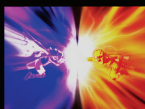


THE ULTIMATE NINJA BATTLE EVOLVED!
**THE BEST OF THE BEST
 HAS FINALLY ARRIVED!**

INSTRUCTION BOOKLET



Fight the battles right out of the TV show!



Master over 40 characters in 20 unique stages!



Unleash devastating Ultimate Jutsu on an unprecedented scale!



Explore the massive Hidden Leaf Village in a brand new story mode!

l'ÉVOLUTION DU COMBAT ULTIMATE NINJA!
**LE MEILLEUR DU MEILLEUR
 EST ENFIN ARRIVÉ!**

Participez aux combats de la série TV! • Maîtrisez plus de 40 personnages dans 20 décors uniques! • Lancez des Jutsu ultimes à un niveau encore jamais vu! • Explorez le gigantesque Village de la feuille cachée dans un mode Histoire tout nouveau!

<http://narutoun3.namcobandainames.com>



TEEN	ADOLESCENTS
T	T
Alcohol Reference Animated Blood Cartoon Violence Simulated Gambling Suggestive Themes	Mention d'alcool Sang en animation Violence en animation Simulation de jeux de hasard Thèmes suggestifs
ESRB CONTENT RATING CLASSIFIÉ PAR L'ESRB	www.esrb.org



PlayStation®2



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 © 2004 MASASHI KISHIMOTO. All Rights Reserved. SHUNEN JUMP and NARUTO are trademarks of Shueisha Inc. in the U.S. and other countries. The product is manufactured, distributed and sold in North, South and Central America through the license from VIZ Media, LLC. "PlayStation" and the "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.



For safe use of this product, carefully read the following section of this manual and the Precautions section of the instruction manual supplied with the PSP® (PlayStation®Portable) system before use. Retain both this software manual and the instruction manual for future reference.

⚠ WARNING: PHOTOSENSITIVITY/EPILEPSY/SEIZURES

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 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

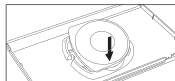
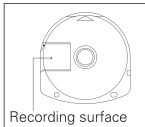
- Use in a well-lit area and keep a safe distance from the screen.
- Avoid prolonged use of the PSP® system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

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.

Do not use while driving or walking. Do not use in airplanes or medical facilities where use is prohibited or restricted. Set the PSP® system's wireless network feature to off when using the PSP® system on trains or in other crowded locations. If used near persons with pacemakers, the signal from the PSP® system's wireless network feature could interfere with the proper operation of the pacemaker.

Use and handling of UMD™

- This disc is PSP® (PlayStation®Portable) format software and is intended for use with the PSP® system only. If the disc is used with other devices, damage to the disc or to the device may result.
- This disc is compatible for use with the PSP® system marked with **FOR SALE AND USE IN U.S. ONLY**.
- Depending on the software, a Memory Stick Duo™ or Memory Stick PRO Duo™ (both sold separately) may be required. Refer to the software manual for full details.
- If paused images are displayed on the screen for an extended period of time, a faint image may be left permanently on the screen.
- Do not leave the disc in direct sunlight, near a heat source, in a car or other places subject to high heat and humidity.
- Do not touch the opening on the rear of the disc (recording surface of the disc: see drawing). Also, do not allow dust, sand, foreign objects or other types of dirt to get on the disc.
- Do not block the opening with paper or tape. Also, do not write on the disc.
- If the opening area does get dirty, wipe gently with a soft cloth.
- To clean the disc, wipe the exterior surface gently with a soft cloth.
- Do not use solvents such as benzine, commercially-available cleaners not intended for CDs, or anti-static spray intended for vinyl LPs as these may damage the disc.
- Do not use cracked or deformed discs or discs that have been repaired with adhesives as these may cause console damage or malfunction.
- SCE will not be held liable for damage resulting from the misuse of discs.



Ejecting the disc

Press the right side of the disc until it is in the position shown in the drawing and then remove it. If excess force is applied this may result in damage to the disc.



Storing the disc

Insert the bottom side of the disc and then press on the top side until it clicks into place. If the disc is not stored properly, this may result in damage to the disc. Store the disc in its case when not in use and keep in a place out of the reach of children. If the disc is left out this may result in warping or other damage to the disc.

"PlayStation", "PS" Family logo, and "PSP" are registered trademarks and "UMD" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "Memory Stick Duo" and "Memory Stick PRO Duo" are trademarks of Sony Corporation.

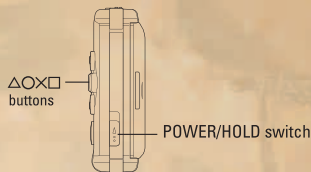


CONTENTS

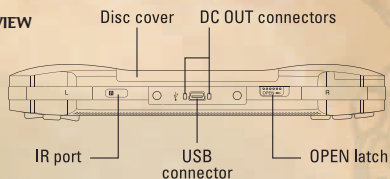
Getting Started	2
Starting Up.....	3
Saving and Loading Data	4
Starting the Game.....	5
Battles	6
Mugenjo Mode	12
Heroes Mode.....	15
VS CPU	16
Wireless Battle	18
Ninja Road	20
Credits.....	43
Warranty	48

GETTING STARTED

RIGHT SIDE VIEW



FRONT VIEW



Set up your PSP® (PlayStation®Portable) system according to the instructions in the manual supplied with the system. Turn the system on. The power indicator lights up in green and the home menu is displayed. Press the OPEN latch to open the disc cover. INSERT the **NARUTO™: ULTIMATE NINJA HEROES™ 2** disc with the label facing away from the system, slide until fully inserted and close the disc cover. From the PSP® system's home menu, select the Game icon and then the UMD icon. A thumbnail for the software is displayed. Select the thumbnail and press the **X** button on the PSP® system to start the software. Follow the on-screen instructions and refer to this manual for information on using the software.

NOTICE: Do not eject a UMD™ while it is playing.

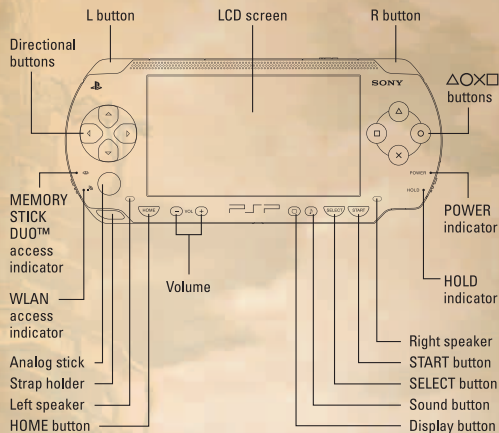
Memory Stick Duo™

Warning! Keep Memory Stick Duo media out of reach of small children, as the media could be swallowed by accident.

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo into the memory stick slot of your PSP® system. You can load saved game data from the same memory stick or any Memory Stick Duo containing previously saved games.

STARTING UP

PSP® (PlayStation®Portable) system configuration



SELECTING / CONFIRMING

- Directional buttons** Move cursor, select menu items
- X button** Confirm selection, skip messages
- button** Cancel
- START button** Skip movie

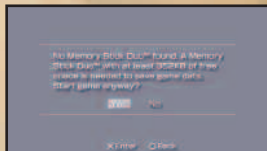
BATTLE SCREEN CONTROLS

- Directional buttons** Move
- button** Attack
- X button** Jump
Double Jump (press again while jumping)
- button** Use item
- ▲ button** Prepare secret technique
- L button** Switch item
- R button** Guard
- START button** Pause Menu

SAVING AND LOADING DATA

MEMORY STICK DUO™

To save game data, insert a Memory Stick Duo into the memory stick slot of your PSP™ system before starting the game. To play the game without saving and without using the Memory Stick Duo, choose “Yes” on the Confirmation Screen to start the game.



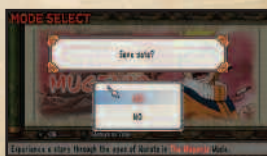
LOADING

Select “Load Game” on the Title Screen to load saved game data and play starting from your last save point. If you’ve placed a Memory Stick Duo into the memory stick slot of your PSP™ system, the Load Screen will appear. Use \uparrow or \downarrow to select the game data you’d like to load, and press \otimes button to confirm your selection.



SAVING

Saving can be performed whenever you exit a game mode, whenever you suspend your game, or from the Menu Screen while in Mugenjo Mode. Choose “Yes” on the Confirmation Screen and use \uparrow or \downarrow to select a location to save your game. Press \otimes button to confirm your selection.



Note: In order to save game data, you must have at least 352 KB of free space on your Memory Stick Duo.

STARTING THE GAME

After making sure that the UMD for “Naruto: Ultimate Ninja Heroes 2” is properly inserted in your PSP™ system, turn on the system’s power. Once the Title Screen has appeared, use \uparrow or \downarrow to select between “New Game” and “Load Game,” and press \otimes button to confirm your selection.



New Game: Lets you play the game from the very beginning.

Load Game: Loads game data from a previously saved game, and lets you start from where you left off.

SELECTING A MODE

Once the Mode Selection Screen has appeared, use \leftarrow or \rightarrow to select the mode you’d like to play, and press \otimes button to confirm your selection.



The Mugenjo

A single-player mode that lets you play through an entirely original story.

Heroes Mode

A single-player mode that lets you fight with teams of your favorite characters.

VS CPU

In this single-player mode, you can select the character of your choice, and fight battles against CPU opponents.

Wireless Battle

This mode allows two players to battle each other using PSP™ ad-hoc mode.

Ninja Road

This mode lets you use Ninja Points to obtain items for viewing.

Naruto’s House

Here, you can look at items that you’ve obtained.

Options

This lets you change the game’s various settings.

BATTLES

VIEWING THE BATTLE SCREEN

- 1) **Time Limit:** The time remaining until the battle ends.
- 2) **Health Bar:** This indicates your character's remaining health.
- 3) **Chakra Bar:** This is the amount of chakra your character has left.
- 4) **Item:** This shows the currently selected item and the quantity of that item you possess.
- 5) **Condition:** This shows any change in condition. See page 11 for more details about conditions.



BASIC BATTLE RULES

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

MOVEMENT IN BATTLE

Dash: Press **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 via ninjutsu or stock item projectile weapons can hit you.

Jump Backwards: Press directional button away from opponent + **X** button twice

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

Move to Foreground: **↓** + **X** button

Move to Background: **↑** + **X** button

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



Wall-Running Jutsu: Directional buttons towards the wall

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

Note: 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.



ATTACKING

Combos: Combinations of **○** button and directional buttons

Combos are performed by pressing **○** 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 Player 1 Command Chart, accessible from the Pause Menu. See page 9 for more details.



Counter: Different command for each character

Some 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. For details, see the Basic Command Chart, accessible from the Pause Menu. See page 9 for more details.



Note: Only certain characters are capable of performing counters.

Throw: Directional button away from opponent + **○** 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.



Jutsu: **↑↑↑** + **○** button / **↓↓↓** + **○** button

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



BATTLES

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 additional blow before they come to their senses.

Extra Hit Counter: (At the moment your opponent lands an Extra Hit) **○** button

If you press **○** button while your opponent is performing an extra hit on you, 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 counter."

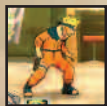


SECRET TECHNIQUES

Secret Technique: When your Chakra Gauge is maxed out, **△** button, then hit with attack by pressing **○** button

When you press **△** button with your Chakra Gauge at max, your character will gather aura in preparation for the attack. If you then press **○** button and the attack hits your opponent, you will perform a Secret Technique. For a set period of time after the Secret Technique has hit, your character will have a special condition, raising each character's abilities. During this time, some characters will be unable to use their Secret Technique a second time.

Note: Certain characters can cause condition changes in enemies they've hit with their Secret Technique, lowering the enemies' abilities for a set period of time.



Examples of Special Condition Icons



Nine-Tails: Increases attack power, speed, and defense



Ultimate Mode: Increases attack power.



Byakugan: Increases speed and chakra recharge rate; decreases opponent's chakra when opponent is hit.

PAUSE MENU

If you press the **START** button during battle, the Pause Menu will appear, allowing you to select various options.

- ◆ **Control Settings:** Lets you change the button configuration.
- ◆ **IP Command Chart:** Allows you to view the button combinations for combo techniques, jutsu, secret techniques and more for the character currently being used.
- ◆ **Basic Command Chart:** Lets you view basic controls.
- ◆ **Stock Items:** This allows you to check items you've obtained in Mugenjo Mode, and to use battle items.
 - Healing/growth/essential items cannot be viewed.
 - Your inventory can only be viewed from the Mugenjo Mode's menu.
- ◆ **Quit Event:** Quits the current battle, and returns to the Map Screen.
 - "Quit Event" can only be used from the Mugenjo Mode's menu.
- ◆ **Return to Mode Select:** Quits the current battle, and returns to the Mode Selection Screen.
- ◆ **Return to Character Select:** Quits the current battle, and returns to the Character Selection Screen.
 - "Return to Character Select" can only be used from the "VS CPU" Mode's menu.

DEFENSE

Substitution Jutsu: **R** button right as your opponent's attack connects

By pressing the **R** 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 **×** button while being thrown, or the instant that you're slammed against the ground

You'll avoid hitting the ground hard, and will reduce the amount of damage you receive.



Guard Break: **↓ + ○** button

You can use a low attack to penetrate your opponent's guard.



BATTLES

HEALING

Restore Chakra: Hold **↓** or pick up an item or Chakra Sphere

Your character will recover chakra so long as you hold down **↓**. 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 by breaking objects in the stage background to find chakra recovery items.



Restore Health: Hold **↑** (taunt), or pick up an item

Holding **↑** will put you into a taunt pose, and some characters will recover a small amount of health 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: Items appear when background objects are broken, or when you or your opponent are knocked down

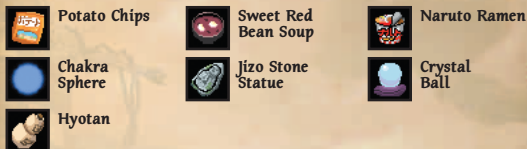
Some items are used immediately and have a certain effect when collected, while other items can be used like throwing weapons, and have an effect on your opponent when they hit them. Also, chakra-restoring "Chakra Spheres" will appear when you or your opponent are knocked down.



EXAMPLES OF ITEMS

HEALTH AND CHAKRA RECOVERY ITEMS

(Pick up to restore health or chakra)

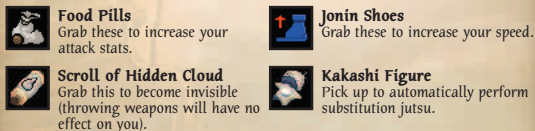


ATTACK ITEMS

(Items that are used by being thrown, damaging your opponent.)



BATTLE SUPPORT ITEMS



EXAMPLES OF CONDITION ICONS



MUGENJO MODE

This single-player mode tells an epic story of an assault on the phantom fortress known as the Mugenjo. Players can put together a small squad of warriors for their assault, which will take them through a variety of battles and minigames, and even give them the opportunity to earn Ninja Points.

MOVEMENT BETWEEN ROOMS

By pressing **↑**, **↓**, **←** or **→** on the Map Screen, you can move one room at a time. (Rooms that have already been cleared can be moved through freely.) Use the directional buttons to move Naruto, and press **⊗** button to enter rooms. However, if the current room is an “Unstable Space,” you’ll be unable to enter it unless you use a scroll. For more details, see “Unstable Spaces” on page 13.



Drama Rooms

Conversations will take place in these areas.
Note: You may also encounter battles or cutscenes here.



Treasure Rooms

You can obtain all sorts of items in these areas.



Healing Rooms

Go to this area to completely restore the health and chakra of your team. You can also rearrange team members in these areas.



Upstairs

This lets you go up to the floor above.



Downstairs

This lets you go down to the floor below.



Unstable Spaces

You can advance through these areas by using scrolls.

UNSTABLE SPACES



In order to enter Unstable Spaces, you must use a scroll to be the “medium” for the room. Use the directional buttons to move the cursor to the Unstable Space you’d like to move to, and confirm with **⊗** button. Choose the scroll you’d like to

use as the room’s medium with the directional buttons, and confirm with **⊗** button.

The area corresponding to the scroll you chose will now appear. Move Naruto to the area that appeared to enter the room.



SCROLLS

There are six types of scrolls that can act as a medium for Unstable Spaces. Naruto has four scrolls at all times. Once a scroll is used it disappears, and is replaced by a new scroll, which is chosen at random.



Battle Scroll

A battle will begin. Win the battle to receive Ninja Points and advance onward.



Tree Climbing Scroll

Use this scroll to engage in tree-climbing training. If you do well enough, you’ll receive Ninja Points and be able to continue onward.



Shadow Possession Scroll

This scroll will initiate Shadow Possession training. If you do well enough, you’ll receive Ninja Points and be able to continue onward.



Amusement Scroll

Time to kick back and have a go at the slot machine! If you do well enough, you’ll receive Ninja Points and be able to continue onward.



Riddle Scroll

You’ll be presented with a series of questions. Answer them correctly to earn Ninja Points and advance onward.



Clone Scroll

You’ll be presented with a Clone Quiz! Correctly determine who’s real and who’s a clone to earn Ninja Points and advance onward.

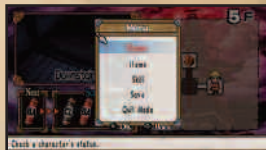
Note: In all of the scroll events besides the Battle Scroll, you can still receive Ninja Points and advance onward even if you are not successful.

MUGENJO MODE

MAP MENU

Press **△** button on the Map Screen to display the Map Menu. Use the directional buttons to make a selection on the menu, and press **×** button to confirm.

- ◆ **Status:** This lets you check the status of your characters.
- ◆ **Items:** This option allows you to see items you've obtained in Mugenjo Mode. You can also use recovery items and healing items.
- ◆ **Skill:** This lets you see and use a number of character skills, such as the ability to break through obstacles encountered on the map.
- ◆ **Save:** This option lets you save your progress in the game.
- ◆ **Quit Mode:** This option quits Mugenjo Mode and returns you to the Mode Selection Screen.



REARRANGING YOUR TEAM

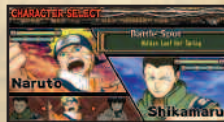
In Healing Rooms, you have the opportunity to rearrange your team. First use **↑** or **↓** to select a team leader and confirm your selection with **×** button. After choosing a team leader, choose three team members and confirm. Team leaders have "leader abilities," which add stat bonuses to the abilities of their team members.



INITIATING AND ENDING BATTLES

Before a battle begins, the Character Selection Screen will appear. Use **←** or **→** to choose a character from your team's current members, and confirm your selection with **×** button.

You can earn Ninja Points by winning in battle. Press **×** button to return to the Map Screen and continue the story.



HEROES MODE

Heroes Mode lets you choose a pre-made team or create a custom team with your favorite characters to battle against various opponent teams. There are several difficulty levels, with more battles and harder opponents the higher the difficulty gets.

After selecting a team, select the team members' fighting order and which skills to use. Once everything is set, you're off to one of the many battlegrounds.



As your team of up to three characters fights opponents, their health becomes depleted. (Even the strongest ninja takes damage now and then!) Each victory over an opponent refills a bit of your health. If a member of your team is defeated, the next character in the battle lineup steps up to the plate. If you've sustained a lot of damage by the final battle, you'll have to make do with what little health you have left.

VS CPU

This mode lets you pick the character you like and fight against a CPU opponent.

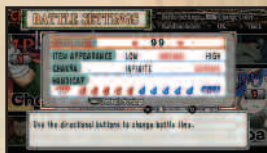
CHARACTER SELECTION

Use ← or → to select the character you'd like to use and confirm with × button. Next, choose the character you'd like to fight. Press ▲ button if you'd like your opponent to be selected randomly. Pressing ▲ button starts the selection roulette, and ○ button stops the selection.



Configuring Battle Settings

Battle settings are set when choosing characters. Press ⊕ button before selecting the Player 1 and CPU characters. The Battle Settings Menu will appear.



- ◆ **Battle Time:** You can select unlimited, or from 10 to 99 counts (in 10 count increments).
- ◆ **Item Appearance:** This lets you change the item appearance rate to one of three settings: LOW, NORMAL or HIGH.
- ◆ **Chakra:** Chakra settings can be set to either INFINITE or NORMAL.
- ◆ **Handicap:** The more red marks, the greater Player 1's advantage in battle. The more blue marks, the greater Player 2's (the CPU's) advantage in 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 R to switch between the three different costume color schemes.



MAP SELECTION

Use the ← or → to select, then confirm your selection with × button.



If you press ▲ button, the selection will be made at random. Pressing ▲ button starts the selection roulette, and × button stops the selection.

VS SCREEN

After selecting a character and a map, the VS Screen will appear. The battle will then begin.

This shows the number of the current battle.

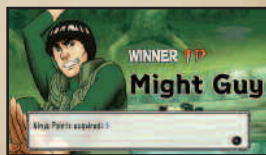


This shows the CPU's number of wins and losses.

This shows your number of wins and losses against the CPU.

FINISHING BATTLE

You can receive Ninja Points by winning in battle. Press × button to return to the Character Selection Screen.



WIRELESS BATTLE

You can use the PSP's ad-hoc mode (wireless LAN) to enjoy two-player battles with friends. Up to 16 different people (including yourself) can be connected at once.

By selecting Enter Waiting Room you can battle it out with other players in the Waiting Room. By selecting Game Sharing Battle, you can play against other players who do not have a copy of the game.

ENTER WAITING ROOM

You can connect with friends by entering the Waiting Room. Make sure the WLAN switch is ON before entering the Waiting Room. You will be unable to enter the Waiting Room if it is OFF.

In the Waiting Room, you can either send a request to an opponent you'd like to fight, or you can wait until you receive a battle request from another player. To select an opponent with whom to fight, move the cursor to the opponent's name with \uparrow or \downarrow and confirm with \otimes button.

Note: The nickname set in your PSP's system will be used for your name. Displayable names are up to 8 characters in length.

IF SENDING A BATTLE REQUEST

Request to battle with an opponent and wait for your opponent to agree to the request. If the opponent does not agree within a certain period of time, or if they refuse the request, you'll need to choose another opponent with whom to battle.

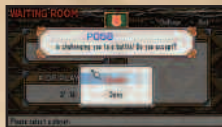
If your opponent accepts your request, the requesting player will become Player 2. Player 1 can choose battle settings while you both select your characters. After selecting characters, Player 1 will select a map. After map selection is complete, the VS Screen will appear, and the battle will begin.

Note: See Page 16 for more information about Character Selection.



IF RECEIVING A BATTLE REQUEST

If you receive a battle request, you can choose to accept the request or to refuse it. If you'd like to accept the request, use \uparrow or \downarrow to select "Accept" and confirm with \otimes button. To refuse the request, select "Deny" and confirm.



After agreeing to battle, you will become Player 1. You can configure battle settings while Player 2 is selecting a character by pressing \odot button. After you both select your characters, select a map on which to battle. After map selection is complete, the VS Screen will appear, and the battle will begin.



FINISHING BATTLE

After their battle has finished, players will receive Ninja Points depending on the result of the battle.

After the battle, players can choose to have a rematch, or they can change characters and challenge the same opponent to another battle. If players choose to have a rematch, characters, battle settings and map selection will remain the same as in the previous battle. If "End Battle" is selected, players will be returned to the Waiting Room.



CONNECTION ERRORS

When the WLAN switch is Turned OFF

If you turn the WLAN switch OFF during wireless play, an error message will appear. Press \odot button to return to the Waiting Room entrance.



When Another Error Has Occurred

If any other error has occurred, you will see a message like the one to the right. Press \odot button to return to the Waiting Room.



NINJA ROAD

In this mode, you can obtain various items for viewing using the Ninja Points that you get in Mugenjo Mode, Heroes Mode, VS CPU Mode, and Wireless Battle Mode.

START YOUR WALK

For every 100 Ninja Points collected, Naruto will advance 10 meters. There is a collectable item located every 10 meters, and when Naruto reaches or passes any of these items, he will pick them up.

If your Ninja Points drop below 100 points, a message will appear stating that you don't have enough points. Press \otimes button and you'll be returned to the Mode Selection Screen.



Naruto's House

Here, you can view the items you've obtained on the Ninja Road.

Options

This lets you change the various game settings. Select the setting you wish to change, then select END to save the changes.

Like Never Before!



SECRET JUMP

NARUTO ULTIMATE NINJA

STORM

www.UltimateNinjaStorm.com

Live, Breathe and Fight in the World of Naruto
Only on PlayStation 3 System!

PLAYSTATION 3



May contain content inappropriate for children. Visit www.esrb.org for rating information.

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.

Pour une utilisation en toute sécurité de ce produit, veuillez lire attentivement les sections qui suivent de ce guide ainsi que la section sur les précautions à prendre dans le mode d'emploi fourni avec votre système portatif de loisir PSP™ (PlayStation™ Portable) avant d'utiliser celui-ci. Veuillez à la fois conserver ce guide d'utilisation du logiciel et le mode d'emploi pour vous y référer ultérieurement.

⚠️ AVERTISSEMENT : Photosensibilité et crises d'épilepsie

Un très faible pourcentage de personnes peut être victime de crises d'épilepsie ou de pertes de vision (équivalent au phénomène du voile noir) lors d'une exposition à certains motifs lumineux ou clignotants. L'exposition à certains motifs lumineux ou arrière-plans sur un écran de télévision ou en jouant à des jeux vidéo peut provoquer une crise d'épilepsie ou une perte momentanée de la vision chez ces individus. Ces conditions peuvent déclencher des symptômes d'épilepsie qui n'auraient pas été détectés au préalable même chez des personnes n'ayant jamais éprouvé de crises ou d'autres symptômes de l'épilepsie. Si vous ou l'un des membres de votre famille avez déjà souffert d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer à ce jeu. Cessez IMMÉDIATEMENT le jeu si vous ou votre enfant éprouvez n'importe lequel des problèmes de santé ou symptômes suivants :

- étourdissements
- troubles de la vision
- tics oculaires ou musculaires
- pertes de conscience
- désorientation;
- convulsions
- tout mouvement involontaire ou spasme

JOUEZ À CE JEU SEULEMENT SI VOTRE MÉDECIN TRAITANT L'AUTORISE.

Manipulation et utilisation des jeux vidéo afin de réduire les probabilités d'une crise d'épilepsie

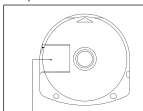
- Utilisez la console dans une pièce bien éclairée et à une distance suffisante de l'écran.
- Évitez d'utiliser votre système PSP™ pendant des périodes trop prolongées. Faites une pause de 15 minutes pendant chaque heure de jeu.
- N'utilisez pas ce jeu lorsque vous êtes fatigué(e) ou lorsque vous avez besoin de sommeil.

Cessez immédiatement d'utiliser la console si vous présentez n'importe lequel des symptômes suivants : vertiges, nausée ou sensation comparable à celle du mal de mer, inconfort ou douleur au niveau des yeux, des oreilles, des mains, des bras ou de toute autre partie de votre corps. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.

N'utilisez pas la console en conduisant un véhicule ou en marchant. N'utilisez pas cette console à bord d'avions ou dans les hôpitaux, des endroits où leur utilisation est interdite ou limitée. • Désactivez la fonction réseau sans fil du système portatif de loisir PSP™ lorsque vous utilisez le PSP™ dans un train ou d'autres endroits bondés. Si vous utilisez le système à proximité de personnes portant des stimulateurs cardiaques, le signal de la fonction réseau sans fil du système portatif de loisir PSP™ peut entraîner un mauvais fonctionnement du stimulateur cardiaque.

Manipulation et utilisation du disque UMD™

- Ce disque contient un logiciel de format PSP™ (PlayStation™ Portable) conçu pour être utilisé exclusivement avec le système portatif de loisir PSP. Utiliser ce disque avec tout autre appareil peut endommager le disque ou l'appareil. • Ce disque est compatible pour une utilisation avec le système PSP™ portant la mention FOR SALE AND USE IN U.S. (VENTE ET UTILISATION AUX É.-U. SEULEMENT). • Vous pouvez avoir besoin d'une carte mémoire Memory Stick™ Duo ou Memory Stick™ PRO Duo (vendues séparément) avec certains logiciels. Consultez le guide d'utilisation du logiciel pour tous les détails. • Si des images fixes sont affichées à l'écran pendant une période prolongée, ces images risquent de causer des ombres permanentes dans l'écran du système. • Ne laissez pas le disque exposé à la lumière directe du soleil, à proximité d'une source de chaleur, dans une voiture ou dans tout autre endroit chaud et humide. • Ne touchez pas l'ouverture à l'arrière du disque (la surface d'enregistrement du disque ; voir illustration). Gardez également le disque à l'abri de la poussière, du sable, des objets et des autres salissures.
- Ne fermez pas l'ouverture du disque avec du papier ou du ruban adhésif. N'écrivez pas sur le disque.
- Si l'ouverture du disque est sale, nettoyez-la délicatement avec un chiffon doux. • Essayez délicatement la surface extérieure du disque avec un chiffon doux pour nettoyer le disque. • N'utilisez pas de dissolvants, comme du benzène, des produits nettoyants commerciaux non conçus pour les disques compacts ou un aérosol anti-statique conçus pour les disques en vinyle. Ces produits risquent d'endommager le disque. • N'utilisez pas de disques fendillés, déformés ou qui ont été réparés avec du ruban adhésif. Leur utilisation risque d'entraîner un mauvais fonctionnement du système ou de l'endommager. • SCE ne peut être tenue responsable des dommages résultant d'une mauvaise utilisation des



Surface d'enregistrement

Ejection du disque

Appuyez sur le côté droit du disque tel qu'indiqué par l'illustration et retirez le disque du système. N'utilisez pas de force excessive car vous risqueriez d'endommager le disque.

Rangement du disque

Insérez le côté inférieur du disque et appuyez ensuite sur le côté supérieur jusqu'à ce qu'il soit bien en place. Si le disque n'est pas correctement rangé, vous risquez d'endommager le disque. Rangez le disque dans son boîtier lorsque vous ne l'utilisez pas et gardez-le hors de la portée des enfants. Omettre de ranger le disque peut occasionner une déformation ou d'autres dommages à celui-ci.

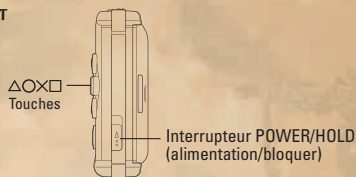


TABLE DES MATIÈRES

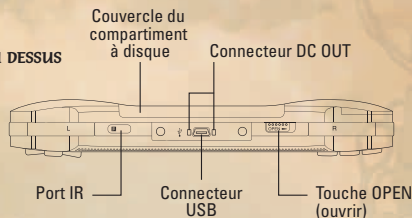
Installation	24
Pour commencer	25
Enregistrement et chargement de données.....	26
Lancement du jeu	27
Combats	28
Mode Mugenjo	34
Mode Héros.....	37
Contre l'ordinateur.....	38
Combat Sans-fil	40
Route du Ninja	42
Crédits	43
Garantie	49

INSTALLATION

VUE DU CÔTÉ DROIT



VUE DU DESSUS



Procédez aux réglages de votre système PSP® (PlayStation® Portable) selon les instructions de son mode d'emploi. Allumez l'appareil. L'indicateur d'alimentation vert s'allume et le menu du système s'affiche. Appuyez sur la touche OPEN pour ouvrir le Couvercle du compartiment à disque. INSÉREZ le disque **NARUTO™ Ultimate Ninja Heroes® 2**, l'étiquette face à l'arrière du système. **Insérez-le jusqu'à ce qu'il soit complètement inséré, puis fermez le couvercle.** Dans le menu du système PSP®, sélectionnez l'icône Jeu, puis l'icône du disque UMD. Une miniature du logiciel s'affiche. Sélectionnez-la, puis appuyez sur la touche **X** de la PSP® pour démarrer le logiciel. Suivez les instructions à l'écran et référez-vous à ce manuel pour des informations sur l'utilisation du jeu.

REMARQUE : N'éjectez jamais un disque UMD™ pendant la lecture.

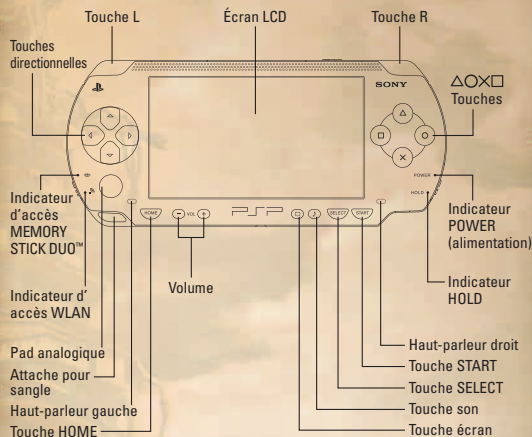
Memory Stick Duo™

Avvertissement ! Conservez les cartes mémoire Memory Stick Duo hors de la portée des enfants. **Ne les laissez pas traîner à l'avalier accidentellement.**

Pour sauvegarder vos réglages de jeu et votre progression, insérez un Memory Stick Duo dans la fente pour carte mémoire de votre console PSP®. Vous pouvez charger des données de jeu à partir de tout Memory Stick Duo contenant de précédentes sauvegardes.

POUR COMMENCER

Configuration du système PSP (PlayStation® Portable)



SÉLECTION / CONFIRMATION

- Touches directionnelles** Déplacer le curseur, sélectionner un élément du menu
- Touche X** Confirmer la sélection, passer un message
- Touche O** Annuler
- Touche START** Passer les cinématiques

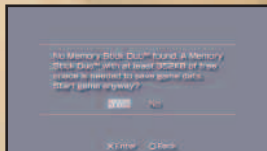
COMMANDES DE L'ÉCRAN DE COMBAT

- Touches directionnelles** Déplacement
- Touche O** Attaque
- Touche X** Saut
Double saut (appuyer une nouvelle fois pendant le saut)
- Touche O** Utilisation d'un objet
- Touche A** Préparation d'une technique secrète
- Touche L** Changement d'objet
- Touche R** Garde
- Touche START** Menu Pause

ENREGISTREMENT ET CHARGEMENT DE DONNÉES

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder des données de jeu, insérez un Memory Stick Duo dans la fente pour carte mémoire de votre console PSP® avant de démarrer le jeu. Pour jouer une partie sans enregistrer et sans utiliser de Memory Stick Duo, choisissez « Oui » sur l'écran de confirmation pour démarrer le jeu.



CHARGEMENT

Sélectionnez « Charger une partie » à l'écran du titre pour charger des données de jeu et continuer à jouer à partir de votre dernier point de sauvegarde. Si vous avez inséré un Memory Stick Duo dans la fente pour carte mémoire de votre console PSP®, l'écran de chargement s'affichera. Utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner les données de jeu que vous souhaitez charger, puis appuyez sur la touche ⓧ pour confirmer votre sélection.



ENREGISTREMENT

Vous pouvez effectuer une sauvegarde lorsque vous quittez un mode de jeu, lorsque vous suspendez votre partie, ou à partir de l'écran Menu dans le mode Mugenjo. Dans l'écran de confirmation, choisissez « Oui », puis utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner un bloc pour sauvegarder votre partie. Appuyez sur la touche ⓧ pour confirmer votre sélection.



Remarque : pour pouvoir enregistrer des données de jeu, vous devez posséder au moins 352 Ko d'espace libre sur votre Memory Stick Duo.

LANCEMENT DU JEU

Assurez-vous d'abord que l'UMD de « Naruto : Ultimate Ninja Heroes 2 » est bien inséré dans votre console PSP®, puis allumez-la. Une fois que l'écran du titre apparaît, utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner « Nouvelle partie » ou « Charger une partie », puis appuyez sur la touche ⓧ pour confirmer votre sélection.



Nouvelle partie : vous permet de commencer la partie du tout début.

Charger une partie : charge les données de jeu d'une partie sauvegardée plus tôt, et vous permet de reprendre à l'endroit où vous aviez arrêté.

SÉLECTION DE MODE

Une fois que l'écran Sélection de mode s'affiche, utilisez ← ou → pour sélectionner le mode que vous souhaitez jouer, puis appuyez sur la touche ⓧ pour confirmer votre choix.



Mugenjo

Un mode à un joueur qui vous permet de participer à une histoire entièrement originale.

Mode Héros

Un mode à un joueur qui vous permet de combattre avec des équipes de vos personnages préférés.

Contre l'ordinateur

Dans ce mode à un joueur, vous pouvez sélectionner le personnage de votre choix et effectuer des combats face à des adversaires contrôlés par l'ordinateur.

Combat Sans-fil

Ce mode permet à deux joueurs de s'affronter en utilisant le mode PSP® approprié.

Route du Ninja

Ce mode vous permet d'utiliser des Points ninja pour obtenir des objets à collectionner.

Maison de Naruto

C'est ici que vous pouvez consulter les objets obtenus.

Options

Ceci vous permet de modifier les différents paramètres du jeu.

COMBATS

INDICATIONS DANS L'ÉCRAN DE COMBAT

- 1) **Limite de temps** : le temps restant jusqu'à la fin du combat.
- 2) **Barre d'énergie** : ceci indique l'énergie restante de votre personnage.
- 3) **Barre de Chakra** : indique le montant de Chakra qu'il reste à votre personnage.
- 4) **Objet** : montre l'objet actuellement sélectionné et la quantité qu'il en reste.
- 5) **Condition** : indique tout changement d'état. Référez-vous à la page 11 pour plus d'informations sur les conditions.



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 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 DANS UN COMBAT

Course : appuyez deux fois sur la touche ☒

Cela fera foncer votre personnage sur votre adversaire. Pendant que vous courez 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 avec Ninjutsu ou les armes projectiles d'objet du stock peuvent vous atteindre.



Saut vers l'arrière : appuyez sur la touche directionnelle dans le sens opposé de l'adversaire et deux fois sur ☒

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



Déplacement vers l'avant-plan : ↓ + touche ☒

Déplacement vers l'arrière-plan : ↑ + touche ☒

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



Jutsu Course sur le mur : touches directionnelles vers un mur

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

Remarque : 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

Combos : 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 du Joueur 1 accessible à partir du menu Pause. Référez vous à la page 31 pour plus d'informations.



Contre : une commande différente pour chaque personnage

☒ Les personnages possèdent leurs propres 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 plus d'informations, référez-vous à la Liste des commandes de base, disponible dans le menu Pause. Référez vous à la page 31 pour plus d'informations.



Remarque : 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.

Remarque : si vous l'effectuez alors que vous êtes dans les airs, cela provoquera une projection aérienne.



Jutsu : ↑↑ + touche Ⓞ / ↓↓ + touche Ⓞ

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



COMBATS

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 vers l'adversaire pour lui donner un coup supplémentaire avant qu'il ne reprenne ses esprits.

Contre de frappe supplémentaire : (au moment où votre adversaire vous donne un coup supplémentaire) touche ○

Si vous appuyez sur la touche ○ pendant que votre adversaire est en train de vous donner un coup supplémentaire, vous éviterez cette 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 contre de frappe supplémentaire ».



TECHNIQUES SECRÈTES

Technique secrète : lorsque votre jauge de Chakra est au maximum, appuyez sur la touche △, puis lancez votre attaque en appuyant sur la touche ○

Lorsque vous appuyez sur la touche △ quand votre jauge de Chakra est remplie au maximum, votre personnage concentrera son aura pour préparer l'attaque. Si vous appuyez sur la touche ○ et que l'attaque touche votre adverse, vous effectuerez une Technique secrète. Pendant un temps précis après que la Technique secrète a touché votre adversaire, votre personnage aura une condition spéciale, qui augmentera les capacités de chaque personnage. Pendant cette période, certains personnages ne peuvent pas utiliser leur Technique secrète une deuxième fois.

Remarque : certains personnages peuvent provoquer des changements de condition chez l'adversaire qu'ils viennent d'atteindre avec leur Technique secrète, en diminuant les capacités de l'ennemi pendant un temps précis.

Exemples d'icônes de Condition spéciale



Neufs queues : augmente la puissance d'attaque, la rapidité et la défense.



Mode ultime : augmente la puissance des attaques.



Byakugan : augmente la vitesse et la rapidité de recharge du Chakra ; diminue le Chakra de l'adversaire quand il est touché.

MENU PAUSE

Si vous appuyez sur la touche START pendant un combat, le menu Pause s'affiche et vous permet de sélectionner différentes options.

◆ **Paramètres de manette :** vous permet de modifier la configuration des touches.

◆ **des commandes de base Joueur 1 :** permet de voir les combinaisons de touches pour les techniques de combo, de Jutsu, des techniques secrètes, etc. pour le personnage que vous utilisez.

◆ **Liste des commandes de base :** de consulter les commandes de base.

◆ **Objets en stock :** ici, vous pouvez consulter les objets que vous avez obtenus dans le mode Mugenjo, et d'utiliser les objets de combat.

- Les objets de guérison/croissance/essentiels ne peuvent pas être vus.
- Votre inventaire n'est visible qu'à partir du menu du mode Mugenjo.

◆ **Abandonner le combat :** quitte le combat en cours, et retourne à l'écran Carte.

- « Abandonner le combat » n'est utilisable qu'à partir du menu du mode Mugenjo.

◆ **Retourner à la Sélection de mode :** quitte le combat en cours, et retourne à l'écran Sélection de mode.

◆ **Retourner à la Sélection du personnage :** quitte le combat en cours, et retourne à l'écran Sélection du personnage.

- « Retourner à la Sélection du personnage » n'est utilisable qu'à partir du menu du mode « Contre l'ordinateur ».

DÉFENSE

Jutsu de substitution : touche R à l'instant où la frappe de l'adversaire vous touche

Appuyez sur la touche R 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 X quand votre adversaire vous projette, ou à l'instant où vous êtes écrasés au sol

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



Parade de garde : ↓ + touche ○

Vous pouvez utiliser une attaque basse pour pénétrer la garde de votre adversaire.



COMBATS

GUÉRISON

Restaurer le Chakra : maintenez ↓ appuyé sur le pavé directionnel, ou récupérez un objet ou une Sphère de Chakra

Votre personnage récupèrera 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 ↑ enfoncé ou ramassez un objet

En maintenant la touche directionnelle ↑ enfoncée, vous vous mettez en position de provocation, et certains personnages récupéreront un peu d'énergie dans cette pose **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

Objets : des 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.



EXEMPLES D'OBJETS

OBJETS DE RÉCUPÉRATION D'ÉNERGIE ET DE CHAKRA

(Ramassez-les pour restaurer votre énergie ou Chakra)

Chips	Soupe d'haricots rouges	Ramen de Naruto
Sphère de Chakra	Statue de Jizo en pierre	Boule de cristal
Hyotan		

OBJETS D'ATTAQUE

(Objets à lancer pour blesser votre adversaire.)

Papier explosif	Pointes Makibishi	Kunai bombe
Bombe de fumée empoisonnée	Shuriken aux 1000 ombres	Shuriken de vent démoniaque

OBJETS D'AIDE AU COMBAT

Bouteille de nourriture Ramassez-les pour augmenter vos stats d'attaque.	Chaussures de Jōnin Prenez-les pour augmenter votre vitesse.
Parchemin du nuage caché Ramassez-le pour devenir invisible (les projectiles n'ont plus d'effet sur vous).	Poupée de Kakashi Ramassez-le pour effectuer automatiquement un Jutsu de substitution.

EXEMPLES D'ICÔNES DE CONDITIONS

Invisibilité	Attaque augmentée	Défense augmentée
Rapidité augmentée	Rapidité diminuée	Puissance de saut augmentée

MODE MUGENJO

Ce mode à un joueur narre une histoire épique d'un assaut sur une forteresse fantôme appelée Mugenjo. Les joueurs peuvent créer une petite équipe de guerriers pour leur assaut, qui les mènera à différents combats et mini-jeux, et leur donnera même l'occasion de remporter des Points ninja.

MOUVEMENT ENTRE LES SALLES

Pour pouvez vous déplacer d'une salle à la fois en appuyant sur les touches ↑, ↓, ← ou → sur l'écran Carte. (Vous pouvez vous déplacer librement entre les salles déjà battues.) Utilisez les touches directionnelles pour déplacer Naruto, et appuyez sur la touche ☒ pour entrer dans une salle. Cependant, si la salle actuelle est une « Pièce instable », vous ne pourrez pas y entrer à moins de posséder un parchemin. Referez-vous à la page 35, 'Pièces Instables.'



Salles de théâtre

Des conversations auront lieu dans ces salles. Remarque : vous pourrez également y rencontrer des combats ou des scènes jouées.



Salles au trésor

Dans ces pièces, vous obtiendrez des tas d'objets différents.



Salles de guérison

Rendez-vous dans ces pièces pour restaurer l'intégralité de l'énergie et du Chakra de votre équipe. Vous pourrez également y réorganiser les membres de votre équipe.



Monter

Ceci vous permet de monter à l'étage supérieur.



Descendre

Ceci vous permet de descendre à l'étage inférieur.



Pièces instables

Vous pouvez avancer dans ces endroits en utilisant des parchemins.

PIÈCES INSTABLES

Pour entrer dans des Pièces instables, vous devez utiliser un parchemin comme « support » de la salle. Utilisez les touches directionnelles pour déplacer le curseur sur les Pièces instables où vous souhaitez pénétrer, puis confirmez avec la touche ☒. Avec les touches directionnelles, sélectionnez le parchemin que vous souhaitez utiliser comme support de la salle, puis confirmez à l'aide de la touche ☒. La pièce correspond au parchemin que vous avez choisi s'affiche désormais. Déplacez Naruto vers la zone qui est apparue pour pénétrer dans la salle.

PARCHEMINS

Il existe six types de parchemin qui peuvent agir comme un support pour les Pièces instables. Naruto possède quatre parchemins à tout moment. Une fois qu'un parchemin est utilisé, il disparaît et il est remplacé par un nouveau parchemin, qui est choisi au hasard.



Parchemin de combat

Un combat débutera. Remportez le combat et vous recevrez des Points ninja et continuerez votre progression.



Parchemin d'escalade d'arbre

Utilisez ce parchemin pour vous entraîner à escalader des arbres. Si vous vous débrouillez bien, vous recevrez des Points ninja, et vous continuerez votre progression.



Parchemin de manipulation des ombres

Ce parchemin lancera un entraîneur à la Manipulation des ombres. Si vous vous débrouillez bien, vous recevrez des Points ninja, et vous continuerez votre progression.



Parchemin d'amusement

C'est le moment de se relaxer et de s'amuser aux machines à sous ! Si vous vous débrouillez bien, vous recevrez des Points ninja, et vous continuerez votre progression.



Parchemin d'énigmes

On vous posera une série de questions. Répondez correctement et vous recevrez des Points ninja et continuerez votre progression.




Parchemin de clonage

Vous participerez à un Quiz de clones ! Trouvez qui est le vrai, et qui est le clone, pour gagner des Points ninja et continuer votre progression.

Remarque : dans tous les événements de parchemin, à l'exception du Parchemin de combat, vous pouvez gagner des Points ninja et continuer votre progression, même si vous ne réussissez pas.

MODE MUGENJO

MENU CARTE

Appuyez sur la touche **△** dans l'écran Carte pour  le menu Carte. Utilisez les touches directionnelles pour faire un choix dans le menu, puis appuyez sur **×** pour confirmer.

- ◆ **État** : vous permet de vérifier l'état de vos personnages.
- ◆ **Objets** : cette option vous permet de consulter les objets obtenus en mode Mugenjo. Vous pouvez également utiliser des objets de récupération et de guérison.
- ◆ **Compétence** : vous permet de consulter et d'utiliser quelques compétences du personnage, comme la capacité à détruire les obstacles qui se dressent sur votre chemin.
- ◆ **Sauvegarder** : cette option vous permet de sauvegarder votre progression dans le jeu.
- ◆ **Quitter le mode** : cette option quitte le mode Mugenjo, et vous retourne à l'écran Sélection de mode.

RÉORGANISATION DE VOTRE ÉQUIPE

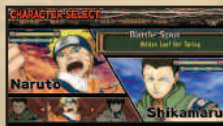
Dans les Salles de guérison, vous avez l'opportunité de réorganiser votre équipe. Utilisez d'abord **↑** ou **↓** pour sélectionner le chef de l'équipe, puis confirmez votre choix avec la touche **×**. Après avoir choisi le chef de l'équipe, sélectionnez trois membres d'équipe et confirmez. Le chef de l'équipe possède des « capacités de chef », qui ajoutent des bonus aux stats des capacités des membres de l'équipe.



COMMENCER ET TERMINER DES COMBATS

Avant le début d'un combat, l'écran Sélection du personnage s'affiche. Utilisez **←** ou **→** pour choisir un personnage parmi les membres de votre équipe actuelle, puis confirmez votre choix avec la touche **×**.

Vous pouvez remporter des Points ninja en gagnant un combat. Appuyez sur la touche **×** pour retourner à l'écran Carte et continuer l'histoire.



MODE HÉROS

Le mode Héros vous permet de choisir une équipe déjà créée ou construire une équipe sur mesure avec vos personnages favoris pour affronter différentes équipes adverses. Il existe plusieurs niveaux de difficulté : plus le niveau est élevé, plus vous aurez de combats à disputer, face à des adversaires plus coriaces. Après avoir sélectionné une équipe, choisissez l'ordre de combat des membres de votre équipe, ainsi que les aptitudes à utiliser. Une fois que c'est fait, vous êtes prêts à vous diriger vers l'un des nombreux champs de bataille.



À mesure que votre équipe, qui peut contenir jusqu'à trois personnages, combat des adversaires, sa vitalité diminue. (Même les plus grands ninja prennent des coups de temps en temps) Chaque victoire remplit un peu votre jauge de vie. Lorsqu'un membre de votre équipe est vaincu,

il est remplacé par le combattant suivant, selon l'ordre que vous avez choisi. Si vous avez subi beaucoup de dommages dans le dernier combat, il vous faudra continuer avec le peu d'énergie qu'il vous reste.

CONTRE L'ORDINATEUR

Ce mode vous permet de choisir un personnage de votre choix et d'affronter un adversaire par l'ordinateur.

SÉLECTION DU PERSONNAGE

Utilisez ← ou → pour sélectionner le personnage que vous souhaitez incarner, puis confirmez avec la touche X. Ensuite, choisissez le personnage que vous souhaitez affronter. Appuyez sur la touche A si vous souhaitez que votre adversaire soit sélectionné au hasard. Appuyez sur la touche A pour démarrer la sélection aléatoire, puis sur O pour arrêter la sélection.



Configuration des Réglages du combat

Les Réglages du combat se décident lors de la sélection des personnages. Appuyez sur la touche O avant de sélectionner les personnages du joueur 1 et de l'Ordinateur. Le menu Réglages du combat s'affiche.



- ◆ **Durée du combat** : vous pouvez sélectionner illimité, ou de 10 à 99 secondes (par paliers de 10 secondes).
- ◆ **Apparition des objets** : ceci vous permet de modifier la fréquence des apparitions d'objets. Vous avez le choix entre trois niveaux : FAIBLE, NORMALE ou ÉLEVÉE.
- ◆ **Chakra** : pour le réglage du Chakra, choisissez entre INFINI et NORMAL.
- ◆ **Handicap** : plus il y aura de marques rouges, plus le Joueur 1 aura un avantage important au combat. Plus il y aura de marques bleues, plus le Joueur 2 (l'Ordinateur) aura un avantage important au combat.

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 R pour basculer entre les différentes couleurs de tenue proposées.



SÉLECTION D'UN DÉCOR

Utilisez ← ou → pour sélectionner, puis confirmez votre choix avec la touche X. Lorsque vous appuyez sur la touche A, le choix se fera de façon aléatoire. Appuyez sur la touche A pour démarrer la sélection aléatoire, puis sur X pour arrêter la sélection.



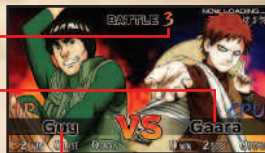
ÉCRAN CONTRE

Après la sélection du personnage et du décor, l'écran Contre s'affiche. Le combat commence alors.

Ceci indique le numéro du combat actuel.

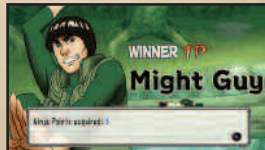
Ceci indique le nombre de victoires et de défaites de l'Ordinateur.

Ceci indique votre nombre de victoires et de défaites contre l'Ordinateur.



FIN DU COMBAT

Vous pouvez remporter des Points ninja en gagnant un combat. Appuyez sur la touche X pour retourner à l'écran Sélection du personnage.



COMBAT SANS-FIL

Vous pouvez utiliser le mode approprié de votre PSP® (LAN sans-fil) pour disputer des combats à deux joueurs contre des amis. Jusqu'à 16 personnes différentes (vous inclus) peuvent être connectées en même temps. Sélectionnez Entrer en salle d'attente pour affronter les autres joueurs qui sont dans la salle d'attente. En choisissant Combat de jeu partagé, vous pourrez rencontrer d'autres joueurs qui ne possèdent pas une copie du jeu.

ENTRER DANS UNE SALLE D'ATTENTE

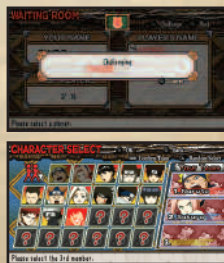
Vous pouvez retrouver des amis en pénétrant dans la Salle d'attente. Assurez-vous que l'interrupteur WLAN Sans-fil est sur ON avant d'entrer dans la Salle d'attente. Vous ne pourrez pas rentrer dans la Salle d'attente s'il est sur OFF. Dans la Salle d'attente, vous pouvez soit envoyer une demande à un adversaire que vous aimeriez rencontrer, ou attendre de recevoir une demande de combat d'un autre joueur. Pour sélectionner un adversaire à combattre, déplacez le curseur sur le nom de l'adversaire avec ↑ ou ↓, puis confirmez avec la touche X.



Remarque : votre nom sera le surnom que vous avez inscrit dans votre console PSP®. Les noms à l'écran peuvent contenir jusqu'à 8 caractères.

QUAND VOUS ENVOYEZ UNE DEMANDE DE COMBAT

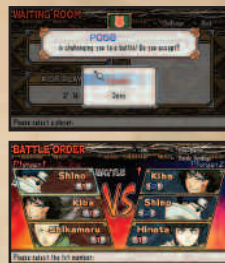
Adressez une demande de combat à un adversaire, et attendez qu'il l'accepte. Si l'adversaire n'accepte pas la demande au bout d'un certain temps, ou qu'il refuse la demande, vous devrez choisir un autre adversaire à affronter. Si votre adversaire accepte, le joueur qui a déposé la demande devient le Joueur 2. Le Joueur 1 peut choisir les réglages de combat, alors que vous choisirez tous deux votre personnage. Après cela, le Joueur 1 choisit un décor. Quand c'est fait, l'écran Contre s'affiche, et le combat peut commencer.



Remarque : Référez-vous à la page 38 pour plus d'informations sur la Sélection du personnage.

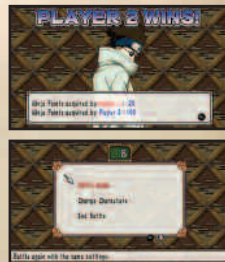
QUAND VOUS RECEVEZ UNE DEMANDE DE COMBAT

Si vous recevez une demande de combat, vous pouvez choisir de l'accepter ou de la refuser. Pour accepter la demande, utilisez ↑ ou ↓ pour sélectionner « Accepter », puis confirmer avec la touche X. Pour la décliner, choisissez « Refuser » et confirmez. Après avoir accepté le combat, vous devenez le Joueur 1. Pendant que le Joueur 2 choisit son personnage, vous pouvez configurer des réglages de combat en appuyant sur la touche O. Une fois que vous avez tous deux sélectionné votre personnage, choisissez un décor dans lequel vous battre. Quand c'est fait, l'écran Contre s'affiche, et le combat peut commencer.



FIN DU COMBAT

Une fois que le combat est terminé, les joueurs reçoivent des Points ninja selon le résultat de la bataille. Après le combat, les joueurs peuvent choisir de faire la revanche, ou de changer de personnage et d'affronter le même adversaire dans un autre combat. Si les joueurs choisissent de faire la revanche, les personnages, réglages de combat et décor seront les mêmes que lors du combat précédent. Lorsque « Terminer le combat » est sélectionné, les joueurs retournent à la Salle d'attente.



ERREURS DE CONNEXION

Lorsque l'interrupteur WLAN Sans-fil est mis sur OFF. Si vous appuyez l'interrupteur WLAN Sans-fil sur OFF pendant le jeu, un message d'erreur s'affiche. Appuyez sur la touche O pour retourner à l'entrée de la Salle d'attente.



Lorsqu'une autre erreur se produit

Si une autre erreur survient, vous verrez un message qui ressemble à celui de droite. Appuyez sur la touche O pour retourner à la Salle d'attente.



ROUTE DU NINJA

Dans ce mode, vous pouvez obtenir des objets à collectionner en utilisant des Points ninja remportés dans les modes Mugenjo, Héros, Contre l'ordinateur et Combat sans-fil.

METTEZ-VOUS EN CHEMIN

Tous les 100 Points ninja obtenus, Naruto avance de 10 mètres. Les objets à collectionner sont situés tous les 10 mètres, et lorsque Naruto atteint l'un d'entre eux, ou qu'il en dépasse un, il le ramasse. Si le nombre de vos Points ninja passe en dessous de 100 points, un message s'affiche vous indiquant que vous n'avez pas assez de points. Appuyez sur la touche **X** pour retourner à l'écran Sélection de mode.



Maison de Naruto

Ici, vous pouvez consulter les objets obtenus sur la Route du ninja.

Options

Ceci vous permet de modifier les différents paramètres du jeu. Choisissez le réglage que vous souhaitez modifier, puis sélectionnez FIN pour sauvegarder les modifications.

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
Kit Ellis

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

Director of Sales
Chris Lee

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 Supervisor
Mike Peterson

Project Coordinator
Jesse Mejia

QA Lead
Shaun Woo

QA Assistant Lead
Arjang Taiby

QC Testers
Saiho Kwan
Ryan Dagley
William Dal Porto
Greg Anderson

QA Testers
Phil Farkaly
Jared Rosmarin
Darren Agellon
Travis Barbieri
Ross Nice
Gary Yamashita
Ricky Ortiz
Mike Desenganio

Special Thanks To:
Genichi Ito
Makoto Iwai
Shuji Nakata
Andrew Leichuk
Masahiro Knittel
Bryant Green
Moto Aida
Janna Smith
Arne Cual-Pedroso
Kim Morgan
Aaron Krause
Tom Usher Designs
Beck Interactive
Ayzenberg Group

SUPERVISED BY

VIZ MEDIA, LLC
Weekly SHONEN
JUMP/Shueisha Inc.

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.

When a dream of utopia becomes
a **NIGHTMARE**, it'll take a ninja
to set things right!

SHONEN JUMP™

NARUTO™

THE MOVIE

LEGEND OF THE STONE OF GEEL



NARUTO The Movie 2:
*Legend of the
Stone of Geel*
on DVD 07.29.2008!

GET THE COMPLETE
NARUTO
COLLECTION
OF BOOKS, MAGAZINES
AND DVDS

ON SALE AT NARUTO.VIZ.COM

ALSO AVAILABLE AT YOUR LOCAL BOOKSTORE AND COMIC STORE



© 2002 MASASHI KISHIMOTO © NIP 2005



NOTES



A large, lined area for taking notes, consisting of approximately 20 horizontal lines on a light-colored background.



NOTES



NOTES

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@namcobandai.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.namcobandai.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

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@namcobandai.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.namcobandai.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 défektivité du matériel ou de fabrication pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Si une défektivité 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 défektivité découle de négligence, d'un accident, d'un usage abusif, d'une modification ou de toute autre cause non liée à la défektivité 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 valables 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