

INSTRUCTION MANUAL



TEEN
ADOLESCENTS
®
T
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

**BANDAI
NAMCO**™
Games

⚠ 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

**ULTIMATE
NINJA 3**



CONTENTS

2 Getting Started

3 Starting Up

4 Battles

11 Saving and Loading

11 Starting the Game

12 Ultimate Contest

16 Hero's History

17 VS. Duel

19 Iruka's Training

20 The Break Room

20 Tanzaku Market

21 Naruto's House

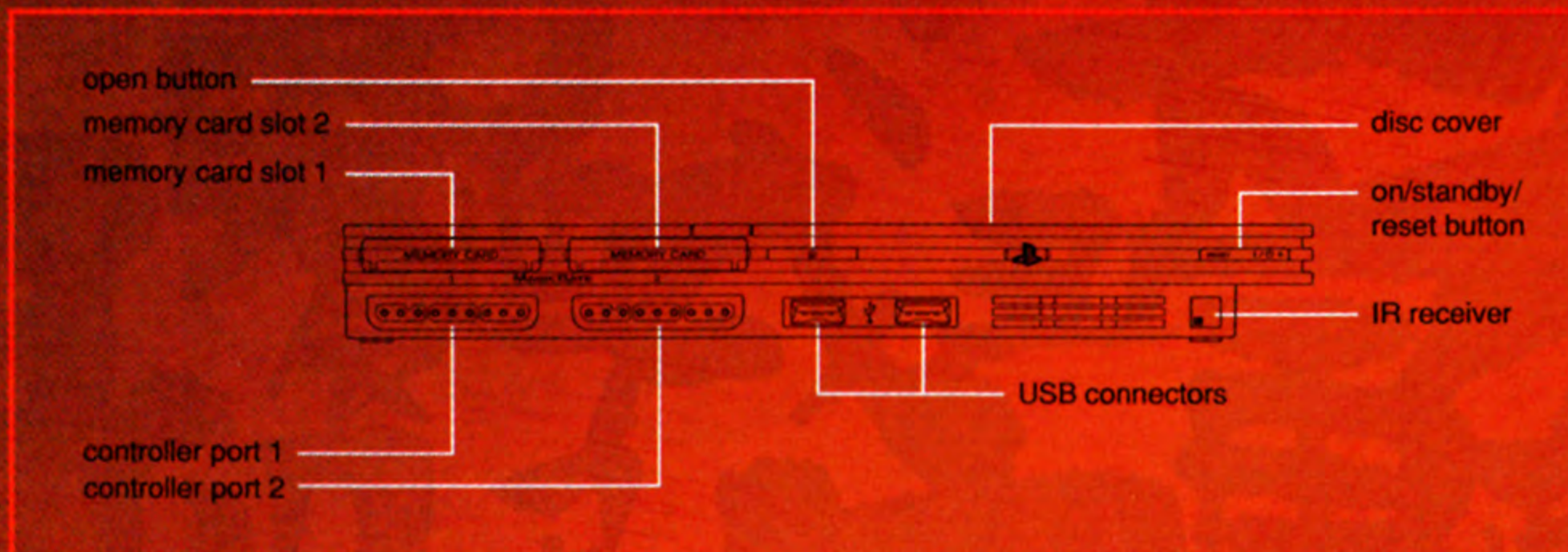
21 Adjust Settings

48 Credits

49 Warranty



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 **NARUTO™: Ultimate Ninja® 3** 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.

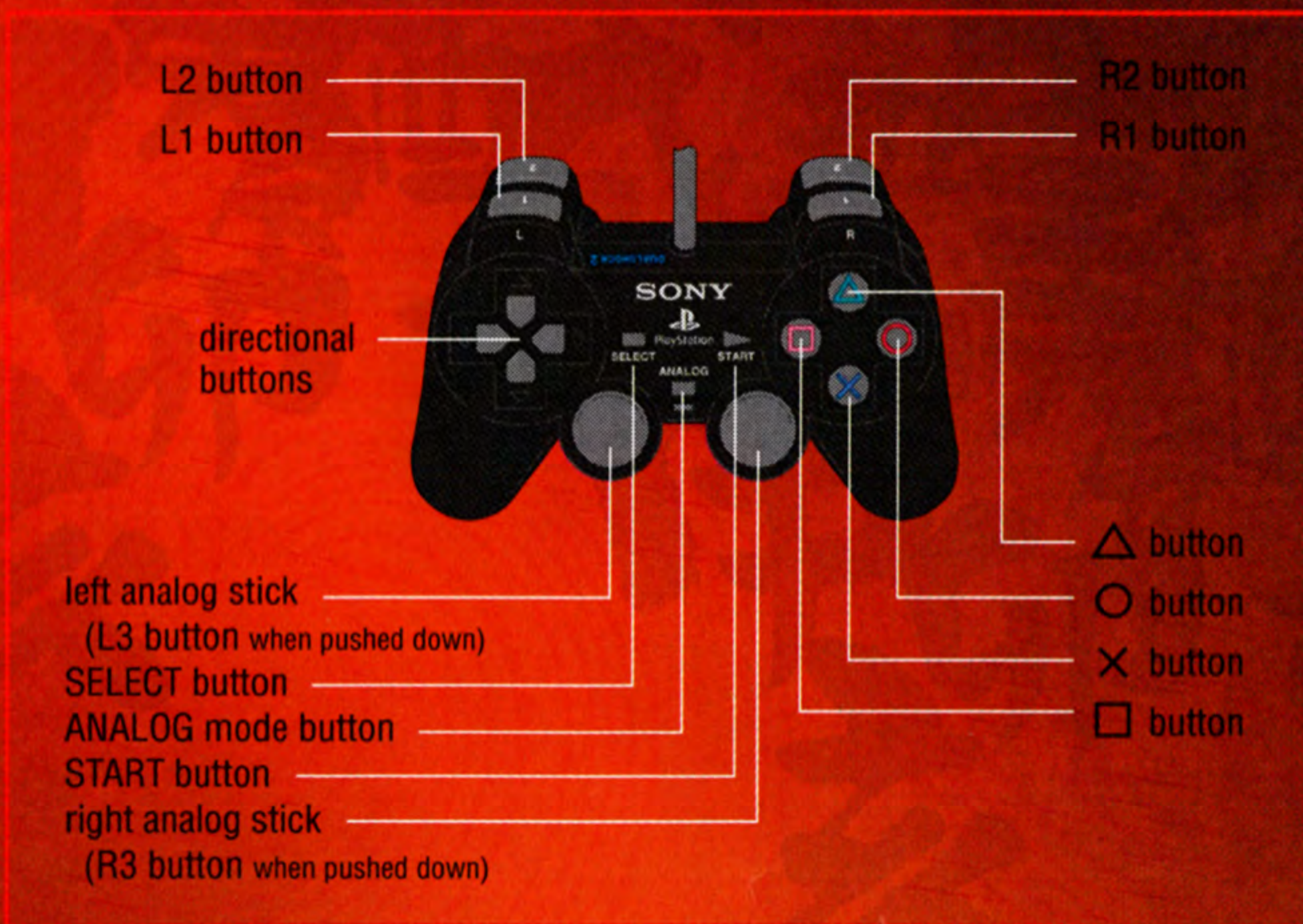
When Saving for the First Time

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 NARUTO: Ultimate Ninja 3 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, select menu item

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.
- With the exception of VS. Duel and Iruka's Training, all other game modes must be controlled with the DUALSHOCK®2 analog controller that is connected to 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 the Adjust Settings menu or from the Control Settings option on the Pause Menu (while in battle).
- The vibration function of the DUALSHOCK®2 analog controller can be turned on and off, regardless of whether or not the LED display is lit, in the Adjust Settings menu or from the Control Settings option on the Pause Menu (while in battle).
- The LED display 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: Pause Menu

L1 / R1 button: Switch item

L2 / R2 button: Guard

BATTLES

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. See page 10 for more details about status change.
- 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 simultaneously, the battle is a draw.
- 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



QUICK MOVEMENT: 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 due to ninjutsu or stock item projectile weapons can hit you.

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



JUMP BACKWARDS: DIRECTIONAL BUTTON **←** + **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 6 for more details.



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 Command Chart, accessible from the Pause Menu. See page 6 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

This lets you use chakra to attack with jutsu or special moves. NOTE: Certain characters are able to perform more powerful attacks by holding down the **○** button.



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 the opponent and deal an extra hit before they come to their senses.



EXTRA HIT COUNTER: **○** BUTTON

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 extra hit 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."

JUTSU CLASH



Depending on the characters being used in battle, if the characters perform jutsu at the same time, the jutsu can smash against each other, resulting in a "jutsu clash." In a jutsu clash both players will engage in a button-pressing contest to determine whose jutsu hits successfully.



VIEWING THE DOMINANCE BAR

The dominance bar shows who's currently winning in the jutsu clash. After the button-pressing battle has gone on for a short period of time, the jutsu of the player who has made the dominance bar move farther will hit successfully.

PAUSE MENU

Press the START button in battle to bring up the Pause Menu, from which you can select a number of different options. The items on the Pause 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.

Easy Display Setup: This option allows you to turn on and off messages.

Mission Conditions: Here, you can view the completion requirements of the battle currently being fought.
NOTE: Mission Conditions only appears on the Pause Menu in Ultimate Contest mode.

Item Stock: Here, you can equip items that you've received in Ultimate Contest and other modes.
NOTE: Item Stock cannot be used in Iruka's Training, or when playing two-player VS. Duel mode.

Practice Settings: This selection brings up the Practice Settings Screen.

NOTE: The Practice Settings option only appears on the Pause Menu in Iruka's Training mode.

End Battle: Ends the current battle.

NOTE: End Battle only appears on the Pause Menu in Ultimate Contest mode.

Return to Mode Select: Ends the battle and returns to the Mode Select Screen.

NOTE: Return to Mode Select cannot be used in Ultimate Contest mode.

Return to Character Select: Ends the battle and returns to the Character Select Screen.

NOTE: Return to Character Select cannot be used in Ultimate Contest mode.

ULTIMATE JUTSU



ULTIMATE JUTSU: **△** BUTTON, THEN ATTACK WITH **⊙** BUTTON

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 will perform an Ultimate Jutsu (configured ahead of time on the Customization Screen). See page 14 for further details on customizing Ultimate Jutsu.

ATTACKING SIDE

Win against your opponent in an Input Formula competition to perform an Ultimate Jutsu. Press the buttons shown in the lower-left corner of the screen. If the dominance bar goes past halfway full, you'll deal extra damage to your opponent.



DOMINANCE BAR
Once a player's side of the bar fills up all the way, the Ultimate Jutsu competition will be decided.

TIME LIMIT
Players can press buttons until this limit runs out.

DEFENDING SIDE

If you win in the Input Formula competition, you will successfully defend against the Ultimate Jutsu. If you perform better than your opponent at button pressing you will take reduced damage. If the dominance bar reaches the green point on the attacking side, the Ultimate Jutsu will be interrupted.

INPUT FORMULA

The Input Formula settings for the Ultimate Jutsu sequence are configured ahead of time on the Customization Screen, just like the Ultimate Jutsu itself. Select the input method that you prefer. For more information about customizing Ultimate Jutsu, see pages 8 and 14.



COMMAND

This input method involves pressing buttons in sequence. The command(s) to enter will be displayed on the screen.



SPIN

With this input method, the goal is to rotate the left or right analog stick faster than your opponent.



PRESS

This input method involves mashing the same button repeatedly more times than your opponent.

HOW TO USE ULTIMATE JUTSU

EXAMPLE (NARUTO UZUMAKI)

By setting the Ultimate Jutsu techniques ahead of time on the Customization Screen, you can make sure that you perform the techniques that you want to use once you get into the heat of battle. As your character gains levels in Ultimate Contest mode, you will get more Ultimate Jutsu techniques to use, and once you've collected all of the items necessary to execute those techniques, you'll be able to use them in battle. For the Customization Screen, open the menu in Ultimate Contest, then select "Status."



**SUMMONING TECHNIQUE!
LET THE GIANT BATTLE BEGIN!**



**TRANSFORMATION! RELEASE
NINE-TAILED POWER!**

GIANT BATTLES



Using Summoning Jutsu, and some Ultimate Jutsu, will trigger a Giant Battle. In this case, you will be transferred to the Giant Battle screen and engage in a battle as (or against) a humungous character.

CHARGE-UP ATTACKS

When you play as the giant character, you can hold down the attack button to charge up your attacks. The strength of the attack will depend on how long you charge up.

GIANT BATTLE CONTROLS (for Giant Character)



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: Pause Menu

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 OR WALL.

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

GUARD BREAK: DIRECTIONAL BUTTON ↓ + ○ BUTTON

You can break through your enemy's guard stance using a low attack. Note: Controls differ for some characters.

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), OR PICK UP AN ITEM

Holding the ↑ directional button will put you into a taunt pose, and certain characters recover a small amount of strength in that pose (more or less depending on the character used). However, you cannot defend while taunting. You can also break objects in the stage background to find health recovery items.

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, like throwing weapons, can be used later 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. You may find a list of some of the items that can be collected in the game on page 10.



ITEM EXAMPLES

HEALTH RECOVERY ITEMS (Collect to recover strength)



POTATO CHIPS



SWEET RED BEAN SOUP



NARUTO RAMEN

CHAKRA RECOVERY ITEMS (Collect to recover chakra)



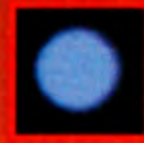
**JIZO:
STONE STATUE**



HYOTAN



CRYSTAL BALL



CHAKRA SPHERE

ATTACK ITEMS (Throw at opponents to inflict damage)



RANDOM BALL



MAKIBISHI SPIKES



BOMB KUNAI



**POISON SMOKE
BOMB**



**1000-SHADOW
SHURIKEN**



BURST KUNAI



TOAD OIL



BOMB SEAL



KUNAI RAIN

BATTLE ASSISTANCE ITEMS



FOOD PILLS

Increases attack power when taken



JONIN SHOES

Increases speed when taken



**WEIGHT OF
DETERMINATION**

Hit opponent with this to decrease his or her speed



CURSE TAG: STEAL

Hit opponent with this to scatter and steal items



SCROLL OF HIDDEN CLOUD

Pick this up to become invisible (and impervious to throwing weapons)



**CURSE TAG: CHAKRA
POINTS SEAL**

Hit opponent with this to seal off chakra techniques, Ultimate Jutsu, and ability to walk on water



**SCROLL OF
TELEPORTATION**

Use to instantly move behind your opponent



**KAKASHI
FIGURE**

Pick up to automatically perform substitution jutsu.

EXAMPLES OF STATUS CHANGES



**INCREASES ATTACK
STRENGTH**



**INCREASES DEFENSE
STRENGTH**



**INCREASES
SPEED**



**DECREASES
SPEED**



**INCREASES
JUMP POWER**



**CHAKRA FULL
OUTPUT**



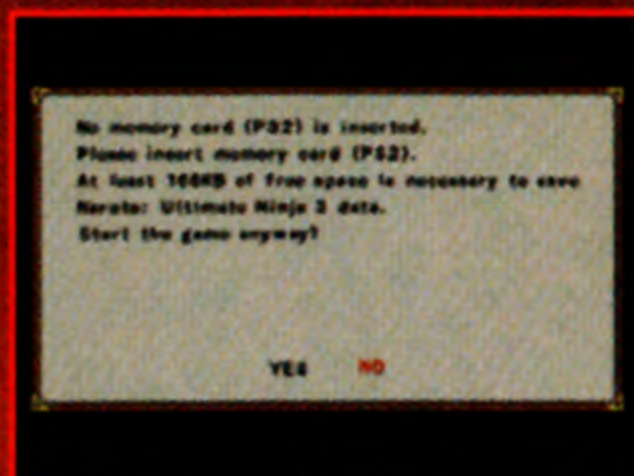
INVISIBLE

Dodges projectile attacks.

SAVING AND LOADING

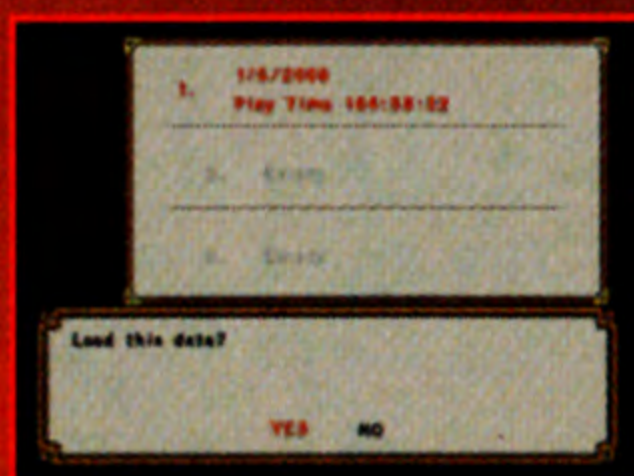
PREPARING THE MEMORY CARD (8MB)(FOR PLAYSTATION®2)

In order to save game data, insert a memory card (8MB)(for PlayStation®2) into MEMORY CARD slot 1. If you don't 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).



* At least 168KB of free space is needed on your memory card (8MB)(for PlayStation®2) to save game data.

* 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 with previously saved data.



GAME MODE SELECTION

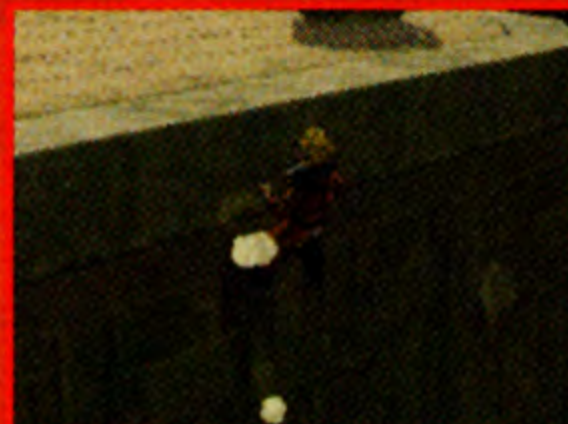
Use the directional buttons or the left analog stick to select a mode, and press the **X** button to confirm your selection. For descriptions of each game mode, see pages 12 to 21.

ULTIMATE CONTEST

This single-player mode allows you to enjoy an original action-RPG story set in the Hidden Leaf Village.

MOVEMENT

Press the directional buttons or move the left analog stick slightly, and your character will walk in that direction. Move the left analog stick more, and your character will run. If you run towards walls, you'll be able to run up them to get up high. NOTE: Some walls cannot be climbed in this way.



CONVERSATIONS



Go up to people in town and press the **X** button when you see an icon appear above their heads. This will let you talk to them. Talking to people can trigger events, and it can also be a great way to receive hints about what to do next.



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 pots, 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.

INFORMATION DISPLAY SCREEN

As you're walking through the Hidden Leaf Village, press the **○** button to bring up the Information Display Screen.

CURRENT LOCATION

This shows the place where you are currently located.

LEVEL

This shows your character's current level.



SCROLLS

This shows the number of scrolls you've gotten.

DISPLAY MAP

You can switch the display of the town map on and off.

MONEY

This shows how much money you currently have.

Press the buttons displayed to perform the following actions:

SHURIKEN MODE

Switches to the Shuriken Mode Screen. See page 15 for details.

MENU

Switches to the Menu Screen. See below for details.

EXIT

Ends Ultimate Contest mode.



MENU SCREEN

As you're walking through the Hidden Leaf Village, press the **△** button to bring up the Menu Screen.

ITEMS

This lets you look at the items you're currently carrying.

STATUS

Here, you can customize your character. See page 14 for details.

MISSION

You can accept various missions to complete. See page 15 for details.

HOUSE

This lets you go to Naruto's House. See page 21 for details.

SAVE

This lets you save current game data.

MAP MOVEMENT


This lets you move to various locations in the Hidden Leaf Village.



CUSTOMIZING

Choose "Status" from the Menu Screen to bring up the Customize Screen. From here, you can customize the Jutsu and Ultimate Jutsu that your character uses.

CHOOSE A CHARACTER, THEN CHOOSE JUTSU OR ULTIMATE JUTSU

Select a character to customize using the directional buttons or the left analog stick, then press the  button to confirm your selection. Once that character's own Customize Screen is displayed, select whether you'd like to customize their Jutsu or Ultimate Jutsu, and confirm your selection.

CUSTOMIZE JUTSU

Move the cursor to the jutsu you wish to change (Jutsu 1 or Jutsu 2) and confirm your selection. A list of the Jutsu you can currently use will be displayed. Move the cursor to select the Jutsu you'd like to use and confirm your selection.



CUSTOMIZE ULTIMATE JUTSU

Select "Ultimate" to customize your Ultimate Jutsu.

Input Formula Settings: This lets you change the button input settings used when competing against an opponent to perform an Ultimate Jutsu. See page 7 for more details about Input Formula settings.

Ultimate Jutsu: Move your cursor to this selection and confirm to display a list of the Ultimate Jutsu that you can currently set. Use the cursor to select the Ultimate Jutsu you'd like to use and confirm. As your character gains levels in Ultimate Contest mode, you will get more Ultimate Jutsu techniques to use, and once you've collected all of the items necessary to execute those techniques, you'll be able to use them in battle.

Items: This shows the items necessary to use the Ultimate Jutsu that is set. Items marked as "incomplete" still require certain items to be obtained before they can be used. If you don't obtain these items, the Ultimate Jutsu cannot be set. Items can be obtained in the course of playing Ultimate Contest mode. NOTE: When you obtain Ultimate Jutsu items, it is not necessary to set them yourself. They will be automatically set as soon as you get the necessary items.

Status Changes: Certain Ultimate Jutsu can produce status changes in your character when they are set. You can go here to view these changes as soon as your new Ultimate Jutsu has been set.

MISSIONS

In this game, you can undertake D- to S-rank missions, as well as Infinite Missions. By succeeding in these missions, which can involve anything from winning a battle with special conditions to beating a mini-game, it is possible to receive various types of rewards, such as items or experience points.



CHOOSE A MISSION TO ATTEMPT

First, use the directional buttons or the left analog stick to choose a rank, and confirm. The Mission Menu for the rank you chose will be displayed. Move the cursor to the mission that you'd like to attempt, and the mission details (such as the mission's spawn point) will be displayed on the right side of the screen. Press the button to advance, and you will see the full request from the mission's client, as well as the mission completion conditions.



START THE MISSION

After confirming all of the mission information, the Accept Mission Confirmation Screen will be displayed. To accept the mission, choose "Yes" and confirm. After you have accepted the mission, go to the location specified in the mission details and talk to the mission's client. The mission will then begin.

SPECIAL MODE SCREENS



CAPTURE MODE

Some missions involve catching animals such as Pakkun. After you speak to the client and the mission begins, the Capture Mode Screen will be displayed.

This shows the player's movement speed.

This shows the warning meter. If it turns red, you're in trouble.

This shows the direction and distance of the animal you're trying to capture.

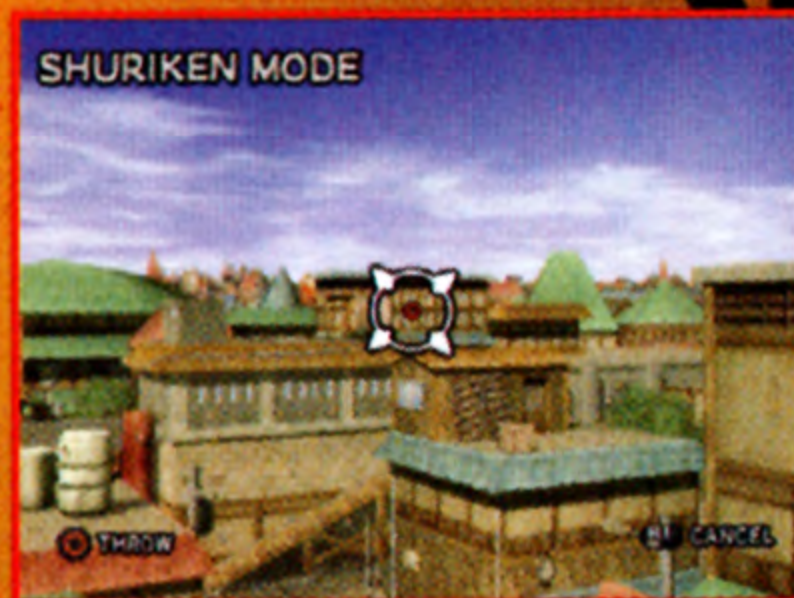
SHURIKEN MODE

Certain events and missions require hitting objects in the air to get items. In Shuriken mode, you throw shuriken to knock down objects floating in the air or in high locations. The collected objects can later be exchanged for items.

Left analog stick: Move crosshairs

button: Throw shuriken

button: Return to previous screen



HERO'S HISTORY

This single-player mode allows you to play through the Naruto storyline, from the Genin Training arc to the Sasuke Retrieval arc.

SELECT STORY



Choose a story to play through. Complete all of the scenes within a story to open up the next story for play. NOTE: If you don't complete all of the scenes in a story, you will be unable to choose to play the next story.

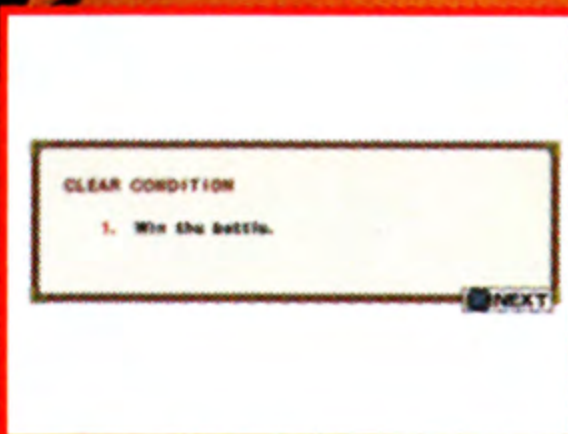
SELECT SCENE



Choose the scene you'd like to play. Complete the scene to move on to the next scene, and complete all of the scenes in the chapter to move on to the next chapter. If you press the **○** button while a scene is selected, you can view a plot summary for that scene.



COMPLETION CONDITIONS



The battles that take place in each scene come with certain conditions. Fulfill the conditions that are displayed before each battle to complete the mission and move on to the next scene or story.

VS. DUEL

This mode lets you fight freely against other opponents.

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.

* 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 Mode Selection Screen from this screen.

* Select "?" to pick a character at random. Some characters may be unable to be selected at first, and must be unlocked by advancing through the game.

* You can customize your characters after selecting them.



USE CUSTOM CHARACTERS

You can select characters that you've powered up in Ultimate Road mode. First, move the cursor to the character you'd like to use, then press the **R1** button to show the words "Custom Character." This will allow you to use a character that you've powered up in the course of the game. You can also adjust a character's customization in this mode.



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.



STAGE SELECTION

Use the directional buttons or the left analog stick to select a stage, then confirm your selection with the **X** button. You can also use the **○** button to make a selection at random.



BATTLE SETTINGS



After you've confirmed a stage selection and the screen changes, you can press the **○** button to change the match settings. Once you're finished changing the settings, press the **X** button to start the match. You can also press the **SELECT** button to clear your settings and revert back to the default settings.

Battle Time

You can choose 10-99 seconds (in increments of 10 seconds) or Infinite.

Difficulty

You can choose the difficulty of your computer opponent, from four difficulty levels of "Easy," "Normal," "Hard," and "Insane."

Item Appearance

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

Chakra

You can choose either "Normal" or "Infinite" for your chakra setting.

Ultimate Jutsu

This lets you choose whether or not you'd like Ultimate Jutsu to be usable.

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.

IRUKA'S TRAINING

This mode lets you practice fighting with a computer opponent.

CHARACTER AND STAGE SELECTION

Use the directional buttons or left analog stick to select the character with which you'd like to practice, and confirm your selection with the **X** button. Then choose an opponent and confirm. You can change the costume color of the characters you select, just like in VS. Duel mode. See page 17 for more details.

After deciding on the characters, the Stage Selection Screen will be displayed. Choose a stage to play and confirm your selection. NOTE: You can customize your characters after selecting them.

PRACTICE SETTINGS



After you've confirmed a stage selection and the screen changes, you can press the **Y** button to change the practice settings. Once you're finished doing the settings, press the **X** button to start the match. You can also press the SELECT button to clear your settings and revert back to the default settings.

Command Display

You can switch the display of commands on the screen on or off.

Item Appearance

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

Ultimate Jutsu

This lets you choose whether or not you'd like Ultimate Jutsu to be usable.

OPPONENT SETTINGS

BEHAVIOR

This lets you set your opponent's behavior to one of the following: "Manual," "COM," "Stand," or "Jump."

- **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 "Chase" in the Action setting, your opponent will move.
- **Jump:** Your opponent will occasionally jump.

Strength

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

Attack

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

Guard

This setting is enabled when you set your opponent's behavior 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 behavior to "Stand" or "Jump." You can choose whether or not your opponent chases after you.

THE BREAK ROOM

Here, you can play mini-games with other players or computer opponents.

TREE CLIMBING

This is a competition to see who can run to the top of a tree the fastest. Players must collect items and avoid branches and falling objects as they race to the top.



NICE GUY'S EXERCISES

In this game, players compete in a triathlon of exercises consisting of push-ups, squats, and posing.



TENTEN'S TARGET PRACTICE DOJO

In this competition, players compete to accurately and quickly use shuriken to hit the various targets that appear.



TANZAKU MARKET

You can purchase items here. Items you've purchased may be viewed in Naruto's House.



BUYING ITEMS

Select a type of item to purchase, then select the item you want to buy and press the \otimes button. Items you've already bought will be shown as "out of stock."



GUIDE NINJA

If you buy a guide ninja, you will be able to configure the game so that they provide explanations of game modes for you. You can change your guide ninja in Adjust Settings. See page 21 for more details.

NARUTO'S HOUSE

Here, you can input passwords to unlock certain extras and view items that you've purchased in the Tanzaku Market.

INPUT PASSWORD

By inputting certain passwords you can unlock Ninja Info Cards and earn in-game money! First, choose one of the five elements and confirm with the \otimes button. Then, input three signs to complete the seal and confirm once again with the \otimes button. If the password is correct, you'll receive your reward!

Drop by the official NARUTO™: Ultimate Ninja® 3 website to learn more about passwords! <http://narutoun3.namcobandaigames.com>



VIEW ITEM

Select the type of item to view (or listen to), then choose the item to view (or listen to) and press the \otimes button.



ADJUST SETTINGS

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

Difficulty Settings

This lets you change the difficulty of the "VS. Duel" and "Iruka's Training" modes.

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. You can also switch the voice language between English and Japanese.

Screen Settings

Here, you can adjust the screen position and change other settings.

Return to Defaults

This lets you change the difficulty and guide ninja settings back to the default settings.



⚠ 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 RETROPROJECTION :

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

PRECAUTIONS D'UTILISATION DE VOTRE DISQUE PLAYSTATION 2 :

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

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

SHONEN JUMP™

NARUTO

**ULTIMATE
NINJA 3**

TABLE DES MATIERES

24	Installation
25	Pour commencer
26	Combats
33	Sauvegarde et enregistrement
33	Lancement du jeu
34	Défi ultime
38	Histoire du Héros
39	Duel
41	Entraînement d'Iruka
42	La salle de pause
42	Marché de Tanzaku
43	Maison de Naruto
43	Réglage des paramètres
48	Crédits
49	Garantie

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 **NARUTO™: Ultimate Ninja® 3** 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.

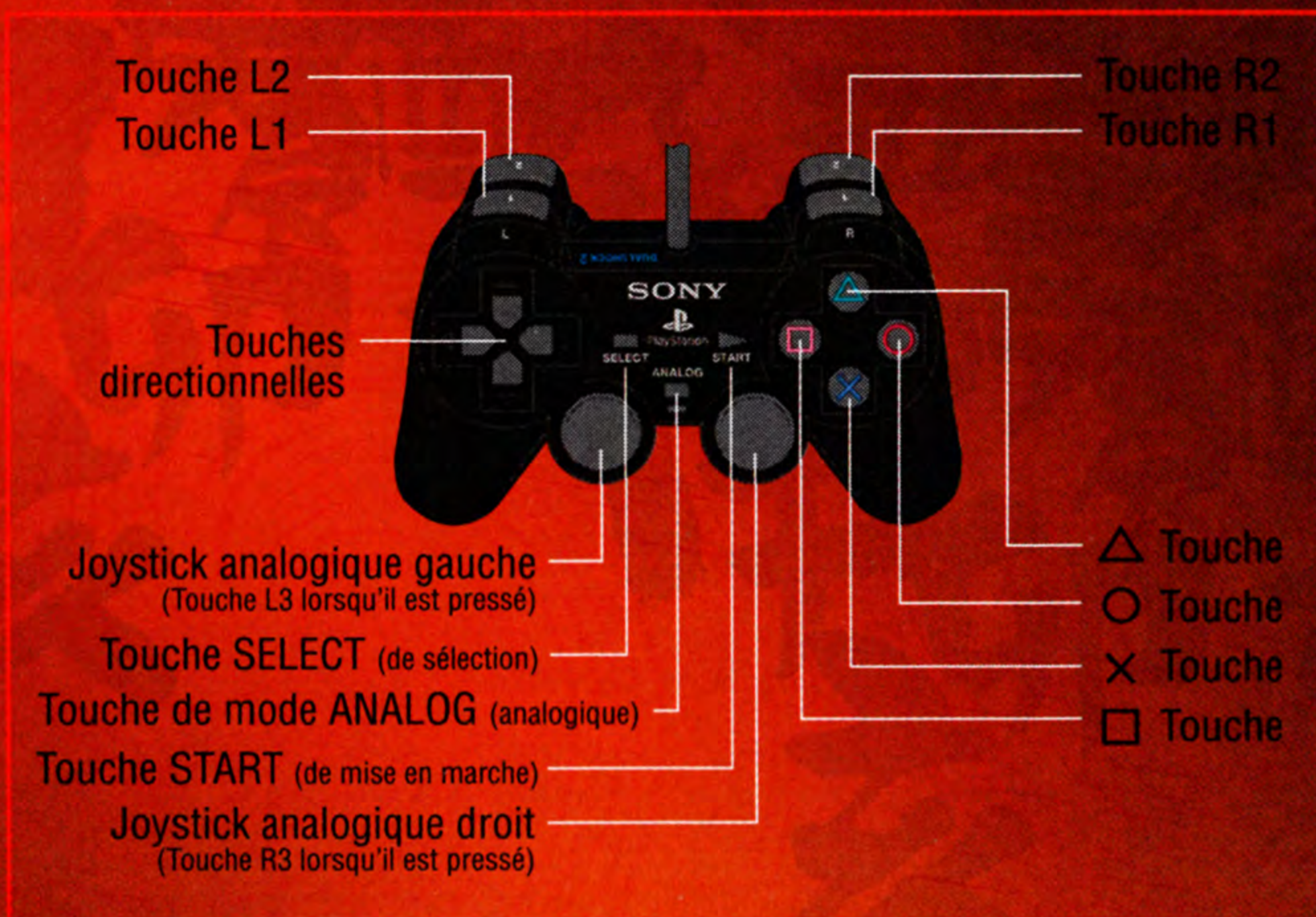
Lors d'une sauvegarde pour la première fois

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 NARUTO : Ultimate Ninja 3 » 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

SELECTION / CONFIRMATION

Touches directionnelles

(ou manche analogique gauche) :

Déplacer le curseur, sélectionner un élément du menu

Touche × : Confirmer la sélection, passer un message

Touche △ : Annuler

Touche START : Passer les cinématiques

REMARQUES :

- Seules les manette analogique (DUALSHOCK®2) sont prises en charge par ce jeu. Le bon fonctionnement avec d'autres manettes n'est pas garanti.
- Pour jouer contre un ami, vous devez brancher une autre manette analogique (DUALSHOCK®2) dans le port de manette N° 2.
- A l'exception des modes Duel et Entraînement d'Iruka, tous les modes doivent être contrôlés avec une manette analogique (DUALSHOCK®2) branchée sur le port de manette N° 1.
- 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 le menu Réglage des paramètres ou dans l'option Paramètres de manette du menu Pause (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 le menu Réglage des paramètres ou dans l'option Paramètres de manette du menu Pause (pendant un combat).
- L'indicateur de mode de la manette analogique (DUALSHOCK®2) est toujours allumé en rouge. Vous pouvez toujours utiliser les manche analogiques pour jouer au jeu.
- Dans ce manuel, à chaque fois que les touches directionnelles sont utilisées comme commande, le manche analogique gauche peut également être utilisé.

COMMANDES DE L'ECRAN DE COMBAT

Touches directionnelles (ou manche analogique gauche) : Déplacement

Touche ○ : Attaque

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

Touche □ : Utilisation d'un objet

Touche △ : Préparation d'un Jutsu ultime

Touche START : Menu Pause

Touche L1 / R1 : Changement d'objet

Touche L2 / R2 : Garde

COMBATS

INDICATIONS DANS L'ECRAN DE COMBAT

- 1 LIMITE DE TEMPS**
Il s'agit du temps restant jusqu'à la fin du combat.
- 2 CHANGEMENT D'ETAT**
Ceci indique tout changement d'état. Référez-vous à la page 32 pour plus d'informations sur le changement d'état.
- 3 BARRE D'ENERGIE**
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.



REGLES DE COMBAT DE BASE

- Le premier joueur à réduire la barre d'énergie de son adversaire jusqu'à zéro dans la limite de temps gagne la partie.
- Si les deux joueurs gagnent en même temps, le combat 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.

DEPLACEMENTS DANS UN COMBAT



DEPLACEMENT RAPIDE : APPUYEZ DEUX FOIS SUR LA TOUCHE **X**

Cela fera foncer votre personnage sur votre adversaire. Pendant que vous foncez sur 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 à cause d'un ninjutsu et les armes projectiles d'objet de stock peuvent vous atteindre.

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

SAUT VERS L'ARRIERE : TOUCHE DIRECTIONNELLE **←** + DEUX FOIS TOUCHE **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.

DEPLACEMENT VERS L'AVANT-PLAN : TOUCHE DIRECTIONNELLE **↓** + DEUX FOIS TOUCHE **X**

DEPLACEMENT VERS L'ARRIERE-PLAN : TOUCHE DIRECTIONNELLE **↑** + DEUX FOIS 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 : COMBINAISON 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 1P (ou 2P) accessible à partir du menu Pause. Référez-vous à la page 28 pour plus d'informations.



CONTRE : UNE COMMANDE DIFFERENTE 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.

Pour savoir comment utiliser le contre de votre personnage, consultez la Liste des commandes accessible à partir du menu Pause.

Référez-vous à la page 28 pour plus d'informations. REMARQUE : Seuls certains personnages peuvent effectuer une contre-attaque.




JETER : TOUCHE DIRECTIONNELLE + TOUCHE

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

REMARQUE : si vous l'effectuez alors que vous êtes dans les airs, cela provoquera un jeté aérien.



NINJUTSU : TOUCHE DIRECTIONNELLE + TOUCHE / TOUCHE DIRECTIONNELLE + TOUCHE

Ce combo utilise votre chakra pour attaquer avec un jutsu ou des mouvements spéciaux. REMARQUE : certains personnages peuvent accomplir des attaques puissantes lorsque vous maintenez la touche  enfoncée.




FRAPPE SUPPLEMENTAIRE : TOUCHE DIRECTIONNELLE DANS LE SENS VERS LEQUEL VOUS AVEZ FRAPPE 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 D'UNE FRAPPE SUPPLEMENTAIRE : TOUCHE

Lorsque votre adversaire effectue une frappe 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 la frappe supplémentaire et effectuerez un « contre de frappe supplémentaire ».

Et quand votre adversaire effectue un contre de frappe supplémentaire sur vous, vous pouvez faire un « contre de frappe supplémentaire ».

DUEL DE JUTSU



Selon les personnages qui se battent, si les personnages effectuent un jutsu en même temps, les jutsu peuvent s'écraser l'un contre l'autre, provoquant un « duel de jutsu ». Dans un duel de jutsu, les deux joueurs s'engagent dans une bataille de pression de touche pour déterminer le jutsu duquel parviendra à frapper l'autre.

INDICATIONS DANS L'ECRAN DE DOMINATION

La barre de domination indique qui a actuellement le dessus dans le duel de jutsu. Une fois que la bataille de pression de touche a duré un petit moment, le joueur qui a fait se déplacer la barre de domination le plus loin gagne et son jutsu frappe son adversaire.



MENU PAUSE

Pendant le combat, appuyez sur la touche START pour afficher le menu Pause, à partir duquel vous pouvez sélectionner un certain nombre d'options. Les options du menu Pause 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 1P (ou 2P) : Cela vous permet de voir les combinaisons de touches à faire pour les techniques de combo de votre personnage, ainsi que ses jutsu, Jutsu ultime et autres mouvements spéciaux.

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

Paramètre d'affichage facile : Cette option permet d'activer ou de désactiver les messages.

Conditions de la mission : Vous verrez ici les obligations vous remporter le combat en cours. REMARQUE : les Conditions de la mission s'affichent uniquement dans le menu Pause en mode Défi ultime.

Stock d'objets : Ici, vous pouvez vous équiper des objets que vous avez reçus dans le mode Défi ultime ou dans d'autres modes. REMARQUE : le Stock d'objets ne peut pas être utilisé dans l'Entraînement d'Iruka, ou lors du mode Duel à deux joueurs.

Paramètres d'entraînement : Cette sélection affiche l'écran Paramètres d'entraînement. REMARQUE : Cette option s'affiche seulement dans le menu Pause du mode Entraînement d'Iruka.

Terminer le combat : Met fin au combat en cours. REMARQUE : l'option Terminer le combat s'affiche uniquement dans le menu Pause en mode Défi ultime.

Retourner à la Sélection de mode : Met fin au combat et retourne à l'écran Sélection de mode. REMARQUE : Retourner à la Sélection de mode ne peut pas être utilisé dans le mode Défi ultime.



Retourner à la Sélection du personnage : Met fin au combat et retourne à l'écran Sélection du personnage. REMARQUE : Retourner à la Sélection du personnage ne peut pas être utilisé dans le mode Défi ultime.



JUTSU ULTIME



JUTSU ULTIME : TOUCHE PUIS ATTAQUER AVEC LA TOUCHE

Lorsque vous appuyez sur la touche  le chakra est utilisé pour produire un Jutsu 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 effectuerez un Jutsu ultime (configuré auparavant dans l'écran Personnalisation). Référez-vous à la page 36 pour plus d'informations sur la personnalisation du Jutsu ultime.

DU COTE DE CELUI QUI ATTAQUE

Battez votre adversaire dans une compétition Formule d'entrée pour accomplir un Jutsu ultime. Appuyez sur les touches indiquées dans le coin en bas à gauche de l'écran. Si la barre de domination est remplie à plus de la moitié, vous infligerez des dommages supplémentaires à votre adversaire.



BARRE DE DOMINATION

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

DU COTE DE CELUI QUI DEFEND

Si vous remportez la compétition de Formule d'entrée, vous défendrez avec succès contre le Jutsu ultime. Si vous battez votre adversaire à la pression de touches, vous réduirez les dommages que vous recevrez. Si la barre de domination atteint le point vert du côté de celui qui attaque, le Jutsu ultime sera interrompu.

LIMITE DE TEMPS

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

FORMULE D'ENTREE

Les paramètres de la Formule d'entrée pour la séquence de Jutsu ultime sont configurés à l'avance dans l'écran Personnalisation, comme pour le Jutsu ultime. Sélectionnez la méthode d'entrée que vous préférez. Pour plus d'informations sur la personnalisation du Jutsu ultime, référez-vous aux pages 30 et 36.



COMMANDES

Cette méthode d'entrée implique d'appuyer sur des touches dans un certain ordre. Les commandes à saisir s'afficheront à l'écran.



TOURNER

Avec cette méthode d'entrée, le but est de faire tourner le manche analogique gauche ou droite plus vite que votre adversaire.



APPUYER

Cette méthode d'entrée consiste à appuyer de façon répétée sur la même touche plus de fois que votre adversaire.

UTILISATION DU JUTSU ULTIME

EXEMPLE (NARUTO UZUMAKI)

En réglant les techniques de Jutsu ultime à l'avance dans l'écran Personnalisation, vous pouvez vous assurer d'accomplir les techniques désirées une fois que vous serez au cœur du combat. A mesure que votre personnage gagne des niveaux dans le mode Défi ultime, vous obtenez d'autres techniques de Jutsu ultime à utiliser. Et une fois que vous avez récupéré tous les objets nécessaires à l'exécution de ces techniques, vous pourrez les utiliser en combat. Pour accéder à l'écran Personnalisation, ouvrez le menu dans Défi ultime, puis sélectionnez « Etat ».



TECHNIQUE D'INVOCATION !
QUE LE COMBAT GEANT COMMENCE !



TRANSFORMATION ! RELACHEZ LA
PUISSANCE A NEUF QUEUES !

COMBATS GEANTS



L'utilisation d'un Jutsu d'invocation et de certains Jutsu ultimes déclenche un Combat géant. Dans ce cas, vous serez transféré vers l'écran de Combat géant et participerez au combat sous la forme d'un (ou contre un) personnage gigantesque.

ATTAQUES RECHARGEES


Lorsque vous jouez sous la forme d'un personnage géant, vous pouvez maintenir la touche d'attaque enfoncée pour recharger vos attaques. La force de l'attaque dépend du temps pendant lequel vous rechargez.

COMMANDES DU COMBAT GEANT (pour un personnage géant)



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

Touche  : Attaque

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



Touche START : menu Pause

DEFENSE



JUTSU DE SUBSTITUTION : TOUCHE / TOUCHE

QUAND L'ATTAQUE DE VOTRE ADVERSAIRE VOUS ATTEINT

Appuyez sur la touche  / touche  au bon moment exactement pour éviter l'attaque de votre adversaire et réapparaître derrière lui. L'utilisation du Jutsu de substitution consomme du chakra.

REBOND : APPUYEZ SUR LA TOUCHE QUAND VOUS ETES DANS LES AIRS OU QUAND VOUS ETES ECRASE SUR LE SOL OU CONTRE UN MUR

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

PARADE DE GARDE : TOUCHE DIRECTIONNELLE + TOUCHE

Vous pouvez contourner la garde de défense de votre adversaire en utilisant une attaque basse. Remarque : les commandes diffèrent pour certains personnages.

GUERISON



RESTAURER LE CHAKRA : MAINTENEZ LA TOUCHE DIRECTIONNELLE ↓ ENFONCEE, OU RAMASSEZ UN OBJET OU UNE SPHERE DE CHAKRA

Votre personnage récupèrera du chakra tant que vous maintenez 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'ENERGIE : MAINTENEZ LA TOUCHE DIRECTIONNELLE ↑ (CHAMBRAGE) ENFONCEE OU RAMASSEZ UN OBJET

En maintenant la touche directionnelle ↑ enfoncée, vous vous mettez en position de chambrage, et certains personnages récupèrent un peu d'énergie dans cette pose (plus ou moins selon le personnage utilisé). Cependant, vous ne pouvez pas vous défendre lorsque vous chambrez votre adversaire. Vous pouvez également casser des objets dans l'arrière-plan pour trouver des objets de récupération d'énergie.

OBJETS



LES OBJETS APPARAISSENT : LORSQUE VOUS CASSEZ DES OBJETS DE L'ARRIERE-PLAN OU QUAND VOUS, OU VOTRE ADVERSAIRE, ETES MIS A 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 sur votre adversaire lorsque vous les leur jetez dessus. Des « Sphères de chakra » qui restaurent le chakra apparaissent également lorsque vous, ou votre adversaire, êtes mis à terre. La page 32 contient une liste des objets pouvant être obtenus dans le jeu.



EXEMPLES D'OBJETS

OBJETS DE RECUPERATION D'ENERGIE (à récupérer pour restaurer votre énergie)



CHIPS



SOUPE DE HARICOTS ROUGES



RAMEN DE NARUTO

OBJETS DE RECUPERATION DE CHAKRA (à récupérer pour restaurer votre chakra)



JIZO : STATUT DE PIERRE



HYOTAN



BOULE DE CRISTAL



SPHERE DE CHAKRA

OBJETS D'ATTAQUE (à lancer sur votre adversaire pour lui infliger des dommages)



BOULE ALEATOIRE



BOMBE DE FUMEE EMPOISONNEE



KUNAI EXPLOSION



ETOILES MAKIBISHI



SHURIKEN AUX 100 OMBRES



HUILE DE CHAMPIGNON



KUNAI BOMBE



SCEAU DE BOMBE



PLUIE DE KUNAI

BATTLE ASSISTANCE ITEMS



PILLULES DE NOURRITURE
Leur prise augmente la puissance des attaques.



CHAUSSURES DE JONIN
Prenez-les pour augmenter votre vitesse.



POIDS DE LA DETERMINATION
Frappez l'adversaire avec pour diminuer sa rapidité.



TOUCHE MAUDITE : VOL
Touchez l'adversaire avec cet objet pour éparpiller et voler ses objets.



ROULEAU DU NUAGE CACHE
Ramassez-le pour devenir invisible (très pratique pour lancer des armes)



TOUCHE MAUDITE : VOL DE POINTS DE CHAKRA
Touchez l'adversaire avec cet objet pour sceller ses techniques de chakra, Jutsu ultime et capacité à marcher sur l'eau.



ROULEAU DE TELEPORTATION
Utilisez-le pour vous déplacer immédiatement derrière votre adversaire.



POUPEE DE KAKASHI
Ramassez-le pour effectuer automatiquement un Jutsu de substitution.

EXEMPLES DE CHANGEMENTS D'ETAT



AUGMENTE LA PUISSANCE DES ATTAQUES



BAISSE LA PUISSANCE DE LA DEFENSE



AUGMENTE LA RAPIDITE



DIMINUE LA RAPIDITE



AUGMENTE LA PUISSANCE DE SAUT



SORTIE DE CHAKRA COMPLET



INVISIBLE
Evite les attaques de projectiles.

SAUVEGARDE ET ENREGISTREMENT

PREPARATION DE LA MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) (8MB)(POUR PLAYSTATION®2)

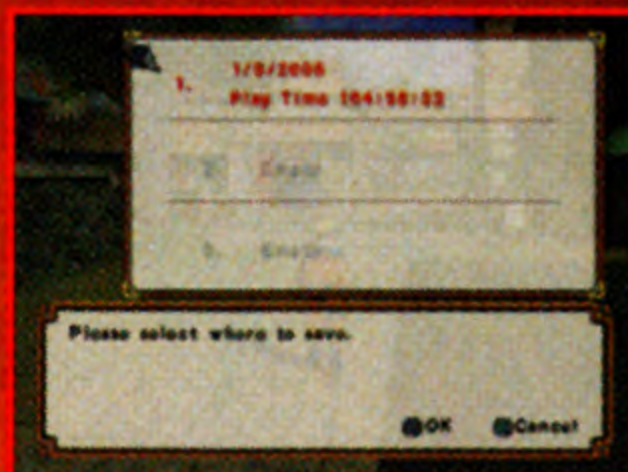
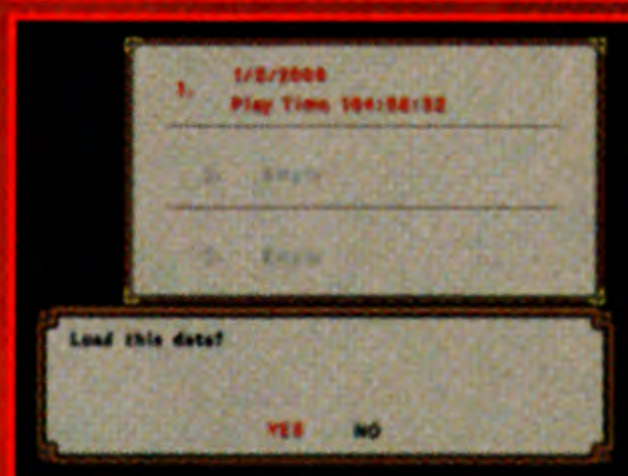
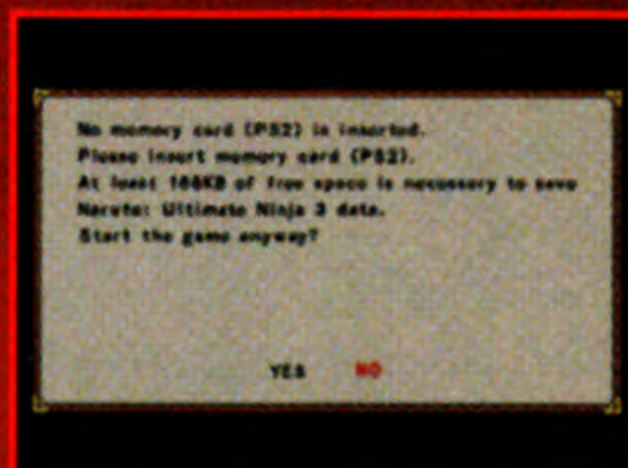
Pour sauvegarder des données de jeu, insérez une memory card (carte mémoire) (8MB)(pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N° 1. Si vous n'utilisez pas de memory card (carte mémoire) (8MB)(pour PlayStation®2) ou que vous ne sauvegardez pas votre partie, confirmez-le en sélectionnant « Oui » à l'écran de confirmation.

CHARGEMENT

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

ENREGISTREMENT

Les données peuvent être sauvegardées que vous quittez ou abandonnez un mode de jeu. Vous pouvez également les enregistrées à partir de l'écran Menu du monde Défi ultime. 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 memory card (carte mémoire) (8MB)(pour PlayStation®2). * Pour enregistrer des données de jeu, vous devez disposer d'au moins 168 Ko d'espace libre sur votre memory card (carte mémoire) (8MB)(for PlayStation®2). * Seule la fente pour MEMORY CARD (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 » pour charger une partie avec des données sauvegardées plus tôt.



SELECTION DE MODE DE JEU

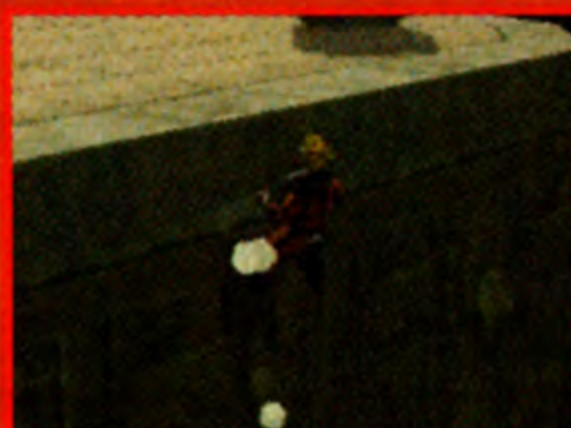
Utilisez les touches directionnelles ou le manche analogique gauche pour sélectionner un mode, puis appuyez sur la touche **X** pour confirmer votre sélection.

DEFI ULTIME

Ce mode à un joueur vous permet de participer à une histoire de type RPG située dans le Village de la feuille cachée.

DEPLACEMENTS

Appuyez sur les touches directionnelles ou bouger doucement le manche analogique gauche pour que votre personnage se déplace dans cette direction. Bougez le manche analogique gauche plus loin pour le faire courir. Si vous courez en direction d'un mur, vous pourrez courir sur le mur pour aller plus haut. REMARQUE : il est impossible de monter sur certains murs de cette façon.



CONVERSATIONS



Dirigez-vous vers des personnes en ville et appuyez sur la touche **X** lorsque vous voyez une icône s'afficher au-dessus de leur tête. Cela vous permettra de leur parler. Le fait de parler à des gens peut déclencher des événements, donc cela peut être très pratique pour obtenir des conseils sur la suite de votre parcours.



ENTRER DANS DES BATIMENTS



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 pots, une icône apparaît. Lorsque vous la voyez apparaître, appuyez sur **C** pour casser l'objet. Des options apparaissent parfois lorsque vous cassez des objets.

DEPLACER LA CAMERA

Vous pouvez déplacer le manche analogique droit, vers la gauche ou la droite, pour faire tourner la caméra de 360° autour de votre personnage. Appuyez sur la touche **R2** pour placer la caméra directement derrière votre personnage.

ECRAN D'AFFICHAGE DES INFORMATIONS

Lorsque vous vous déplacez dans le Village de la feuille cachée, appuyez sur la touche **○** pour ouvrir l'Écran d'affichage des informations.

EMPLACEMENT ACTUEL

Ceci indique l'endroit où vous vous trouvez actuellement.

NIVEAU

Ceci indique le niveau actuel de votre personnage.



ROULEAUX

Ce menu indique le nombre de rouleaux que vous avez obtenus.

AFFICHER LA CARTE

Vous pouvez activer ou désactiver l'affichage de la carte du village.

ARGENT

Ceci indique l'argent que vous possédez actuellement.

Appuyez sur les touches affichées pour accomplir les actions suivantes :

MODE SHURIKEN

Bascule vers l'écran du mode Shuriken. Pour plus d'informations, référez-vous à la page 37.

MENU

Bascule vers l'écran Menu. Pour plus d'informations, voir ci-dessous.

QUITTER

Termine le mode Défi ultime.



ECRAN MENU

Lorsque vous vous déplacez dans le Village de la feuille cachée, appuyez sur la touche **△** pour ouvrir l'écran du Menu.

OBJETS

Ceci vous indique les objets que vous portez actuellement.

ETAT

Ici, vous pouvez personnaliser votre personnage. Pour plus d'informations, référez-vous à la page 36.

MISSION

Vous pouvez accepter d'accomplir différentes missions. Pour plus d'informations, référez-vous à la page 37.

MAISON

Ceci vous permet d'aller à la maison de Naruto. Pour plus d'informations, référez-vous à la page 43.

SAUVEGARDER

Permet de sauvegarder les données de la partie en cours.

MOUVEMENT DE LA CARTE


Ceci vous permet de vous déplacer vers divers endroits dans le Village de la feuille cachée.



PERSONNALISATION

Dans l'écran du Menu, choisissez « Etat » pour afficher l'écran Personnalisation. Ici, vous pouvez personnaliser les Jutsu et Jutsu ultime qu'utilise votre personnage.

CHOISISSEZ UN PERSONNAGE, PUIS UN JUTSU OU JUTSU ULTIME

Sélectionnez un personnage à personnaliser à l'aide des touches directionnelles ou du manche analogique gauche, puis appuyez sur la touche  pour confirmer votre choix. Une fois que l'écran Personnalisation de ce personnage s'affiche, choisissez de personnaliser son Jutsu ou son Jutsu ultime, puis confirmez votre sélection.



PERSONNALISER UN JUTSU

Déplacez le curseur vers le jutsu que vous souhaitez modifier (Jutsu 1 ou Jutsu 2), puis confirmez votre sélection. Une liste des jutsu que vous utilisez actuellement s'affiche. Déplacez le curseur vers le jutsu que vous souhaitez utiliser, puis confirmez votre choix.



PERSONNALISER UN JUTSU ULTIME

Sélectionnez « Ultime » pour personnaliser votre Jutsu ultime.

Paramètres de la Formule d'entrée : Ceci vous permet de changer les paramètres de saisie de touches utilisés pour déclencher un Jutsu ultime lorsque vous affrontez un adversaire. Référez-vous à la page 29 pour plus d'informations sur les paramètres de Formule d'entrée.



Jutsu ultime : Déplacez votre curseur sur cette option et confirmez pour afficher une liste des Jutsu ultimes que vous pouvez définir. Déplacez le curseur vers le Jutsu ultime que vous souhaitez définir, puis confirmez. A mesure que votre personnage gagne des niveaux dans le mode Défi ultime, vous obtenez d'autres techniques de Jutsu ultime à utiliser. Et une fois que vous avez récupéré tous les objets nécessaires à l'exécution de ces techniques, vous pourrez les utiliser en combat.



Objets : Ceci indique les objets nécessaires pour utiliser le Jutsu ultime défini. Les éléments marqués comme « incomplet » ont encore besoin de certains objets afin d'être utilisé. Si vous n'obtenez pas ces objets, le Jutsu ultime ne peut pas être défini. Il est possible d'obtenir des objets lorsque vous jouez au mode Défi ultime.

REMARQUE : Lorsque vous obtenez des objets de Jutsu ultime, il n'est pas nécessaire de les définir vous-même. Cela se fera automatiquement dès que vous obtiendrez les objets nécessaires.




Changements d'état : Certains Jutsu ultimes peuvent produire des changements d'état de votre personnage. Vous pouvez consulter ce menu pour voir ces changements dès que votre nouveau Jutsu ultime a été défini.

MISSIONS

Dans ce jeu, vous pouvez entreprendre des missions de niveau D à S, ainsi que des Missions infinies. En remplissant ces missions, qui peuvent inclure n'importe quel objectif comme remporter un combat avec des conditions spéciales ou gagner un mini jeu, il est possible de recevoir différents types de récompenses, comme des objets ou des points d'expérience.



CHOISIR UNE MISSION A REMPLIR

Utilisez d'abord les touches directionnelles ou le manche analogique gauche pour choisir un niveau, puis confirmez. Le menu Missions du niveau choisi s'affiche. Déplacez le curseur sur la mission que vous souhaitez tenter pour afficher ses détails (comme les points de bonus) sur le côté droit de l'écran. Appuyez sur la touche  pour continuer, et vous verrez la demande complète du client de la mission, ainsi que les conditions de réussite de la mission.



DEMARRER LA MISSION

Après avoir confirmé toutes les informations de la mission, l'écran Confirmation d'acceptation de la mission s'affiche. Si vous acceptez la mission, choisissez « Oui » et confirmez. Une fois que vous avez accepté la mission, rendez-vous à l'endroit indiqué dans les informations de la mission et parlez au client. La mission commence alors.

ECRANS DES MODES SPECIAUX



MODE CAPTURE

Certaines missions consistent à attraper un animal comme Pakkun. Après avoir parlé au client et commencé la mission, l'écran du mode Capture s'affiche.


- Ceci indique la vitesse de déplacement du joueur.
- Ceci indique le niveau d'avertissement. S'il vire au rouge, vous êtes en danger.
- Ceci indique la direction et la distance de l'animal que vous tentez de capturer.

MODE SHURIKEN

Certains événements et certaines missions consistent à frapper des objets en l'air pour obtenir des bonus. Dans le mode Shuriken, vous jetez des shuriken pour faire tomber les objets qui flottent dans les airs ou situés dans des endroits en hauteur. Les objets récoltés pourront être échangés plus tard contre des bonus.

Manche analogique gauche : Déplacer le viseur

Touche  : Lancer un shuriken

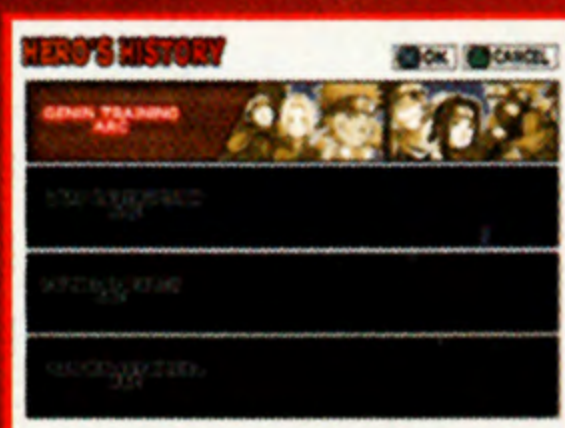
Touche  : Retourner à l'écran précédent



HISTOIRE DU HEROS

Ce mode à un joueur vous permet de jouer l'histoire de Naruto, de l'arc Entraînement de Genin à l'arc Récupération de Sasuke.

SELECTION DE L'HISTOIRE



Choisissez une histoire à jouer. Terminez toutes les scènes d'une histoire pour ouvrir l'histoire suivante à jouer.

REMARQUE : si vous ne terminez pas toutes les scènes d'une histoire, vous ne pourrez pas jouer l'histoire suivante.

SELECTION D'UNE SCENE



Choisissez la scène que vous souhaitez jouer. Terminez la scène pour passer à la suivante, et terminez toutes les scènes du chapitre pour passer au chapitre suivant. Si vous appuyez sur la touche **○** quand une scène est sélectionnée, vous pourrez voir le résumé de sa situation.



CONDITIONS DE REUSSITE



Les combats qui se déroulent dans chaque scène sont soumis à certaines conditions. Remplissez les conditions affichées avant chaque combat pour réussir la mission et passer à la scène ou à l'histoire suivante.

DUEL

SELECTION DU PERSONNAGE

Sélectionnez le personnage que vous souhaitez utiliser avec les touches directionnelles ou le manche analogique gauche, et confirmez votre choix en utilisant la touche **X**. Si vous jouez contre un ordinateur, sélectionnez également l'adversaire que vous désirez combattre. Si vous appuyez sur la touche START de la manette 2P, un deuxième joueur remplace l'ordinateur et devient votre adversaire. Utilisez la manette 2P pour sélectionner un personnage, puis confirmez.



* 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 « 1P – 2P », « 1P – Ordinateur » ou « Ordinateur – 2P ». Il est également possible de revenir à l'écran Sélection du mode à partir de cet écran.

* Sélectionnez « ? » pour choisir un personnage au hasard. Il est possible que certains personnages ne puissent pas être sélectionnés au début et doivent être débloqués en avançant dans le jeu.

* Après avoir choisi votre personnage, vous pourrez le personnaliser.



UTILISER DES PERSONNAGES PERSONNALISES

Vous pouvez sélectionner des personnages que vous avez améliorés dans le mode Route ultime. Déplacez d'abord le curseur sur le personnage que vous souhaitez utiliser, puis appuyez sur la touche **R1** pour faire apparaître les mots « Personnage personnalisé ». Cela vous permet d'utiliser un personnage que vous avez amélioré au cours du jeu. Dans ce mode, vous pouvez aussi définir la personnalisation du personnage.



CHANGER LA COULEUR DU COSTUME

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 costumes proposées.

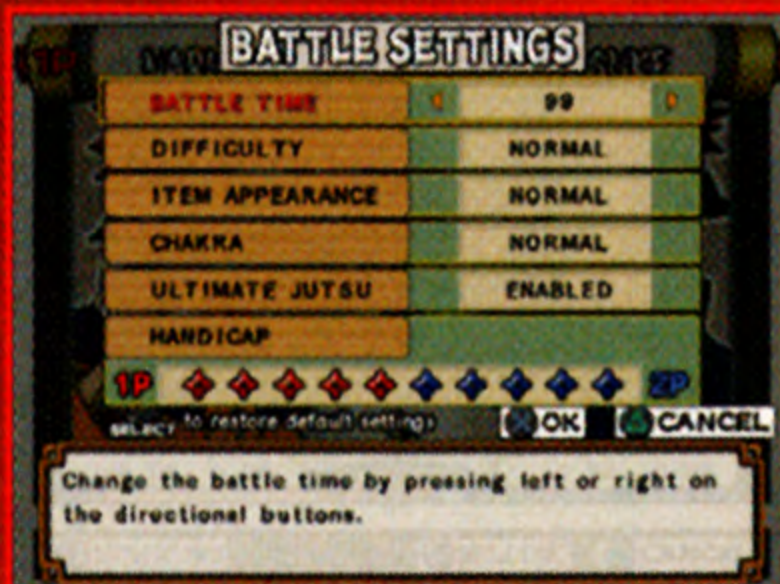


SELECTION DU DECOR

Utilisez les touches directionnelles ou le manche analogique gauche pour sélectionner un décor, puis confirmez votre choix avec la touche **X**. Vous pouvez également utiliser la touche **O** pour faire un choix aléatoire.



PARAMETRES DE COMBAT



Une fois que vous avez confirmé un choix de décor et que l'écran change, vous pouvez appuyer sur **O** pour modifier les paramètres de combat. Quand vous avez terminé vos modifications de paramètres, appuyez sur la touche **X** pour démarrer le combat. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche **SELECT** pour annuler vos paramètres et rétablir les valeurs par défaut.

Durée du combat

Vous pouvez choisir entre 10 et 99 secondes (par palier de 10 secondes) ou Infini.

Difficulté

Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, vous pouvez choisir la difficulté de votre adversaire parmi les niveaux « Facile », « Normal », « Difficile » et « Incroyablement difficile ».

Apparition des objets

Ceci permet de définir la fréquence de l'apparition des objets entre « Faible », « Normale » et « Elevée ».

Chakra

Pour votre paramètre de chakra, vous pouvez choisir entre « Normal » et « Infini ».

Jutsu ultime

Ceci permet de choisir si vous voulez pouvoir utiliser les Jutsu ultimes.

Handicape

Le nombre de marques rouges indique l'avantage que 1P reçoit dans le combat, et le nombre de marques bleues indique l'avantage de 2P.

ENTRAINEMENT D'IRUKA

Ce mode vous permet de vous entraîner en jouant contre l'ordinateur.

SELECTION DU PERSONNAGE ET DU DECOR

Sélectionnez le personnage avec lequel vous souhaitez vous entraîner en utilisant les touches directionnelles ou le manche analogique gauche, et confirmez votre choix en utilisant la touche **X**. Choisissez ensuite un adversaire, puis confirmez. Vous pouvez modifier la couleur du costume que vous sélectionnez, comme dans le mode Duel. Référez-vous à la page 39 pour plus d'informations. Une fois que vous avez choisi les personnages, l'écran Sélection du décor s'affiche. Choisissez un décor et confirmez votre sélection. REMARQUE : après avoir choisi vos personnages, vous pourrez les personnaliser.

PARAMETRES D'ENTRAINEMENT



Une fois que vous avez confirmé un choix de décor et que l'écran change, vous pouvez appuyer sur **Y** pour modifier les paramètres d'entraînement. Quand vous avez terminé vos modifications de paramètres, appuyez sur la touche **X** pour démarrer le combat. Vous pouvez aussi appuyer sur la touche SELECT pour annuler vos paramètres et rétablir les valeurs 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 », « Normale » et « Elevée ».

Jutsu ultime

Ceci permet de choisir si vous voulez pouvoir utiliser les Jutsu ultimes.

PARAMETRES DE L'ADVERSAIRE

COMPORTEMENT

Vous pouvez définir ici le comportement de votre adversaire selon les options suivantes : « Manuel », « Ordinateur », « Immobile » ou « Saut ».

- **Manuel** : votre adversaire peut être contrôlé avec la manette 2P.
- **Ordinateur** : l'ordinateur contrôle votre adversaire.
- **Immobile** : votre adversaire ne bouge pas. Cependant, si vous choisissez « Chasser » dans le paramètre Action, votre adversaire se déplacera.
- **Saut** : votre adversaire saute de temps en temps.

Force

Ce paramètre est activé lorsque vous définissez le comportement de l'adversaire sur Ordinateur. Vous pouvez choisir entre quatre options : « Facile », « Normal », « Difficile » et « Incroyablement difficile ».

Attaque

Ce paramètre est activé lorsque vous définissez le comportement de l'adversaire sur Immobile ou Saut. Vous pouvez choisir entre quatre modèles d'attaque : « Coup unique », « Combo », « Armes volantes » et « Désactivé ».

Garde

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

Action

Ce paramètre est activé lorsque vous définissez le comportement de l'adversaire sur Immobile ou Saut. Choisissez si votre adversaire vous chasse ou non.

LA SALLE DE PAUSE

Ici, vous pouvez jouer à des mini jeux avec d'autres joueurs ou contre l'ordinateur.

MONTER A L'ARBRE

Il s'agit d'une compétition pour savoir qui grimpe le plus vite jusqu'au sommet d'un arbre. Les joueurs doivent récupérer des objets et éviter des branches et des objets qui tombent sur le chemin vers le sommet.



EXERCICES DU GARS SYMPA

Dans ce jeu, les joueurs s'affrontent dans des exercices d'un triathlon composé de pompes, d'accroupissements et de positions de yoga.



DOJO D'ENTRAINEMENT AU TIR DE TENTEN

Dans cette compétition, les joueurs doivent lancer leur shiruken avec rapidité et précision sur les cibles qui apparaissent. Ici, vous pouvez acheter des objets. Les objets que vous avez achetés sont visibles à la Maison de Naruto.



MARCHE DE TANZAKU

Ici, vous pouvez acheter des objets. Les objets que vous avez achetés sont visibles à la Maison de Naruto.



ACHAT D'OBJETS

Sélectionnez un type d'objet à acheter, choisissez ensuite l'objet que vous souhaitez acheter, puis appuyez sur la touche **X**. Les objets que vous avez déjà achetés seront indiqués comme en « rupture de stock ».



GUIDE DU NINJA

Si vous achetez un guide du ninja, vous pourrez configurer le jeu pour qu'il vous offre des explications sur les modes de jeu. Vous pouvez changer votre guide de ninja dans Réglage des paramètres. Référez-vous à la page 43 pour plus d'informations.

MAISON DE NARUTO

Ici, vous pouvez entrer des mots de passe pour débloquer certains bonus et voir les objets que vous avez achetés au Marché de Tanzaku.

ENTRER UN MOT DE PASSE

En entrant certains mots de passe, vous pouvez débloquer des Cartes d'informations ninja et gagner de l'argent dans le jeu ! Choisissez d'abord l'un des cinq éléments et confirmez avec la touche **X**. Ensuite, entrez les trois symboles pour compléter le sceau, puis confirmez une nouvelle fois avec la touche **X**. Si le mot de passe est correct, vous recevrez votre récompense !



Pour plus d'informations sur les mots de passe, rendez-vous sur le site officiel de NARUTO™ : Ultimate Ninja® 3 !

<http://narutoun3.namcobandaigames.com>

VOIR UN OBJET

Sélectionnez le type d'objet que vous souhaitez regarder (ou écouter), puis choisissez l'objet, en appuyez enfin sur la touche **X**.



REGLAGE DES PARAMETRES

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

Réglages de difficulté

Vous pouvez changer ici la difficulté des modes « Duel » et « Entraînement d'Iruka ».



Guide du ninja

Cette option vous permet de changer de guide du ninja, 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.



Paramètres de la musique

Ceci vous permet de modifier le volume et de régler l'audio sur stéréo ou mono. Vous pouvez également changer la langue des voix entre anglais et japonais.

Réglages de l'écran

Vous pouvez modifier ici la position de l'écran et modifier d'autres paramètres.

Rétablir les paramètres par défaut

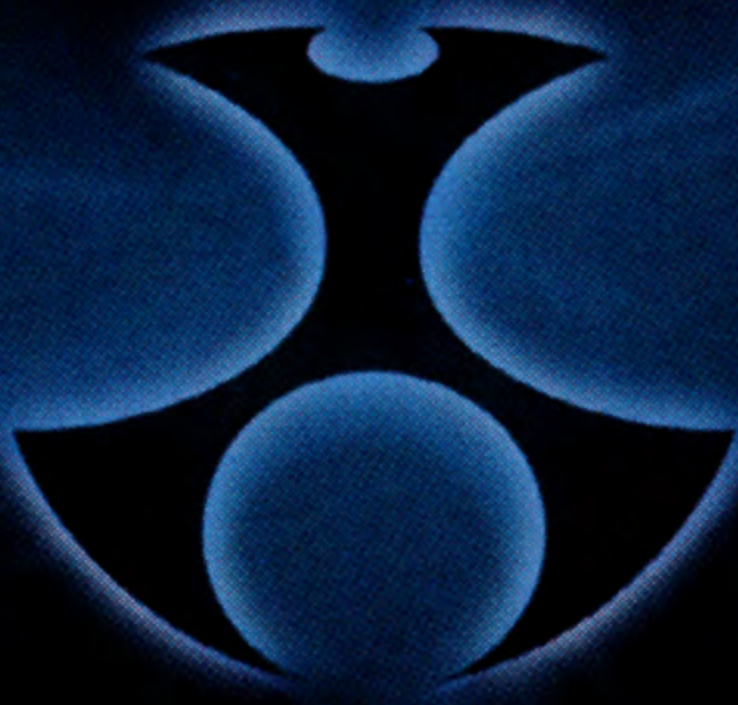
Rétablissez ici les paramètres de difficulté et de guide de ninja sur leur valeur par défaut.

JOIN US IN HOKAGE'S ROOM.
THE OFFICIAL COMMUNITY FOR
PASSIONATE NARUTO GAME FANS!
[HTTP://WWW.HOKAGESROOM.COM](http://www.hokagesroom.com)



SHONEN JUMP™

NARUTO™



TOONAMI
jetstream™

Your online source for the finest full-length anime.

TOONAMIJETSTREAM.COM



SHONEN JUMP™
NARUTO™

Constructed from cold-cast porcelain, the **GAARA SAND COFFIN** statue arrives fully painted, and portrays Gaara executing his deadly "Sand Coffin" attack!

www.toynami.com
www.naruto.com



© 2002 MASASHI KISHIMOTO
Manufactured and distributed by Toynami, Inc. Toynami and the Toynami logo are trademarks of Toynami, Inc. All rights reserved.
Proto-type shown. Pending licensor approval.

GAARA™
SAND COFFIN

Limited Edition Statue
Only 2,000 units worldwide!

OWN THE LATEST NARUTO™ VIDEO GAMES!



**NARUTO™: UZUMAKI CHRONICLES™ 2
IN STORES NOW!**

**NARUTO™: ULTIMATE NINJA HEROES™
IN STORES NOW!**

**JOIN THE BATTLE AT:
[HTTP://NARUTO.NAMCOBANDAIGAMES.COM](http://naruto.namcobandai.com)**



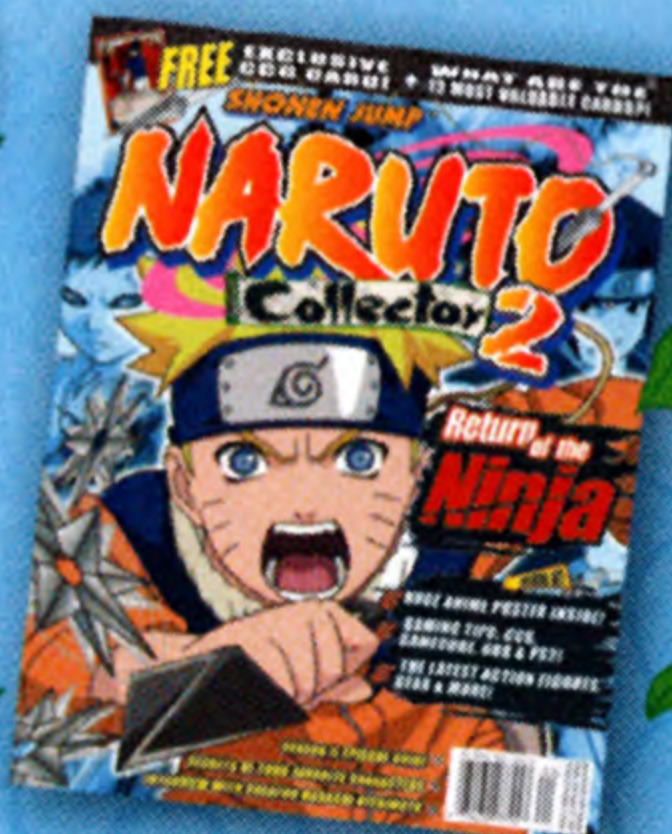
NARUTO © 2002 MASASHI KISHIMOTO Program © 2004-2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Ultimate Ninja Heroes is a trademark of NAMCO BANDAI Games America Inc. NARUTO © 2002 MASASHI KISHIMOTO Program © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. Uzumaki Chronicles is a trademark of NAMCO BANDAI Games America Inc. "PlayStation", "PS" Family logo, and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

SHONEN JUMP™ NARUTO™ Collector

Price: \$9.99 US, \$12.99 CAN Each

NARUTO Collector is the definitive source for everything **NARUTO**, including coverage of the anime, manga, card series, video games, toys and merchandise. For the latest issue information, please visit www.shonenjump.com.

On Sale Now!



SHONEN JUMP™
THE WORLD'S MOST POPULAR MANGA

www.naruto.com

www.shonenjump.com

© 2002 MASASHI KISHIMOTO. All rights reserved. SHONEN JUMP™ and NARUTO™ are trademarks of Shueisha, Inc. in the U.S. and other countries.



SHONEN JUMP™

NARUTO

Read where the ninja action began in the manga!



Volumes 16-18 in stores in September!

ONLY \$7.95 EACH



On sale at: www.shonenjump.com

Also available at your local bookstore and comic store.

MANGA VOLUMES 1-15 ON SALE NOW!

www.naruto.com

NARUTO © 1999 by Masashi Kishimoto/SHUEISHA Inc.



Lost Ninja Mission!

Catch the latest adventures of Naruto and his fellow ninja in this special OVA!

SHONEN JUMP™

NARUTO

THE LOST STORY

NARUTO
Movie and TV series also on DVD!



Includes **EXCLUSIVE** extras!

- Free *Naruto* CCG card in specially marked packages
- Extended trailer for *Naruto The Movie: Ninja Clash in the Land of Snow*



© 2002 MASASHI KISHIMOTO



www.shonenjump.com



www.viz.com

CREDITS

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

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

Product Marketing Manager
In Joon Hwang

PR Manager
Arne Cual-Pedroso

PR Coordinator
Rob Ely

Creative Services Manager
Michiko Wang

Senior Graphic Designer
Corey Tran

Video Editor
Keisuke Kumiji

Marketing Translator
Chiemi Kuroyanagi

SALES & STRATEGIC BUSINESS

National Sales Manager
Terry Carlson

Strategic Business Manager
Brian Schorr

Channel Marketing Manager
Ryan Chennault

PRODUCT SERVICES

Senior Operations Manager
Jennifer Tersigni

QUALITY ASSURANCE

Senior QA Manager
Tad Hirabayashi

QA Lead
Jhune De La Cruz

QA Assistant Lead
Damon Bernal

CQC Team
Mia Pelayo
William Dal Porto
Ken Mah
Y Pham
Merwin Del Rosario
Shaun Woo
Scott Hartz
Stephen Chin
Nikolas Carey
Shin Young
Matt Peterson

QA Testers
Luis Castillo
Darren Agellon
Phil Farkaly
Ricky Ortiz
Jared Rosmarin

Special Thanks To:
Genichi Ito
Makoto Iwai
Shuji Nakata
Andrew Lelchuk
Masahiro Knittel
Bryant Green
Moto Aida

Janna Smith
Kim Morgan
Aaron Krause
Tom Usher Designs
Ayzenberg Group

HOKAGE'S ROOM
Midori
TigerC10
Yaheard2008ep

SUPERVISED BY

VIZ MEDIA, LLC
Weekly SHONEN
JUMP/Shueisha Inc.

NARUTO: Ultimate Ninja software
© 2004-2008 NAMCO BANDAI
Games Inc. All Rights Reserved.
NAMCO BANDAI Games logo is
a trademark of NAMCO BANDAI.
NARUTO artwork and elements
© 2002 MASASHI KISHIMOTO.
All Rights Reserved. SHONEN
JUMP and NARUTO are trade-
marks of Shueisha, Inc. in the U.S.
and/or other countries. This prod-
uct is manufactured, distributed
and sold in North, South and
Central American territories under
license from VIZ Media, LLC.

LIVE HELP NOW AVAILABLE ONLINE!

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

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

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

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

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

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

DES CONSEILS MAINTENANT OFFERTS EN LIGNE!

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

NAMCO BANDAI Games America Inc.

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

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

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

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

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

LIMITES DE LA GARANTIE : Toute garantie tacite s'appliquant à la valeur marchande ou à une condition propre à son utilisation dans un but précis sera limitée à la période de 90 jours à compter de la date d'achat précitée et sera assujettie aux conditions qui s'y rattachent. NAMCO BANDAI Games America Inc. ne sera en aucun cas tenu responsable des dommages accidentels ou indirects résultant de la possession ou de l'utilisation de ce produit. Les dispositions de cette garantie limitée ne sont valides qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États ou provinces ne permettent pas d'imposer des limites de la période de garantie ou des exclusions ou des limites vis-à-vis des dommages indirects ou accidentels. Le cas échéant, les exclusions et limites qui précèdent peuvent ne pas s'appliquer à vous. Cette garantie limitée vous octroie des droits précis sur le plan juridique. Vous pourriez avoir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

To register product online go to
WWW.NAMCOREG.COM



**IN JUNE, A NEW ERA OF
HANDHELD FIGHTING BEGINS.**



**Discover a massive, brand
new storyline.**



**Explore all 100 floors of the
Phantom Fortress full of mysterious
plots and new gameplay.**



**Master over 20 characters
with unique special techniques
and brand new jutsu!**

AVAILABLE JUNE 2008!

[HTTP://NARUTO.NAMCOBANDAIGAMES.COM](http://naruto.namcobandagames.com)



RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY
ESRB

Visit www.esrb.org
for updated rating
information.



NARUTO: Ultimate Ninja Heroes 2 software © 2006-2008 NAMCO BANDAI Games Inc. All Rights Reserved. NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO. All Rights Reserved. "PlayStation", "PS" Family logo, and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.