickly approach and attack them.



**AERIAL COMBO: PRESS THE O BUTTON REPEATEDLY WHILE IN MID-AIR**  
Press the O button repeatedly while jumping to perform an aerial combo. If an enemy has been launched into the air due to a combo attack, you'll be prompted to press the X button to pursue them in mid-air. Press the X button when you see this prompt, and then follow by pressing the O button repeatedly. You'll be rewarded with a devastating aerial combo on your enemy.



**SHURIKEN: SQUARE BUTTON (CAN ALSO BE CHARGED)**  
Press the SQUARE button to throw a shuriken at the targeted enemy. When you're on the ground, you can also hold down the SQUARE button to increase the number of shuriken thrown.



**RASENGAN: WHILE ON THE GROUND,  $\Delta$  BUTTON  $\rightarrow$   $\odot$  BUTTON**

Press the  $\Delta$  button while standing on the ground to gather chakra. You can then press the  $\odot$  button to aim at the targeted enemy and perform the Rasengan.

**JAM ACTION:  $\Delta$  BUTTON WHEN BUTTON PROMPT IS DISPLAYED**

The Jam Bar increases as you perform combo attacks. Once the bar has filled up entirely, you will see a prompt urging you to press the  $\Delta$  button while performing combo attacks. Press the  $\Delta$  button when you see this prompt, and you'll execute a First Jam.

**JAM ACTIONS LEVEL UP**

Jam actions are learned in the order of First Jam, Second Jam, and Final Jam. Once you learn them, you can link a Second Jam and then a Final Jam onto your First Jam, and thus deal major amounts of damage to your opponent.

**MASTER BATTLE DEFENSE**

In Master Battles, victory is achieved by defeating all of the enemies. You can also use items in battle by pressing the START button to open the menu.

**GUARD: L2 BUTTON / R2 BUTTON**

Hold down the L2 button or R2 button to guard.

**SUBSTITUTION JUTSU: L2 BUTTON / R2 BUTTON RIGHT BEFORE YOUR OPPONENT'S ATTACK CONNECTS**

By pressing the L2 button or R2 button at exactly the right time, you can dodge your opponent's attack and reappear behind them. In Master Battles, using the substitution jutsu does not consume chakra.

**COMPLETING MISSIONS**

This game contains missions from D-rank up to A-rank, which are completed based on your performance in Master Mode. By succeeding in these missions, it is possible to receive various types of awards.

**CHECKING MISSIONS**

You can check the completion conditions for various missions by visiting Shizune in the Hokage Room. Use the directional pad or the left analog stick to choose a rank and press the  $\times$  button. Next, choose the mission you'd like to examine and press the  $\times$  button. As you complete missions, new ones will become available, allowing you to gradually increase in rank.

## TAKING JOBS FROM CLIENTS

Certain characters will have a “?” pop-up icon shown for them. Talk to these characters and you may get a job from them. Complete these jobs to earn a reward, such as money or items.

There are various types of jobs you might get: everything from fighting in battles and running errands to playing mini-games.



## ACCEPTING OTHER EVENTS

If you see a “!” pop-up icon for a certain character, it means that talking to them will initiate a non-job event. For example, you may end up in an event in which you can learn new ninjutsu. Completing this event will add to the ninjutsu that your character can use in battle.

**NOTE:** Ninjutsu you've learned can only be used in Free Battle.

**NOTE:** Certain characters are not able to use certain ninjutsu.

# HERO MODE

Hero Mode lets you enjoy the Naruto story from “Genin Training” up to “Chasing Sasuke,” complete with additional battles and movies.

## UNLOCK SEALED STORIES

The stories in Hero Mode are sealed. To unlock the seals, you need “Pieces of Memory,” which can be collected in Master Mode. Use the directional buttons or the left analog stick to select a sealed story with the cursor, then press the **X** button to use a Piece of Memory to unlock the seal. After unlocking the seal, you can press the **X** button again to view that story. Once you've viewed the story, you can then unlock the seal for the next story.



## SPECIAL STORIES

Some stories are sealed with special seals. To unlock the seals for these stories, you must use “Special Pieces of Memory.” Just like regular Pieces of Memory, Special Pieces of Memory can be found in Master Mode.

## SEALED STATUS



This shows a seal that has been unlocked. Move the cursor to this icon and press the **X** button to view the associated story.



This is a seal that is still locked. Use a Piece of Memory to unlock it.



This shows a seal that is locked and cannot yet be unlocked. You must first unlock and view the story before this one in order to unlock it.

## FIGHTING IN FREE BATTLES

Once you've viewed a story, you can then unlock the seal for the story immediately after it.

Move the cursor to the story with the directional buttons or left analog stick, then press the **X** button to unlock the seal and open the story for viewing. Some stories involve reading and following along with the action, while others will thrust you right into the heart of battle. Before you fight a battle in a story, you'll see a list of conditions you need to fulfill. Meet these conditions in battle, and you'll be unable to unlock the seal for the next story in sequence.



# FREE BATTLE

This game mode lets you choose a character and opponent and engage in battle.

## CHARACTER SELECTION

Select the character you'd like to use with the directional buttons or the left analog stick, and confirm your selection with the **X** button. If playing against a computer opponent, select the opponent to fight as well. If you press the START button on the 2P controller, a second player will replace the computer opponent and join the fray. Use the 2P controller to select a character to use, and confirm your selection.

**NOTE:** If you press the **△** button during character selection, the Versus Mode Selection Screen will appear, allowing you to choose from "1P vs. 2P," "1P vs. COM," and "COM vs. 2P." It is also possible to return to the Game Mode Selection Screen from this screen.

**NOTE:** Press the **○** button to pick a character at random. Some characters, marked by the "?" icon, may be unable to be selected at first, and must be unlocked by advancing through the game.

**NOTE:** After selecting a character and map, you can customize Jutsu on the Battle Settings Screen.

## FIGHTING WITH COMPLETELY TRANSFORMED FORMS

Certain characters are able to fight in battle in their completely transformed forms. First select the character you wish to use with the cursor, then press the **R1** button to switch that character to his or her completely transformed form. If you press the **X** button while holding down the **R1** button, you'll be able to use the character's completely transformed form in Free Battle.

## CHANGE COSTUME COLOR

You can choose from three sets of colors for the clothing of the character you want to use. First, move the cursor to the character you'd like to use, then press the **L1** button to switch between the three different costume color schemes.

## MAP SELECTION

Use the directional buttons or the left analog to select a map, then press the **X** button to confirm. You can also press the **△** button to randomize your selection.



## CUSTOMIZE JUTSU

After choosing a map, you'll go to the Battle Settings Screen. Press the **○** button here to customize jutsu. Choose the jutsu you wish to customize (Jutsu 1 or Jutsu 2), then confirm with the **×** button. Next, pick the jutsu to use from the list, using the directional buttons or left analog stick, and press the **×** button to confirm. Once you're done customizing your jutsu, press the **△** button to close the Customize Jutsu Menu.



**NOTE:** The only jutsu that can be chosen in Customize Jutsu are those you have learned in Master Mode.

## BATTLE SETTINGS

On the screen displayed after you choose a map, press the **□** button to change the various battle settings. After changing all of the options you want, press the **×** button. The battle will then begin. You can also press the SELECT button to restore all settings to their default settings.



### BATTLE TIME

The time limit for the battle can be set from 10 to 99 (in 10-second increments), or to Infinite.

### DIFFICULTY

The computer difficulty level can be set to one of four levels: Easy, Normal, Hard, and Insane.

### ITEM APPEARANCE

This lets you set the frequency of item appearance to Low, Medium, or High.

### CHAKRA

Chakra settings can be set to either Normal or Infinite.

### ULTIMATE JUTSU

Ultimate Jutsu input battles can be set to one of three settings: Command, Spin, or Mash. You can also select Disabled to turn off Ultimate Jutsu entirely.

## INPUT BATTLE CONTROL TYPES



### Command

Input is performed through pressing buttons in sequence. The sequence to input is shown on the screen.



### Spin:

Players compete to rotate the left analog stick faster than their opponent.



### Mash:

Players compete to press a button repeatedly faster than their opponent.

### HANDICAP

The number of red marks indicates the advantage that 1P receives in the battle, and the number of blue marks indicates 2P's advantage.

# PRACTICE

This mode lets you practice Free Battle with a computer opponent.

## CHARACTER SELECTION

Select a character to use with the directional buttons or left analog stick, then press the  $\otimes$  button to confirm. Next choose an opponent and confirm. Just like in Free Battle, you can use characters' completely transformed forms, as well as change the color of their costumes. See page 17 for details.

**NOTE:** You can perform Customization after selecting a character and a map.

## PRACTICE SETTINGS

On the screen displayed after you choose a map, press the  $\text{□}$  button to change the various practice settings. After changing all of the options you want, press the  $\otimes$  button. The battle will then begin. You can also press the SELECT button to restore all settings to their default settings.



### COMMAND DISPLAY

Lets you switch the display of commands on the screen ON or OFF.

### ITEM APPEARANCE

This lets you set the frequency of item appearance to Low, Medium, or High.

### ULTIMATE JUTSU

Ultimate Jutsu input battles can be set to one of three settings: Command, Spin, or Mash. You can also select Disabled to turn off Ultimate Jutsu entirely.

## OPPONENT SETTINGS

### STATE

You can set your opponent's state to one of the following: Manual, COM, Standing, or Jumping.

**Manual:** Your opponent can be controlled with the 2P controller.

**COM:** The computer controls your opponent.

**Stand:** This makes it so your opponent doesn't move. However, if you choose "Follow" in the Action setting, your opponent will move.

**Jump:** Your opponent will periodically jump.

### STRENGTH

This setting is enabled when you set your opponent's state to COM. You can choose from four settings: Easy, Normal, Hard, and Insane.

### ATTACK

This setting is enabled when you set your opponent's state to Stand or Jump. You can choose from four attack patterns: Single Hit, Combos, Flying Weapon, and Off.

### GUARD

This setting is enabled when you set your opponent's state to Stand or Jump. You can choose to have your opponent guard or not.

### ACTION

This setting is enabled when you set your opponent's state to Stand or Jump. You can choose to have your opponent follow the controlled character or not.

# SHOP

You can buy items for your Collection in the Shop. Choose the "Collection" option at any time to view items you've purchased.

## BUYING

Use the directional buttons or left analog stick to choose a type of item to buy, then press the **X** button to confirm. Next, choose an item to buy and press the **X** button. Items you've already bought will be marked with a "Sold" icon.

As you purchase items, you'll accrue "Buy-P." Once you get 10 or more of these purchase points, you'll be able to try your hand at the Naruto Lottery. Get a "Win" or a "Jackpot," and you'll be able to receive an item chosen at random from all the items you haven't purchased.



## WHAT YOU CAN BUY

### FIGURE

The Shop sells figures of the game's various characters. Use the directional buttons or left analog stick to choose a figure, then confirm with the **X** button. Many characters have several figures available, all with different poses.

### ULTIMATE JUTSU

You can purchase videos of Ultimate Jutsu from the shop. Choose a character using the directional buttons or left analog stick, then confirm with the **X** button. Next, pick an Ultimate Jutsu from the list of Ultimate Jutsu that is shown, and press the **X** button.

### VOICE

The Shop sells character voice audio. Choose the character whose audio you wish to purchase using the directional buttons or left analog stick, then confirm with the **X** button. Each character has several audio recordings that you can buy.

### MUSIC

You can purchase background music that plays in the game. Use the directional buttons or left analog stick to choose a song, and press the **X** button to confirm your purchase.

### GUIDE NINJA

The Shop also sells guide ninja. Use the directional buttons or left analog stick to choose the guide ninja you wish to purchase, and press the **X** button to confirm. Buying guide ninja increases the types of guide ninja who can provide you with game mode explanations. You can change your current guide ninja in the Options. See page 21 for more details.

# COLLECTION

The "Collection" menu item lets you view and listen to items you've bought in the Shop.

## VIEWING ITEMS

Select the type of item to view (or listen to) with the directional buttons or left analog stick, then press the **X** button to confirm. New items will be marked with a "New" icon.



### CHARACTER

This lets you view or listen to Figures, Ultimate Jutsu, and Voices for various characters. Choose a character and press the **X** button.

Then choose what type of item you wish to view (or listen to), from the choices of Figure, Ultimate Jutsu, and Voice. Next, choose a specific item, and press the **X** button to view or listen to it.

### MOVIE

This lets you replay the various movie scenes shown throughout the game. Choose a movie to play and press the **X** button.

### MUSIC

This lets you play background music that you've purchased. Choose the song to play and press the **X** button.

# OPTIONS

This lets you change the in-game settings. Choose an item to change, then press the **X** button to confirm your selection.

### DIFFICULTY SETTINGS

This lets you change the strength of computer opponents in battle.

**NOTE: Master Mode and Hero Mode are not affected by this setting.**

### GUIDE NINJA

This lets you change the guide ninja, who will provide you with an explanation for each game mode.



### CONTROL SETTINGS

Here, you can change the button configuration and switch vibration on or off.

### MUSIC SETTINGS

This lets you adjust the volume and change the audio to stereo or mono.



### SCREEN SETTINGS

Here, you can adjust the screen position.

### RETURN TO DEFAULTS

This lets you change your "Difficulty" and "Guide Ninja" settings back to the default settings.





## **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](http://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](mailto: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](http://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](http://WWW.NAMCOREG.COM)**

## **AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

### **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.
- Évitez 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 TÉLÉVISIONS À RÉTROPROJECTION :**

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.

SHONEN JUMP

# NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA 4

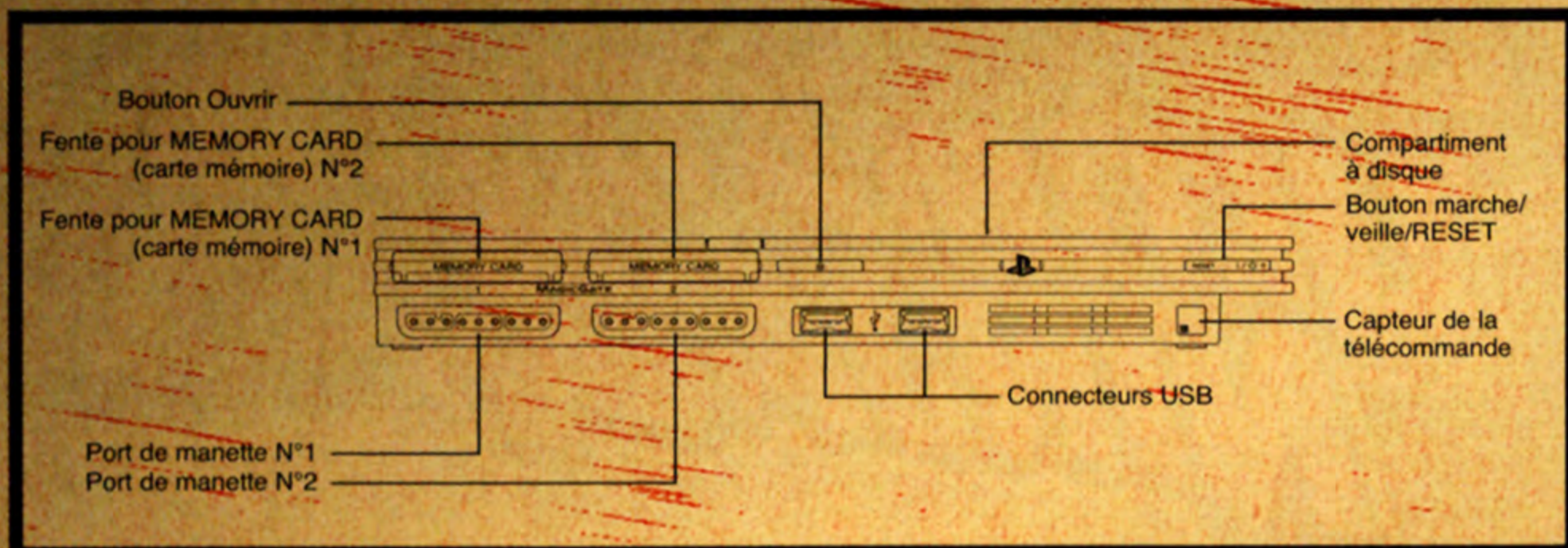


## TABLE DES MATIÈRES

Installation.....	26
Pour Commencer.....	27
Commandes de base .....	27
Combat libre.....	28
Indications dans l'écran de combat / Règles du combat de base / Mouvements en combat.....	28
Attaques.....	29
Gros plan de Ninjutsu.....	30
Jutsu ultime.....	31
Mode éveillé.....	31
Commandes du Combat géant / Menu de démarrage.	32
Défense / Guérison/Objets.	32
Enregistrement et chargement des données .....	33
Lancement du jeu .....	34
Mode Maître .....	34
Mode Héros .....	40
Combat libre.....	41
Entraînement.....	43
Boutique .....	44
Collection / Options.....	45
Warranty .....	49



# 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 **Ultimate Ninja® 4: Naruto™ Shippuden** 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.

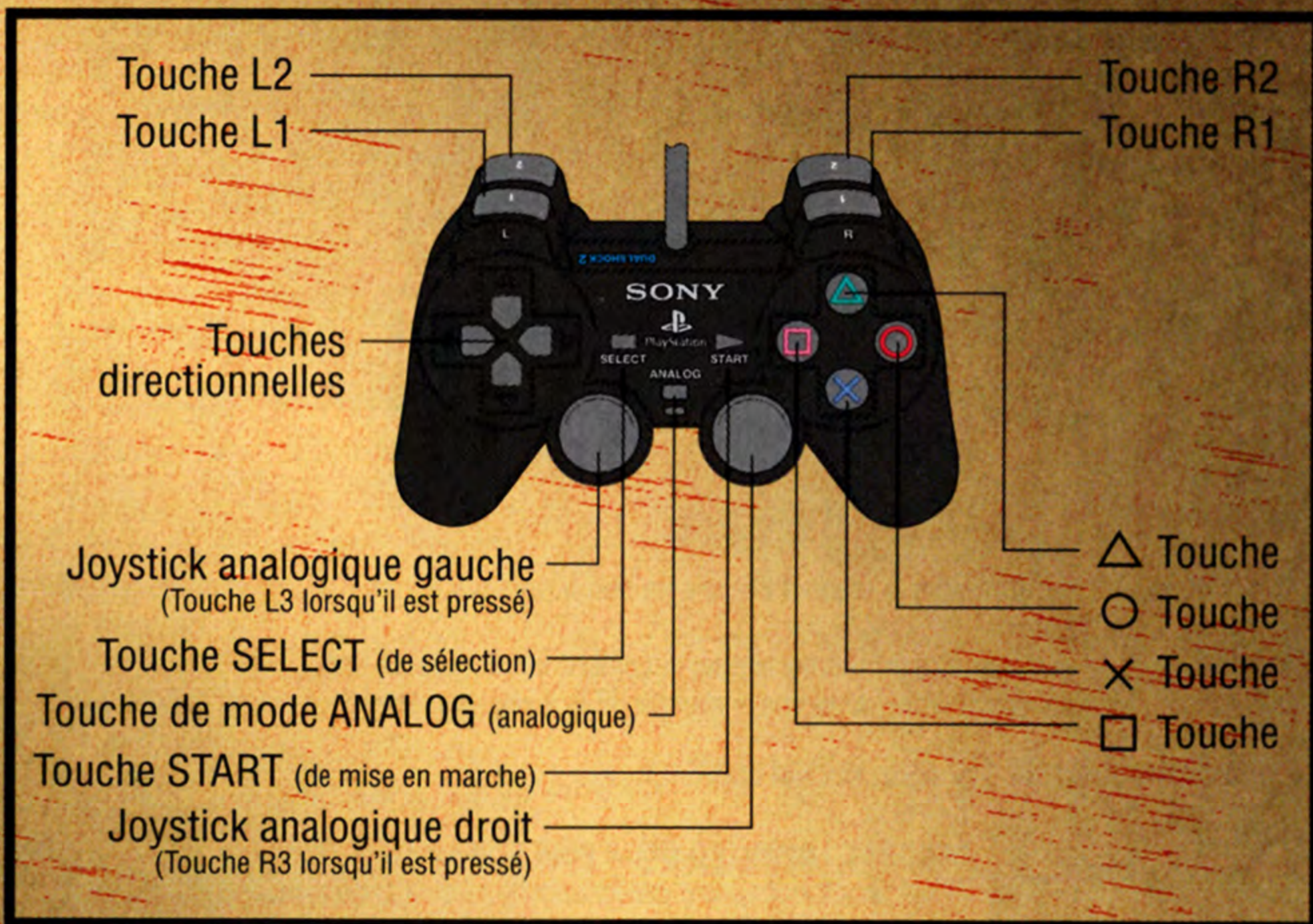
### **Lors d'une sauvegarde pour la première fois**

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 **Ultimate Ninja® 4: Naruto™ Shippuden** » s'affiche, sélectionnez « Oui », puis confirmez votre choix avec la touche START.

**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)



## COMMANDES DE BASE

### SÉLECTION / CONFIRMATION

#### Touches directionnelles

(ou manche analogique gauche) :

Déplacer le curseur, sélectionner un élément du menu

**Touche X** : Confirmer la sélection, passer un message

**Touche Δ** : Annuler

**Touche START** : Passer les cinématiques

#### REMARQUES :

- Seules les manettes analogiques (DUALSHOCK®2) sont prises en charge par ce jeu. Le bon fonctionnement avec d'autres manettes n'est pas garanti.
- Pour jouer une partie à un seul joueur, branchez une manette analogique (DUALSHOCK®2) dans le Port de manette N°1.
- Pour jouer contre un ami, vous devez brancher une autre manette analogique (DUALSHOCK®2) dans le Port de manette N°2.
- À l'exception des modes Sélection de mode, Combat libre et Entraînement, tous les modes doivent être contrôlés avec une seule manette branchée sur le Port de manette N°1 de la console PlayStation®2.
- La configuration des touches indiquée sur cette page est une configuration par défaut. Si vous souhaitez personnaliser la configuration des touches, vous pouvez le faire dans les Options ou dans l'option Paramètres de manette du Menu de démarrage (pendant un combat).
- La fonction de vibration de la manette analogique (DUALSHOCK®2) peut être activée ou désactivée, que l'indicateur de mode soit allumé ou non, dans les Options ou dans l'option Paramètres de manette du Menu de démarrage (pendant un combat).
- L'indicateur de mode de la manette analogique (DUALSHOCK®2) est toujours allumé en rouge. Vous pouvez toujours utiliser les joysticks analogiques pour jouer au jeu.
- Dans ce mode d'emploi, à chaque fois que les touches directionnelles sont utilisées comme commande, le joystick analogique gauche peut également être utilisé.

### COMMANDES DE L'ECRAN DE COMBAT

**Touches directionnelles** (ou manche analogique gauche) : Déplacement

**Touche ○** : Attaque

**Touche X** : Saut (appuyer dans les airs pour effectuer un double saut)

**Touche □** : Utilisation d'un objet

**Touche Δ** : Préparation d'un Jutsu ultime

**Touche START** : Menu de démarrage

**Touche L1 / R1** : Changement d'objet

**Touche L2 / R2** : Garde

# COMBAT LIBRE

## INDICATIONS DANS L'ÉCRAN DE COMBAT

- 1 LIMITE DE TEMPS**  
Il s'agit du temps restant jusqu'à la fin du combat.
- 2 CHANGEMENT D'ÉTAT**  
Ceci indique tout changement d'état.
- 3 BARRE D'ÉNERGIE**  
Ceci indique l'énergie restante de votre personnage.
- 4 BARRE DE CHAKRA**  
Indique le montant de Chakra qu'il reste à votre personnage.
- 5 OBJET**  
Ceci montre l'objet actuellement sélectionné et la quantité qu'il en reste.



## RÈGLES DE COMBAT DE BASE

- Le premier joueur à réduire la barre d'énergie de son adversaire à zéro dans la limite de temps gagne la partie.
- Si les deux joueurs perdent en même temps, le combat se termine en match nul.
- Si un combat dépasse la limite de temps, il s'arrête, et le joueur qui possède le plus d'énergie gagne.

## DÉPLACEMENTS EN COMBAT



### COURSE : APPUYER DEUX FOIS SUR LA TOUCHE **X**

Cela fera foncer votre personnage sur votre adversaire. Pendant que vous courrez vers votre adversaire, vous ne pouvez pas être atteint par un kunai, un shuriken ou tout autre projectile avec lequel les joueurs démarrent le combat. Cependant, les objets jetés dans un Ninjutsu et les armes projectiles d'objet du stock peuvent vous atteindre.

*\*Certains objets de stock ne pourront pas vous toucher.*



### SAUT VERS L'ARRIÈRE : APPUYEZ SUR LA TOUCHE DIRECTIONNELLE DANS LE SENS OPPOSÉ DE L'ADVERSAIRE ET DEUX FOIS SUR **X**

Cela vous permet de sauter rapidement vers l'arrière, en vous écartant de votre adversaire.



### JUTSU COURSE SUR LE MUR : TOUCHES DIRECTIONNELLES

Courrez en direction d'un mur pour courir sur le côté du mur.



### DÉPLACEMENT VERS L'AVANT-PLAN : TOUCHES DIRECTIONNELLES

**↓ + TOUCHE **X****

### DÉPLACEMENT VERS L'ARRIÈRE-PLAN : TOUCHES DIRECTIONNELLES

**↑ + TOUCHE **X****

Ces commandes vous permettent de passer de l'arrière-plan à l'avant-plan du décor, et vice-versa.



### JUTSU MARCHER SUR L'EAU : TOUCHES DIRECTIONNELLES

Vous pouvez utiliser du Chakra pour marcher sur la surface de l'eau.

Si votre réserve de Chakra est épuisée, vous tomberez dans l'eau et perdrez de l'énergie.

## ATTAQUES



### COMBO : COMBINAISONS DE LA TOUCHE **○** ET DES TOUCHES DIRECTIONNELLES

Pour effectuer un combo, appuyez sur la touche **○** et sur les touches directionnelles plusieurs fois et dans plusieurs directions, dans un certain ordre. Les commandes de combo diffèrent selon le personnage utilisé. Vérifiez comment effectuer des combos dans la Liste des commandes J1 (ou J2) accessible à partir du Menu de démarrage.

**\*Certains personnages peuvent accomplir des attaques puissantes lorsque vous maintenez la touche **○** enfoncée.**



### CONTRE : UNE COMMANDE DIFFÉRENTE POUR CHAQUE PERSONNAGE

Les personnages possèdent leurs propres contre-attaques qui leur sont propres à utiliser après une attaque de l'adversaire (à part un jet). Les commandes de contre dépendent du personnage utilisé. Vérifiez comment effectuer la contre-attaque de votre personnage dans la Liste des commandes J1 (ou J2) accessible à partir du Menu de démarrage.

**\*Seuls certains personnages peuvent effectuer une contre-attaque.**



### PROJECTION : TOUCHE DIRECTIONNELLE DANS LE SENS OPPOSÉ DE L'ADVERSAIRE **←** + TOUCHE **○**

Ce mouvement vous permet d'attraper votre adversaire et de le lancer dans les airs.

**\*Si vous l'effectuez alors que vous êtes dans les airs, cela provoquera une projection aérienne.**



### NINJUTSU : TOUCHES DIRECTIONNELLES OU JOYSTICK ANALOGIQUE GAUCHE **↑↑** + **○** / TOUCHES DIRECTIONNELLES OU JOYSTICK ANALOGIQUE GAUCHE **↓↓** + **○** (Appuyez deux fois sur les touches directionnelles)

Ce combo utilise votre Chakra pour attaquer avec un Jutsu ou des mouvements spéciaux.



### COUP SUPPLÉMENTAIRE : TOUCHE DIRECTIONNELLE DANS LE SENS VERS LEQUEL VOUS AVEZ FRAPPÉ VOTRE ADVERSAIRE + TOUCHE **○**

Quand vous venez de frapper un adversaire en l'air avec une attaque, vous pouvez tourner immédiatement autour de lui pour lui donner un coup supplémentaire avant qu'il ne reprenne ses esprits.



### CONTRE DE COUP SUPPLÉMENTAIRE : TOUCHE **○** LORSQUE LE COUP SUPPLÉMENTAIRE DE VOTRE ADVERSAIRE VOUS TOUCHE

Lorsque votre adversaire effectue un coup supplémentaire sur vous, une icône s'affichera en bas de l'écran. Si vous appuyez sur la touche **○** pendant que l'icône est affichée, vous éviterez le coup supplémentaire et effectuerez un « contre de coup supplémentaire ». Et quand votre adversaire effectue un contre de coup supplémentaire sur vous, vous pouvez faire un « contre de coup supplémentaire ».

**\*L'icône de contre de coup supplémentaire ne s'affiche pas si vous avez défini le réglage « Affichage de l'aide » sur Désactivé.**



### COUP SUPPLÉMENTAIRE DE ZAN'EI : TOUCHE **○** LORSQUE LES COURSES OU LES ATTAQUES SE RENCONTRENT

Pendant un Combat libre, si vous et votre adversaire courez l'un vers l'autre ou vous attaquez l'un l'autre en même temps, vous pouvez appuyer sur la touche **○** au moment de la collision pour passer à l'écran de bataille de pression de touches pour le coup supplémentaire de Zan'ei. En gagnant la bataille de pression de touches qui s'ouvre, vous réussirez des attaques sur votre adversaire, ce qui lui infligera des dommages supplémentaires.

## BATAILLE DE TOUCHES POUR LE COUP SUPPLÉMENTAIRE DE ZAN'EI



JAUGE DE TEMPS DE PRESSION

À l'écran de bataille de touches, vous pouvez utiliser la touche **▲**, la touche **◎** et la touche **■** pour lancer une bataille avec votre adversaire dans le style Pierre-Papier-Ciseaux. Appuyez sur l'une des trois touches avant que la Jauge de temps de pression à l'écran ne s'épuise. Une fois le temps écoulé, le vainqueur de la bataille s'affichera à l'écran, et il obtiendra un coup contre son adversaire. Si vous ne parvenez pas à appuyer sur une touche dans la limite de temps, vous serez automatiquement déclaré forfait pour cette bataille.

TOUCHE **▲** : CISEAUX

TOUCHE **◎** : PAPIER

TOUCHE **■** : PIERRE



## GROS PLAN DE NINJUTSU



Lorsque vous utilisez un jutsu qui consiste à envoyer de l'énergie sur votre adversaire, comme le Rasengan ou la Lame d'éclair, l'écran de Gros plan s'affiche. Lorsque cela se produit, votre adversaire pourra lui aussi appuyer sur des touches pour réaliser un jutsu. Si vous réussissez tous les deux à accomplir votre jutsu, et que l'explosion d'énergie des deux jutsu entrent en collision, cela provoque une collision de jutsu, ce qui ouvre un écran de pression de collision de jutsu.

\*Certains personnages peuvent créer un jutsu d'explosion d'énergie pour lequel aucun Gros plan de Ninjutsu ne s'ouvrira.

### BATAILLE DE PRESSION POUR COLLISION DE JUTSU

Sur l'écran de bataille de pression, les adversaires se lancent dans une bataille de pression de touches pour déterminer le vainqueur de la collision de jutsu. La barre de domination indique qui a actuellement le dessus. La bataille de pression de touches dure pendant un court instant, et le joueur qui parvient à déplacer la barre de domination au-delà de la moitié frappera son adversaire avec son jutsu.



### NINJUTSU ULTIME : TOUCHE **▲**, TOUCHER EN ATTAQUANT AVEC LA TOUCHE **◎**, PUIS ENTRER DANS LA BATAILLE DE PRESSION

Lorsque vous appuyez sur la touche **▲**, le chakra est utilisé pour produire un Ninjutsu ultime, et votre personnage rassemble de l'aura pour préparer l'attaque. Si vous appuyez sur la touche **◎** et que l'attaque touche votre adverse, vous provoquerez l'ouverture de l'Écran de performance du Ninjutsu ultime. Si vous remportez la bataille de pression de touches sur cet écran, votre Ninjutsu ultime poursuivra alors son chemin pour aller frapper votre adversaire et lui infliger des dommages.

## SI LE JOUEUR 1 TOUCHE L'ADVERSAIRE AVEC UN NINJUTSU ULTIME

### CÔTÉ DE L'ATTAQUE

(Si c'est le Joueur 2 qui utilise un Ninjutsu ultime, le côté gauche est celui de la défense, et le côté droit celui de l'attaque)

### BARRE DE DOMINATION

Une fois que la barre du côté d'un joueur se remplit entièrement, la bataille de Ninjutsu ultime est décidée.



### CÔTÉ DE LA DÉFENSE

### LIMITE DE TEMPS

Les joueurs peuvent appuyer sur des touches jusqu'à ce que cette limite soit franchie.

**CÔTÉ DE L'ATTAQUE :** Appuyez sur les touches indiquées dans le coin en bas à gauche (ou en bas à droite) de l'écran. Si la barre de domination dépasse la moitié des points du côté de la défense, vous frappez votre adversaire avec un Ninjutsu ultime à pleine puissance.

**CÔTÉ DE LA DÉFENSE :** Vous pouvez vous défendre contre un Ninjutsu ultime en remportant la bataille de pression de touches. Si vous battez votre adversaire à la pression de touches, vous réduirez les dommages que vous recevrez. Si la barre de domination dépasse la moitié des points du côté de l'attaque, vous arrêterez complètement le Ninjutsu ultime de votre adversaire.





### PRESSIION DE TOUCHES

Sur l'écran de Performance du Ninjutsu ultime, vous affrontez votre adversaire et devez rapidement entrer les commandes affichées dans le coin en bas à gauche (ou en bas à droite) de l'écran.

**\*En mode de jeu Combat libre, vous pouvez choisir votre type de pression de touches parmi trois types différents. Référez-vous à la page xx pour plus d'informations.**

## JUTSU ULTIMES

Selon l'état dans lequel se trouve votre personnage lorsque vous réalisez un Ninjutsu ultime, l'attaque prendra l'une des trois formes suivantes : Ninjutsu ultime normal, Ninjutsu ultime inversé ou Ninjutsu éveillé.



### NINJUTSU ULTIME NORMAL

C'est ce qui se produit lorsque vous réalisez un Ninjutsu ultime lorsque votre barre d'énergie est verte.



### NINJUTSU ULTIME INVERSÉ

C'est le type de Ninjutsu ultime réalisé lorsque votre barre d'énergie est jaune ou rouge.



### NINJUTSU ÉVEILLÉ

Si vous lancez un Ninjutsu ultime lorsque vous êtes en « mode éveillé », voilà ce qui se produira.

## MODE ÉVEILLÉ

Pendant les combats, les personnages peuvent entrer dans le « mode éveillé » lorsqu'ils remplissent certaines conditions, qui varient d'un personnage à l'autre. En mode éveillé, les personnages déchainent leurs vrais pouvoirs, et le Ninjutsu ultime lancé par le personnage sera exécuté dans sa forme « Ninjutsu éveillé » complète et puissante.



### ACTIVATION DU MODE ÉVEILLÉ

Les conditions nécessaires à l'activation du Mode éveillé dépendent du type de déclencheur du personnage utilisé.

#### Type de Ninjutsu ultime

L'activation d'un Ninjutsu ultime inversé peut vous faire passer en Mode éveillé.

#### Type d'adversité

Une fois que vous avez encaissé un certain montant de dommages, vous entrez dans le Mode éveillé.

#### Type d'objet

L'utilisation d'un certain nombre d'objets activera le Mode éveillé de votre personnage.

#### Type d'action

Le Mode éveillé sera activé une fois que vous avez touché votre adversaire avec en enchaînement d'un certain nombre de coups consécutifs.

#### Type de provocation

Avec ce type, vous pouvez activer le Mode éveillé en chambrant votre adversaire.

## COMBATS GÉANTS

Les Ninjutsu ultimes de certains personnages vous feront passer en Combat géant. Lorsque ces Ninjutsu ultimes sont réalisés, l'écran de combat se change en écran de Combat géant.

### Techniques chargées

Pendant le combat géant, vous pouvez attaquer votre ennemi avec des attaques chargées en maintenant une touche enfoncée. La puissance de l'attaque varie selon la durée pendant laquelle vous avez maintenu la touche enfoncée.

## COMMANDES DES COMBATS GÉANTS

**Touches directionnelles (ou joystick analogique gauche) :** Déplacement (utilisé seulement par certains personnages)

**Touche  $\odot$  :** Attaque

**Touche  $\square$  :** Technique faible / technique puissante (la puissance dépend du temps pendant lequel la touche est maintenue enfoncée)

**Touche START :** Menu de démarrage

## MENU DE DÉMARRAGE

Pendant un Combat libre, appuyez sur la touche START pour afficher le Menu de démarrage, à partir duquel vous pouvez sélectionner un certain nombre d'options. Les options du Menu de démarrage peuvent varier selon le mode du jeu auquel vous jouez.

**Paramètres de manette :** Cette option permet de changer la configuration des touches et d'activer ou désactiver la vibration.

**Liste des commandes J1 (ou J2) :** Cela vous permet de voir les combinaisons de touches à faire pour les techniques de combo de votre personnage, ainsi que ses Ninjutsu, Ninjutsu ultime et autres mouvements spéciaux.

**Liste des commandes de base :** Affiche les commandes de combat de base.

**Affichage de l'aide :** Cette option permet d'activer ou de désactiver les messages qui s'affichent pour vous apprendre les commandes de combat de base.

**Conditions de la mission :** Vous verrez ici les obligations vous remporter le combat en cours. \*L'option Condition de la mission apparaît uniquement dans le Menu de démarrage dans les modes Maître et Héros.

**Stock d'objets :** Ici, vous pouvez vous équiper des objets que vous avez reçus dans le mode Chemin ultime ou dans d'autres modes. \*L'option Stock d'objets apparaît uniquement dans le Menu de démarrage dans les modes Maître et Combat libre.

**Paramètres d'entraînement :** Cette sélection affiche l'écran Paramètres d'entraînement. \*L'option Paramètres d'entraînement apparaît seulement dans le Menu de démarrage du mode Entraînement.

**Terminer le combat :** Met fin au combat en cours. \*L'option Terminer le combat apparaît seulement dans le Menu de démarrage du mode Maître.

**Retourner à la Sélection du mode de jeu :** Met fin au combat et retourne à l'écran Sélection du mode de jeu. \*L'option Retourner à la Sélection du mode de jeu apparaît uniquement dans le Menu de démarrage dans les modes Combat libre et Entraînement.

**Retourner au mode Héros :** Met fin au combat et retourne à l'écran Sélection d'histoire. \*L'option Retourner au mode Héros apparaît uniquement dans le Menu de démarrage du mode Héros.

**Retourner à la Sélection du personnage :** Met fin au combat et retourne à l'écran Sélection du personnage. \*L'option Retourner à la Sélection du personnage apparaît uniquement dans le Menu de démarrage dans les modes Combat libre et Entraînement.

## DÉFENSE



### JUTSU DE SUBSTITUTION : TOUCHE $L2$ / TOUCHE $R2$ À L'INSTANT OÙ LA FRAPPE DE L'ADVERSAIRE VOUS TOUCHE

Appuyez sur la touche  $L2$  ou la touche  $R2$  au bon moment exactement pour éviter l'attaque de votre adversaire et réapparaître derrière lui. L'utilisation du Jutsu de substitution consomme du Chakra.

### UKEMI : APPUYEZ SUR LA TOUCHE $\otimes$ QUAND VOTRE ADVERSAIRE VOUS PROJETTE, OU À L'INSTANT OÙ VOUS ÊTES ÉCRASÉ AU SOL

Vous éviterez de frapper le sol ou mur de plein fouet, ce qui réduira vos dommages reçus.

### PARADE DE GARDE : TOUCHE DIRECTIONNELLE $\downarrow$ + TOUCHE $\odot$

Vous pouvez utiliser une attaque basse pour pénétrer la garde de votre adversaire. \*Certains personnages possèdent des commandes différentes pour exécuter cette technique.



## GUÉRISON



### RESTAURER LE CHAKRA : MAINTENEZ ↓ APPUYÉ SUR LE PAVÉ DIRECTIONNEL, OU RÉCUPÉREZ UN OBJET OU UNE SPHÈRE DE CHAKRA

Votre personnage récupérera du Chakra tant que vous maintiendrez la touche directionnelle ↓ enfoncée. Cependant, vous ne pouvez pas vous défendre lorsque vous restaurez votre chakra. Vous pouvez également restaurer votre chakra en récupérant les Sphères de chakra qui sont libérées quand vous, ou votre adversaire, êtes mis à terre, ou quand vous cassez des objets dans l'arrière-plan du décor pour découvrir des objets de récupération de chakra.



### RESTAURER L'ÉNERGIE : MAINTENEZ ↑ APPUYÉ SUR LE PAVÉ DIRECTIONNEL (PROVOCATION)

En maintenant la touche directionnelle ↑ enfoncée, vous vous mettez en position de chambrage et vous récupérerez un peu d'énergie dans cette pose (plus ou moins selon le personnage utilisé). Cependant, vous ne pouvez pas vous défendre lorsque vous chambrerez votre adversaire.

## OBJETS



### LES OBJETS APPARAISSENT : LORSQUE VOUS CASSEZ DES OBJETS DE L'ARRIÈRE-PLAN OU QUAND VOUS, OU VOTRE ADVERSAIRE, ÊTES MIS À TERRE.

Certains objets sont utilisés immédiatement et ont un certain effet lorsqu'ils sont ramassés, alors que d'autres objets, comme les armes projectiles, peuvent être utilisés plus tard et ont un effet lorsqu'ils touchent votre adversaire. Des « Sphères de chakra » qui restaurent le chakra apparaissent également lorsque vous, ou votre adversaire, êtes mis à terre.

# ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT DE DONNÉES

## PRÉPARATION DE LA PLAYSTATION®2 MEMORY CARD (8MB)

Pour enregistrer des données de jeu, veuillez insérer une PlayStation®2 Memory Card (8MB) dans la fente de Memory Card (carte mémoire) N°1 avant de commencer le jeu. Si vous ne souhaitez pas utiliser de PlayStation®2 Memory Card (8MB) ni sauvegarder votre partie, confirmez-le en sélectionnant « Oui » sur l'écran de confirmation.

### CHARGEMENT

Sélectionnez « Charger une partie précédente » à l'écran du titre pour charger des données de jeu précédemment sauvegardées et continuer à jouer. Si une PlayStation®2 Memory Card (8MB) contenant des données de jeu sauvegardées est insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 de la console PlayStation®2 avant le début, l'écran de confirmation de chargement s'affiche. Pour charger votre partie, sélectionnez « Oui ».

### ENREGISTREMENT

Les données sont sauvegardées dès que vous quittez ou abandonnez un mode de jeu. Vous pouvez également les enregistrées à des points de sauvegarde dans le mode Maître. S'il s'agit de votre première sauvegarde, un écran de confirmation s'affiche. Sur l'écran de confirmation, sélectionnez « Oui » pour créer un nouveau fichier de sauvegarde sur la PlayStation®2 Memory Card (8MB).

**\*Pour enregistrer des données de jeu, vous devez disposer d'au moins 87 Ko d'espace libre sur votre PlayStation®2 Memory Card (8MB).**

**\*Seule la fente pour carte mémoire N°1 est prise en charge.**

# LANCEMENT DU JEU

A l'écran du titre du jeu, choisissez « Nouvelle partie » pour démarrer du début, ou « Charger une partie précédente » pour charger une partie avec des données déjà sauvegardées.

## SÉLECTION DE MODE DE JEU

Utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour sélectionner un mode, puis appuyez sur la touche **X** pour confirmer votre sélection.

# MODE MAÎTRE

Ce mode à un joueur vous permet de jouer à différents scénarios Naruto Shippuden ainsi qu'à d'autres scénarios originaux, sous la forme d'un jeu d'aventure/action.

## MOUVEMENT

Déplacez doucement le joystick analogique gauche pour que votre personnage se déplace dans cette direction en marchant. Bougez le joystick analogique gauche plus loin pour le faire courir.



## CONVERSATIONS



Dirigez-vous vers des personnes en ville et appuyez sur la touche **X** lorsque vous voyez une icône s'afficher. Cela vous permettra de leur parler. Les icônes qui s'affichent au dessus de la tête des personnes indiquent lorsqu'ils sont importants pour l'histoire, les missions ou les évènements.

## ENTRER DANS DES BÂTIMENTS

Approchez-vous de l'entrée d'un bâtiment et appuyez sur la touche **X** lorsque vous voyez une icône apparaître. Vous pourrez alors entrer dans le bâtiment. Pour quitter le bâtiment, approchez-vous de sa sortie et appuyez sur la touche **X** lorsque vous voyez une icône apparaître.



## CASSER DES OBJETS



Lorsque vous vous approchez de certains objets comme des caisses ou des tonneaux, une icône apparaît. Lorsque vous la voyez apparaître, appuyez sur **C** pour casser l'objet. Des options ou de l'argent apparaissent parfois lorsque vous cassez des objets.

## ROTATING THE CAMERA

You can move the right analog stick left and right to rotate the camera 360 degrees around your character. Press the **R2** button to move the camera directly behind your character.



## RASENGAN

En mode Maître, vous pouvez utiliser du chakra pour exécuter le Rasengan, même en dehors du combat. Appuyez sur la touche **△** pour réunir du chakra. Vous verrez ensuite la touche **○** s'afficher. Appuyez dessus pour exécuter le Rasengan.



## ÉCRAN DES MOUVEMENTS

Cet écran s'affiche lorsque vous vous déplacez dans des endroits comme le Village de la feuille cachée.

- 1 BARRE D'ÉNERGIE**  
Indique votre niveau actuel d'énergie.
- 2 BARRE DE CHAKRA**  
Indique votre niveau actuel de chakra. L'exécution du Rasengan en consomme. Lorsque vous vous promenez, votre barre de chakra se remplit progressivement toute seule.
- 3 CARTE**  
Ceci indique l'emplacement actuel du joueur et des autres personnages. Vous pouvez la régler sur Activée ou Désactivée en utilisant la touche SELECT.
- 4 CAMÉRA**  
Cela indique l'état du contrôle de la caméra.



## ÉTAT DU CONTRÔLE DE LA CAMÉRA



La caméra ne peut pas être contrôlée.



La caméra peut seulement être contrôlée sur une zone limitée.



La caméra peut être contrôlée librement.

## COMMANDES DE LA CAMÉRA

Vous pouvez déplacer le joystick analogique droit vers la gauche ou la droite pour faire tourner la caméra de 360° autour de votre personnage. Appuyez sur la touche **L1** pour effectuer un zoom arrière et sur la touche **L2** pour faire un zoom avant. Vous pouvez également appuyez sur la touche R3 pour réinitialiser la caméra à sa position par défaut.

## MENU DE DÉMARRAGE

Appuyez sur la touche START lorsque vous êtes en mouvement ou dans un Combat Maître pour ouvrir le Menu de démarrage. Dans le menu, utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour sélectionner une option, puis appuyez sur la touche **X** pour confirmer.

### JOURNAL DE NARUTO

Retrouvez ici différents types d'information, comme les niveaux d'action et les jutsu appris.

### OBJET

Cela vous permet de voir et d'utiliser les objets que vous possédez.

### ENTRAÎNEMENT

Ici, vous pouvez vous entraîner au combat dans des combats Maître.

### CARTE DU MONDE

Cette option vous permet de voir votre emplacement actuel dans le jeu.

### BINGO BOOK

Cette option vous permet de voir la liste de tous les membres du Clan des sans-visages que vous devez capturer.

### PARCHEMIN DES CRAPAUDS

Cette option vous permet de voir la liste des crapauds que vous devez attraper.



## JOURNAL DE NARUTO

Le Journal de Naruto, accessible à partir du Menu de démarrage, vous permet de voir différents types d'informations. Utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour sélectionner une option, puis appuyez sur la touche **X** pour confirmer.



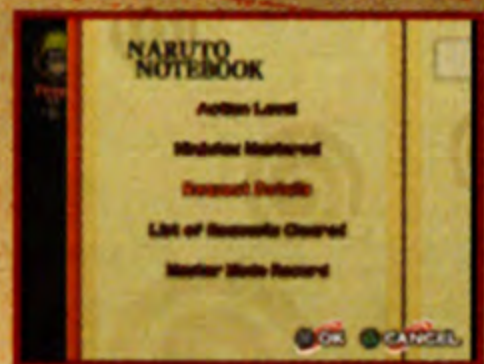
### NIVEAU D'ACTION

Cette option vous permet de voir votre niveau d'action actuel, le nombre de points jusqu'au prochain niveau d'action, le total des points d'expérience acquis, et lorsque vous appuyez sur la touche **X**, une liste des actions que vous avez apprises et leurs effets. Si vous souhaitez consulter les commandes pour déclencher une action, utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour sélectionner une action de la liste, puis appuyez sur la touche **X**.



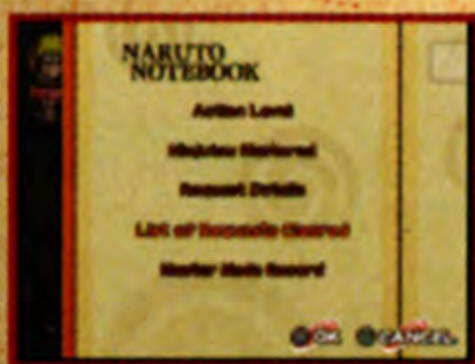
### POINTS D'EXPÉRIENCE ET PASSAGE AU NIVEAU SUIVANT

Votre niveau d'action augmente à mesure que vous gagnez des points d'expérience. Les points d'expérience s'obtiennent en récoltant des parchemins et en gagnant des combats Maître.



### JUTSU APPRIS

Retrouvez ici tous les jutsu que vous avez appris jusqu'ici. Pour apprendre des jutsu, accomplissez des événements.



### DÉTAILS DE LA MISSION

Cette option vous permet de voir les détails des missions que vous entreprenez actuellement, y compris leurs conditions et récompenses. Utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour sélectionner une mission, puis appuyez sur la touche **X** pour afficher les détails. Les missions peuvent être activées en parlant à des personnages qui portent une icône « ? » au dessus de leur tête.

### LISTE DES MISSIONS ACCOMPLIES

Retrouvez ici toutes les missions que vous avez réussies jusqu'ici.

### PALMARÈS EN MODE MAÎTRE

Cette option vous permet de consulter votre palmarès actuel en mode Maître.



## OBJETS

Sélectionnez l'option Objets dans l'écran du menu pour voir ou utiliser les objets que vous possédez actuellement. Choisissez un type d'objet à l'aide des touches directionnelles, du joystick analogique gauche ou des touches **L1** ou **R1**, puis utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique pour sélectionner un objet. Une fois que vous avez choisi un objet utilisable et appuyé sur la touche **X**, une fenêtre s'ouvre pour que vous confirmiez vouloir l'utiliser.



## TYPES D'OBJETS

Les objets sont répartis en quatre catégories.

- **Normal** : objets de guérison, d'attaque, de défense, etc.
- **Combat** : il s'agit des objets utilisés en combat, comme les armes ninja.
- **Évènement** : les objets liés à des événements.
- **Essentiel** : les objets nécessaires pour avancer dans le jeu, comme les « Fragments de mémoire » récoltés dans le mode Héros.

## ENTRAÎNEMENT

L'option Entraînement du Menu de démarrage vous permet d'essayer toutes les commandes de base du combat Maître dans un environnement de combat réel. Dans le menu Entraînement, choisissez vos options avec les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche, puis appuyez sur la touche **X**. Une fois que vous avez consulté la description de la technique ou du mouvement auquel vous avez choisi de vous entraîner, l'entraînement commence. Lorsque vous souhaitez quitter l'entraînement, appuyez sur la touche START. Une fois que vous avez réussi au moins une fois la technique ou le mouvement sélectionné, une icône « Réussi » s'affiche à côté de cette option dans le menu Entraînement. Vous pouvez continuer à vous entraîner sur des techniques ou des mouvements comportant l'icône « Réussi » autant de fois que vous le désirez.

## ATTRAPEZ LES CRAPAUDS !

De temps en temps, vous croiserez des crapauds lorsque vous jouez en mode Maître. Lorsque vous en découvrez un, approchez-vous de lui et appuyez sur la touche **X** pour le capturer.

## COMBATS



En mode Maître, vous rencontrerez deux types de combats : des combats libres en 1 contre 1, et des combats Maître où vous serez opposé à de nombreux adversaires. Avant le début d'un Combat libre, les conditions de victoire de la bataille s'affichent. Pour poursuivre, vous devrez remplir ces conditions.



Si vous ne remportez pas le combat, l'écran de confirmation Réessayer s'affiche. Choisissez « Oui » pour tenter une nouvelle fois le combat.

## COMBATS MAÎTRE

Pour remporter les combats Maître, il vous faut battre tous les ennemis. Vous pouvez également utiliser des objets de combat en appuyant sur la touche START pour ouvrir le menu.

**1 BARRE D'ÉNERGIE**

Indique l'énergie du joueur.

**2 BARRE DE CHAKRA**

Indique le chakra restant du joueur.

**3 CURSEUR DE CIBLE**

Indique l'adversaire ciblé par vos attaques.

**4 BARRE D'ÉNERGIE DE L'ENNEMI**

Indique l'énergie de l'ennemi.

**5 BARRE DE SUPRÊME**

Une fois la barre de suprême remplie, vous pourrez réaliser des actions suprêmes pendant vos attaques de combo.

**6 NOMBRE D'ENNEMIS**

Ceci indique le nombre d'ennemis à battre ou le nombre total d'ennemis.



## MOUVEMENTS PENDANT LES COMBATS MAÎTRE



**SAUT : TOUCHE X**

Appuyez sur la touche X pour sauter.



**COURSE : APPUYEZ DEUX FOIS SUR LA TOUCHE X**

Appuyez deux fois rapidement sur la touche X pour courir en direction de l'ennemi actuellement ciblé. En courant sur l'ennemi, vous pourrez briser sa garde, ce qui vous permettra d'exécuter un combo aérien en appuyant sur la touche O.

## ATTAQUES EN COMBAT MAÎTRE



**COMBO : APPUYEZ PLUSIEURS FOIS SUR LA TOUCHE O**

Appuyez plusieurs fois sur la touche O pour déclencher une attaque de combo lié sur l'ennemi ciblé. Si vous vous tenez loin de l'ennemi ciblé, appuyez sur la touche O pour vous rapprocher rapidement et l'attaquer.



**COMBO AÉRIEN : APPUYEZ PLUSIEURS FOIS SUR LA TOUCHE O LORSQUE VOUS ÊTES DANS LES AIRS**

Appuyez plusieurs fois sur la touche O pendant un saut pour réaliser un combo aérien. Si un ennemi a été projeté en l'air à cause d'une attaque combo, vous serez invité à appuyer sur la touche X pour le poursuivre dans les airs. À ce moment-là, appuyez sur la touche X, puis enchaînez en appuyant plusieurs fois sur la touche O. Vous en serez récompensé avec un combo aérien dévastateur sur votre ennemi.



**SHURIKEN : TOUCHE O (PEUT ÉGALEMENT ÊTRE CHARGÉ)**

Appuyez sur la touche O pour lancer un shuriken sur l'ennemi ciblé. Lorsque vous êtes au sol, vous pouvez également maintenir la touche O enfoncée pour augmenter le nombre de shuriken lancés.



**RASENGAN : AU SOL, TOUCHE  $\Delta$   $\rightarrow$  TOUCHE  $\odot$** 

Appuyez sur la touche  $\Delta$  lorsque vous êtes debout pour rassembler du chakra. Vous pouvez ensuite appuyer sur la touche  $\odot$  pour viser l'ennemi ciblé et accomplir le Rasengan.

**ACTION SUPRÊME : TOUCHE  $\Delta$  LORSQUE L'INVITE S'AFFICHE**

La Barre de suprême se remplit pendant que vous effectuez des attaques de combo. Une fois que la barre est entièrement remplie, vous verrez une indication à l'écran vous demandant d'appuyer sur la touche  $\Delta$  lorsque vous effectuez une attaque de combo. À ce moment-là, appuyez sur la touche  $\Delta$ , et vous exécuterez un Premier suprême.

**NIVEAUX SUIVANTS D'ACTIONS SUPRÊMES**

Les actions suprêmes s'apprennent dans l'ordre suivant : Premier suprême, Deuxième suprême et Suprême final. Une fois que vous les aurez appris, vous pourrez enchaîner un Deuxième suprême puis un Suprême final après votre Premier suprême, et infliger ainsi d'énormes dommages à votre adversaire.

**DÉFENSE EN COMBAT MAÎTRE**

In Master Battles, victory is achieved by defeating all of the enemies. You can also use items in battle by pressing the START button to open the menu.

**GARDE : TOUCHE  $L2$  / TOUCHE  $R2$** 

Maintenez la touche  $L2$  ou la touche  $R2$  enfoncée pour vous mettre en garde.

**JUTSU DE SUBSTITUTION : TOUCHE  $L2$  / TOUCHE  $R2$  JUSTE AVANT QUE L'ATTAQUE DE L'ADVERSAIRE NE VOUS TOUCHE**

Appuyez sur la touche  $L2$  ou la touche  $R2$  au bon moment exactement pour éviter l'attaque de votre adversaire et réapparaître derrière lui. Dans les combats Maître, l'utilisation de jutsu de substitution ne consomme pas de chakra.

**REmplIR LES MISSIONS**

Ce jeu contient des missions allant du Niveau D au Niveau A, que vous remplissez selon vos performances en mode Maître. En réussissant ces missions, vous pouvez recevoir différents types de récompenses.

**VÉRIFICATION DES MISSIONS**

Vous pouvez vérifier les conditions de réussite des différentes versions en rendant visite à Shizune dans la Salle de Hokage. Utilisez le pavé directionnel ou le joystick analogique gauche pour choisir un niveau, puis appuyez sur la touche  $\times$ . Ensuite, choisissez la mission que vous souhaitez examiner et appuyez sur la touche  $\times$ . À mesure que vous les remplissez, de nouvelles missions sont débloquées, ce qui vous permet de progresser dans les niveaux progressivement.

## ACCEPTER DES TRAVAUX DE CLIENTS

Certains personnages possèdent une icône « ? ». Allez leur parler et ils pourraient vous confier un travail. Accomplissez ces travaux pour obtenir des récompenses, comme de l'argent ou des objets.

Il existe plusieurs types de travaux qui peuvent vous être proposés : cela peut comprendre la participation à des combats, à des missions ou à des mini-jeux.



## ACCEPTER D'AUTRES ÉVÈNEMENTS

Si vous voyez l'icône « ! » sur un personnage, allez leur parler pour déclencher un événement autre qu'un travail. Vous pouvez par exemple participer à un événement dans lequel vous apprendrez de nouveaux Ninjutsu. Réussissez cet événement pour ajouter le Ninjutsu que votre personnage pourra utiliser en combat.

\*Les Ninjutsu que vous apprenez ne peuvent être utilisés qu'en Combat libre.

\*Certains personnages ne peuvent pas utiliser certains Ninjutsu.

# MODE HÉROS

Le mode Héros vous permet de vivre l'histoire complète de Naruto, de « Entraînement de Genin » jusqu'à « Sauver Sasuke », avec des combats et des cinématiques supplémentaires.

## DÉBLOQUER LES HISTOIRES VERROUILLÉES

Les histoires du mode Héros sont verrouillées. Pour les débloquent, vous avez besoin de « Fragments de mémoire », que vous pouvez récolter dans le mode Maître. Utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour sélectionner une histoire verrouillée avec le curseur, puis appuyez sur la touche **X** pour utiliser un Fragment de mémoire afin de la débloquent. Après avoir débloquent l'histoire, appuyez une nouvelle fois sur la touche **X** pour l'afficher. Une fois que c'est fait, vous pouvez débloquent une autre histoire verrouillée.



## HISTOIRES SPÉCIALES

Certaines histoires sont verrouillées avec un sceau spécial. Pour les débloquent, vous devez utiliser des « Fragments de mémoire spéciaux ». Tout comme les Fragments de mémoire normaux, c'est dans le mode Maître que vous trouverez des Fragments de mémoire spéciaux.

## ÉTAT DU VERROU



Ceci indique qu'un sceau a été débloquent. Déplacez le curseur sur cette icône et appuyez sur la touche **X** pour voir l'histoire associée.



Voici un sceau qui est encore verrouillé. Utilisez un Fragment de mémoire pour le débloquent.



Il s'agit d'un sceau qui est verrouillé et ne peut pas encore être débloquent. Vous devez d'abord débloquent et voir l'histoire que la précède avant de pouvoir débloquent celle-ci.

## SE BATTRE EN COMBATS LIBRES

Une fois que vous avez vu une histoire, vous pouvez débloquer l'histoire verrouillée qui la suit.

Déplacez le curseur vers l'histoire avec les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche, puis appuyez sur la touche **X** pour débloquer le sceau et ouvrir l'histoire. Certaines histoires vous



inviteront à lire et à suivre l'action, alors que d'autres vous plongeront au plein cœur d'un combat. Avant de participer à un combat dans une histoire, vous verrez s'afficher une liste des conditions à remplir. Remplissez-les en combat et vous pourrez débloquer le sceau de l'histoire suivante.

# COMBAT LIBRE

Ce mode de jeu vous permet de choisir un personnage ainsi qu'un adversaire et de le défier en combat.

## SÉLECTION DU PERSONNAGE

Sélectionnez le personnage que vous souhaitez utiliser avec les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche, et confirmez votre choix en utilisant la touche **X**. Si vous jouez contre un adversaire contrôlé par la console, sélectionnez également le personnage que vous désirez combattre. Si vous appuyez sur la touche **START** de la manette J2, un deuxième joueur remplace la console et devient votre adversaire. Utilisez la manette J2 pour sélectionner un personnage, puis confirmez votre sélection.

**\*Si vous appuyez sur la touche **△** pendant la sélection du personnage, l'écran Sélection du mode Duel s'affiche, ce qui vous permet de choisir entre « J1 - J2 », « J1 - CPU » ou « CPU - J2 ». Il est également possible de revenir à l'écran Sélection du mode de jeu à partir de cet écran.**

**\*Appuyez sur la touche **○** pour choisir un personnage au hasard. Il est possible que certains personnages, marqués d'une icône « ? », ne puissent pas être sélectionnés au début et doivent être débloqués en avançant dans le jeu.**

**\*Après avoir sélectionné un personnage et un décor, vous pouvez effectuer une « Personnalisation de jutsu » sur l'écran Réglages du combat.**

## COMBATTRE AVEC DES FORMES COMPLÈTEMENT TRANSFORMÉES

Certains personnages peuvent se battre en combat avec leur forme complètement transformée. Sélectionnez d'abord le personnage que vous souhaitez utiliser avec le curseur, puis appuyez sur la touche **R1** pour l'afficher avec sa forme complètement transformée. Appuyez sur la touche **X** tout en maintenant la touche **R1** enfoncée pour pouvoir utiliser la forme complètement transformée de ce personnage en Combat libre.

## CHANGER LA COULEUR DE LA TENUE

Vous pouvez choisir entre trois gammes de couleur pour habiller le personnage que vous souhaitez utiliser. Déplacez d'abord le curseur sur le personnage que vous souhaitez utiliser, puis appuyez sur la touche **L1** pour basculer entre les différentes couleurs de tenues proposées.

## SÉLECTION D'UN DÉCOR

Utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour sélectionner un décor, puis appuyez sur la touche **X** pour confirmer. Vous pouvez également appuyer sur la touche **△** pour le sélectionner de manière aléatoire.



## PERSONNALISATION DU JUTSU

Une fois que vous avez choisi un décor, l'écran Réglages du combat s'ouvre. Appuyez sur la touche **○** pour réaliser une Personnalisation de jutsu. Choisissez le jutsu que vous souhaitez personnaliser (Jutsu 1 ou Jutsu 2), puis confirmez avec la touche **⊗**. Ensuite, sélectionnez le jutsu de la liste à utiliser à l'aide des touches directionnelles ou du joystick analogique gauche, puis confirmez avec **⊗**. Une fois que vous avez terminé la personnalisation de votre jutsu, appuyez sur la touche **⊗**. Vous pouvez ensuite fermer le menu Personnalisation de jutsu. **⊗**.



**\*Dans la Personnalisation de jutsu, vous ne pouvez sélectionner que les jutsu que vous avez appris en mode Maître.**

## RÉGLAGES DU COMBAT

Sur l'écran qui s'affiche une fois que vous avez choisi le décor, appuyez sur la touche **□** pour modifier les différents réglages du combat. Une fois que vous avez changé toutes les options désirées, appuyez sur la touche **⊗**. Le combat commence alors. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche SELECT pour réinitialiser les réglages par défaut.



### DURÉE DU COMBAT

Vous pouvez régler la limite de temps d'un combat entre 10 et 99 (par paliers de 10 secondes) ou sur Infini.

### DIFFICULTÉ

Le niveau de difficulté de l'adversaire contrôlé par la console possède quatre réglages différents : Facile, Normal, Difficile et Sans pitié.

### APPARITION DES OBJETS

Ceci permet de définir la fréquence de l'apparition des objets entre Faible, Moyenne et Élevée.

### SUSPENSION DE CHAKRA

Pour le réglage du Chakra, choisissez entre Normal et Illimité.

### JUTSU ULTIME

Les batailles de pression de touches pour le Ninjutsu ultime propose trois réglages : Commande, Rotation ou Écrasement de touches. Vous pouvez également sélectionner Non utilisé pour désactiver complètement le Ninjutsu ultime.

## TYPES DE COMMANDES POUR LES BATAILLES DE PRESSION DE TOUCHES



**Commande**  
la saisie se fait en entrant des commandes. La commande à entrer s'affiche à l'écran.



**Rotation :**  
les joueurs s'affrontent en essayant de faire tourner le joystick analogique gauche plus vite que leur adversaire.



**Écrasement de touches :**  
les joueurs s'affrontent en appuyant plusieurs fois sur une touche plus vite que leur adversaire.

### HANDICAPE

Le nombre de marques rouges indique l'avantage que J1 reçoit dans le combat, et le nombre de marques bleues indique l'avantage du bleu.

# ENTRAÎNEMENT

Ce mode vous permet de vous entraîner au Combat libre en jouant contre un adversaire contrôlé par la console.

## SÉLECTION DU PERSONNAGE

Utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour sélectionner un personnage, puis appuyez sur la touche **X** pour confirmer. Choisissez ensuite un adversaire, puis confirmez. Comme en Combat libre, vous pouvez utiliser la forme complètement transformée des personnages et changer la couleur de leur tenue.

**\*Vous pouvez effectuer une Personnalisation après avoir sélectionné un personnage et un décor.**

## RÉGLAGES DE L'ENTRAÎNEMENT

Sur l'écran qui s'affiche une fois que vous avez choisi le décor, appuyez sur la touche **□** pour modifier les différents réglages de l'entraînement. Une fois que vous avez changé toutes les options désirées, appuyez sur la touche **X**. Le combat commence alors. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche SELECT pour réinitialiser les réglages par défaut.



### AFFICHAGE DES COMMANDES

Vous pouvez Activer ou Désactiver l'affichage des commandes.

### APPARITION DES OBJETS

Ceci permet de définir la fréquence de l'apparition des objets entre Faible, Moyenne et Élevée.

### JUTSU ULTIME

Les batailles de pression de touches pour le Ninjutsu ultime propose trois réglages : Commande, Rotation ou Écrasement de touches. Vous pouvez également sélectionner Non utilisé pour désactiver complètement le Ninjutsu ultime.

## RÉGLAGES DE L'ADVERSAIRE

### ÉTAT

Vous pouvez définir ici l'état de votre adversaire selon les options suivantes : Manuel, Automatique, Immobile ou Saut.

**Manuel** : votre adversaire peut être contrôlé avec la manette J2.

**Automatique** : la console contrôle votre adversaire.

**Immobile** : votre adversaire ne bouge pas. Cependant, si vous choisissez « Suivre » dans le réglage Action, votre adversaire se déplacera.

**Saut** : votre adversaire saute de temps en temps.

### FORCE

Ce réglage est activé lorsque vous définissez l'état de l'adversaire sur Automatique. Vous pouvez choisir entre quatre options : Facile, Normal, Difficile et Sans pitié.

### ATTAQUE

Ce réglage est activé lorsque vous définissez l'état de l'adversaire sur Immobile ou Saut. Vous pouvez choisir entre quatre modèles d'attaque : Coups simples, Combos, Jets d'armes et Ne pas attaquer.

### GARDE

Ce réglage est activé lorsque vous définissez l'état de l'adversaire sur Immobile ou Saut. Vous pouvez choisir si votre adversaire se met en garde ou non.

### ACTION

Ce réglage est activé lorsque vous définissez l'état de l'adversaire sur Immobile ou Saut. Vous pouvez choisir si votre adversaire suit le personnage contrôlé ou non.

# BOUTIQUE

Vous pouvez acheter des objets dans la Boutique pour les ajouter à votre Collection. Sélectionnez l'option « Collection » à tout moment pour voir les objets que vous avez achetés.

## ACHETER

Utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour sélectionner un type d'objet à acheter, puis appuyez sur la touche **X** pour confirmer. Ensuite, choisissez un objet à acheter et appuyez sur la touche **X**. Les objets que vous avez déjà achetés seront indiqués d'une icône « Acheté ».



En achetant des objets, vous augmentez vos « Points d'achat ». Quand vous obtenez 10 Points d'achat ou plus, vous pourrez vous essayer à la Loterie de Naruto. Obtenez un « coup » ou « gros coup » pour recevoir un objet choisi au hasard parmi ceux que vous n'avez pas achetés.



## CE QUE VOUS POUVEZ ACHETER

### POUPÉES

La Boutique vend des poupées à l'effigie de différents personnages du jeu. Utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour sélectionner une poupée, puis appuyez sur la touche **X** pour confirmer. Certains personnages sont représentés par plusieurs poupées, qui adoptent différentes poses.

### JUTSU ULTIME

Vous pouvez acheter des vidéos de Ninjutsu ultimes à la Boutique. Utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour sélectionner un personnage, puis appuyez sur la touche **X** pour confirmer. Choisissez ensuite un Ninjutsu ultime dans la liste proposée, et appuyez sur la touche **X**.

### ENREGISTREMENTS DE VOIX

La Boutique vend également des enregistrements de voix des personnages. Utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour sélectionner le personnage dont vous souhaitez acheter un enregistrement vocal, puis appuyez sur la touche **X** pour confirmer. Chaque personnage a plusieurs enregistrements audio disponibles.

### MUSIQUE

Vous pouvez acheter une musique de fond que vous pourrez lire dans le jeu. Utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour sélectionner une musique, puis appuyez sur la touche **X** pour confirmer votre achat.

### NINJAS GUIDES

La Boutique propose par ailleurs des ninjas guides. Utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour sélectionner le ninja guide que vous souhaitez acheter, puis appuyez sur la touche **X** pour confirmer. En achetant des ninjas guides, vous augmentez les types de ninjas guides qui peuvent fournir des explications sur les modes de jeu. Vous pouvez changer votre ninja guide actuel dans les Options.

# COLLECTION

Le menu « Collection » vous permet de voir et d'écouter les objets que vous avez achetés à la Boutique.

## VOIR LES OBJETS

Utilisez les touches directionnelles ou le joystick analogique gauche pour voir (ou écouter) un type d'objet, puis appuyez sur la touche **X** pour confirmer. Les nouveaux objets sont indiqués par une icône « Nouveau ».



### PERSONNAGES

Cette option vous permet de regarder ou d'écouter les Poupées, les Ninjutsu ultimes et les Enregistrements de voix des différents personnages. Choisissez un personnage et appuyez sur la touche **X**. Sélectionnez ensuite le type d'objet que vous souhaitez voir (ou écouter) parmi Poupées, Ninjutsu ultimes et Audio. Indiquez ensuite un objet spécifique, puis appuyez sur la touche **X** pour le voir ou l'écouter.

### CINÉMATIQUES

Vous pouvez ici lire les différentes cinématiques jouées pendant tout le jeu. Choisissez une cinématique et appuyez sur la touche **X**.

### MUSIQUE

Cette option vous permet de lire une musique de fond que vous avez achetée. Choisissez la chanson à lire et appuyez sur la touche **O**.

# OPTIONS

Ceci vous permet de modifier les réglages pendant le jeu. Choisissez un élément à changer, puis appuyez sur la touche **X** pour confirmer votre sélection.



## RÉGLAGE DE LA DIFFICULTÉ

Vous pouvez changer ici la puissance des adversaires contrôlés par la console en combat.

**\*Les modes Maître et Héros ne sont pas affectés par ce réglage.\***



### GUIDE DU NINJA

Cette option vous permet de changer de ninja guide, qui vous apportera des applications pour chaque mode de jeu.

### PARAMÈTRES DE MANETTE

Ici, vous pouvez changer la configuration des touches et activer ou désactiver la vibration.



### RÉGLAGES AUDIO

Ceci vous permet de modifier le volume et de régler l'audio sur stéréo ou mono.

## RÉGLAGES DE L'ÉCRAN

Modifiez ici la position de l'écran.

## RÉINITIALISER

Rétablissez ici les paramètres de « Difficulté » et de « Ninja guide » sur leur valeur par défaut.





Blank manuscript page with horizontal lines and red ink scribbles.

# CREDITS

Original Story and Art  
**Masashi Kishimoto**  
Weekly SHONEN JUMP

## PACKAGE ILLUSTRATION

Original Art  
**Horohumi Suzuki**

Licensor Clean-up  
**Mirei Takioka**

Licensor Finalization  
**Haruko Shibuya**

Developed by:  
**CyberConnect2 Co., Ltd.**

Produced by:  
**NAMCO BANDAI Games Inc.**

Published by:  
**NAMCO BANDAI Games  
America Inc.**

## PRODUCTION

Director of Localization  
**Takahiro Sasanoi**

Senior Localization Manager  
**Atsushi Minowa**

Localization Manager  
**Nobuaki Taguchi**

Associate Localization  
Producer  
**Andrew Davis**

## MARKETING & PR

Director of Marketing & PR  
**Todd Thorson**

Brand Manager  
**In Joon Hwang**

Associate Brand Manager  
**Kristeen Kennedy**

Senior PR Manager  
**Arne Cual-Pedroso**

PR Coordinator  
**Nick O'Leary**

Creative Services Manager  
**Michiko Wang**

Senior Graphic Designer  
**Corey Tran**

Video Editor  
**Keisuke Kumiji**

Marketing Translator  
**Chiemi Kuroyanagi**

## SALES & STRATEGIC BUSINESS

Senior Sales Director  
**Chris Lee**

National Sales Manager  
**Terry Carlson**

## PRODUCT SERVICES

Senior Operations Manager  
**Jennifer Tersigni**

## QUALITY ASSURANCE

Senior QA Manager  
**Tad Hirabayashi**

QA Supervisor  
**Mike Peterson**

Project Coordinator  
**Jesse Mejia**

QA Lead  
**Gene Duenas**

QA Assistant Lead  
**Luis Castillo**

CQC Team  
**Andrew Samoranos  
Anthony Aguilar  
Greg Anderson  
Jared Fisher  
Jared Rosmarin  
Ryan Dagley**

QA Test Team  
**Jackson Chen  
Jake Fair  
James Thompson  
Jewel Magtoto  
Max Schlienger  
Ryan Matsuba**

Special Thanks To:

**Genichi Ito  
Makoto Iwai  
Shuji Nakata  
Andrew Lechuk  
Masahiro Knittel  
Bryant Green  
Moto Aida  
Janna Smith  
Martin Nguyen  
Kim Morgan  
Shin Young  
Gaelle Glickfield  
Motohiro Iwahashi  
Rob Ely  
Tom Usher Designs  
Ayzenberg Group  
Beck Interactive, Inc.**

## HOKAGE'S ROOM

**Midori  
TigerC10  
Yaheard2008ep**

## SUPERVISED BY

**VIZ MEDIA, LLC  
Weekly SHONEN JUMP /  
Shueisha Inc.**

Ultimate Ninja® 4: Naruto™  
Shippuden software © 2004-2009  
NAMCO BANDAI Games Inc. All  
Rights Reserved. NAMCO BANDAI  
Games logo is a trademark of  
NAMCO BANDAI. NARUTO artwork  
and elements © 2002 MASASHI  
KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN  
All Rights Reserved. SHONEN JUMP  
and NARUTO are trademarks of  
Shueisha, Inc. in the U.S. and/or  
other countries. This product is  
manufactured, distributed and sold  
in North, South and Central  
American territories under license  
from VIZ Media, LLC.

## 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](http://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](mailto: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](http://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**



SHONEN JUMP™  
**NARUTO**  
ULTIMATE NINJA

# STORM

## LIKE NEVER BEFORE!

OWN IT NOW! [www.UltimateNinjaStorm.com](http://www.UltimateNinjaStorm.com)



TEEN  
Cartoon Violence  
Mild Suggestive Themes



PLAYSTATION 3



NARUTO™; Ultimate Ninja®; STORM software © 2004-2008 NAMCO BANDAI Games Inc. NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO. All Rights Reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION" and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trademark names are the properties of their respective owners.