

INSTRUCTION BOOKLET  
GUIDE D'UTILISATION

# SHONEN JUMP NARUTO ULTIMATE NINJA Heroes



AVAILABLE NOW. A NEW ERA  
OF HANDHELD FIGHTING BEGINS.



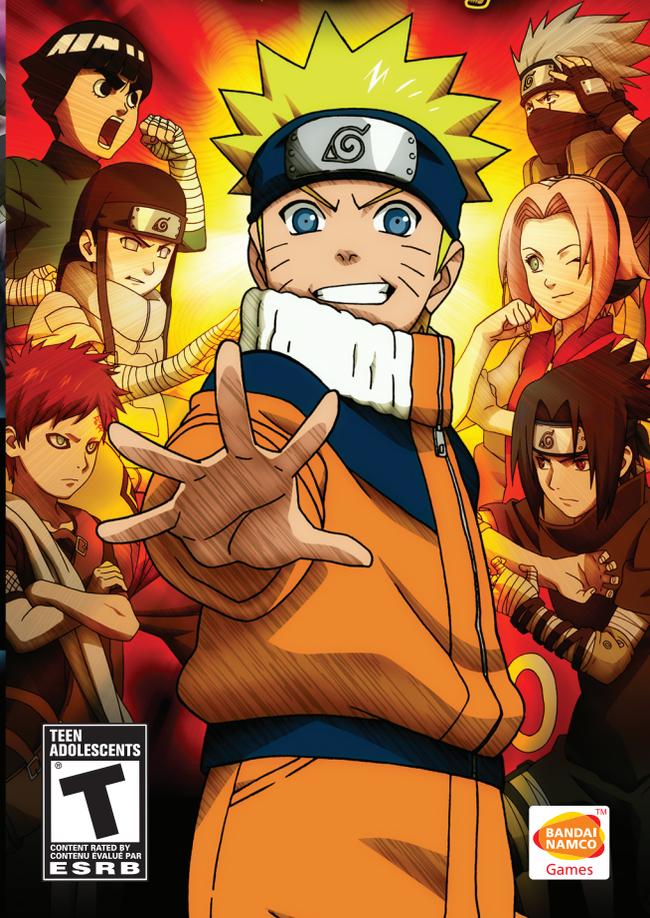
Discover a massive, brand  
new storyline.



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 NOW!

[HTTP://NARUTO.NAMCOBANDAI.GAMES.COM](http://NARUTO.NAMCOBANDAI.GAMES.COM)



Cartoon Violence  
Crude Humor  
Mild Suggestive Themes  
Simulated Gambling



PlayStation Portable



NARUTO: Ultimate Ninja Heroes 2 software © 2010-2010 NAMCO BANDAI Games Inc. All Rights Reserved. NARUTO artwork and elements © 2012 MASASHI KISHIMOTO. All Rights Reserved. "PlayStation", "PSP" family logo, and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. "Shonen Jump" 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.

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**

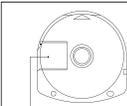
- Use in a well-lit area and keep a safe distance from the screen.
- Avoid prolonged use of the PSP® system. Take a 15-minute break during each hour of play.
- Avoid playing when you are tired or need sleep.

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.

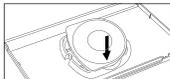
Do not use while driving or walking. Do not use in airplanes or medical facilities where use is prohibited or restricted. Set the PSP® system's wireless network feature to off when using the PSP® system on trains or in other crowded locations. If used near persons with pacemakers, the signal from the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



Recording surface



#### **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  |
| Basic Controls.....                    | 3  |
| Game On .....                          | 4  |
| Introduction .....                     | 4  |
| Game Modes .....                       | 5  |
| Ways of the Ninja.....                 | 10 |
| The HUD<br>(Heads-Up Display) .....    | 17 |
| Weapons, Items,<br>and Conditions..... | 18 |
| Characters .....                       | 24 |
| Credits .....                          | 41 |
| Limited Warranty .....                 | 47 |

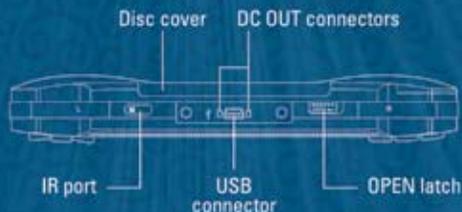


## GETTING STARTED

### 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 *Shonen Jump™ Naruto™ Ultimate Ninja Heroes™* 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 of 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.



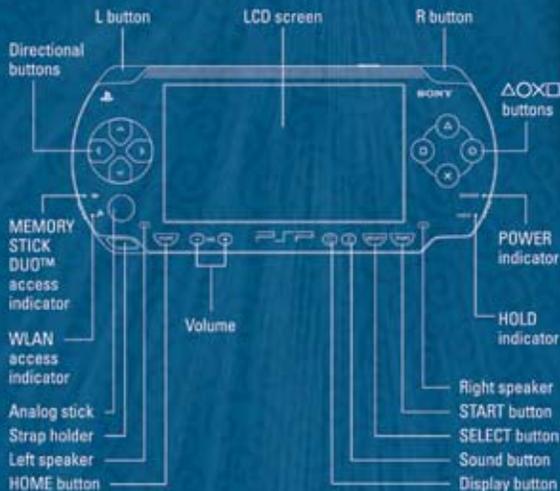
Memory Stick Duo™

**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



## BASIC CONTROLS

| Action           | Command |
|------------------|---------|
| Attack           | ●       |
| Jump             | ×       |
| Secret Technique | ▲       |
| Use Item/Weapon  | ■       |
| Select Item      | □       |
| Guard            | ○       |

## GAME ON!



Start a fresh game...



...or load a saved file.



The first step in embarking on your journey with Naruto and friends is to select New Game at the Title Screen. Choose New Game whenever you want to start a game with a fresh file.

After starting at least one New Game and saving once, you will be able to select Load Game from the Title Screen and pick up where you left off.

**YOU CAN HAVE A MAXIMUM OF  
THREE SAVE FILES.**

## INTRODUCTION

### Welcome to the Hidden Leaf Village

Ever since Naruto and the rest of Squad 7 arrived in the United States, their adventures in the Land of Fire and surrounding countryside have become gripping tales of heroism, courage, and the will to persevere. Naruto Uzumaki's exploits have spilled from the pages of Japan's *Shonen Jump* manga series and onto the American Cartoon Network, toy shelves, translated graphic novels, and home consoles around the world.

In *Shonen Jump NARUTO: Ultimate Ninja Heroes*, players are tasked with deciding the outcome of battles between the series' many talented ninja. As any Naruto fan worth his or her weight in ramen would know, the Naruto animated series develops over the length of various story arcs. Each story arc highlights a new adventure for the world of Naruto, from Naruto's own inner struggles to attacks on Leaf Village by rogue ninja from neighboring villages.

*Shonen Jump NARUTO: Ultimate Ninja Heroes* picks up the story just before the Chunin Exam! Beginning at the Survival Exercise in the Forest of Death, fans of the series will relive some of the animated series' most exciting moments while new Naruto fans will find out exactly what makes this knuckleheaded ninja so unique. Get ready to do battle, because this is the only way to walk a mile in Naruto's sandals. Believe it!

## GAME MODES

There are several ways to enjoy *Shonen Jump's NARUTO: Ultimate Ninja Heroes*. Take part in Heroes Mode or challenge a friend in Wireless Mode. Customize your favorite character in Parameter Power-Up Mode or practice your ninja skills against the computer in VS CPU Mode; learn about every mode here!



### Heroes Mode



Heroes Mode is the Ramen of the game. In it you can choose a pre-made squad or create a custom team with your favorite characters to battle against the various opponent teams!

There are several difficulty levels, which increase the number of battles and the opponent difficulty as you progress. So starting out in Easy Difficulty means you have to win five battles against easy opponents, while Normal Difficulty means you must win six battles against slightly tougher opponents.



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 three fights opponents, their health becomes depleted. Each victory over an opponent refills a bit of your health. If a member of your team is defeated, the next in the fighting order 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 Mode



In VS CPU Mode, you can select any one unlocked character and take on the computer in one-on-one battle. In this mode, you can change the Battle Settings. You can also adjust the color of your character's costume by pressing **R** before you start the fight.

Press **■** in the Character Select Screen to adjust the rules of the fight to meet your needs. Adjust the following settings before engaging in battle:

- Battle Time: 10–99 seconds or No time limit
- Item Appearance: Low, Normal, High
- Chakra: Infinite or Normal
- Handicap: Adjust the red/blue marks to grant 1P or CPU an advantage. 1P has the advantage if there are more red marks. CPU has the advantage if there are more blue marks.
- Reset to Default Settings: **SELECT**

This mode is a perfect practice mode. Not only can you focus on mastering one character at a time, you can also change the rules to create your own challenges and overcome them.

Try lowering the time limit to learn how to fight efficiently. Grant the CPU the ultimate advantage with the Handicap option and learn how to defeat more powerful opponents. Or lower the frequency of items to learn how to depend on your fighting skills!

## Promotion Test



In Promotion Test Mode you embark on a series of ranked missions with very specific objectives. The higher the ninja rank, the tougher the missions; of course, you have to *earn* the right to attempt these missions. You begin the game ranked “Academy” and work your way up to “Hokage.” By completing other tasks, such as beating Heroes Mode at various difficulty settings, you can acquire different colored scrolls.

These scrolls are then applied to Promotion Test Mode to unlock higher ranked missions. So while D-Rank missions (Genin-level missions) require 12 of each scroll, the higher rank of C-Rank (Chunin-level missions) requires 24 of each scroll.

Select the character you want to be and confirm your selection with **X**. You can also press **▲** to randomly select your character; press **▲** to start Random Select, and stop Random Select by pressing **X**. If you've been powering up a character in Parameter Power-Up, you can use your augmented character here! Simply place the cursor over the character you want to be and press **□** to display the parameters of your powered-up character, then select the character. Once you select your character, the Vs. Screen will appear and the Mission Requirements will be displayed. You are now ready to begin battle!

## Wireless Mode



In Wireless Mode you can battle with your friends or exchange profiles!

By selecting Enter Waiting Room you can battle it out or exchange profiles 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.

## Naruto's House



Naruto's House is a very nifty option where you can view obtained items or edit your profile. Once you've defeated the game at least once, you begin to unlock different goodies, such as Images, BGM (background music), Movies, and Profiles. (Profiles under "View Profiles" can only be obtained by exchanging with other players in Wireless Mode.)

Select Edit Your Profile, then press **■** to change your Profile character, Comment, and view your record with that character.

## Parameter Power-Up



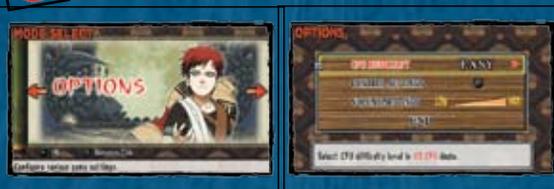
After every battle you are awarded with Power-Up Points, which can be used in Parameter Power-Up Mode to improve a character's abilities. In Heroes Mode there are Achievement challenges that aren't required for victory, but award the player with bonus Power-Up Points when completed. Each character has the following attributes:

- **ATK (Attack):** The force of your attacks
- **DEF (Defense):** Resistance to attacks
- **SPD (Speed):** The speed at which you move
- **CHK (Chakra):** How efficiently you consume chakra
- **STA (Stamina):** Duration of status effects
- **NIN (Ninjutsu):** The force of weapon attacks

This is an absolute must-use mode. Parameter Power-Up Mode is the only way to increase your favorite characters' abilities and customize their attributes to meet your needs. The best part is that once you level up an attribute using Power-Up Points, you're not locked into that decision forever; if you don't like it, you can always subtract those points and apply them to a different attribute. You can customize your character completely to your liking! Couple this mode with VS CPU Mode and you'll have your favorite characters mastered in no time!

Keep in mind, however, that the character you complete battles with determines which character gets the Power-Up Points. If you want to increase Sakura's Speed, you have to complete battles as Sakura. Characters that aren't used in battles get a small portion of the Power-Up Points earned.

## Options



Here you can alter the game's feel and sound by adjusting a few key elements:

- **Difficulty:** Easy, Normal, Hard, Insane
- **Control Setting:** Change the button commands to your liking
- **Volume Settings:** Adjust the game's default volume

# WAYS OF THE NINJA

## 🌀 Battle Basics



No two fights are ever the same. Be it because of different fighters, varied techniques, or special rules, each match will unfold differently than the fight before it. While some fights may require that you defeat an opponent with increased Attack power, other battles might pit you against opponents with increased Defensive abilities.

Every battle, however, does have some constants. Control combinations are the same for every character. All fights are one-on-one, all fights take place on multi-plane battlegrounds, every fight lasts only one round. The following pages will teach you everything you need to be that winner!

## 🌀 General Controls

Every fighter is different, right? Right! However, every fighter must know the basics to create his or her own fighting style. Therefore, every character can perform the same basic actions. Read on to get acquainted with the basic commands.

However, just because all characters have the same basic attack combos, it doesn't mean that they all do the same thing. For example, Naruto's ●, ●, ●, ↑ + ● combination attack is different than Sasuke's attack. Once you're sure you understand the basics, you can jump ahead to the character profile of your choice to see how your favorite character handles!

Believe it!

## Attacks



| Action       | Command |
|--------------|---------|
| Attack       | ●       |
| Triple Combo | ●, ●, ● |
| Uppercut     | ↑ + ●   |
| Guard Break  | ↓ + ●   |

All characters attack using ●. Press it once for a single attack, or unleash a flurry of attacks by repeatedly pressing ●. Most combination attacks begin with ●, ●, ●, so that will be the basis of nearly every character's fighting style.

Pressing up or down on the D-pad and pressing ● makes your character either perform an uppercut-like attack or sweep the opponent to knock down his or her guard.

## Throw Attacks



| Action       | Command  |
|--------------|--|
| Throw        | D-pad away from opponent and ●                   |
| Aerial Throw | While in the air, D-pad away from opponent and ● |

Not all attacks are striking attacks. If varied combos and multiple strikes are the meat of all fighting styles, then throws are the gravy. Sprinkle throws into your fighting repertoire to keep enemies guessing.

If you use ground and aerial throws, enemies will need to be on guard constantly.

## Jump Movement



| Action        | Command   |
|---------------|---|
| Jump          | ×   |
| Double Jump   | × then × while in air   |
| Dash          | ×, ×  |
| Rapid Retreat | D-pad away from opponent and ×, ×   |
| Recovery Jump | ×, the instant you hit the ground after being thrown or after suffering from an extra hit attack. |

Jumping (×) during a battle is used for much more than just reaching a higher plane on the battleground. Tap × to jump, and double jump by tapping × then × again while in the air.

To rapidly dash toward an opponent, tap ×, × in quick succession. Similarly, to retreat from a dangerous situation press the D-pad away from your foe and rapidly tap ×, ×. Execute a recovery jump and leap back into action after being thrown or hit; your character will quickly recover and avoid hitting the ground!

## Movement



| Action                | Command |
|-----------------------|---------|
| Move Left             | ←       |
| Move Right            | →       |
| Change to Back Plane  | ↑ + ×   |
| Change to Front Plane | ↓ + ×   |

Moving left and right are no-brainers, sure. But effectively changing planes in a battle can be the difference between winning and losing. Because every map has two different fighting planes—one in the foreground, one in the background—fighters can easily leap back and forth to avoid danger.

By moving back and forth between planes, you can retreat, reach a valuable item, or gain the advantage by distancing yourself from your foe and launching a counterattack from afar.

You can do much more than just run left and right. You can run on water (as long as you have chakra) and even run up walls (simply run at a wall and continue to press the D-pad toward it to climb).

Make both of these abilities a part of your fighting arsenal. In levels where there are ponds, wait until your opponent's chakra is depleted, then lure him out onto the water; he'll sink and take damage! Wall running can also give you a height advantage; run up walls and rain projectiles from above or come crashing down on foes with crushing attacks!

## Jutsu and Secret Techniques



| Action           | Command  |
|------------------|----------|
| Jutsu 1          | ↑, ↑ + ● |
| Jutsu 2          | ↓, ↓ + ● |
| Secret Technique | ▲, ●     |

All characters can perform jutsu and Secret Techniques...as long as they have sufficient chakra. Jutsu are low-level techniques that require only small chunks of chakra to execute. However, they do require that you successfully connect with the initial blow of the attack. If your opponent blocks the first blow of your jutsu, your assault won't succeed.

Secret Techniques are like jutsu, but your Chakra Gauge must be maxed out to attempt the attack. Once your Chakra Gauge is full (and blue in color), press ▲ to focus your chakra, then ● to activate the devastating attack.

## Extra Hits and Extra Hit Counters



| Action             | Command   |
|--------------------|---|
| Extra Hit          | D-pad toward flying opponent and ●              |
| Extra Hit Counters | ●, the instant an opponent's Extra Hit connects |

Extra Hits and Extra Hit Counters are just another way to keep dishing out the damage during battle. As the battle rages on, follow up your attacks with Extra Hits to keep your opponents on the defensive even while they're in mid-air (as a result of your initial attack, of course).

When an enemy tries to land an Extra Hit on you, turn the tables on him or her by using an Extra Hit Counter!

## Guard and Substitution Jutsu



| Action             | Command                                 |
|--------------------|---|
| Guard              | □                                       |
| Substitution Jutsu | □ the instant an opponent's attack hits |

No matter how hard you fight, you will not win if you don't block incoming attacks. The Guard button is as important, if not more so, than the Attack button. Because fights tend to be fast, frenetic, and furious, fighters who refuse to block will find themselves defeated in no time flat. Press □ to guard before an opponent attacks to reduce damage taken or even nullify it.

Advanced fighters will quickly learn to use the Substitution Jutsu. Like guard, it is a way to nullify an opponent's attack. However, it requires better timing. To execute the Substitution Jutsu, press □ the instant an opponent's attack connects. You disappear and reappear behind your opponent!

## Projectile and Item Usage

| Action              | Command |
|---------------------|---------|
| Use Item            | ■       |
| Cycle Through Items | □       |



You begin every fight with your chosen character's projectile of choice. Each character has an unlimited supply of a particular projectile weapon. It may not be the most powerful, but it's better than nothing.

However, by smashing objects in the battle arena you can acquire different projectile weapons and items that have special effects. Once you've acquired more than one item, press □ to cycle through them (your items are displayed in the screen's lower left) and then press ■ to use them.

## Chakra Charge and Taunting



| Action        | Command |
|---------------|---------|
| Charge Chakra | ↓       |
| Taunt         | ↑       |

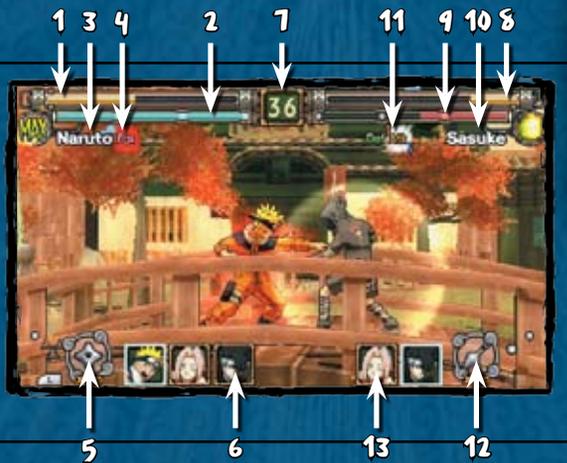
Long, drawn-out battles can take a toll on your Chakra Gauge. That's when the chakra charge comes in handy. Simply press and hold ↓ to slowly charge your Chakra Gauge. Unfortunately, chakra charging usually leaves you vulnerable to attack.

Taunting doesn't serve much of a purpose against a computer controlled opponent, but it's a perfect way to get in a human opponent's head.

You'll find chakra charging much more valuable than you think. However, you have to be smart about when and how often you use it. It is extremely vital that you use this ability in arenas where fighting on water is a must.

In other arenas, look for safe places where you can hide while you charge your chakra. In the Chunin Exam Arena, for example, you can dash into the hole in the ground for a few seconds to sneak in some chakra charging before your opponent follows you. In most other arenas, you could repeatedly change planes, charging bits of chakra every time.

## THE HUD (HEADS-UP DISPLAY)



Knowing how to manage a battle is just as important as knowing how to attack. By memorizing what is what on the HUD, you're only a glance away from sizing up an opponent and responding accordingly.

- 1P Health Gauge: Indicates 1P's remaining health
- 1P Chakra Gauge: Indicates 1P's remaining chakra
- 1P Character Name: Changes depending on currently controlled character
- 1P Condition Indicator: Indicates 1P's current condition, if any
- 1P Item/Weapon: Currently selected Ninja Tool or item and the quantity in possession
- 1P Team: Shows members of the 1P team; a red "X" indicates that team member has been defeated
- Time Limit: Indicates the remaining time for the battle; when this reaches zero, the round is over
- Enemy Health Gauge
- Enemy Chakra Gauge
- Enemy Character Name
- Enemy Condition Indicator
- Enemy Item/Weapon
- Enemy Team: Shows members of the enemy team; a red "X" indicates that team member has been defeated

# WEAPONS, ITEMS, AND CONDITIONS

## Weapons and Items

A single item can change the course of the fight dramatically. You could be low on health and chakra, but by grabbing a chakra-increasing item at just the right time, you could suddenly have enough chakra to execute a Secret Technique and turn the tides. Similarly, a Paper Bomb can finish the fight from afar.

The tricky part is knowing which items to go for and when to use them. You can get two types of items during battle: items that are used as soon as you pick them up (health increases, chakra recovery, etc.) and items you can store for later use (Paper Bombs, Demon Wind Shuriken, etc.) There are several ways to get items during a fight:

- Break objects (training dummies, signs, boxes, etc.) in the background
- Knock an opponent back—when your foe hits the ground, roof, or wall, his or her chakra will appear as chakra spheres
- Certain characters can create items with their jutsu

## Consumable Items

The following items are consumed as soon as they're picked up.

### RECOVERY ITEMS

| Item  | Name                | Description             |
|---|---------------------|-------------------------|
|    | Potato Chips        | 5 strength recovery     |
|    | Sweet Red Bean Soup | 10 strength recovery    |
|  | Naruto Ramen        | 15 strength recovery    |
|  | Chakra Sphere       | 20 chakra recovery each |
|  | Jizo Stone Statue   | 100 chakra recovery     |

| Item  | Name         | Description         |
|---|--------------|---------------------|
|  | Crystal Ball | 200 chakra recovery |
|  | Hyotan       | 300 chakra recovery |
|  | Fatigue Ball | 100 chakra decrease |

## Weapons and Usable Items

The following weapons and usable items can be stored for later use. While most come in singular form, some weapons come in bunches. So while you can use only as many Paper Bombs as you pick up, you can use 1000-Shadow Shuriken up to three times after picking up one bunch.

To use acquired weapons and items, use  to cycle through your items, and  to use them.

### WEAPONS AND USABLE ITEMS

| Item  | Name                   | Description  |
|---|------------------------|--|
|    | Scroll of Instant Body | Instantly places you behind your enemy             |
|    | Demon Wind Shuriken    | A larger, more powerful version of shuriken        |
|    | 1000-Shadow Shuriken   | Multiple shuriken attack that tracks your opponent |
|    | Bomb Kunai             | Explosive kunai knives                             |
|    | Makibishi Spikes       | Spike traps thrown onto the floor                  |
|  | Paper Bomb             | Explosive paper projectile                         |

| Item  | Name             | Description                                |
|---|------------------|--|
|  | Curse Tag: Steal | Throw at opponent to steal his or her item |

### Condition-Inducing Items

The following items are a mixture of projectile type items and consumables. All of them, however, cause the recipient of the item to experience certain temporary conditions.

### CONDITION ITEMS

| Condition    | Condition Description            |
|--------------|----------------------------------|
| <b>Spd ↓</b> | Lowers movement and attack speed |

| Condition   | Condition Description   |
|-------------|---|
| <b>Seal</b> | Temporarily keeps person from executing any attacks that require chakra or allowing him or her to walk on water |

| Item  | Name              | Description                                    |
|---|-------------------|--|
|  | The Weight of Gut | Throw this at opponent to slow him or her down |

| Condition    | Condition Description   |
|--------------|---|
| <b>Def ↓</b> | Lowers opponent's defensive stats, causing opponent to take more damage |

| Item  | Name                         | Description                                 |
|---|------------------------------|---|
|  | Curse Tag: Chakra Point Seal | Throw this at opponent to seal chakra usage |

| Condition  | Condition Description                                  |
|------------|--|
| <b>Poi</b> | Causes continuous damage to the health of the affected |

| Item  | Name                   | Description                        |
|---|------------------------|------------------------------------|
|  | Curse Tag: Armor Break | Throw at opponent to lower defense |

| Condition    | Condition Description   |
|--------------|---|
| <b>Atk ↑</b> | Temporarily increases your attack rate, causing you to deal more damage |

| Item  | Name              | Description  |
|---|-------------------|--|
|  | Poison Smoke Bomb | Throw this at an opponent to inflict poison damage |

| Condition    | Condition Description                                |
|--------------|--|
| <b>Spd ↑</b> | Temporarily increases your movement and attack speed |

| Item  | Name       | Description                              |
|---|------------|--|
|  | Food Pills | Grab these to increase your attack stats |

| Condition  | Condition Description   |
|------------|---|
| <b>Inv</b> | Temporarily makes you transparent, making it difficult to track you during the fight or to be hit with projectile weapons |

| Item  | Name           | Description                       |
|---|----------------|-----------------------------------|
|  | Shoes of Jonin | Grab these to increase your speed |

| Condition  | Condition Description                                       |
|------------|---|
| <b>Sub</b> | Temporarily increases the ability to use Substitution Jutsu |

| Item  | Name  | Description                   |
|---|---|-------------------------------|
|  | Scroll of Hidden Cloud                        | Grab this to become invisible |
| Condition   | Condition Description                         |                               |
| <b>Jump</b>   | Temporarily increase the height of your jumps |                               |

| Item  | Name  | Description                               |
|---|---|---|
|  | Kakashi Figure  | Grab this to invoke auto-morph when taken |
| Condition   | Condition Description   |   |
| <b>Def ↑</b>  | Temporarily increases your defensive stats, causing you to take less damage |   |

| Item  | Name   | Description                                 |
|---|--|---|
|  | Frog Pills   | Grab these to increase your jumping ability |
| Condition   | Condition Description  |   |
| <b>Max</b>  | Temporarily max out your chakra, granting you unlimited chakra |   |

| Item  | Name                 | Description                        |
|---|----------------------|------------------------------------|
|  | Tortoise Shell Pills | Grab this to increase your defense |
|  | Energy Pills         | Grab these to max out your chakra  |

## Secret Technique Conditions

You can experience other conditions besides the ones mentioned above. After initiating a Secret Technique, each character temporarily experiences increased Speed, Attack, and Defense simultaneously.

Though the result is the same, each character experiences this condition in an individual way. For example, Naruto is shrouded in a bright red cloud while Hinata is covered in gray smoke.

| Character        | Condition Icon  | Condition Name  |
|------------------|---|---|
| Choji Akimichi   |    | Expanded Choji  |
| Hinata Hyuga     |    | Byakugan Hinata   |
| Ino Yamanaka     | NONE  | No condition for Ino, but her opponent is poisoned after her Secret Technique |
| Kiba and Akamaru |    | Food Pill Kiba  |
| Naruto Uzumaki   |    | Nine-Tail Naruto  |
| Neji Hyuga       |    | Byakugan Neji   |
| Rock Lee         |    | Eight Gates Lee   |
| Sasuke Uchiha    |    | Cursed Sasuke   |
| Sakura Haruno    |    | Ultimate Sakura   |
| Shino Aburame    |  | Ultimate Shino  |
| Shikamaru Nara   |  | Ultimate Shikamaru  |
| Tenten           |  | Ultimate Tenten   |

# CHARACTERS

The following characters are selectable from the start and ready for use. You can also unlock various other characters, each with unique special abilities, skills, and techniques.

## Team Kakashi



Team Kakashi consists of Naruto, Sakura, and Sasuke. It's a team that's built for balance.

The team's Will of Fire skill increases all team members' attack and defense.

### Naruto Uzumaki

An underachiever at the Ninja Academy, Naruto roams the Village Hidden in the Leaves, causing mischief and countless pranks. He also enjoys a good bowl of ramen. His lifelong dream is to be Hokage, the village chief, and become the greatest ninja of all time. Naruto also holds a secret that he himself does not know, the fact the Nine-Tailed Fox that wreaked havoc on the village is sealed inside his body!

#### NARUTO'S SPECIAL SKILL: SEXY JUTSU

Number of Uses: 2

Skill Type: Manual

Skill Effect: Lowers an opponent's attack

#### I overdid it!

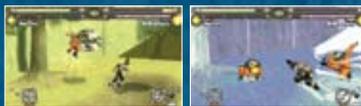


↑, ↑, ●

During combat, press ↑, ↑, ● to attempt another Sexy Jutsu. This time, however, Naruto is unable to execute the technique and...exerts himself a bit too much, letting out a giant gas cloud that incapacitates his opponent.



### Demon Wind Bomb



↓, ↓, ●

This clever technique combines several different jutsu into one. Press ↓, ↓, ● and Naruto tosses a giant Demon Wind Shuriken at his opponent. As the Demon Wind Shuriken hits the opponent, it suddenly reveals itself to be a second Naruto that also attacks. This technique successfully combines substitution and shadow clone jutsu into one!

### The Nine-Tails Barrage



▲, ● (requires full Chakra Gauge)

Naruto's Secret Technique unleashes the power of the Nine-Tailed Fox Spirit on his opponent. Naruto leaps into the air, slashes at his enemy multiple times, and finishes the attack with an awesome uppercut.

### Sasuke Uchiha

A descendent of the Uchiha Clan, Sasuke has both unique talent and sensibilities. Combined with his rugged good looks, this makes him very popular among the Ninja Academy's female students. Quiet by nature, he never hesitates to speak his mind, which annoys Naruto, as he receives the brunt of Sasuke's insults.

#### SASUKE'S SPECIAL SKILL: CHIDORI

Number of Uses: 1

Skill Type: Manual

Skill Effect: Lowers an opponent's health by 33 percent



### Fire Style: Fire Ball Jutsu



↑, ↑, ●

Sasuke's Fire Style: Fire Ball Jutsu is as hot as they come. Sasuke fires a giant fire ball at his opponent that instantly fries and knocks down the enemy.

### Fire Style: Phoenix Flower Jutsu



↓, ↓, ●

Like his Fire Ball Jutsu, the Fire Style: Phoenix Flower Jutsu uses fire balls to damage the enemy. In this jutsu, however, Sasuke kicks his opponent, leaps into the air, and rains down smaller fire balls on the unsuspecting foe.

### Chidori



▲, ● (requires full Chakra Gauge)

Like his Chidori Special Skill, this Secret Technique deals major damage. After successfully striking his opponent, Sasuke charges a ball of chakra in his fist and rushes at his enemy. He then punches the enemy using the chakra ball.

## Sakura Haruno

Standing above all others with her incredible knowledge and skills, Sakura aims to become a Kunoichi, a female ninja. But as a young girl coming of age, she tends to focus less on ninjutsu and more on boys, especially the handsome Sasuke, who has no interest in her whatsoever. What Sakura fears to say often comes out of her "Inner Sakura": the embodiment of her true feelings.



### SAKURA'S SPECIAL SKILL: CHAKRA RECOVERY

Number of Uses: 3

Skill Type: Manual

Skill Effect: Recovers a team member's chakra by 33 percent

### This fairy tale is for real!!!



↑, ↑, ●

Sakura's first jutsu is a great rushing attack. Channeling Inner Sakura's pent-up rage, Sakura launches herself at her opponent and strikes with one continuous punch that hits multiple times.

### The Great Sakura



↓, ↓, ●

Sakura's second jutsu also uses the power of her Inner Sakura. With this attack, Sakura focuses her chakra and creates a giant Inner Sakura whose hands flank and squash the opponent.

## Maiden's Attack



▲, ● (requires full Chakra Gauge)

Like the Great Sakura attack, this technique calls on giant Inner Sakura to inflict major damage. After stunning the opponent, Inner Sakura towers over her foe and, with one hand, crushes the enemy under her palm. It's humbling as well as devastating.

## Team Asuma



Team Asuma consists of Choji, Ino, and Shikamaru. It's a fast and defensive team.

The team's Ino-Shika-Cho skill increases all team members' speed and defense.

## Choji Akimichi

Part of Squad 10 with Ino and Shikamaru, Choji is constantly eating. He gets mad whenever people call him "fat," even though he loves to eat everything, especially barbeque.

### CHOJI'S SPECIAL SKILL: POTATO CHIPS

Number of Uses: 1

Skill Type: Manual

Skill Effect: Recovers Choji's health fully

## The Human Boulder



↑, ↑, ●

Choji's Human Boulder technique requires his Expansion Jutsu. After expanding to abnormal size, Choji rolls himself into a large boulder and flattens his enemy.

## Needle Human Boulder



↓, ↓, ●

Needle Human Boulder is almost exactly the same as the Human Boulder technique. During this attack, however, Choji transforms into a large boulder laden with sharp needles.

## Human Boulder Crush



▲, ● (requires full Chakra Gauge)

Choji's Secret Technique is also a Human Boulder attack. Here, he rolls himself up into a giant boulder and steamrolls over his opponent. Just when the enemy thought it was over, Choji makes a U-turn for another crushing attack.

## Ino Yamanaka

Ino is teamed with Shikamaru and Choji. A rival to Sakura, she competes with her over anything and anyone, especially Sasuke. Though she's Sakura's rival, she does hold Sakura in high regard. Their friendship, and subsequent rivalry, goes back to their early childhood. When it comes to the battleground, though, her only friends are her teammates.

### INO'S SPECIAL SKILL: NINJA WOLFSBANE

Number of Uses: 2

Skill Type: Manual

Skill Effect: Poison an opponent



## 16-Hit Combo



↑, ↑, ●

There is nothing deceptive about this jutsu. Aptly named a 16-Hit Combo, it delivers that many hits. Once Ino connects with the initial strike, she unleashes an unblockable combination of 16 hits. The final blow sends her enemy flying into the air.

## Ninja Wolfsbane



↓, ↓, ● (hold ● to charge)

When you hold ●, Ino charges a few flowers with poisonous chakra. As soon as you release ●, Ino hurls these flowers at her opponent. If the flowers hit, the opponent is temporarily poisoned. It is very similar to her Secret Technique, the Yamanaka Clan Hidden Jutsu.

## Yamanaka Clan Hidden Jutsu



▲, ● (requires full Chakra Gauge)

The Yamanaka Clan Hidden Jutsu is a dangerous jutsu disguised in the most benign of guises, a bouquet of flowers...or, rather, hundreds of bouquets of flowers. With this technique, Ino hurls hundreds of flowers at her opponent. After being crushed under the weight of thousands of petals, the enemy is left poisoned...though probably smelling wonderful as well.

## Shikamaru Nara

A Genin in the same class as Naruto, Sasuke, and Sakura, Shikamaru is teamed up with Ino and Choji. Though lazy and lacking motivation, he scored over 200 on his IQ test. He's not the strongest fighter in the Rookie 9, but he is definitely destined for military greatness. He's the best strategist among his peers and many Jonin.

### SHIKAMARU'S SPECIAL SKILL: SHADOW POSSESSION JUTSU

Number of Uses: 2

Skill Type: Manual

Skill Effect: Lowers an opponent's defense

### Shadow Possession: Paper Bomb



↑, ↑, ●

After capturing his hapless foe with his Shadow Possession Jutsu, Shikamaru then tosses a single Paper Bomb at his enemy.

### Now, Choji!

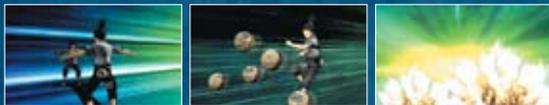


↓, ↓, ● (attack reversal)

Proving that a teammate never leaves a member of his team to fight alone, Shikamaru's second jutsu requires the help of his teammate Choji. After executing the technique, Shikamaru takes seat and waits for his opponent to attack, when he or she does, Choji (in Human Boulder form) bounces in from behind Shikamaru and rolls over Shikamaru's aggressor.



### Shadow Possession: Giant Fire Ball



▲, ● (requires full Chakra Gauge)

Shikamaru's Shadow Possession: Giant Fire Ball Secret Technique is by far the funniest of any character's Secret Techniques. Using his Shadow Possession Jutsu to take control of his enemy's movements, he forces his foe to execute embarrassing ballerina-like moves before being blown up with several bombs.

### Team Kurenai



Team Kurenai consists of Hinata, Shino, and Kiba. This is an agile team capable of dealing out lots of damage.

The team's Unbreakable Bonds skill increases all team members' attacks and jumps.

### Hinata Hyuga

An heir to the Hyuga Clan, a distinguished family in the Leaf Village, she has feelings for and supports Naruto. Unfortunately, because of her shyness, she cannot outwardly express her true feelings and is always fidgeting from a distance.

#### HINATA'S SPECIAL SKILL: MEDICINE

Number of Uses: 1

Skill Type: Manual

Skill Effect: Recovers all team members' health by 33 percent

### Barrage of Gentle Fists



↑, ↑, ●

Hinata's Barrage of Gentle Fists is not quite gentle. In fact, it is a mini-version of her Secret Technique. She attacks her adversary with a barrage of palm strikes, each one causing quite a bit of damage. In the end, her rival is sent flying back several feet.

### Super Healing Medicine



↓, ↓, ●

Hinata's second jutsu is one of the most unpredictable of all jutsu. After activating the technique, Hinata focuses her chakra to produce several possible results: she can increase her attributes, regenerate health, or become invisible.

### Hundred Palms of Fury



▲, ● (requires full Chakra Gauge)

Hinata's Secret Technique is only a glimpse into Hinata's potential. After focusing her chakra, Hinata launches a series of 100 palm punches on her enemy. The force and speed are so great, at times it seems as if there are two Hinatas leading the attack! One successful Hundred Palms of Fury attack sends Hinata into a Byakugan state that allows her to disrupt the opponent's chakra with every strike, even when blocked.

### Kiba and Akamaru

Both wild in personality and appearance, Kiba travels with his ninja dog Akamaru. Their relationship and trust runs deep.

His special jutsu are the Beast Man Clone, a joint jutsu carried out with Akamaru, and a secret beast-man taijutsu technique that is called the "Fang Over Fang." Akamaru can smell an opponent's chakra and determine the extent of that person's strength.



### KIBA'S SPECIAL SKILL: FANG OVER FANG

Number of Uses: 1

Skill Type: Manual

Skill Effect: Lowers an opponent's health by 33 percent

### Dynamic Marking



↑, ↑, ●

In Kiba's Dynamic Marking technique, he throws Akamaru at his rival. Upon contact, Akamaru assaults the enemy with his own special brand of attack.

### Man Beast Clone



↓, ↓, ●

After popping a food pill, Kiba can create a Man Beast Clone of himself. The clones then simultaneously attack the aggressor, launching the foe into the air only to bring him or her crashing back down to earth with a double mule kick.

### Fang Over Fang



▲, ● (requires full Chakra Gauge)

Fang Over Fang is another of Kiba's techniques that requires Akamaru. After he transforms Akamaru into a clone of Kiba, the two spin around, becoming vortex-like bullets that repeatedly attack the enemy.

## Shino

As a descendent of the Aburame Clan, Shino was given special insects to symbiotically live with from the moment of his birth. These insects are his weapons. Calm and collected, he has a somewhat eerie atmosphere about him, and as a boy of few words, he has the disposition of a leader.

### SHINO'S SPECIAL SKILL PARASITIC INSECT JUTSU

Number of Uses: 2

Skill Type: Manual

Skill Effect: Lowers an opponent's speed

### Insect Paralysis Jutsu



↑, ↑, ● (repeatedly press ● after contact)

The insects that live inside Shino's body are a great source of power, but they're also an amazing weapon. Shino creates a whip-like weapon from the insects, then lashes it out at his adversary. When the whip hits the enemy, Shino paralyzes his foe and drains away some of the opponent's chakra until broken.

### Insect Pillar Jutsu



↓, ↓, ● (hold ● to charge)

Shino's Insect Pillar Jutsu creates a series of damaging pillars that rise up from underground. This attack is best used while enemies leap in from above to attack Shino, as it attacks enemies from below.



## Parasitic Insects: Spear



▲, ● (requires full Chakra Gauge)

Forming two spear-like projectiles out of insects, Shino can hurl his little insect companions at his enemy. The critters swarm through the target, taking huge chunks of health with them. This is Shino's most dangerous technique.

## Leaf Whirlwind



↑, ↑, ●

Rock Lee's Leaf Whirlwind technique is more of a defensive technique than an offensive one. Though it does inflict damage, it is better suited to repelling enemies. In it, Lee spins around and creates a whirlwind that sends his foe flying across the arena.

## Leaf Hurricane



↓, ↓, ●

Though it sounds similar to his Leaf Whirlwind technique, this technique is actually a barrage of punch and kick attacks. Lee uses his intense speed to spin around, landing multiple kicks and punches on his defenseless rival. The final kick sends the enemy high into the air, just as a hurricane would.

## Hidden Lotus



▲, ● (requires full Chakra Gauge)

After opening the Eighth Inner Gate, Lee can tap into his latent super-human strength and speed. A devastating kick sends the enemy flying into the air. While his foe is flying upward, Lee leaps into the air, grabs his enemy, and delivers one final blow that sends him or her crashing back down to earth.

## Team Guy

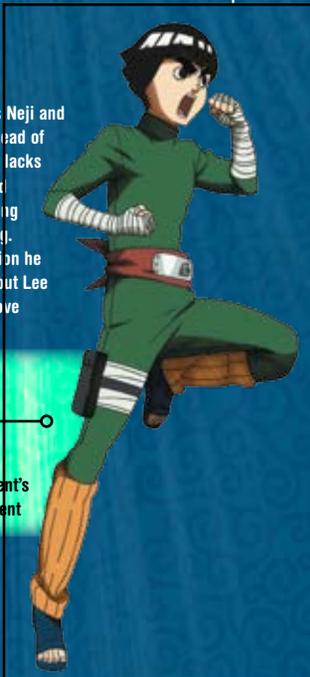


Team Guy consists of Rock Lee, Neji, and Tenten. This is the most agile of all teams and one of the all-around fastest.

The team's Power of Youth skill increases all team members' speed and jump.

## Rock Lee

Rock Lee is in the same squad as Neji and Tenten, who are both one year ahead of Naruto and his squad. Though he lacks the ability to perform ninjutsu and genjutsu, his taijutsu is outstanding as a result of his constant training. From his hairstyle to the admiration he has for his sensei, everything about Lee is intense. Like Naruto, he is in love with Sakura.



### ROCK LEE'S SPECIAL SKILL: LEAF HURRICANE

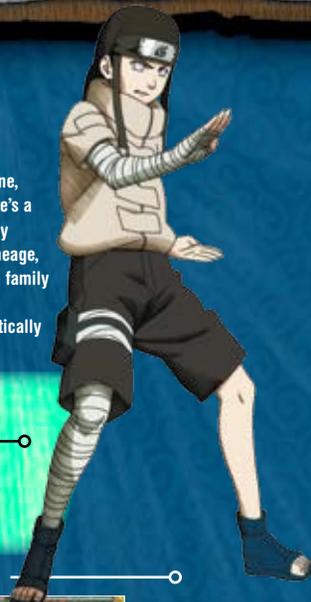
Number of Uses: 1

Skill Type: Manual

Skill Effect: Lowers an opponent's health by 33 percent

## Neji Hyuga

Also a descendent of the Hyuga line, Neji is actually Hinata's cousin. He's a genius, but he feels constrained by being in a branch of the Hyuga lineage, rather than being part of the main family line. Neji uses the "Byakugan," a bloodline trait handed down genetically within the Hyuga Clan.



### NEJI'S SPECIAL SKILL: 8 TRIGRAMS 64 PALMS

Number of Uses: 1  
Skill Type: Manual  
Skill Effect: Seals an opponent's chakra

### Barrage of Gentle Fists



↑, ↑, ●

Much like Hinata's Barrage of Gentle Fists, this attack ravages the enemy with a barrage of palm strikes.

### Rotation



↓, ↓, ●

This attack works a lot like Lee's Leaf Whirlwind. Neji spins around and creates a protective chakra bubble around him that repels any enemy foolish enough to touch it. Though it deals moderate damage, it can be used as a defensive maneuver.

## 8 Trigrams 64 Palms



▲, ● (requires full Chakra Gauge)

Focusing the power of the Byakugan, Neji unleashes an extremely dangerous barrage of attacks on his enemy. He strikes so quickly and so powerfully, it seems as if multiple Nejis are doing damage. One successful 8 Trigrams 64 Palms attack sends Neji into a Byakugan state that allows him to disrupt the opponent's chakra with every strike, even when blocked.

## Tenten

Tenten is in the same squad as Rock Lee and Neji. She can efficiently use many Ninja Tools, and she constantly worries about Rock Lee, who always forgoes straight ahead regardless of his tendency to fail. Tenten is a compassionate teammate who cares for both of her squad mates.

### TENTEN'S SPECIAL SKILL: SUMMON MEDICINE

Number of Uses: 3  
Skill Type: Manual  
Skill Effect: Recovers a team member's health by 33 percent

### Ninja Tool Summoning



↑, ↑, ●

Tenten has the unique ability to summon a variety of different Ninja Tools. By executing Ninja Tool Summoning, Tenten makes several varied weapons and items magically appear ready on the floor. She can then pick them up and use them at will.



## Sacred Dance Shuriken



↓, ↓, ● (hold ● to charge)

This technique requires that Tenten charge her chakra to create a rainstorm of shuriken. After charging her energy, she leaps into the air and unleashes hundreds of shuriken on the enemy below. Because the shuriken fly out in a circular pattern, there is very little her rival can do to avoid the attack.

## Ninja Tool Meteor



▲, ● (requires full Chakra Gauge)

Tenten's Secret Technique shows off her mastery of nearly every Ninja Tool. She begins by stabbing the ground and forcing multiple blades to slash at her enemy from below. She then grab her enemy with a chain and launches several different Ninja Tools, inflicting serious damage.

## CREDITS

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

Developed by:  
**CyberConnect2 Co., Ltd.**  
**Micro Vision Inc.**

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

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

### **NBGI Staff**

Producer  
**Yusuke Sasaki**

Associate Producer  
**Naotaka Higashiyama**

Production Lead  
**Andy Tsai**

Production Assistant  
**Seiji Sugimoto**

### **PRODUCTION**

Director  
**Takahiro Sasanoi**

Senior Product Manager  
**Atsushi Minowa**

Associate  
Localization Producer  
**Nobuaki Taguchi**

Localization Specialist  
**Andrew Davis**

### **MARKETING & PR**

Director of Marketing  
& PR  
**Todd Thorson**

Product Marketing  
Manager  
**In Joon Hwang**

Marketing Translator  
**Chiemi Kuroyanagi**

PR Manager  
**Arne Cual-Pedroso**  
PR Specialist  
**Robert Cogburn**

### **SALES**

National Sales Manager  
**Brian Schorr**

Channel Marketing  
Manager  
**Joe Chang**

Channel Marketing  
Specialist  
**Ryan Chennault**

### **PRODUCT SERVICES**

Director of Operations  
**Glen Cureton**

Senior Operations  
Manager  
**Jennifer Tersigni**

### **QUALITY ASSURANCE**

Video / Product  
Coordinator  
**Daryle Tumacder**

QA and Customer  
Support Manager  
**Chuck McFadden**

QA Lead  
**Matt Peterson**

QA Assistant Lead  
**Stephen Chin**

QCQ Team  
**Jesse Bell**  
**Mia Pelayo**  
**Arif Sinan**  
**Mike Stevens**

QA Testers  
**Thomas Aftowicz**  
**Adam De Anda**  
**Melissa Ericson**  
**Phil Farkaly**  
**Saiho Kwan**  
**Thomas McKay**  
**Nelson Pineda**  
**Danelle Sears**

Special Thanks To:  
**Genichi Ito**  
**Makoto Iwai**  
**Shuji Nakata**  
**Andrew Lelchuk**  
**Kim Morgan**  
**Ken Mah**  
**Wako Yokoyama**  
**Masahiro Knittel**  
**Shinsuke Mori**  
**Moto Aida**  
**Rob Ely**  
**Janna Smith**  
**Tom Usher Designs**  
**Ayzenberg Group**  
**Studio Tiga**  
**Beck Interactive**  
**Prima Games**

### **SUPERVISED BY**

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

NARUTO ©2002  
MASASHI KISHIMOTO  
Program © 2004-2007  
NAMCO BANDAI  
Games Inc. Ultimate  
Ninja Heroes is a  
trademark of NAMCO  
BANDAI Games  
America Inc.  
NAMCO BANDAI  
Games logo is a  
trademark of  
NAMCO BANDAI.



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 portable 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

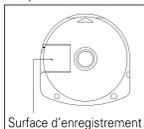
- Utilisez la console dans une pièce bien éclairée et à une distance suffisante de l'écran.
- Évitez d'utiliser votre système PSP™ pendant des périodes trop prolongées. Faites une pause de 15 minutes pendant chaque heure de jeu.
- N'utilisez pas ce jeu lorsque vous êtes fatigué(e) ou lorsque vous avez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

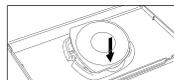
N'utilisez pas la console en conduisant un véhicule ou en marchant. N'utilisez pas cette console à bord d'avions ou dans les hôpitaux, des endroits où leur utilisation est interdite ou limitée. • Désactivez la fonction réseau sans fil du système portable de loisir PSP™ lorsque vous utilisez le PSP™ dans 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 portable 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 portable de loisir PSP. Utilisez 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 l'illustration). Gardez également le disque à l'abri de la poussière, du sable, des objets et des autres saletés.
- 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 antistatique 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

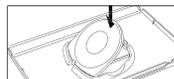


Surface d'enregistrement



#### Éjection 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.



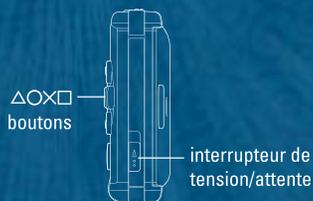
## TABLE DES MATIÈRES

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| Pour commencer.....             | 2  |
| Configuration de la console..   | 3  |
| Commandes de base .....         | 3  |
| C'est parti!.....               | 4  |
| Introduction .....              | 4  |
| Modes de jeu .....              | 5  |
| Les us et coutumes du Ninja..   | 10 |
| L'écran de jeu .....            | 17 |
| Armes, articles et conditions.. | 18 |
| Personnages .....               | 24 |
| Équipe de production .....      | 41 |
| Garantie.....                   | 47 |

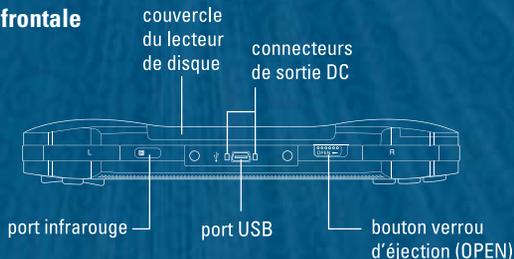


## POUR COMMENCER

### Vue latérale droite

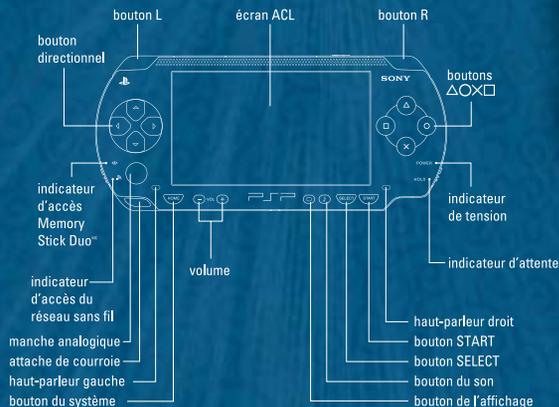


### Vue frontale



## CONFIGURATION DE LA CONSOLE

### Configuration du système PSP<sup>MD</sup> (PlayStation<sup>MD</sup> Portable)



Procédez aux réglages de votre système PSP<sup>MD</sup> (PlayStation<sup>MD</sup> Portable) selon les directives énoncées dans le mode d'emploi fourni avec l'appareil. Mettez l'appareil sous tension. Le voyant d'alimentation vert s'allume et le menu du système s'affiche à l'écran. Appuyez sur la touche d'éjection pour ouvrir le couvercle du disque. Insérez le disque *Shonen Jump<sup>MC</sup> Naruto<sup>MC</sup> Ultimate Ninja Heroes<sup>MC</sup>*, l'étiquette face à l'arrière du disque, glissez-le jusqu'à ce qu'il soit complètement inséré et terminez le couvercle. À partir du menu du système portatif PSP<sup>MD</sup>, sélectionnez d'abord l'icône Jeu (*Game*) et l'icône du disque UMD par la suite. Un onglet représentant le logiciel s'affiche. Sélectionnez ce dernier et appuyez sur le bouton du PSP<sup>MD</sup> pour lancer le logiciel. Suivez les directives à l'écran et référez-vous à ce guide pour des renseignements concernant l'utilisation de ce logiciel

**REMARQUE :** N'appuyez pas sur la touche d'éjection lorsque le disque UMD<sup>MC</sup> est en fonction.

### Memory Stick Duo<sup>MC</sup>

**Avertissement!** Gardez la Memory Stick Duo hors de la portée des enfants. Ceux-ci pourraient l'avaler accidentellement.

Pour sauvegarder vos réglages et progrès de jeu, insérez une Memory Stick Duo dans la fente pour carte mémoire de votre console PSP<sup>MD</sup>. Vous pouvez charger des données de parties sauvegardées sur la même carte mémoire ou sur toute Memory Stick Duo contenant des parties sauvegardées au préalable.

## COMMANDES DE BASE

| Action                  | Commande |
|-------------------------|----------|
| Attaque                 | ●        |
| Saut                    | ×        |
| Technique secrète       | ▲        |
| Utiliser articles/armes | ■        |
| Sélectionner article    | □        |
| Garde                   | ○        |

## C'EST PARTI!



Commencez une partie toute nouvelle... ou chargez une partie sauvegardée.

La première étape pour commencer votre aventure avec Naruto et ses amis consiste à sélectionner New Game (Nouvelle partie) sur l'écran de titre. Choisissez New game quand vous désirez commencer une partie avec un nouveau fichier.

Après avoir commencé au moins une partie et l'avoir sauvegardée, vous pourrez sélectionner Load Game (Charger une partie) du menu Title et ainsi continuer à l'endroit où vous aviez arrêté.

**VOUS POUVEZ AVOIR UN  
MAXIMUM DE TROIS FICHIERS  
SAUVEGARDÉS.**

## INTRODUCTION

Bienvenue au village caché sous les feuilles.

Depuis que Naruto et le reste de l'escouade n° 7 se sont faits connaître aux États-Unis, leurs aventures sur la Terre de feu et dans la campagne environnante sont devenues de fascinants récits d'héroïsme, de courage et de volonté à persévérer. Les exploits de Naruto Uzumaki sont passés des pages de la série manga japonaise *Shonen Jump* au réseau américain Cartoon Network et aux rayons des magasins de jouets; ils furent traduits en bandes dessinées et entèrent dans les consoles de jeu du monde entier.

Dans *Shonen Jump NARUTO: Ultimate Ninja Heroes*, les joueurs ont la tâche de décider du résultat des combats entre les différents ninjas talentueux de la série. Comme le sait tout amateur de Naruto, la série animée Naruto se déroule sur une période de plusieurs sagas. Chaque saga met en vedette une nouvelle aventure du monde de Naruto : des luttes internes de Naruto jusqu'aux attaques sur le Village caché sous les feuilles par de coquins ninjas des villages voisins.

*Shonen Jump NARUTO: Ultimate Ninja Heroes* reprend l'histoire peu de temps avant l'examen Chunin! Débutant avec l'exercice de survie dans la Forêt de la mort, les amateurs de la série revivront certains des moments les plus captivants de la série animée, alors que les nouveaux amateurs de Naruto découvriront ce qui rend ce ninja nigaud si unique. Soyez prêt(e) à vous battre, car c'est la seule façon de vous déplacer dans les sandales de Naruto. Croyez-le!

## MODES DE JEU

Il existe plusieurs façons d'apprécier *Shonen Jump's NARUTO: Ultimate Ninja Heroes*. Jouez une partie en mode Héros ou défiez un ami sur un réseau sans fil. Personnalisez votre personnage principal à l'aide des paramètres du mode Amélioration (Power-Up) ou pratiquez vos aptitudes ninja contre l'ordinateur en mode VS CPU; découvrez ces modes ici!

### Mode Héros



Le mode Héros est le Ramen du jeu. En le sélectionnant, vous pouvez choisir une escouade créée d'avance ou créer une équipe sur mesure avec vos personnages favoris afin de combattre les différentes équipes adverses!

Il y a différents niveaux de difficulté; le nombre de combats et le niveau d'aptitude des adversaires augmentent avec votre progression. Commencer avec Easy Difficulty (niveau de difficulté facile) signifie que vous devrez gagner cinq combats contre des adversaires faciles à vaincre, alors que Normal Difficulty (niveau de difficulté moyen) signifie que vous devrez remporter six combats contre des adversaires légèrement plus coriaces.



Après avoir sélectionné une équipe, sélectionnez l'ordre de combat des membres et les aptitudes à utiliser. Lorsque votre choix est fait, vous êtes prêt à vous diriger vers un des champs de bataille.

Quand votre équipe de trois membres combat les adversaires, leur vitalité diminue. Chaque victoire contre un adversaire accroît un peu votre vitalité. Si un membre de votre équipe est vaincu, le prochain combattant – selon l'ordre établi – passe à l'action. Si vous avez subi beaucoup de dommages rendu au combat final, vous devrez vivre avec le peu de santé qu'il vous reste.

## Mode VS CPU (contre l'ordinateur)



En mode VS CPU (mode contre l'ordinateur), vous pouvez choisir n'importe quel des personnages déverrouillés et vous mesurer à l'ordinateur en mode un contre un. Avec ce mode, vous pouvez changer les *Battle Settings* (Réglages de combat). Vous pouvez aussi ajuster la couleur du costume de votre personnage en appuyant sur **[R]** avant de commencer le combat.

Appuyez sur **[R]** sur l'écran *Character Select* (Choisir un personnage) afin d'ajuster les règles de combat selon vos besoins. Ajustez les réglages suivants avant d'entreprendre un combat :

- **Battle Time** (Temps de combat) : 10 à 99 secondes ou No time limit (Aucune limite de temps)
- **Item Appearance** (Apparence de l'article) : Low, Normal, High (Faible, normal, élevé)
- **Chakra** : Infinite or Normal (Infini ou Normal)
- **Handicap** : Ajustez les marqueurs rouges ou bleus pour donner un avantage à 1P ou à CPU.  
1P a l'avantage s'il y a plus de marqueurs rouges. CPU a l'avantage s'il y a plus de marqueurs bleus.
- **Reset to Default Settings** (Réinitialiser les réglages par défaut) : **[SELECT]**

Ce mode est idéal pour se pratiquer. Vous pouvez vous concentrer sur la maîtrise d'un personnage à la fois, vous pouvez aussi changer les règles afin de créer vos propres défis et les surmonter.

Essayez de diminuer le temps limite afin d'apprendre comment vous battre efficacement. Accordez à l'ordinateur l'avantage ultime avec l'option Handicap et apprenez comment vaincre des adversaires plus puissants. Ou encore, diminuez la fréquence des articles afin d'apprendre comment dépendre de vos aptitudes de combat!

## Test de promotion



Dans le mode *Test de promotion* (Promotion Test), vous entreprenez une série de missions de grade aux objectifs très spécifiques. Plus le rang du ninja est élevé, plus les missions sont difficiles. Bien sûr, vous devez vous mériter le droit d'essayer ces missions. Votre rang de départ est « Académie » et vous graduez jusqu'à « Hokage ». En accomplissant d'autres tâches, telles que battre le mode Héros à différents niveaux de difficulté, vous pouvez acquérir différents *parchemins* (scrolls).

Ces *parchemins* sont ensuite appliqués au mode Test de promotion afin de déverrouiller des missions de grade. Bien que les missions de grade D (D-Rank) (missions de niveau Genin) nécessitent 12 exemplaires de chaque *parchemin*, le rang supérieur, le rang C (missions de niveau Chunin) nécessite 24 exemplaires de chaque *parchemin*.

Sélectionnez le personnage que vous désirez incarner et confirmez votre choix avec **[X]**. Vous pouvez aussi appuyer sur **[A]** pour choisir votre personnage aléatoirement; appuyez sur **[A]** pour commencer la sélection aléatoire (Random Select) et arrêtez la sélection aléatoire en appuyant sur **[X]**. Si vous avez augmenté la puissance d'un personnage avec *Parameter Power-Up*, vous pouvez utiliser votre personnage fortifié ici! Placez simplement le curseur sur le personnage que vous désirez incarner et appuyez sur **[R]** afin d'afficher les paramètres de votre personnage fortifié, puis sélectionnez le personnage. Lorsque votre personnage est choisi, l'écran VS CPU apparaîtra et les exigences de la mission (*Mission Requirements*) s'afficheront. Vous êtes maintenant prêt(e) à commencer le combat!

## Mode Sans fil



Avec le mode en réseau sans fil, vous pouvez vous battre avec vos amis ou échanger des profils!

En sélectionnant *Enter Waiting Room* (Entrer dans la salle d'attente), vous pouvez combattre ou échanger des profils avec d'autres joueurs dans la salle d'attente. En sélectionnant *Game Sharing Battle* (Combat de partage du jeu), vous pouvez jouer avec des joueurs qui ne possèdent pas une copie du jeu.

## Maison de Naruto (Naruto's House)



Naruto's House est une chouette option vous permettant de voir les articles obtenus ou de modifier votre profil. Lorsque vous avez battu l'ordinateur au moins une fois, vous commencez à déverrouiller différentes belles surprises comme des Images, de la *musique de fond* (BGM), des *films* (Movies) et des *Profils* (Profiles). Les profils se trouvant dans « View Profiles » peuvent seulement être obtenus en échangeant avec d'autres joueurs en mode de réseau sans fil.

Sélectionnez *Edit Your Profile* (Modifier votre profil), puis appuyez sur ■ afin de modifier le profil de votre personnage, faire des commentaires et voir votre dossier avec ce personnage.

## Paramètre Amélioration (Parameter Power-Up)



Après chaque combat, on vous accorde des Points d'amélioration (*Power-up*) qui peuvent être utilisés dans le mode *Parameter Power-Up* afin d'améliorer les aptitudes du personnage. Dans le mode *Heroes*, il y a des défis de réussite qui ne sont pas nécessaires pour la victoire, mais qui récompensent le joueur en lui donnant des points d'amélioration lorsque le défi est complété. Chaque personnage possède les attributs suivants :

- **ATK** (Attack ou Attaque) : La force de vos attaques
- **DEF** (Defense ou Défense) : Résistance aux attaques
- **SPD** (Speed ou Vitesse) : Votre vitesse de déplacement
- **CHK** (Chakra) : Votre efficacité à consommer des Chakras
- **STA** (Stamina ou Endurance) : Durée des effets
- **NIN** (Ninjutsu) : La force offensive des armes

Il s'agit d'un mode que vous devez utiliser. Le mode *Parameter Power-Up* est la seule façon d'améliorer les aptitudes de votre personnage favori et de personnaliser ses attributs selon vos besoins. Lorsque vous améliorez un attribut avec les points d'amélioration, vous n'êtes pas pris avec cette décision pour toujours; si vous ne l'aimez pas, vous pouvez toujours soustraire ces points et les appliquer à un autre attribut. Vous pouvez personnaliser complètement votre personnage! Combinez ce mode avec le mode *VS CPU* et votre personnage sera maîtrisé en moins de deux!

N'oubliez pas, cependant, que le personnage avec lequel vous complétez des combats, détermine le personnage qui obtiendra les points d'amélioration. Si vous désirez augmenter la vitesse de Sakura, vous devez compléter des combats en tant que Sakura. Les personnages qui ne sont pas utilisés en combat obtiennent une petite partie des points d'amélioration gagnés.

## Options



C'est ici que vous pouvez modifier la sensation et le son du jeu en ajustant certains éléments clés :

- **Difficulty** (Difficulté) : Easy, Normal, Hard, Insane (Facile, Normal, Difficile, Démentiel)
- **Control Setting** (Réglages de contrôle) : Permet de changer les commandes selon vos goûts
- **Volume Settings** (Réglages du volume) : Permet d'ajuster le volume du jeu

## LES US ET COUTUMES DU NINJA

### Principes du combat



Les combats sont tous différents. Que ce soit en raison de la différence des combattants, des techniques variées ou des règles spéciales, chaque match se déroulera différemment du match antérieur. Bien que certains combats vous demandent de battre un adversaire dont la puissance d'attaque est accrue, d'autres combats vous opposeront à des adversaires dont la défense est accrue.

Il y a cependant des constantes entre les combats. Les combinaisons de contrôle sont similaires pour chaque personnage. Tous les combats sont un contre un, ils se déroulent sur un champ de bataille multi-perspectives et chaque combat dure seulement une ronde. Les pages qui suivent vous enseigneront tout ce qu'il faut pour être un gagnant!

### Commandes courantes

Chaque combattant est différent, n'est-ce pas? Oui! Donc, chaque personnage peut exécuter les mêmes actions de base. Familiarisez-vous avec les commandes de base.

Que tous les personnages aient les mêmes combos offensifs de base ne signifie pas qu'ils fassent tous la même chose. Par exemple, la combinaison offensive de Naruto ●, ●, ●, ↑ + ● est différente de celle de Sasuke. Lorsque vous êtes sûr(e) de connaître les bases, vous pouvez sauter au profil du personnage de votre choix afin de voir comment votre personnage favori se comporte! Croyez-le!

### Attaques



| Action        | Commande |
|---------------|----------|
| Attaque       | ●        |
| Triple Combo  | ●, ●, ●  |
| Uppercut      | ↑ + ●    |
| Bris de garde | ↓ + ●    |

Tous les personnages attaquent en utilisant ○. Pour une attaque simple, appuyez une seule fois. Pour une rafale offensive, appuyez à répétition sur ●. La plupart des combinaisons offensives commencent avec ●, ●, ●, ce sera donc le style de combat de presque tous les personnages.

Appuyer vers le haut ou le bas du bouton directionnel et appuyer sur ● indique à votre personnage d'exécuter une attaque de type uppercut ou de pousser votre adversaire pour faire tomber sa garde.

### Attaques de type jeté (Throw Attacks)



| Action                     | Commande   |
|----------------------------|--|
| Jeté (Throw)               | Bouton directionnel en s'éloignant de l'adversaire et ●                |
| Jeté aérien (Aerial throw) | Dans les airs, bouton directionnel en s'éloignant de l'adversaire et ● |

Toutes les attaques ne sont pas des coups portés au corps. Si les combos variés et les frappes multiples sont la base de tous les styles de combat, alors les jetés sont la cerise sur le sundae. Parsemez des jetés dans votre répertoire de combat afin de laisser vos adversaires dans le néant.

Si vous utilisez des jetés aériens et au sol, les ennemis devront être constamment sur leurs gardes.

## Mouvements de type saut (Jump Movement)



| Action               | Commande  |
|----------------------|---|
| Saut                 | ×   |
| Double saut          | × puis × dans les airs  |
| Course               | ×, ×  |
| Retraite rapide      | Bouton directionnel en s'éloignant de l'adversaire et ×, ×  |
| Saut de récupération | ×, dès que vous frappez le sol après avoir été jeté ou après avoir subi une attaque de coups supplémentaires. |

Sauter (×) durant un combat sert à beaucoup plus qu'à atteindre un niveau supérieur. Tapez sur × pour sauter et faites un double saut en tapant sur × puis sur × pendant que vous êtes dans les airs.

Pour courir rapidement vers un adversaire, tapez sur ×, × en succession rapide. Pour vous extirper rapidement d'une situation dangereuse, appuyez sur le Bouton directionnel à distance de votre adversaire et tapez rapidement sur ×, ×. Exécutez un saut de récupération et retournez à l'action après avoir été jeté ou frappé; votre personnage se rétablira rapidement et ne frappera pas le sol!

## Mouvements



| Action                           | Commande |
|----------------------------------|----------|
| Bouger vers la gauche            | ←        |
| Bouger vers la droite            | →        |
| Changez à la perspective arrière | ↑ + ×    |
| Changez à la perspective avant   | ↓ + ×    |

Bouger vers la gauche ou la droite n'est pas sorcier. Mais changer de perspective efficacement lors d'un combat peut faire la différence entre gagner et perdre. Parce que chaque carte a deux perspectives de combat différentes, un en avant-plan et l'autre en arrière-plan, les combattants peuvent facilement passer de l'un à l'autre pour éviter le danger.

En faisant cela, vous pouvez vous retirer, atteindre un article de valeur ou avoir un avantage en vous distançant de votre ennemi et en lançant une contre-attaque de loin.

Vous pouvez faire beaucoup plus que de simplement courir à gauche et à droite. Vous pouvez courir sur l'eau (si vous avez du Chakra) et même monter les murs (courez vers un mur et continuez à appuyer sur le bouton directionnel vers le mur afin de le grimper).

Incorporez ces deux aptitudes à votre arsenal de combat. Dans les niveaux où il y a des étangs, attendez que le Chakra de votre adversaire soit à sec, attirez-le ensuite sur les eaux; il coulera et subira des dommages! Monter les murs en courant peut aussi vous donner un grand avantage; montez les murs et laissez pleuvoir des projectiles d'en haut ou écrasez-vous sur vos ennemis avec des attaques écrasantes!

## Jutsu et techniques secrètes



| Action            | Commande |
|-------------------|----------|
| Jutsu 1           | ↑, ↑ + ● |
| Jutsu 2           | ↓, ↓ + ● |
| Technique secrète | ▲, ●     |

Tous les personnages peuvent exécuter Jutsu et des techniques secrètes... s'ils ont suffisamment de Chakra. Les Jutsu sont des techniques de bas niveau qui nécessitent de petites quantités de Chakra pour les exécuter. Par contre, elles exigent que votre coup initial de l'attaque atteigne la cible. Si votre adversaire bloque le premier coup de votre Jutsu, votre attaque ne réussira pas.

Les techniques secrètes sont comme le Jutsu, mais votre quantité de Chakra doit être au maximum pour tenter cette attaque. Quand votre compteur à Chakra est plein (et de couleur bleue), appuyez sur ▲ afin de concentrer votre Chakra, appuyez ensuite sur ● pour activer l'attaque dévastatrice.

## Coups en extra et contre-attaques supplémentaires



| Action                          | Commande   |
|---------------------------------|--|
| Coup supplémentaire             | Bouton directionnel vers l'adversaire volant et ●                  |
| Contre-attaques supplémentaires | ●, dès que le coup supplémentaire de l'adversaire atteint la cible |

Les coups et contre-attaques supplémentaires sont une autre façon de causer des dommages durant un combat. Quand le combat prend de l'ampleur, suivez vos attaques de coups supplémentaires afin de garder votre adversaire sur la défensive même lorsqu'il est dans les airs (suite à votre attaque initiale, bien sûr).

Lorsqu'un adversaire tente de vous donner un coup supplémentaire, surprenez-le avec une contre-attaque!

## Garde et Jutsu de substitution



| Action                | Commande   |
|-----------------------|--|
| Garde                 | R  |
| Jutsu de substitution | R dès que l'attaque de l'adversaire atteint la cible |

Peu importe la force avec laquelle vous vous battez, vous ne gagnerez pas si vous ne bloquez pas les attaques qui entrent. Le bouton de garde en est un important, peut-être plus important que le bouton d'attaque. Parce que les combats ont tendance à être rapides, frénétiques et enragés, les combattants qui refusent de bloquer se font battre en moins de deux. Appuyez sur R pour vous protéger afin de réduire ou annuler les dommages causés. Les combattants avancés apprendront rapidement à utiliser le Jutsu de substitution. C'est aussi une manière d'annuler l'attaque de l'adversaire. Ceci requiert cependant un meilleur synchronisme. Pour exécuter le Jutsu de substitution, appuyez sur R dès que l'attaque de l'adversaire atteint la cible. Vous disparaissiez et réapparaissiez derrière votre ennemi!

## Projectiles et utilisation des articles

| Action                       | Commande |
|------------------------------|----------|
| Utiliser l'article           | ■        |
| Passer les articles en revue | L        |



Vous commencez chaque combat avec le projectile de choix de votre personnage. Chaque personnage a une réserve illimitée pour chaque arme à projectile. Elle n'est peut-être pas la plus puissante, mais c'est mieux que rien.

Par contre en écrasant des objets dans l'arène de combat, vous pouvez acquérir différentes armes à projectiles et articles qui ont des effets spéciaux. Lorsque vous avez acquis plus d'un article, appuyez sur □ pour les passer en revue (vos articles sont affichés dans le coin inférieur gauche de l'écran) et appuyez ensuite sur ■ afin de les utiliser.

## Charge du Chakra et Provocation



| Action           | Commande |
|------------------|----------|
| Charge du Chakra | ↓        |
| Provocation      | ↑        |

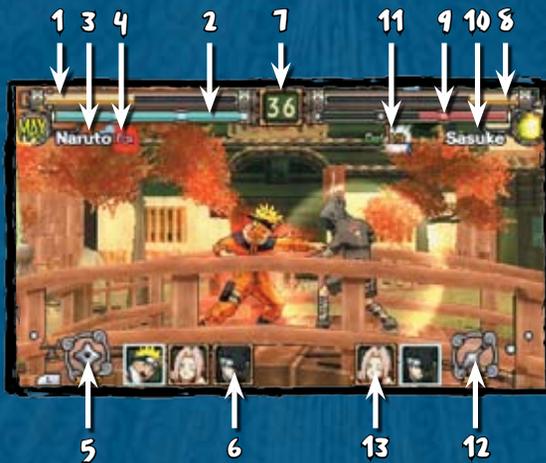
Les longs combats qui perdurent peuvent affecter votre compteur de Chakra. C'est à ce moment que la charge du Chakra devient utile. Appuyez simplement sur ↓ et maintenez-le enfoncé afin de charger lentement votre compteur de Chakra. Malheureusement, cette action vous rend vulnérable aux attaques.

La provocation ne donne pas grand chose contre un adversaire contrôlé par un ordinateur, mais c'est parfait pour traumatiser un adversaire humain.

Vous trouverez que la charge du Chakra a beaucoup plus de valeur que vous ne le croyez. Cependant, vous devez être intelligent en ce qui concerne le moment et la manière de l'utiliser. Il est très vital de vous servir de cette habileté dans des arènes où le combat sur l'eau est un « must ».

Dans les autres arènes, recherchez des endroits sécuritaires où vous pouvez vous cacher pendant que vous chargez votre Chakra. Dans l'arène d'examen Chunin, par exemple, vous pouvez courir dans le trou dans le sol pendant quelques secondes afin de charger avant que votre ennemi ne vous suive. Dans la plupart des autres arènes, vous pouvez changer de dimensions et charger votre Chakra un peu chaque fois.

## L'AFFICHAGE DE L'ÉCRAN DE JEU



Savoir gérer une bataille est aussi important que savoir comment attaquer. En mémorisant quoi est quoi sur l'écran de jeu, vous êtes à un regard de bien connaître votre adversaire, ce qui permet de bien réagir.

1. Jauge de vitalité 1J : indique la vitalité restante pour 1J
2. Jauge de Chakra 1J : indique le Chakra restant pour 1J
3. Nom du personnage 1J : change selon le personnage actuellement contrôlé
4. Indicateur de condition 1J : indique la condition actuelle pour 1J
5. Article/Arme 1J : article ou outil ninja actuellement sélectionné et la quantité en sa possession
6. Équipe 1J : montre les membres de l'équipe 1J; un X rouge indique que le membre de l'équipe a été vaincu
7. Limite de temps : indique le temps restant au combat; lorsqu'il atteint zéro, la ronde est terminée
8. Jauge de vitalité de l'ennemi
9. Jauge de Chakra de l'ennemi
10. Nom du personnage ennemi
11. Indicateur de condition de l'ennemi
12. Article/Arme de l'ennemi
13. Équipe ennemie : montre les membres de l'équipe ennemie; un X rouge indique que ce membre de l'équipe a été vaincu

## ARMES, ARTICLES ET CONDITIONS

### Armes et articles

Un seul article peut changer le déroulement du combat de manière spectaculaire. Votre vitalité et votre Chakra pourraient être bas, mais en saisissant un article augmentateur de Chakra au bon moment, vous pourriez soudainement avoir assez de Chakra pour exécuter une technique secrète et changer le vent de direction. Dans un même ordre d'idées, une Bombe de papier peut mettre fin au combat à distance.

Ce qui n'est pas évident est de savoir quel article choisir et quand l'utiliser. Vous pouvez mettre la main sur deux types d'articles : ceux qui sont utilisés dès que vous les ramassez (accroissement de vitalité, recouvrement de Chakra, etc.) et ceux que vous pouvez mettre de côté pour plus tard (Bombes de papier, Shuriken de vent diabolique, etc.). Il existe plusieurs manières d'obtenir des articles durant le combat :

- Briser des objets (mannequins d'entraînement, enseignes, boîtes, etc.) en arrière-plan.
- Cogné sur le dos des adversaires (quand votre ennemi tombe sur le sol, le toit ou sur le mur, son Chakra apparaîtra comme des sphères de Chakra.
- Certains personnages peuvent créer des articles avec leur Jutsu

### Articles consommables

Ces articles sont consommés dès qu'ils sont ramassés.

### ARTICLE DE RÉCUPÉRATION

| Article   | Nom                      | Description                 |
|---|--------------------------|-----------------------------|
|    | Croustilles              | Récupération de 5 forces    |
|   | Soupe aux fèves rouges   | Récupération de 10 forces   |
|  | Ramen Naruto             | Récupération de 15 forces   |
|  | Sphère de Chakra         | Récupération de 20 Chakras  |
|  | Statue de pierre de Jizo | Récupération de 100 Chakras |

| Article   | Nom              | Description                 |
|---|------------------|-----------------------------|
|  | Boule cristal    | Récupération de 200 Chakras |
|  | Hyotan           | Récupération de 300 Chakras |
|  | Balle de fatigue | Perte de 100 Chakras        |

### Armes et articles utilisables

Les armes et articles utilisables qui suivent peuvent être entreposés pour utilisation subséquente. Bien que la majorité vienne en forme singulière, certaines armes viennent en paquet. Donc, bien que vous pouvez utiliser le même nombre de Bombes de papier que le nombre ramassé, vous pouvez utiliser le Shuriken aux 1 000 ombres jusqu'à trois fois après avoir ramassé un paquet.

Pour utiliser les articles et armes acquises, utilisez  pour passer en revue vos articles et  pour les utiliser.

### ARMES ET ARTICLES UTILISABLES

| Article   | Nom                                    | Description   |
|---|--|---|
|    | Parchemin du corps instantané          | Vous place instantanément derrière votre ennemi         |
|    | Shuriken de vent diabolique            | Une version plus puissante du Shuriken                  |
|    | Une version plus puissante du Shuriken | Attaques multiples de Shuriken qui suivent votre ennemi |
|    | Kunai explosif                         | Couteaux kunai explosifs                                |
|    | Crampon Makibishi                      | Pièges à crampons dans le sol                           |
|  | Bombes de papier                       | Lancer sur l'adversaire pour voler ses articles         |
|  | Plaque envoûtée : voler                | Lancer sur l'adversaire pour voler ses articles         |

## Articles provocateurs de conditions

Les articles suivants sont un mélange d'articles de type projectiles et consommables. Ils ont tous comme conséquence que celui qui les possède vit des conditions temporaires.

### ARTICLES DE CONDITION

| Article   | Nom   | Description   |
|---|---|---|
|    | Le poids du bide  | Jetez ceci vers l'adversaire pour le ralentir temporairement                |
| Condition   |   | Description de la condition   |
| <b>Spd↓</b>   | Réduit la vitesse du mouvement et l'attaque   |   |
| Article   | Nom   | Description   |
|    | Plaque envoûtée : Chakra  | Jetez ceci à votre adversaire pour arrêter l'usage du Chakra                |
| Condition   |   | Description de la condition   |
| <b>Seal</b>   | Empêche temporairement la personne d'exécuter des attaques nécessitant du Chakra ou lui permettant de marcher sur l'eau |   |
| Article   | Nom   | Description   |
|    | Plaque envoûtée : briser l'armure   | Jetez ceci à votre adversaire pour affaiblir sa défense                     |
| Condition   |   | Description de la condition   |
| <b>Def↓</b>   | Abaisse les statistiques de l'adversaire, infligeant plus de dommages à l'adversaire                                    |   |
| Article   | Nom   | Description   |
|  | Bombe fumigène de poison  | Jetez ceci à votre adversaire pour lui infliger des dommages de type poison |
| Condition   |   | Description de la condition   |
| <b>Poi</b>  | Inflige des dommages continus à la vitalité de celui affecté  |   |

| Article   | Nom  | Description   |
|---|--|---|
|  | Pilules de nourriture  | Prenez-les pour accroître vos statistiques offensives |
| Condition   |  | Description de la condition                           |
| <b>Atk↑</b>   | Augmente temporairement votre rythme offensif, vous permettant d'occasionner plus de dommages  |   |
| Article   | Nom  | Description   |
|  | Souliers de Jonin  | Prenez-les pour augmenter votre vitesse               |
| Condition   |  | Description de la condition                           |
| <b>Spd↑</b>   | Augmente temporairement votre vitesse de mouvement et d'attaque  |   |
| Article   | Nom  | Description   |
|  | Parchemin du nuage caché   | Prenez-le pour devenir invisible                      |
| Condition   |  | Description de la condition                           |
| <b>Inv</b>  | Vous rend temporairement transparent, il est donc difficile de vous repérer durant le combat ou de vous atteindre avec des armes à projectiles |   |
| Article   | Nom  | Description   |
|  | Figure Kakashi   | Prenez-le pour invoquer Auto-morph lorsque pris       |
| Condition   |  | Description de la condition                           |
| <b>Sub</b>  | Augmente temporairement la capacité à utiliser le Jutsu de substitution  |   |

| Article   | Nom                           | Description   |
|---|-------------------------------|---|
|  | Pilules de carapace de tortue | Prenez-les pour augmenter votre défensive   |
| Condition   |                               | Description de la condition   |
|  |                               | Augmente temporairement la hauteur de vos sauts   |
| Article   | Nom                           | Description   |
|  | Pilules de carapace de tortue | Prenez-les pour augmenter votre défensive   |
| Condition   |                               | Description de la condition   |
|  |                               | Augmente temporairement vos statistiques défensives vous infligeant ainsi moins de dommages |
| Article   | Nom                           | Description   |
|  | Pilules énergétiques          | Prenez-les pour maximiser votre Chakra  |
| Condition   |                               | Description de la condition   |
|  |                               | Maximise temporairement votre Chakra, vous accordant du Chakra illimité                     |

### Conditions techniques secrètes

Vous pouvez vivre d'autres conditions outre celles mentionnées ci-dessus. Après avoir exécuté une technique spéciale, chaque personnage expérimente temporairement une vitesse, attaque et défense accrues, simultanément.

Bien que le résultat soit le même, chaque personnage vit cette condition de manière individuelle. Par exemple, Naruto est enveloppé dans un nuage rouge vif, alors que Hinata est couverte de fumée grise.

| Personnage      | Icone de la condition   | Nom de la condition   |
|-----------------|---|---|
| Choji Akimichi  |  | Choji accru   |
| Hinata Hyuga    |  | Byakugan Hinata   |
| Ino Yamanaka    | AUCUNE  | Pas de condition pour Ino, mais son adversaire est empoisonné suite à sa technique spéciale |
| Kiba et Akamaru |  | Pilule de nourriture Kiba   |
| Naruto Uzumaki  |  | Naruto à neuf queues  |
| Neji Hyuga      |  | Byakugan Neji   |
| Rock Lee        |  | Lee huit barrières  |
| Sasuke Uchiha   |  | Sasuke envouté  |
| Sakura Haruno   |  | Sakura ultime   |
| Shino Aburame   |  | Shino ultime  |
| Shikamaru Nara  |  | Shikamaru ultime  |
| Tenten          |  | Tenten ultime   |

## PERSONNAGES

Les personnages suivants peuvent être choisis dès le départ et sont prêts à être utilisés. Vous pouvez aussi déverrouiller plusieurs autres personnages, chacun ayant ses aptitudes et techniques spéciales.

### L'équipe Kakashi



L'équipe Kakashi est constituée de Naruto, Sakura et Sasuke. C'est une équipe construite pour l'équilibre.

La Volonté de feu de l'équipe accroît l'attaque et la défense de tous les membres de l'équipe.

#### Naruto Uzumaki

Un sous-performant à l'Académie Ninja, Naruto Parcourt le village caché dans les feuilles, causant des troubles et d'incalculables espiègleries. Il aime bien aussi un bon bol de ramen. Son rêve de jeunesse est d'être Hokage, le chef du village, et de devenir le plus grand ninja de tous les temps. Naruto détient aussi un secret qu'il ignore lui-même, c'est-à-dire que le Renard à neuf queues qui a mis la pagaille dans le village se trouve dans son corps!

#### LE TALENT SPÉCIAL DE NARUTO : JUTSU SEXY

Nombre d'utilisation : 2

Type d'aptitude : manuel

Effet de l'aptitude : diminue l'attaque de l'adversaire

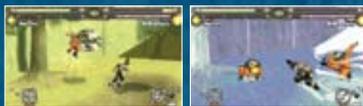
#### J'en ai trop fait!



↑, ↑, ●

Durant le combat, appuyez sur ↑, ↑, ● afin de tenter un Jutsu sexy. Cette fois, Par contre, Naruto est incapable d'exécuter la technique et... il se fatigue un peu trop, créant un immense nuage de gaz qui immobilise son adversaire.

#### Bombe de vent diabolique



↓, ↓, ●

Cette technique rusée combine plusieurs Jutsus différents en un seul. Appuyez sur ↓, ↓, ● et Naruto envoie vers son adversaire un immense Shuriken de vent diabolique. Lorsque le Shuriken de vent diabolique frappe l'adversaire, un second Naruto se montre et attaque aussi. Cette technique réussit à combiner la substitution et Jutsu sombre clone en un seul!

#### Le Barrage à neuf queues



▲, ● (requiert une jauge de Chakra pleine)

La technique secrète de Naruto déchaîne sur son adversaire la puissance de l'esprit du Renard à cinq queues. Naruto saute en l'air, frappe son ennemi à plusieurs reprises et termine l'attaque avec un merveilleux uppercut.

#### Sasuke Uchiha

Un descendant du clan Uchiha Clan, Sasuke a un talent et des sensibilités uniques. Combiné à sa belle apparence, il est très populaire auprès des étudiantes de l'Académie Ninja. Tranquille de nature, il n'hésite jamais à dire ce qu'il pense, ce qui agace Naruto, car il reçoit le plus fort des insultes de Sasuke.

#### APTITUDES SPÉCIALE DE SASUKE: CHIDORI

Nombre d'utilisation : 1

Type d'aptitude : manuel

Effet de l'aptitude : Diminue la vitalité de l'adversaire d'utiers.



### Style feu : Jutsu Boule de feu —○



↑, ↑, ●

Le style feu : Jutsu Boule de feu de Sasuke est vraiment chaud. Sasuke tire une énorme Boule de feu vers son adversaire qui frit instantanément et assomme l'ennemi.

### Style feu : Jutsu Fleur de Phoenix —○



↓, ↓, ●

Comme son Jutsu Boule de feu, le Style feu : Jutsu Fleur de Phoenix utilise des Boules de feu pour causer des dommages à l'ennemi. Avec ce Jutsu, par contre, Sasuke donne un coup de pied à son ennemi, saute dans les airs et crée une pluie de petites Boules de feu sur l'ennemi sans méfiance.

### Chidori —○



▲, ● (requiert une jauge de Chakra pleine)

Comme son aptitude spéciale Chidori, cette technique spéciale inflige des dommages majeurs. Après avoir réussi à frapper son ennemi, Sasuke charge une Boule de Chakra dans son poing et se précipite vers son ennemi. Il trappe ensuite l'ennemi avec la Boule de Chakra.

### Sakura Haruno

Au-dessus de tous les autres avec ses connaissances et aptitudes incroyables, Sakura cherche à devenir une Kunoichi, un ninja féminin. Elle a tendance à focaliser moins sur le Ninjutsu et davantage sur les garçons, surtout sur le beau Sasuke, qui ne veut rien savoir d'elle. Ce que Sakura hésite à dire vient souvent de son « Sakura intérieur » : l'incarnation de ses véritables sentiments.

#### APTITUDE SPÉCIALE DE SAKURA :

##### RÉCUPÉRATION DE CHAKRA

Nombre d'utilisation : 3

Type d'aptitude : manuel

Effet de l'aptitude : augmente le Chakra d'un membre de l'équipe du tiers

### Ce conte de fées est réel!!! —○



↑, ↑, ●

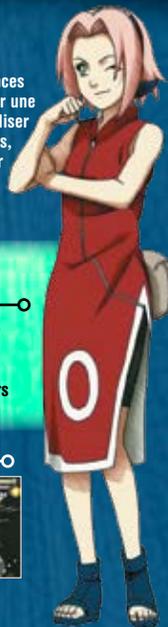
Le premier Jutsu de Sakura est une grande attaque expéditive. Canalisant la rage intérieure de Sakura, cette dernière se lance vers l'ennemi et frappe avec un coup de poing qui frappe à multiples reprises.

### Le Grand Sakura —○



↓, ↓, ●

Le second Jutsu de Sakura utilise aussi le pouvoir de son Sakura intérieur. Avec cette attaque, Sakura concentre son Chakra et crée un immense Sakura intérieur dont les mains flanquent et écrasent l'adversaire.



## L'Attaque inaugurale (Maiden's Attack) —○



▲, ● (requiert une jauge de Chakra pleine)

Comme la grande attaque Sakura, cette technique fait appel à l'énorme Sakura intérieur afin d'infliger d'importants dommages. Après avoir assommé l'adversaire, Sakura intérieure domine son ennemi et, d'une main, écrase l'ennemi sous sa paume. C'est salutaire et dévastateur.



L'équipe Assuma est composée de Choji, Ino et Shikamaru. C'est une équipe rapide et défensive.

L'aptitude Ino-Shika-Cho de l'équipe accroît la vitesse et la défense de tous les membres de l'équipe.

## Choji Akimichi

Membre de l'escouade n° 10 avec Ino et Shikamaru, Choji est constamment en train de manger. Il se fâche quand les gens le traitent de « gros », même s'il aime manger n'importe quoi, surtout du barbecue.

### APTITUDE SPÉCIALE DE CHOJI : LES CROUSTILLES

Nombre d'utilisation : 1

Type d'aptitude : manuel

Effet de l'aptitude : récupère entièrement la vitalité de Choji

## Le Rocher humain —○



↑, ↑, ●

La technique du rocher humain de Choji nécessite son Jutsu d'expansion. Après avoir atteint une taille anormale, Choji se change en un énorme rocher et il aplatis son ennemi.

## Le Rocher humain aux aiguilles —○



↓, ↓, ●

Le Rocher humain aux aiguilles est presque similaire à la technique du Rocher humain. Durant son attaque, cependant, Choji se transforme en un grand rocher rempli d'aiguilles pointues.

## L'Écrasement du Rocher humain —○



▲, ● (requiert un compteur de Chakra chargé)

La technique secrète de Choji est aussi une attaque du Rocher humain. Il se transforme en un immense rocher et passe ses adversaires au rouleau compresseur. Quand l'ennemi pense que tout est terminé, Choji fait un demi-tour et revient pour une deuxième attaque écrasante.

## Ino Yamanaka

Ino fait équipe avec Shikamaru et Choji. Rivale de Sakura, elle compétitionne avec elle et n'importe qui d'autre, surtout Sasuke. Bien qu'elle soit la rivale de Sakura, elle a beaucoup d'estime pour Sakura. Leur amitié, et leur rivalité subséquente, remontent au début de leur enfance. Quand il est question du champ de bataille, ses seules amies sont les membres de son équipe.

### APTITUDE SPÉCIALE DE INO : ACONIT NJNJA

Nombre d'utilisation : 2

Type d'aptitude : manuel

Effet de l'aptitude : empoisonne l'adversaire



## Combinaison de 16 coups



↑, ↑, ●

Il n'y a rien de trompeur à propos de ce Jutsu. Son nom lui convient bien, car elle livre vraiment 16 coups. Lorsque son premier coup atteint la cible, une combinaison de 16 coups imparables déferle sur la victime. Le dernier coup envoie cette dernière dans les airs.

## L'Aconit ninja



↓, ↓, ● (pour charger, maintenez ● enfoncé)

Quand vous maintenez ●, Ino charge quelques fleurs de Chakra vénéneux. Dès que vous relâchez ●, Ino lance ces fleurs vers son ennemi. Si les fleurs atteignent l'adversaire, ce dernier est temporairement empoisonné. C'est très semblable à sa technique secrète, le Jutsu caché du clan Yamanaka.

## Jutsu caché du clan Yamanaka



▲, ● (requiert un compteur de Chakra plein)

Jutsu caché du clan Yamanaka est un dangereux Jutsu déguisé en bouquet de fleurs... ou plus précisément en des centaines de bouquets de fleurs. Avec cette technique, Ino lance des fleurs à ces adversaires. Après avoir été écrasé par le poids de milliers de pétales, l'adversaire est empoisonné... bien qu'il doit sentir bon.

## Shikamaru Nara

Un Genin de la même classe que Naruto, Sasuke et Sakura, Shikamaru fait équipe avec Ino et Choji. Bien qu'il soit paresseux et manque de motivation, il a eu une note de plus de 200 sur son test de QI. Il n'est pas le combattant le plus fort dans le Rookie 9, mais il est destiné au succès militaire. Il est le meilleur stratège parmi ses pairs et plusieurs Jonins.

### APTITUDE SPÉCIALE DE SHIKAMARU : JUTSU POSSESSION SOMBRE

Nombre d'utilisation : 2

Type d'aptitude : manuel

Effet de l'aptitude : réduit la défense de l'adversaire

### Possession sombre : Bombe de papier



↑, ↑, ●

Après avoir capturé son pauvre ennemi avec son Jutsu possession sombre, Shikamaru lance ensuite une seule Bombe de papier vers son ennemi.

### Maintenant, Choji!

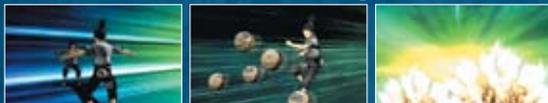


↓, ↓, ● (renversement d'attaque)

Prouvant qu'un coéquipier ne laisse jamais un membre de son équipe combattre seul, le deuxième Jutsu de Shikamaru nécessite l'aide de son coéquipier Choji. Après avoir exécuté la technique, Shikamaru s'assoit et attend que son ennemi attaque. Lorsqu'il le fait, Choji (en forme de rocher humain) bondit de l'arrière et roule sur l'agresseur de Shikamaru.



## Possession sombre : Boule de feu géante



▲, ● (requiert une jauge de Chakra pleine)

Possession sombre de Shikamaru : la technique secrète de la Boule de feu géante est de loin la plus drôle des techniques secrètes de tous les personnages. Utilisant son Jutsu possession sombre pour prendre le contrôle des mouvements de son ennemi, il force son ennemi à exécuter des mouvements similaires à ceux des ballerines avant de le faire exploser suite au lancement de plusieurs bombes.

## L'équipe Kurenai



L'équipe Kurenai est composée de Hinata, Shino et Kiba. C'est une équipe agile capable d'infliger beaucoup de dommages. L'aptitude de liens incassables augmente les attaques et les sauts des membres de l'équipe.

## Hinata Hyuga

Héritière du clan Hyuga, une famille distinguée au Village caché sous les feuilles, elle éprouve des sentiments et appuie Naruto. Malheureusement, en raison de sa timidité, elle ne peut exprimer ses réels sentiments et elle s'impatiente tout en gardant ses distances.

### APTITUDE SPÉCIALE DE HINATA : MÉDECINE

Nombre d'utilisation : 1

Type d'aptitude : manuel

Effet de l'aptitude : accroît la vitalité de tous les membres de l'équipe du tiers

## Barrage de poings doux



↑, ↑, ●

Le barrage de poings doux de Hinata n'est pas vraiment doux. En fait, c'est une mini version de sa technique infligeant beaucoup de dommages. À la fin, sa rivale est projetée vers l'arrière de plusieurs pieds.

## Médecine super curative



↓, ↓, ●

Le deuxième Jutsu de Hinata est un des Jutsus les plus imprévisibles. Après avoir activé la technique, Hinata concentre son Chakra afin de produire plusieurs résultats possibles : elle peut accroître ses attributs, régénérer sa vitalité ou devenir invisible.

## Cent paumes de furie



▲, ● (requiert une jauge de Chakra pleine)

La technique secrète de Hinata n'est qu'un aperçu du potentiel de Hinata. Après avoir concentré son Chakra, Hinata lance une série de 100 coups de la paume sur son ennemi. La force et la vitesse sont tellement importantes qu'on a l'impression qu'il y a deux Hinata à l'attaque! Une attaque réussie des Cent paumes de furie propulse Hinata dans un état de Byakugan qui lui permet de déranger le Chakra de l'adversaire à chaque coup, même lorsqu'ils sont bloqués.

## Kiba et Akamaru

Tous deux à l'apparence et à la personnalité turbulentes, Kiba voyage avec son chien ninja Akamaru. Leur relation et leur confiance sont profondes. Son Jutsu spécial est le Clone homme-animal, un Jutsu combiné exécuté avec Akamaru et une technique spéciale Taijutsu homme-animal appelée le « Croc sur croc ». Akamaru peut sentir le Chakra d'un adversaire et déterminer le niveau de force de cette personne.



### APTITUDE SPÉCIALE DE KIBA : CROC SUR CROC

Nombre d'utilisation : 1

Type d'aptitude : manuel

Effet de l'aptitude : réduit la vitalité de l'adversaire du tiers

### Marquage dynamique



↑, ↑, ●

Avec la technique de marquage dynamique de Kiba, il lance Akamaru vers son rival. Lors du contact, Akamaru attaque l'ennemi avec sa propre marque d'attaques.

### Clone homme-animal



↓, ↓, ●

Après avoir pris une pilule de nourriture, Kiba peut créer un clone homme-animal de lui-même. Les clones attaquent ensuite l'agresseur, lançant l'ennemi dans les airs et l'écrasant ensuite au sol avec un double ruade de la mule.

### Croc sur croc



▲, ● (requiert une jauge de Chakra pleine)

« Croc sur croc » est une autre technique de Kiba qui requiert Akamaru. Après avoir transformé Akamaru en un clone de Kiba. Les deux tourbillonnent, devenant des balles de type vortex qui attaquent constamment l'ennemi.

## Shino

En tant que descendant du clan Aburame, Shino a reçu dès sa naissance des insectes spéciaux avec lesquels il doit vivre symbiotiquement. Ces insectes sont ses armes. Calme et posé, il a un petit côté étrange et, comme il parle peu, il a l'allure d'un leader.

### APTITUDE SPÉCIALE DE SHINO : JITSU D'INSECTES PARASITAIRES

Nombre d'utilisation : 2

Type d'aptitude : manuel

Effet de l'aptitude : réduit la vitesse de l'adversaire

### Jutsu d'insectes paralysants



↑, ↑, ● (appuyez à plusieurs reprises sur ● après le contact)

Les insectes qui vivent dans le corps de Shino sont une grande source de puissance et sont aussi une arme incroyable. Shino crée une arme de type fouet à l'aide des insectes et les lance ensuite sur ses ennemis. Lorsque le fouet frappe l'ennemi, Shino paralyse son ennemi et aspire une partie du Chakra de l'ennemi jusqu'à ce qu'il soit brisé.

### Jutsu d'insectes-piliers



↓, ↓, ● (pour charger, maintenir ● enfoncé)

Le Jutsu d'insectes-piliers de Shino crée une série de piliers dommageables qui s'élèvent du sol. La meilleure utilisation de cette attaque est lorsque les ennemis sautent d'en haut pour attaquer Shino, puisqu'il attaque les ennemis d'en dessous.



## Insectes parasites : lance



▲, ● (requiert une jauge de Chakra pleine)

Transformant des insectes en deux projectiles en forme de lance, Shino peut projeter ses petits amis les insectes vers son ennemi. Les insectes volent en essaim vers la cible, volant de grosses quantités de vitalité. C'est la technique la plus dangereuse de Shino.

## L'équipe Guy



L'équipe Guy est constituée de Rock Lee, Neji et Tenten. C'est l'équipe la plus agile et une des plus rapides.

L'aptitude Puissance de jeunesse de l'équipe accroît la vitesse et les sauts de tous les membres de l'équipe.

## Rock Lee

Rock Lee est dans la même escouade (Squad) que Neji et Tenten, qui ont tous les deux un an d'avance sur Naruto et son escouade. Bien qu'il ne puisse exécuter le Ninjutsu et le Genjutsu, son Taijutsu est fantastique en raison de son entraînement constant. De sa coiffure à son admiration pour son sensei (maître), tout chez Lee est intense. Comme Naruto, il est en amour avec Sakura.



### APTITUDE SPÉCIALE DE ROCK LEE OURAGAN DE FEUILLES

Nombre d'utilisation : 1

Type d'aptitude : manuel

Effet de l'aptitude : réduit la vitalité de l'adversaire du tiers

## Tourbillon de feuilles



↑, ↑, ●

La technique du Tourbillon de feuilles de Rock Lee est une technique plus défensive qu'offensive. Bien qu'elle inflige des dommages, elle convient mieux pour repousser les ennemis. Lee tourbillonne autour et son tourbillon projette l'ennemi de l'autre côté de l'arène.

## Ouragan de feuilles



↓, ↓, ●

Bien que ceci ressemble à sa technique Tourbillon de feuilles, cette technique est en fait un barrage de coups de pieds et de poing. Lee utilise sa vitesse extrême pour tourner sur lui-même, donnant des coups de pieds et de poings à son rival sans défense. Le dernier coup de pied projette l'ennemi très haut dans les airs, comme le ferait un ouragan.

## Lotus caché



▲, ● (requiert une jauge de Chakra pleine)

Après avoir ouvert la Huitième Barrière intérieure, Lee peut accéder à sa puissance et sa vitesse surhumaine latente. Un coup de pied dévastateur projette l'ennemi dans les airs. Pendant que son ennemi s'envole vers le ciel, Lee bondit dans les airs, saisit son ennemi et lui donne un dernier coup qui l'envoie s'écraser sur la terre.

## Neji Hyuga

Aussi un descendant de la lignée des Hyuga, Neji est en fait le cousin de Hinata. Il est un génie, mais il se sent contraint étant dans la lignée des Hyuga, plutôt que d'être dans la famille principale. Neji utilise le « Byakugan », un trait de la lignée familiale transmis génétiquement dans le clan Hyuga.



**APTITUDE SPÉCIALE DE NEJI : 8 TRIGRAMMES, 64 PAUMES**

Nombre d'utilisation : 1

Type d'aptitude : manuel

Effet de l'aptitude : scelle le Chakra de l'adversaire

### Barrage de poings doux



↑, ↑, ●

Similairement au Barrage de poings doux de Hinata, cette attaque ravage l'ennemi avec un barrage de coups de la paume.

### Rotation



↓, ↓, ●

Cette attaque est très similaire au Tourbillon de feuilles de Lee. Neji tourne sur lui-même et crée autour de lui une bulle protectrice de Chakra qui repousse tous les ennemis assez fous pour y toucher. Bien qu'elle inflige des dommages modérés, elle peut être utilisée comme manœuvre défensive.

### 8 Trigrammes, 64 Paumes



▲, ● (requiert une jauge de Chakra pleine)

Centralisant la puissance du Byakugan, Neji envoie un barrage extrêmement dangereux d'attaques sur son ennemi. Il frappe si rapidement et si fortement qu'il semble que plusieurs Neji font les dommages. Une attaque réussie de 8 Trigrammes et 64 paumes propulse Neji dans un état de Byakugan qui lui permet de déranger le Chakra de l'ennemi, même lorsque bloquée.

## Tenten

Tenten fait partie de la même escouade que Rock Lee et Neji. Elle peut utiliser efficacement plusieurs outils ninja et elle s'inquiète constamment à propos de Rock Lee qui va toujours de l'avant, même avec sa tendance à échouer. Tenten est une coéquipière dévouée qui se soucie de ses deux coéquipiers de l'escouade.

**APTITUDE SPÉCIALE DE TENTEN : MÉDECINE DE SOMMATION**

Nombre d'utilisation : 3

Type d'aptitude : manuel

Effet de l'aptitude : augmente la vitalité d'un membre de l'équipe du tiers

### Appel des outils ninjas



↑, ↑, ●

Tenten a la capacité unique d'appeler une variété d'outils ninjas. En exécutant l'Appel des outils ninjas, Tenten fait apparaître magiquement sur le sol plusieurs articles et armes, prêts à être utilisés. Elle peut ensuite les ramasser et les utiliser selon son gré.



## Shuriken de danse sacrée



↓, ↓, ● (pour charger, maintenir ● enfoncé)

Cette technique exige que Tenten charge son Chekra afin de créer une pluie de Shuriken. Après avoir chargé son énergie, elle bondit dans les airs et lance des centaines de Shuriken sur l'ennemi en dessous. Parce que les Shurikens s'envolent dans en formation circulaire, sa rivale ne peut pas faire grand chose pour éviter l'attaque.

## Météore d'outils ninjas



▲, ● (requiert une jauge de Chakra pleine)

La technique secrète de Tenten démontre sa maîtrise de presque tous les outils ninjas. Elle commence par poignarder le sol et force de multiples lames à atteindre son ennemi par en dessous. Elle saisit ensuite son ennemi avec une chaîne et lui inflige des dommages importants à l'aide différents outils ninjas.

## ÉQUIPE DE PRODUCTION

Scénario original et graphisme  
**Masashi Kishimoto**  
**Weekly SHONEN JUMP**

Développé par :  
**CyberConnect2 Co., Ltd.**  
**Micro Vision Inc.**

Produit par :  
**NAMCO BANDAI Games Inc.**

Édité par :  
**NAMCO BANDAI Games America Inc.**

### Personnel de NBGI

Producteur  
**Yusuke Sasaki**

Producteur associé  
**Naotaka Higashiyama**

Chef d'équipe de la production  
**Andy Tsai**

Adjoints à la production  
**Seiji Sugimoto**

### PRODUCTION

Directeur  
**Takahiro Sasanoï**

Gestionnaire principal du produit  
**Atsushi Minowa**

Producteur associé de la localisation  
**Nobuaki Taguchi**

Spécialiste de la localisation  
**Andrew Davis**

### MARKETING et RELATIONS PUBLIQUES

Directeur du marketing et des relations publiques  
**Todd Thorson**

Directeur du marketing du produit Manager  
**In Joon Hwang**

Traducteur du marketing  
**Chiemi Kuroyanagi**

Directrice des relations publiques  
**Arne Cual-Pedroso**

Spécialiste des relations publiques  
**Robert Cogburn**

### VENTES

Directeur national des ventes  
**Brian Schorr**

Gestionnaire du marketing en réseau  
**Jaе Chang**

Spécialiste du marketing en réseau  
**Ryan Chennault**

### SERVICES POUR LE PRODUIT

Directeur de l'exploitation  
**Glen Cureton**

Directrice principale de l'exploitation  
**Jennifer Tersigni**

### CONTRÔLE DE LA QUALITÉ

Coordonnateur vidéo et produit  
**Daryle Tumacder**

Directeur du contrôle de la qualité et du service à la clientèle  
**Chuck McFadden**

Chef d'équipe du contrôle de la qualité  
**Matt Peterson**

Adjoint au chef d'équipe du contrôle de la qualité  
**Stephen Chin**

Équipe du contrôle de la qualité  
**Jeѕѕe Bell**

**Mia Pelayo**  
**Arif Sinan**  
**Mike Stevens**  
Responsables des essais du contrôle de la qualité  
**Thomas Aftowicz**  
**Adam De Anda**  
**Melissa Ericson**  
**Phil Farkaly**  
**Saiho Kwan**  
**Thomas McKay**  
**Nelson Pineda**  
**Danelle Sears**

Remerciements spéciaux à :

**Genichi Ito**  
**Makoto Iwai**  
**Shuji Nakata**  
**Andrew LeIchuk**  
**Kim Morgan**  
**Ken Mah**  
**Wako Yokoyama**  
**Masahiro Knittel**  
**Shinsuke Mori**  
**Moto Aida**  
**Rob Ely**  
**Janna Smith**  
**Tom Usher Designs**  
**le Ayzenberg Group**  
**Studio Tiga**  
**Beck Interactive**  
**Prima Games**

### SUPERVISÉ PAR

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

**NARUTO © 2002 MASASHI KISHIMOTO**  
Logiciel © 2004-2007  
**NAMCO BANDAI Games Inc.** Ultimate Ninja Heroes est une marque de commerce de **NAMCO BANDAI Games America Inc.**  
**NAMCO BANDAI Games** logo est une marque de commerce de **NAMCO BANDAI**.



