



© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.

© 2002 MASASHI KISHIMOTO/2007 SHIPPUDEN © NMP 2014

© 2002 MASASHI KISHIMOTO/2007 SHIPPUDEN © BMP 2015

Game © 2017 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Distributed by BANDAI NAMCO Entertainment and its subsidiaries.

Published by BANDAI NAMCO Entertainment Europe S.A.S.

Developed by CyberConnect2 Co., Ltd.

All rights reserved.

Danke, dass du NARUTO SHIPPUDEN: Ultimate Ninja STORM 4 - ROAD TO BORUTO von Bandai Namco Entertainment Inc. für dein System erworben hast. Versäume nicht, dieses Handbuch zu lesen, bevor du das Spiel spielst, die Warnungen darin zu beherzigen und den Vorsichtsmaßnahmen zu folgen.

## Inhalt

■ Grundlegende Informationen .....	04
■ Grundlegende Steuerung .....	06
■ Tastatursteuerung .....	08
■ Start des Spiels .....	09
■ Kampf .....	11
■ Storymodus .....	24
■ Abenteuermodus .....	27
■ BORUTOs Geschichte .....	34
■ Sammlung .....	41
■ Online-Kampf .....	41
■ Freier Kampf .....	49
■ Optionen .....	55



Der Kampf um die Zukunft ist vorbei. Jetzt weht in der Welt der Ninjas ein ganz neuer Wind. Nachdem der massive Umbruch des vierten großen Ninja-Kriegs Vergangenheit ist, leben die Ninjas ihre Leben weiter. In der Folge ihres hart erkämpften Sieges beginnt sich eine neue Generation herauszuschälen. Und obwohl die Zeit eine andere ist, bleiben einige Dinge doch immerzu gleich. Der Weg der Ninjas wird immer noch weitergereicht, geradlinig und unwandelbar wie eh und je.

**Der endlose Ninja-Krieg findet seinen Abschluss.  
Erlebe die Welt von NARUTO SHIPPUDEN!  
Erlebe Boruto: Naruto the Movie!**

Nachdem der hart erkämpfte Frieden schon lange anhält, beginnt eine ganz neue Geschichte.  
Stürze dich in Abenteuer in der Welt der Ninjas nach dem vierten großen Ninja-Krieg!

- Genieße eine bunte Vielfalt von Online-Kämpfen!**
- Teste deine Fertigkeiten gegen andere Spieler aus aller Welt!**
- Bestreite Gegnerkämpfe, Turniere, Ligen und weitere Herausforderungen!**
- Erschaffe im Freien Kampf die Charakterliste deiner Träume!**

### Hinweis 1

Optionen zur Einstellung der gewünschten Auflösung, von FXAA, MSAA, Glare, VSync, Bewegungsunschärfe, Schattenqualität und Bildrate können im Menü "Optionen" eingestellt werden. Dieses Menü ist über den Bildschirm 'Spielmodusauswahl' erreichbar.

### Hinweis 2

Um den Controller als aktives Eingabegerät festzulegen, musst du zum Titelschirm zurückkehren und auf dem Controller eine beliebige Taste drücken. Erst danach kannst du den Controller nutzen. Während des Spiels ist immer nur jeweils eine Eingabemethode (Tastatur oder Controller) aktiv.

### Hinweis 3

Dieser Titel unterstützt PC-Gamepads. PC-Gamepads funktionieren ganz ähnlich wie der Xbox 360 Controller, wenn sie im Modus "X-Input" betrieben werden. In diesem Modus zeigen die Eingabeaufforderungen stets Symbole des Xbox 360 Controllers unabhängig vom fürs Spielen ausgewählten Gerät. In diesem Modus kann die Steuerung nicht angepasst werden. Wenn du im Bildschirm 'Spielmodusauswahl' die Rückschritttaste drückst, gelangst du per Tastatursteuerung zu den 'Tastatureinstellungen'. Dieser Titel unterstützt außerdem auch noch den Steam Controller, der ebenfalls ganz ähnlich wie der Xbox 360 Controller funktioniert.

### Hinweis 4

Die PC-Gamepads können in diesem Modus ebenfalls als Direkteingabegeräte verwendet werden, um die Steuerung anzupassen.

# HINWEIS

# GRUNDLEGENDE INFORMATIONEN

## Hinweis

Neben dem Xbox 360 Controller für Windows unterstützt dieser Titel auch Tastatur und Gamepad. Benutzer können über das Menü 'Tastatureinstellungen' im Spiel die Tasten der Tastatur jedem beliebigen Steuerungselement zuordnen. Das Spiel lässt sich auch mit dem Gamepad steuern.

Die Steuerung funktioniert dann ganz ähnlich wie mit dem Xbox 360 Controller für Windows, allerdings zeigen die Eingabeaufforderungen immer die Tasten des Xbox 360 Controllers für Windows an, ganz gleich, welches Gerät für das Spiel ausgewählt worden ist. Darüber hinaus stehen Grafikoptionen zur Verfügung, mit denen Benutzer die gewünschte Auflösung und das Supersampling auswählen und auch das Spiel im Fenster-Modus starten können. Die Grafikoptionen sind im Menü 'Optionen' zu finden, das über den 'Spielmodusauswahl'-Bildschirm erreichbar ist.

Deine Spieldaten werden am Ende jeder Story automatisch gespeichert. Außerdem kannst du im Spielmodusauswahl-Bildschirm und an den Speicherpunkten im Abenteuermodus speichern.

\* Zum Speichern werden mindestens 150KB freier Speicherplatz benötigt.

Eingabegerät	Anzupassende Steuerung
Tastatur	Ja
Xbox 360	Ja
Xbox One	Ja
Steam Controller	Ja

## Steam-Installation

Wenn du "NARUTO SHIPPUDEN: Ultimate Ninja Storm 4 - ROAD TO BORUTO" über den Onlineshop von Steam erwirbst, erscheint das Spiel automatisch in der Liste deiner DLCs. Klicke auf den Titel "NARUTO SHIPPUDEN: Ultimate Ninja Storm 4", um die Spielseite aufzurufen.

(Stelle sicher, dass die Erweiterung durch Aktivieren des Kontrollkästchens neben der Erweiterung in der DLC-Liste oder auf der Registerkarte 'DLC' der Titel-Eigenschaften installiert worden ist.)

# XBOX 360 CONTROLLER

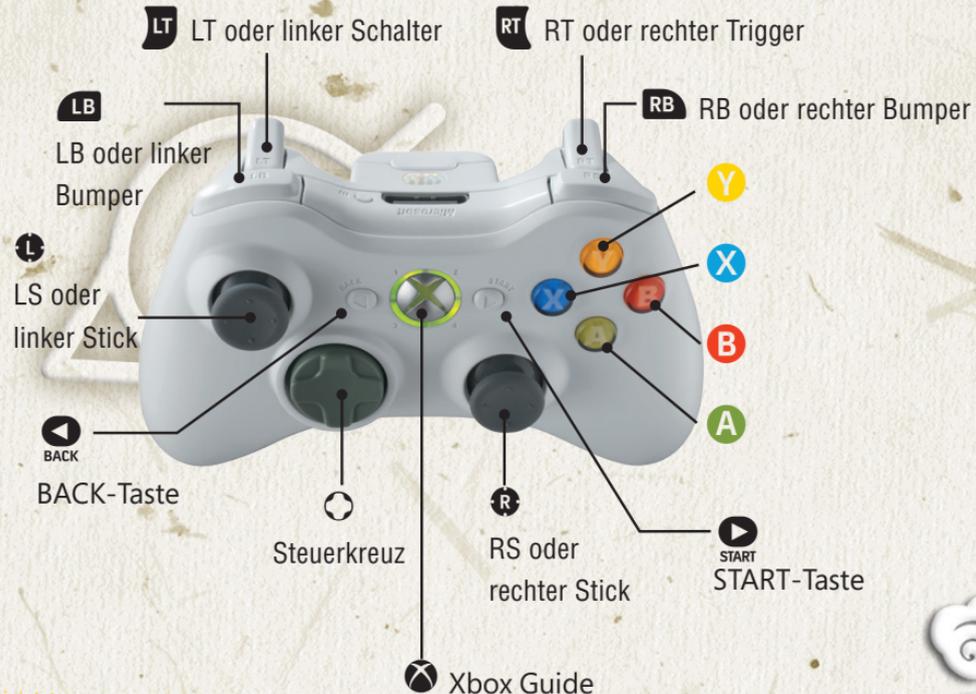
## GRUNDLEGENDE STEUERUNG

- X-Taste: Shuriken
- Y-Taste festhalten: Chakra aufladen
- B-Taste: Angreifen
- B-Taste (wiederholt): Combo
- A-Taste: Sprung
- A + A-Taste (schnell gedrückt): Ninja-Sprint
- Linker Stick + A-Taste Ninja-Move (im Sprung)

X während Bewegung:  
Shuriken während Bewegung

Phase 1

Phase 2



# XBOX 360 CONTROLLER

## GRUNDLEGENDE STEUERUNG

### Auswählen/Bestätigen

Linker Stick/Steuerkreuz	Option auswählen
<b>B</b> -Taste	Abbrechen/Zurück
<b>A</b> -Taste	Bestätigen/Nachrichten überspringen
Menü-Taste	Filme überspringen
Ansicht-Taste	Tastatureinstellungen/Zurück zum Spielmodusauswahl-Bildschirm

### Kampf

Linker Stick	Bewegen
Steuerkreuz	Kampf-Items benutzen
<b>B</b> -Taste	Schlagangriff
<b>A</b> -Taste	Springen (für Doppelsprung in der Luft nochmal drücken)
<b>X</b> -Taste	Shuriken
<b>Y</b> -Taste	Chakra-Ladung (zum Aufladen von Chakra festhalten)
Rechter Stick	Anführer wechseln
<b>LB</b> -Taste	Hilfs-Nin-Jutsu
<b>RB</b> -Taste	Hilfs-Nin-Jutsu
<b>LT</b> -Taste	Kunst des Tauschens
<b>RT</b> -Taste	Blocken
Menü-Taste	Pause-Menü

### Abenteurer (freier Abenteurermodus)

Linker Stick	Bewegen
<b>B</b> -Taste	Aktion (Sprechen, Zerschlagen, Untersuchen usw.)
Rechter Stick	Kamera bewegen (sofern im Gebiet verfügbar)
RS	Kamera zurücksetzen (sofern im Gebiet verfügbar) * RS = rechten Stick drücken
Menü-Taste	Hauptmenü

\* Die aufgeführten Tasten entsprechen den Standardeinstellungen im Spiel.

# TASTATURSTEUERUNG

## TASTATURSTEUERUNG

8

### Auswählen/Bestätigen

Tasten W, A, S, D	Richtungstasten
=-Taste	Abbrechen/Zurück
Eingabetaste	Filme überspringen
Rückschritttaste	Tastatureinstellungen/Zurück zum Spielmodusauswahl-Bildschirm
L-Taste	Bestätigen/Nachrichten überspringen

### Kampf

Tasten W, A, S, D	Bewegen
Richtungstasten	Kampf-Items benutzen
=-Taste	Schlagangriff
L-Taste	Springen (für Doppelsprung in der Luft nochmal drücken)
K-Taste	Shuriken
O-Taste	Chakra-Ladung (zum Aufladen von Chakra festhalten)
Tasten 4, 6	Anführer wechseln
Q-Taste	Hilfs-Nin-Jutsu
P-Taste	Hilfs-Nin-Jutsu
E-Taste	Kunst des Tauschens
I-Taste	Blocken
Eingabetaste	Pause-Menü

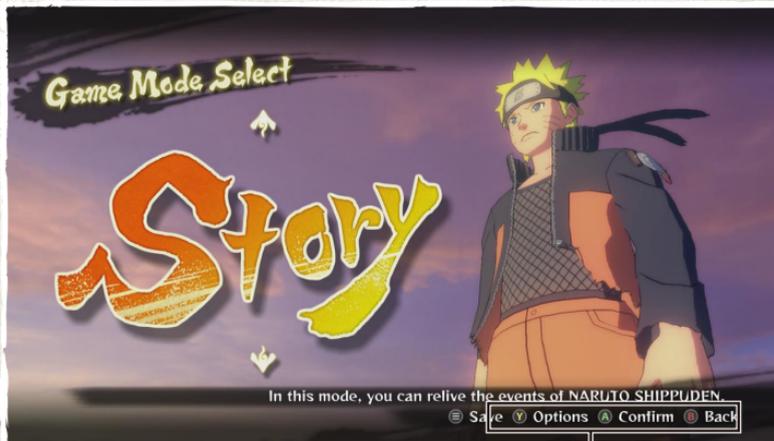
### Abenteurer (freier Abenteurermodus)

Tasten W, A, S, D	Bewegen
=-Taste	Aktion (Sprechen, Zerschlagen, Untersuchen usw.)
Tasten 8, 4, 2, 6	Kamera bewegen (sofern im Gebiet verfügbar)
H-Taste	Kamera zurücksetzen (sofern im Gebiet verfügbar) * H-Taste = rechten Stick drücken
Eingabetaste	Hauptmenü

\* Die aufgeführten Tasten entsprechen den Standardeinstellungen im Spiel.

## SPIELMODUS AUSWÄHLEN

Drücke im Titelschirm die **A**-Taste, um einen Spielmodus auszuwählen. Nachdem du einen Spielmodus ausgewählt hast, beginnt das Spiel. Du kannst auch die Buttons in der Anleitung am unteren Bildschirmrand verwenden, um dein Spiel zu speichern oder Optionen anzupassen.



Button-Anleitung

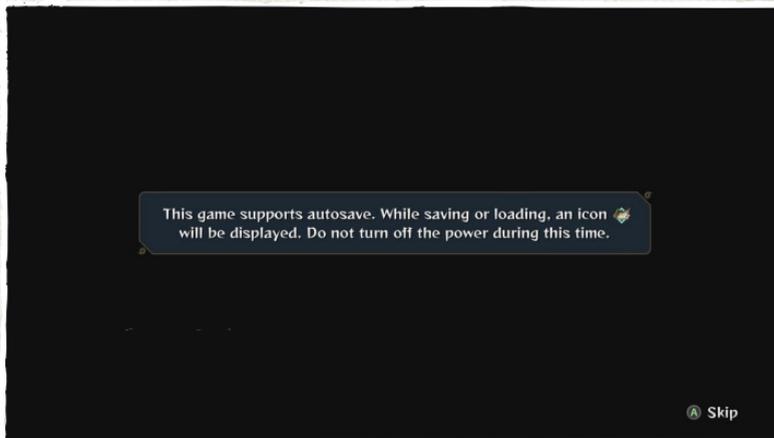
## DAS SPIEL STARTEN

### Spielmodi

Stor	Erlebe die Ereignisse der „Naruto Shippuden“-Story nach.
Abenteuer	Erlebe Abenteuer in der Welt von Naruto Shippuden in einer Geschichte, die nach den Ereignissen im Haupt-Story angesiedelt ist.
Sammlung	Sieh dir an, welche Items du bisher schon bekommen und welche anderen Spieldaten du schon erreicht hast.
Online-Kampf	Kämpfe über deine Netzwerkverbindung gegen Gegner in aller Welt.
Freier Kampf	Erstelle und spiele einen Kampf deiner Wahl.

# SPEICHERN

Deine Spieldaten werden am Ende jeder Story automatisch gespeichert. Außerdem kannst du im Spielmodusauswahl-Bildschirm und an den Speicherpunkten im Abenteuer-Modus speichern.



\* Zum Speichern werden mindestens 150 KB freier Speicherplatz benötigt.

# 10

## DAS SPIEL STARTEN

### Speichern von Hand

#### Spielmodusauswahl-Bildschirm

Drücke im Spielmodusauswahl-Bildschirm kurz die Menü-Taste, um zu speichern.



#### Abenteuer

Du kannst dein Spiel bei den Speicherpunkten speichern, die im Abenteuer zu finden sind.



#### Vorsicht beim Speichern

Auf dem Bildschirm ist ein Symbol sichtbar, während deine Spieldaten gespeichert werden. Schalte die Konsole nicht aus, solange dieses Symbol zu sehen ist.



# KÄMPFEN IM SPIEL

Eine Einführung in die Grundlagen des Kampfs im Storymodus, Abenteuermodus, in BORUTOs Geschichte, im Online-Kampf und im Freien Kampf.



## Regeln im Kampf



- Bringst du die Gesundheit deines Feindes innerhalb des Zeitlimits auf 0, hast du gewonnen.
- Verfügen beide Kämpfer über gleich viel Gesundheit, wenn die Zeit abgelaufen ist, oder bringen sie sich gleichzeitig auf die Bretter, geht die Runde unentschieden aus.
- Wenn die Zeit abgelaufen ist, gewinnt der Kämpfer, der über mehr Gesundheit verfügt.

## Pause-Menü

Drücke im Kampf kurz die Menü-Taste, damit das Pause-Menü eingeblendet wird. Welche Optionen zur Verfügung stehen, hängt davon ab, in welchem Spielmodus du dich befindest.



# KAMPF

Über den einfachen Kampf hinaus, bieten manche Kämpfe zusätzliche Spielelemente, auf die du zugreifen kannst.



## Waffenbrecher

Du kannst eine Animation auslösen, in der die Waffe deines Feindes zerstört wird.

## Panzerbrecher

Triffst du deinen Feind unter den richtigen Bedingungen, dann fügst du seiner Kleidung unter Umständen Schaden zu und verringerst seine Verteidigungsstärke. Allerdings wird dabei auch die Angriffsstärke des Feindes erhöht.



## Bosskämpfe

Buttons auf dem Bildschirm oder Nachbilder weisen dich darauf hin, was du in diesen interaktiven Aktionssequenzen tun kannst.

## Mob-Kämpfe

Es kann passieren, dass du im Verlauf der Spiel-Story einem ganzen Mob von Feinden gegenüberstehst.



# VORBEREITUNG AUF DEN KAMPF

# 12

# KAMPF

## Charakterauswahl



### Anführer auswählen

Wähle den Charakter aus, den du im Kampf benutzen möchtest. Drücke **LB** oder **RB**, um durch die Liste der Charaktere zu blättern.



### Auswahl anpassen

Drücke die **X**-Taste, um einen angepassten Charakter auszuwählen.

### Hilfscharakter auswählen

Im Team-Kampf wählst du mindestens einen Hilfscharakter, der deinem Anführer zur Seite steht.

\* Drücke in diesem Bildschirm **LT** oder **RT**, um die Kleidung der Charaktere zu wechseln, wenn Alternativen zur Verfügung stehen.



### ✘ Kampfeinstellungen ✘

Passe die Optionen im Kampf an, sofern der aktuelle Spielmodus das zulässt. Drücke kurz die Menü-Taste im Charakterauswahl-Bildschirm, um auf diese Möglichkeit zuzugreifen. Verwende den linken Stick oder das Steuerkreuz, um Einstellungen zu ändern.



## Nin-jutsu-anpassung

Du kannst das Nin-Jutsu wechseln, das du in den Kampf mitnimmst. Wähle die Option "Einstellungen abgeschlossen" aus, um weiterzumachen.



## Schauplatz wählen

Wähle den Schauplatz für den Kampf aus, wenn der aktuelle Spielmodus das zulässt. Bei Schauplätzen mit einem "Vorsicht! Sturzgefahr!"-Symbol kannst du Schaden erleiden, wenn du irgendwo tief hinunterfällst.



# RUNDENEINSTELLUNGEN

Für einen Online-Kampf oder einen freien Kampf kannst du die Anzahl der Runden festlegen. Entscheidest du dich für drei Runden, gewinnt derjenige, der als Erster in zwei Runden siegt. Zwischen den Runden kannst du auch umherlaufen und den Anführer wechseln.



Rundeneinstellungen



## KAMPF

### Anzeigen zu Beginn der Nächsten Runde

	Rundengewinner	Rundenverlierer
Leben-Anzeige	om Ende der letzten Runde übernommen	Aufgefüllt bis zum Maximum
Chakra-Anzeige	Aufgefüllt bis zum Maximum	
Substitution Gauge	Aufgefüllt bis zum Maximum	
Sturm-Anzeige	Wird auf 0 zurückgesetzt	

## 1 Leben-Anzeige

Zeigt deine aktuelle Gesundheit an.

## 2 Chakra-Anzeige

Zeigt deine aktuelle Chakra-Stufe an.

## 3 Tauschen-Anzeige

Ist für deine Kunst des Tauschens erforderlich. Die Anzeige füllt sich mit der Zeit, es gibt aber auch andere Möglichkeiten zum Auffüllen.

## 4 Sturm-Anzeige

Sie füllt sich, wenn du Hilfe anforderst oder wenn du Moves verwendest, bei denen Chakra verbraucht wird. Wenn sie bis zum Maximum gefüllt ist, kannst du eine verbundene Geheimtechnik anwenden.

## 5 Hilfe-Anzeige

Sie erstreckt sich um das Symbol deines Hilfscharakters herum. Wenn du Hilfs-Nin-Jutsu verwendest oder den Anführer wechselst, nimmt sie ab.



## 6 Zeitbegrenzung

Hier wird gezeigt, wie viel Zeit noch bis zum Ende des Kampfs verbleibt.

## 7 Ninja-Werkzeuge

Hier sind Art und Menge der Ninja-Werkzeuge aufgeführt, die dir zur Verfügung stehen.

## 8 Kampfrunde

Die gezählte Nummer der Runde im Kampf.

## 9 Ninja-Schatz-Hinweis

Wenn du im Kampf bestimmte Bedingungen erfüllst, kannst du dafür besondere Ninja-Schätze erhalten. Wenn du einen Ninja-Schatz erhältst, taucht auf dem Kampfbildschirm ein Hinweis auf, der dich darüber informiert, was du erhalten hast. Ninja-Schätze, die du eingesammelt hast, können in der Item-Liste betrachtet werden. Du kannst über das Hauptmenü im Abenteuermodus und in BORUTOs Geschichte auf die Item-Liste zugreifen. Nachdem du Ninja-Schätze erhalten hast, kannst du sie im Bandai-Warenhaus gegen Sammel-Items eintauschen. Zum Bandai-Warenhaus gelangst du über die Sammlung und den Online-Kampf-Shop.

**Springen**

○ A-Taste

In die Luft springen.

**Ninja Move**

○ Linker Stick + A-Taste im Sprung

Zeige elegante Beinarbeit, während du dich in die Richtung bewegst, in die du den linken Stick drückst. So erwischst du deinen Gegner bestimmt auf dem falschen Fuß. Halte die A-Taste gedrückt, um eine Abfolge von Ninja-Move-Ausfallschritten durchzuführen.

**Doppelsprung**

○ A-Taste im Sprung

Drücke die A-Taste, um zu springen, und drücke sie gleich nochmal, um einen Doppelsprung auszuführen.

**Ninja-Sprint**

○ A-Taste Zweimal Schnell Hintereinander

Lege einen rasanten Sprint in Richtung deines Feindes hin. Während eines Ninja-Sprints werden sämtliche Kunai, Shuriken und andere fliegende Objekte automatisch abgelenkt.



## Schlagangriff

 B-Taste

Führe eine Schlagbewegung aus.



## Wurf

 Blocken + B-Taste

Schleudere deinen Feind durch die Luft. Würfe können nicht geblockt werden.



## Combo

 B-Taste In Schneller Folge

Führe eine Combo aus. Drücke den linken Stick in bestimmte Richtungen, damit sich die Art der Combo ändert. Im Pause-Menü findest du die S1-bzw. S2-Combo-Liste, in der alle verfügbaren Optionen aufgelistet sind.

\*Einige Charaktere führen Combos über die X-Taste aus.



## Shuriken

 X-Taste

Wirf ein Shuriken oder ein Kunai.



## Blocken

 **RT**-Taste

Blocke Angriffe des Feindes. Wenn du zu viele Angriffe in Folge blockst, wird dein Feind einen Abwehrbrecher auslösen und dich für einige Zeit zu Boden werfen. Bewege den linken Stick vor und zurück und drücke wiederholt die Tasten, um dich ein bisschen schneller zu erholen.



## Gegenangriff

 **RT**-Taste + **X** Genau Dann, Wenn ein Angriff Trifft

Wenn dein Timing stimmt, konterst du den Angriff deines Feindes und schleuderst ihn weg.



## Kunst des Tauschens

 **D**-Taste

Mit Kunst des Tauschens kannst du einem feindlichen Angriff ausweichen. Für jede Anwendung wird deiner Tauschen-Anzeige ein Gradstrich abgezogen.



## Rückprall

 **A** Festhalten, Wenn du Weggeschleudert Wirst

Damit legst du eine sanfte Landung hin, nachdem du weggeschleudert wurdest, und vermeidest so den Verlust von Chakra-Kugeln.



## Ninja-Werkzeug verwenden Steuerkreuz

Wenn du das Steuerkreuz nach unten, nach links, nach oben oder nach rechts drückst, wird jeweils das Ninja-Werkzeug aktiviert, das der entsprechenden Richtung zugeordnet worden ist.

Du kannst Ninja-Werkzeuge Richtungstasten über das Hauptmenü im Abenteuermodus und in BORUTOs Geschichte zuweisen.



## Ninja-Werkzeuge Bearbeiten



Du kannst die Option "Ninja-Werkzeuge bearbeiten" verwenden, um über das Hauptmenü im Abenteuermodus und in BORUTOs Geschichte Ninja-Werkzeuge dem Steuerkreuz zuzuweisen. Wähle das Ninja-Werkzeug in der Liste aus, das du verwenden möchtest, und verwende das Steuerkreuz, um in der Item-Palette einen Platz auszuwählen. Drücke die **A**-Taste zur Bestätigung. Das Ninja-Werkzeug wird daraufhin der Item-Palette zugeordnet. Ninja-Werkzeuge können in Shops erworben werden.



## Chakra-Ladung

 Y-Taste

Setze dein Chakra frei, sodass du von einer blauen Aura umgeben bist. Auf diese Weise kannst du verschiedene Chakra-Ladung-Moves ausführen.



## ✦ Chakra-Anzeige wieder auffüllen ✦

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, deine Chakra-Anzeige wieder aufzufüllen: Halte die **Y**-Taste gedrückt, um eine Chakra-Aufladung auszuführen, oder sammle Chakra-Kugeln ein, die von Feinden zurückgelassen werden, wenn sie zu Boden gehen.



## Chakra-Ladung-Aktionen

 **Chakra-Shuriken** → Chakra-Ladung + **X**-Taste

Wirf ein Shuriken, das stärker als normale Shuriken ist. Einige Charaktere können auch andere Waffen werfen.

 **Chakra-Sprint** → Chakra-Ladung + **A**-Taste

Sprinte in Richtung deines Feindes. Dabei werden alle Kunai, Shuriken und andere fliegende Objekte automatisch abgelenkt. Du hast so mehr Tempo und Reichweite als bei einem normalen Ninja-Sprint. Halte den linken Stick zurückgezogen, um mit diesem Move einen Chakra-Rücksprint auszuführen.

 **Aufgeladener Chakra-Sprint** → Chakra-Ladung + **A**-Taste festhalten

Du sprintest mit noch höherer Reichweite und noch mehr Tempo als bei einem Chakra-Sprint über den Boden.

 **Ninjutsu** → Chakra-Ladung + **B**-Taste

Führe das einzigartige Nin-Jutsu deines Charakters aus. Einige Kämpfer verfügen über luftorientierte Nin-Jutsu, die jeweils abhängig davon, wie lange du die Taste gedrückt hältst, unterschiedlich ausfallen.

## Hilfs-Nin-Jutsu

○ LB-Taste / RB-Taste

Verwende ein Hilfs-Nin-Jutsu, wenn die Hilfe-Anzeige deines Charakters ihr Maximum erreicht hat.



## Hilfe-Anzeige



Die Hilfe-Anzeige nimmt ab, wenn du ein Hilfs-Nin-Jutsu einsetzt oder den Anführer wechselst. Sie füllt sich allmählich wieder auf.



## Anführer Wechseln ○ Rechter Stick (nach ← oder → bewegen)

Sofern die Hilfe-Anzeige deines Hilfscharakters über 50% gefüllt ist, kannst du die Steuerung auf diesen Charakter umstellen. Das kannst du auch im Lauf von Combos machen, um die Combo mit der Combo des anderen Charakters zu verknüpfen.



## Hilfsaktionen



Sobald deine Sturm-Anzeige hinreichend gefüllt ist, fängt dein Charakter an, gelb zu leuchten, und startet automatisch eine Hilfsaktion. Jeder Charakter verfügt über eine ganz eigene Hilfsaktion, die er ausführen kann.



## Gegenschlag

Ergänze deine Moves um einen Extraschlag, der den Feind fortschleudert. Wenn dein Feind einen Gegenschlag ausführt, drücke RB-Taste oder LB-Taste, um einen Tausch-Konter auszuführen, unabhängig davon, wie weit deine Sturm-Anzeige gefüllt ist.

## Sperrfeuer

Greife an der Seite deines Spielers an, wenn Chakra-Shuriken verwendet werden.

## Aufladungshilfe

Erhöht die Geschwindigkeit einer Chakra-Aufladung.

## Angriffsblock

Wird ein Abwehrbrecher ausgelöst, erscheint dein Hilfscharakter, um für dich zu blocken.

## Sprint-Abwehr

Führt dein Gegner einen Ninja-Sprint oder einen Chakra-Sprint aus, erscheint dein Hilfscharakter, um für dich zu blocken.

## Geheimtechnik-Tausch

Führt dein Feind eine Geheimtechnik aus, fängt sich dein Hilfscharakter den Treffer ein, sodass du nicht verletzt wirst. Für eine gewisse Zeit steht dein Hilfscharakter danach nicht mehr zur Verfügung.

## Sturz-Tauschen

Drohst du in einen Abgrund zu fallen, fällt statt deiner dein Hilfscharakter hinab und du bist erneut kampfbereit. Für eine gewisse Zeit steht dein Hilfscharakter danach nicht mehr zur Verfügung.

## Geheimtechnik

   -Taste

Führe die einzigartige Geheimtechnik deines Charakters aus.



## Erwachen

  -Taste Festhalten, bis das Erwachen-Lämpchen aufleuchtet

Wenn deine Leben-Anzeige über ein bestimmtes Maß hinaus gefüllt ist, erscheint neben deiner Chakra-Anzeige das Erwachen-Lämpchen. Sammle weiter Chakra an, damit das Erwachen-Lämpchen aufleuchtet; damit wird dieser Move freigeschaltet.



## Verbundene Geheimtechnik

    -Taste

Die verbundene Geheimtechnik wird möglich, wenn deine Sturm-Anzeige komplett gefüllt ist. Wenn du sie einsetzt, wird die Anzeige auf null zurückgesetzt. Abhängig davon, wer in deinem Team ist, könnte der letzte ausgeführte Move ein Gattai-Ogi sein.



## Erwachen-Combo



Führe ein Erwachen aus, wenn deine Sturm-Anzeige maximal gefüllt ist. Damit erwachen auf der Stelle sämtliche Mitglieder deines Teams.

Je nach Zusammensetzung deines Teams könnte dadurch eine Erwachen-Combo ausgelöst werden.



## Elementareffekte

Wirst du von einem Feuer-, Blitz- oder Wasserversteck-Move getroffen, wird ein Elementareffekt aktiv. Dadurch nimmt dein Körper kontinuierlich Schaden. Elementareffekte klingen schnell ab, wenn du einen Ninja-Move ausführst.



## Statuseffekte

Nach bestimmten Treffern, beim Gebrauch bestimmter Ninja-Werkzeuge oder beim Verlassen des Erwachens-Zustands kann sich der Status deines Charakters ändern. In diesem Fall wird unterhalb der Tauschen-Anzeige ein Statuseffektsymbol angezeigt.



## Statuseffektsymbole



	Stärke-Plus		Verteidigung-Plus		Bewegungstempo-Plus
	Stärke-Minus		Verteidigung-Minus		Bewegungstempo-Minus
	Bessere Chance auf einen Abwehrbrecher		Abnahme der Leben-Anzeige		Keine Aktion möglich
	Chakra nicht einsetzbar		Automatische Kunst des Tauschens		Erwacht Erwachen nicht möglich (nach dem Erwachen)
	Lähmung: Bewegen nicht möglich		Regenerations-tempo-Plus		Chakra-Regeneration-Geschwindigkeit-Plus/Abwehr feindlicher Shuriken
	Einfachere Steigerung der Chakra-Anzeige/ Einfachere Steigerung der Tauschen-Anzeige				

# ENDE DES KAMPFS

23

## KAMPF

### Ergebnisse

Wenn du den Kampf gewinnst, werden in diesem Bildschirm deine Kampfpunkte und das verdiente Geld angezeigt. Drücke die X-Taste, damit angezeigt wird, welche Voraussetzungen für Boni zu erfüllen sind.



Kampfpunkte-Bildschirm

Bonusvoraussetzungen-Bildschirm



### Mini-Ergebnisse



Nach Bosskämpfen in der Story werden deine Kampfpunkte in einem vereinfachten Ergebnis-Bildschirm angezeigt.



### Automatische Speicherung

Nach dem Kampf speichert das Spiel automatisch deine Fortschritte, bevor es fortgesetzt wird. Schalte die Konsole nicht aus, solange das Symbol für die automatische Speicherung zu sehen ist.



Symbol „Automatische Speicherung“

## Spielablauf im Storymodus



### Zusammenfassung

Wenn du die Story auswählst, wird eine Zusammenfassung der Story bis zu diesem Zeitpunkt angezeigt. In nachfolgenden Spielen schaltet das Spiel danach zum Storyboard weiter.

### Ereignisszene

Da bekommst du dann eine Ereignisszene zu sehen.

\*Einige Episoden bestehen ausschließlich aus Ereignisszenen.



### Kampf

Wenn du die Anforderungen des Kampfs erfüllst, schließt du die Etappe ab und schreitest im Spiel voran. Die Story enthält eine Vielzahl herausfordernder Kämpfe für dich.

### Neue Episode freigeschaltet

Nachdem du dir die Episodenergebnisse angeschaut hast, wird eine neue Episode freigeschaltet und du bekommst einen Vorschaufilm zu sehen. Wähle im Storyboard die freigeschaltete Episode aus, damit das Spiel weitergeht.



## Das Storyboard

In der Episodentafel wählst du erst eine Episode aus und dann ein Kapitel, das du spielen möchtest.

### Episodentafel

Schließe eine Episode ab, damit die nächste Episode freigeschaltet wird.



### Kapitelliste

Die Kampfsymbole zeigen dir, um welche Art von Kampf es sich handelt. Für bereits zuvor absolvierte Kapitel werden außerdem die besten Ergebnisse angezeigt.



## Chapter List Battle Icons



Boss-kampf



Freier Kampf



Mob-Kampf



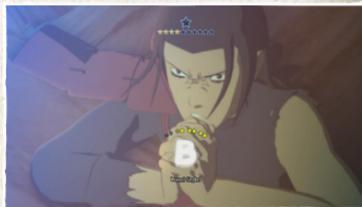
Dramatischer Kampf

Wähle ein Kapitel aus. Daraufhin erscheint ein Bestätigungsbildschirm. Triff deine Wahl und starte das Spiel.

In Bosskämpfen geht es in der Regel um mehr als nur um einfache Kämpfe. Je nach Situation tauchen auch andere Gameplay-Elemente auf.

## Interaktive Aktionen

Während des Kampfs erscheinen auf dem Bildschirm Tastendruck- oder Eingabeaufforderungen, die du korrekt ausführen musst, um erfolgreich Aktionen auszulösen.



## Nachbildaktionen

Wenn im Kampf ein Nachbild auftaucht, verwendest du den linken Stick, um die Moves nachzuvollziehen und die Aktion erfolgreich auszulösen.



## Zerstören einer Waffe

Wenn auf dem Schlachtfeld eine Waffe auftaucht, begibst du dich in den Kreis und hältst die **B**-Taste gedrückt, bis die Anzeige maximal gefüllt ist. Daraufhin kannst du die Waffe aufheben. Wenn du den finalen Schlag einer Combo gegen deinen Gegner landest und den richtigen Befehl erfolgreich eingibst, kannst du damit die Waffe deines Gegners zerstören.



## Gewaltige Feinde

Von Zeit zu Zeit siehst du dich gewaltigen Feinden gegenüber, zum Beispiel Tieren und beschworenen Wesen. Die Steuerung entspricht im Großen und Ganzen der Steuerung im normalen Kampf. Außerdem kommen Geheim- und Nachbildaktionen vor.



## MOB-KÄMPFE

Bei Mob-Kämpfen musst du dich großen Mengen von Feinden auf einmal stellen. Die Steuerung entspricht im Großen und Ganzen der Steuerung im normalen Kampf, aber du kannst durch Drücken der auf dem Bildschirm angezeigten Buttons oder Eingaben auch interaktive Aktionen auslösen.



Leben-Anzeige  
des Spielers

STORY

26

Anzahl besiegtter Gegner



Anzahl von Angriffen

# FREIES ABENTEUER

Im Freien Abenteuer kannst du ausgewählte Missionen übernehmen und die Welt von Naruto Shippuden in einer Geschichte erkunden, die nach den Ereignissen in der Haupt-Story angesiedelt ist.

## Bildschirm "Freies Abenteuer"

Beim Freien Abenteuer erscheinen diverse Anzeigen, die dich unterstützen.

### Zielanzeige

Die Zielanzeige weist auf das Ziel hin, das du erreichen musst, damit es in der Geschichte weitergeht.



### Minikarte

Die Minikarte zeigt deine aktuelle Position und Umgebung an. Drücke die **Y**-Taste, damit die Bereichskarte angezeigt wird.



## Ereignisdetails



Drücke im Freien Abenteuer die **RB**-Taste, damit dein aktueller Fortschritt sowie Informationen zum laufenden Ereignis angezeigt werden.



## Charakter wechseln

Wenn du den Abenteuermodus auswählst, gelangst du in den Bildschirm zum Wechseln des Charakters. Nachdem du den Storymodus abgeschlossen hast, kannst du diese Funktion nutzen, um die Welt von NARUTO SHIPPUDEN aus den Augen deines ausgewählten Charakters zu erkunden.

## Steuerung im Freien Abenteuer

### Bewegen

Drücke den linken Stick leicht, um zu gehen, und stärker, um zu rennen.



### Aktionen ausführen

Nähere dich einem Ziel und drücke die **B**-Taste, um Aktionen wie Reden, Zerschlagen, Aufheben, Speichern, Wandlaufen und andere auszuführen.



### Tutorial ansehen

Wird unterhalb der Minikarte ein Tutorial angezeigt, kannst du die Richtungstaste drücken, um es dir anzusehen. Auch aus dem Hauptmenü heraus kannst du dir Tutorials ansehen.



### Hauptmenü öffnen

Drücke kurz die Touchpad-Taste, damit das Hauptmenü eingeblendet wird.



# HAUPTMENÜ

28

## ABENTEUERMODUS

Drücke kurz die Menü-Taste im Freien Abenteuer, damit das Hauptmenü eingeblendet wird. Wähle unter den verfügbaren Optionen die gewünschte Aktion aus.

\*Im Verlauf des Spiels kommen weitere Optionen hinzu.



Hauptmenüliste

Hauptmenübeschreibung

### Steuerung im Freien Abenteuer

Ereignisdetails	Hier werden dein aktueller Fortschritt sowie Informationen zum aktuellen Ereignis angezeigt.
Ninja-Werkzeuge bearbeiten	Hier kannst du die Ninja-Werkzeuge bearbeiten, die du im Kampf verwendest.
Item-Liste:	Betrachte die Items, die sich gegenwärtig in deinem Besitz befinden.
Sammlung	Betrachte alle Items, die du im Lauf des Spiels erhalten hast.
Tutorial	Alle Tutorials für das Spiel werden aufgelistet.

## Reden

Mit Charakteren, über deren Kopf ein Sprechblasensymbol zu sehen ist, kannst du reden. Nähere dich einem solchen Charakter und drücke die **B**-Taste, wenn sich die Farbe des Sprechblasensymbols ändert.



## Sprechblasensymbole



Erscheint über Stadtbewohnern, mit denen du sprechen kannst.



Erscheint über Charakteren, die eine Rolle in Hinblick auf Haupt-Storyereignisse spielen.



Erscheint über Charakteren, die etwas mit Unterereignissen zu tun haben.



Erscheint über Charakteren, die in Hinblick auf Nebenquests wichtig sind.



Zeigt den Abschluss eines Menschen-helfen-Ereignisses an. Sprich mit der Person, damit du deine Belohnung erhältst.



Sprich mit dieser Person, wenn du Items erwerben willst.



## Gesprächsnavigation



Drücke die **A**-Taste, um den nächsten Schritt im Gespräch zu machen. Bei einigen Gesprächen ist es möglich, sie durch Drücken der Menü-Taste zu überspringen.



## Bereichskarte

Drücke die **Y**-Taste im freien Abenteuermodus, um die Bereichskarte zu öffnen. Dort kannst du deinen aktuellen Standort, die Position von Orten, Gebäuden und Speicherpunkt-Vogelkäfigen ablesen. Drücke die **Y**-Taste noch einmal, um zu einer weiter gefassten Karte umzuschalten.

\*In BORUTOs Geschichte sind die Speicherpunkte Sendeempfänger.



## Standortliste

Begib dich zu einem Teleport-Punkt und drücke die **B**-Taste, damit die Weltkarte erscheint.



Zeige mit dem Cursor, wohin du reisen willst, und bestätige deine Auswahl, damit du sofort dorthin gelangst.

## Gesamtkarte

Drücke in der Gesamtkarte die **Y**-Taste, um in der Liste einen Bereich auszuwählen und unmittelbar dorthin teleportiert zu werden.



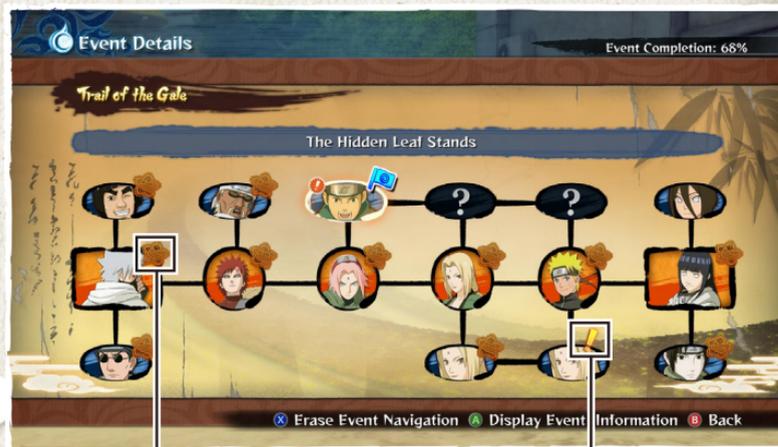
Standortliste



Hauptereignis-Ziel

# EREIGNISDETAILS

Hier siehst du die Ereignisse, die du akzeptiert hast, sowohl die in der Vergangenheit als auch die in der Gegenwart. Zeige mit dem Cursor auf ein Ereignis und drücke die **A**-Taste, damit Details zu diesem Ereignis angezeigt werden. Drücke die **X**-Taste, um die Ereignisnavigation ein- und auszuschalten.



Ereignisabschluss-Symbol

Laufendes Hauptereignis

# 31

# ABENTEUERMODUS

## Ereignisnavigation

Ereignisnavigation ist nur in Untereignissen möglich. Wenn du sie einschaltest, werden dir deine Ziele auf der Karte angezeigt.



Während du die Hauptereignisse durchspielst und Nebenquests annimmst, tauchen auf der Minikarte Ziele auf, die von einem Pfeil in Form eines Kunai ausgewiesen werden. Du kannst auch **RB**-Taste drücken, um zum Bildschirm "Ereignisdetails" zu gelangen.

# ITEM-LISTE

Hier kannst du dir die Verbrauchs-Items und die Story-bezogenen Items in deinem Inventar ansehen und sie benutzen.

## Verbrauchs-Items

Items, die dir im Kampf helfen können. Du kannst sie in Shops kaufen.



## Schlüssel-Items

Du kannst im Bandai-Warenhaus in Konoha mit Ninja-Schätzen und Sammel-Items handeln. Das Bandai-Warenhaus ist auch über die Sammlung und im Online-Kampf zugänglich.



# 32

# ABENTEUERMODUS

## Items verwenden

Navigiere mit dem Cursor durch diese Listen und wähle ein Item aus, das du benutzen willst.

\*Einige Items wie solche, die im Kampf verwendet werden, können nicht über die Itemliste benutzt werden.



## Einkaufen

Sprich mit einem Ladenbesitzer und wähle, ob du Items kaufen oder verkaufen möchtest. Wähle ein Item oder seinen Preis aus, ändere die Menge mithilfe des linken Sticks oder des Steuerkreuzes und bestätige schließlich deine Auswahl.



Hier kannst du durch die angezeigten Tutorials blättern, wenn du im Freien Abenteuer eine Richtungstaste drückst oder während du im Spiel Fortschritte machst.

## Tutorial-Hauptmenü

Das Hauptmenü enthält eine Liste von Tutorial-Kategorien. Wähle die gewünschte Kategorie aus und bestätige sie, damit es weitergeht.



## Tutorial-Untermenü

Wähle in der Liste das gewünschte Tutorial aus und bestätige deine Wahl, damit das Tutorial angezeigt wird.



# ÜBERBLICK

In diesem Modus kannst du die Ereignisse von "Boruto: Naruto the Movie" noch einmal erleben. Im Abschnitt über den Abenteuermodus auf Seite 24 findest du die Anleitungen für die Steuerung und das Spiel.

## Hauptmenü

Genau wie im Abenteuermodus kannst du auch in der freien Bewegung die Menü-Taste drücken, um das Hauptmenü zu öffnen. Das Hauptmenü gibt dir Zugang zu allen anderen Menüs.



34

# BORUTOS GESCHICHTE

## Inhalte des Hauptmenüs

<b>Hauptereignis - Info</b>	Die Geschichten von Hauptereignissen noch einmal ansehen, alte Kämpfe noch einmal ausfechten.
<b>Untereignis-Details</b>	Inhalt des Untereignisses bestätigen.
<b>BORUTOs zehn Aufgaben</b>	Fortschritte beim Abschluss von BORUTOs zehn Aufgaben betrachten.
<b>Ninja-Werkzeuge bearbeiten</b>	Die Ninja-Werkzeuge bearbeiten, die du im Kampf verwenden möchtest.
<b>Item-Liste</b>	Items betrachten, die sich gegenwärtig in deinem Besitz befinden.
<b>Sammlung</b>	Alle Items betrachten, die du im Lauf des Spiels erhalten hast.
<b>Tutorial</b>	Alle Tutorials für das Spiel werden aufgelistet.

## HAUPTEREIGNIS-INFO

Hier kannst du deine aktuellen Fortschritte anzeigen lassen und Kapitel und Kämpfe noch einmal spielen, die du bereits abgeschlossen hast. Bewege den Cursor auf eine abgeschlossene Episode und wähle anschließend das Kapitel aus, das du noch einmal spielen möchtest. Episoden-Kapitel beginnen mit Filmsequenzen und Kampf-Kapitel beginnen mit Kämpfen.

### Kampf-Kapitel-Symbole

Es gibt drei Arten von Kampf-Kapiteln. Jede Art verfügt über ein anderes Symbol.



**Bosskampf**



**Freier Kampf**



**Dramatischer Kampf**

35

## BORUTOS GESCHICHTE

### Punkte

Hier kannst du deinen Rekord aus Hauptereigniskämpfen anzeigen lassen.



## UNTEREREIGNIS-DETAILS

Hier kannst du dir deine laufenden Unterereignisse und alle Unterereignisse ansehen, die du bis jetzt abgeschlossen hast. Bewege den Cursor auf einen Nebenquest und drücke **A**-Taste, damit die entsprechende Info angezeigt wird. Drücke die **X**-Taste, um eine Ereignisnavigation entweder zu "Starten" oder zu "Löschen".

### Ereignis-Symbole

Wenn du ein Unterereignis akzeptierst, wird im freien Abenteuermodus rechts oben auf dem Bildschirm ein Ereignis-Symbol eingeblendet, das anzeigt, wie viele laufende Unterereignisse du hast. Du kannst **RB**-Taste drücken, wenn dieses Symbol zu sehen ist, um den Bildschirm "Unterereignis-Details" zu öffnen.

36

BORUTOS GESCHICHTE



## NOCH MAL VERSUCHEN

Wenn du einen Kampf verlierst, gelangst du in den Bildschirm "Noch mal versuchen". In BORUTOS Geschichte kannst du zwischen zwei verschiedenen Methoden für einen Neuersuch auswählen. Halte den linken Stick oder das Steuerkreuz in die entsprechende Richtung gedrückt und drücke **A**-Taste, um die gewünschte Auswahl zu treffen.

### Lodernder Kampfgeist

Nimm den Kampf bei voller Gesundheit und mit verstärktem ANGR wieder auf, während die Gesundheit deines Gegners beeinträchtigt bleibt.



### Unbezwingbar

Nimm den Kampf bei voller Gesundheit und mit verstärkter VT wieder auf, während die Gesundheit deines Gegners beeinträchtigt bleibt.



37

BORUTOS GESCHICHTE

# SAMMLUNGSMENU

Über dieses Menü hast du die Möglichkeit, Sammel-Items zu tauschen sowie die Items, die du bisher gesammelt hast, anzusehen und zu bearbeiten. Wähle unter den verfügbaren Optionen der Sammlung die gewünschte Aktion aus.



Sammlungsmenüliste

Sammlungsmenübeschreibung

38

SAMMLUNG

## Sammlungsmenü

Bandai-Warenhaus	Hier kannst du Sammel-Items kaufen, verkaufen oder eintauschen.
Passende Stimme	Hör dir die passenden Stimmen an, die im Spiel verwendet werden.
Ninja-Info-Karten-Bild	Betrachte die Bilder, mit denen du deine Ninja-Info-Karte verschönern kannst.
Titel	Sieh dir die Titel an, die du auf deine Ninja-Info-Karte setzen kannst.
Ninja-Info-Karten-Design	Sieh dir die Rahmen an, die für deine Ninja-Info-Karte zur Verfügung stehen.
Tauschen-Item	Sieh dir an, mit welchen Tauschen-Items du Charaktere ausstatten kannst.
Finisher-Bild	Sieh dir die Finisher-Bilder der Spielcharaktere an.

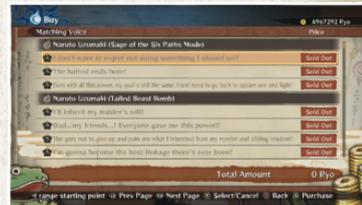
## Bandai-Warenhaus

Im Shop-Menü kannst du dich für Kaufen oder Verkaufen entscheiden oder Ninja-Schätze gegen Sammel-Items eintauschen. Triff deine Wahl und du gelangst in den Item-Auswahlbildschirm.



## Passende Stimme

Wähle in der Liste die passende Stimme aus, die du gern hören möchtest. Drücke die X-Taste, um sie dir anzuhören.



## Großeinkauf/Großtausch

Wenn du mehrere Items auf einmal erwerben möchtest, drücke **RT**-Taste und die **Y**-Taste, um mit der Auswahl zu beginnen. Bewege den Cursor, um die gewünschten Items auszuwählen, drücke **RT**-Taste und die **Y**-Taste noch einmal und drücke anschließend zur Bestätigung die **A**-Taste. Wähle beim Tauschen von Ninja-Schätzen die zu tauschenden Items aus und setze ein Häkchen in das Kontrollkästchen. Du kannst auch mehrere Items auf einmal verkaufen, indem du die Anzahl einträgst, die du verkaufen möchtest.



## Ninja-Info-Karten-Bild

Wähle mit dem Cursor ein Ninja-Info-Karten-Bild aus. Daraufhin erscheint rechts im Bildschirm eine Vorschau deiner Ninja-Info-Karte mit dem ausgewählten Bild. Drücke die X-Taste, um ein Sortierfenster zu öffnen, in dem du die Reihenfolge in der Liste verändern kannst.



## Titel

Bewege den Cursor, um durch die verfügbaren Titel zu blättern. Drücke die Tasten **LT**-Taste oder **RT**-Taste zum Wechseln von Titel 1 und Titel 2.



## Tauschen-Item

Bewege den Cursor, um durch die verfügbaren Items zu blättern. Wenn du mit dem Cursor auf ein Tauschen-Item zeigst, erscheint rechts im Bildschirm eine Vorschau dieses Items.



## Ninja-Info-Karten-Design

Wähle mit dem Cursor ein Ninja-Info-Karten-Design aus. Daraufhin erscheint rechts im Bildschirm eine Vorschau deiner Ninja-Karte mit dem ausgewählten Design.



## Finisher-Bild

Wähle in der Liste das Finisher-Bild aus, das du ansehen möchtest, und drücke die **A**-Taste, um es zu spielen.



# ONLINE-KAMPF-HAUPTMENÜ



## ONLINE-KAMPF

Wähle im Online-Kampf-Hauptmenü den gewünschten Spieltyp aus. Folge der Button-Anleitung am unteren Bildschirmrand, um dir deine Kampfaufzeichnung anzusehen und die passende Stimme abzuspielen.

- \* Damit du online spielen kannst, musst du über einen Xbox Live Gold-Account verfügen.
- \* Sobald du deine Online-Anmeldung abgeschlossen hast, kannst du in den Genuss eines Anmeldebonus dafür kommen, dass du dich einmal täglich anmeldest.



### Nur für beschränkte Zeit verfügbare Ereignisse



Wähle oben im Menü die Option "Nur für beschränkte Zeit verfügbares Ereignis" aus, damit die Ereignisse angezeigt werden, die nur für beschränkte Zeit verfügbar sind. Wähle in der Liste das Ereignis aus, das du spielen möchtest, und bestätige anschließend, um anzufangen.



### Optionen im Online-Kampf-Hauptmenü

<b>Online-Menü</b>	Wähle einen Spielmodus aus und kämpfe online.
<b>Charakter anpassen</b>	Füge Charakterzubehör hinzu oder entferne es und nimm verschiedene Bearbeitungen vor.
<b>Voreinstellung</b>	Speichere die Charaktere, die du im Kampf verwenden willst, im Voraus.
<b>Ninja-Info-Karten-Menü</b>	Sieh dir deine verfügbaren Ninja-Info-Karten-Teile an, gestalte deine eigene Karte individuell und sieh dir die Karten an, die du mit anderen getauscht hast.
<b>Im Bingo Book nachsehen</b>	Sieh dir die aktuellen Bestenlisten an.
<b>Warenhaus</b>	Erwirb Sammel-Items. Hier erfährst du Näheres.
<b>Bestenlisten</b>	Sieh dir die aktuellen Bestenlisten an.

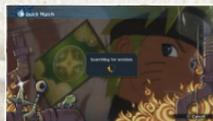
Wähle unter den verfügbaren Optionen des Kampfmenüs den gewünschten Kampfmodus aus. Danach kannst du deine Sitzung im nächsten Untermenü konfigurieren.



## Kampfmenü-Optionen

<b>Rängekampf</b>	Kämpfe mit Spielern rund um die Welt um Bestenlistenruhm.
<b>Spielerkampf (Mitspieler-Suche)</b>	Kämpfe Mann gegen Mann mit Einstellungen deiner Wahl.
<b>Liga</b>	Kämpfe gegen andere Spieler in einem Meisterschaftswettkampf im Rundenformat.
<b>Turnier</b>	Kämpfe gegen andere Spieler in einem Meisterschaftsturnier.
<b>Endlos</b>	Kämpfe gegen eine niemals endende Reihe von Gegnern und versuche, die längste Siegserie einzufahren.

## Sitzungseinstellungen



### Schnelle Suche

Suche nach verfügbaren Sitzungen, ohne irgendwelche Bedingungen festzulegen.

### Suche nach Sitzungen

Suche nach verfügbaren Sitzungen, die festgelegten Bedingungen entsprechen. Die verfügbaren Suchbedingungen hängen davon ab, welche Art von Kampf du ausgewählt hast.



### Sitzung anlegen

Definiere Einstellungen, lege eine Sitzung an und warte auf Gegner. Du kannst auch Freunde in deine Sitzungen einladen, sofern du dich nicht für ein Ranglisten-Spiel (einen Rängekampf) entschieden hast.



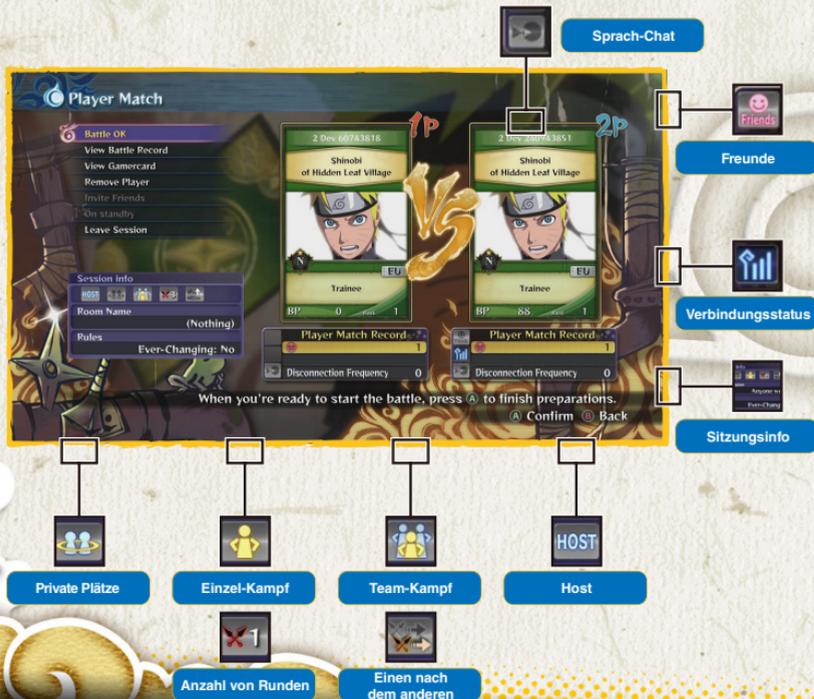
## ✘ Sitzung suchen ✘

Sobald du über die Suche nach Sitzungen einen Gegner gefunden hast, gelangst du in den Bildschirm mit den Suchergebnissen. Wähle einen Gegner aus und du gelangst in den Lobby-Bildschirm.



# DIE LOBBY

Wähle unter den verfügbaren Menüoptionen des Raums die gewünschte Aktion aus. Der Lobby-Bildschirm bietet dir diverse Daten an, um dir die Sache zu erleichtern.



## Raumenü-Optionen

<b>Kampf OK</b>	Beginne mit den Kampfvorbereitungen. Nachdem im Endlos-Modus beide Spieler ihr "Kampf OK" gegeben haben, gelangen sie zur Kampfvorbereitung. *In Turnieren kann diese Option nur bei 3 oder mehr Spielern ausgewählt werden.
<b>Kampfaufzeichnungen anzeigen</b>	Die Kampfaufzeichnung von dir und deinem Gegner wird angezeigt.
<b>Profil anzeigen</b>	Das Profil deines Gegners wird angezeigt.
<b>Spieler entfernen</b>	In Sitzungen, die du erstellt hast, kannst du auf diese Option zurückgreifen, um Spieler aus deiner Lobby zu werfen.
<b>Freund einladen</b>	Lade einen Spieler aus deiner Freundesliste zum Kampf ein.
<b>In Bereitschaft</b>	Freien Kampf spielen, während du auf einen Gegner wartest. *Diese Menüoption steht nur in Rängekämpfen und Spielerkämpfen zur Verfügung.
<b>Sitzung verlassen</b>	Verlasse die Lobby und kehre zurück ins Untermenü "Online-Kampf".

# KAMPFABLAUF

44

## ONLINE-KAMPF



### Charakterauswahl

Wähle deinen Charakter aus, bevor die Zeit abgelaufen ist.

### Schauplatz wählen

Wenn du der Host bist, wählst du den Schauplatz aus, an dem gespielt wird.



Im Liga- oder Turnierkampf kann der Host die Kampfanzugstabelle anpassen.



### Kampf

Bestreite deinen Kampf.

### End of Battle

Was nach dem Kampf passiert, hängt vom gewählten Modus ab.



## Ranglisten-Kampf

### Spielerkampf (Mitspieler-Suche)

Das Spiel zeigt zunächst die Ergebnisse und dann das „Ende des Kampfs“-Menü an.

### Liga

Sobald alle Kampfergebnisse bekannt gegeben worden sind, wechselt das Spiel zurück zur Ligatabelle. Gibt es einen geteilten ersten Platz am Ende der Liga, wird ein Entscheidungskampf angesetzt, der über den Champion entscheidet.

### Turnier

Das Spiel kehrt zur Turniertabelle zurück, wo Kampfergebnisse in der Rangfolge von oben nach unten angezeigt werden.

### Endlos

Kämpfe gegen eine niemals endende Reihe von Gegnern und versuche, die längste Siegserie einzufahren.



## Charakter anpassen

Du kannst pro Charakter bis zu drei Anpassungen erstellen und speichern.



## Voreinstellung

Du hast die Möglichkeit, noch vor Spielstart ein Team zusammenzustellen. Wähle in der Charakterliste den Anführer sowie Hilfsmitglieder nach Wunsch aus.



## Typen anpassen



### Tausch-Auswahl

Wähle das Item aus, in das bei Ausführung von Kunst des Tauschens getauscht werden soll.  
\*Nicht alle Charaktere kommen in den Genuss dieser Möglichkeit.

### Finisher

Wähle dein Finisher-Bild aus.

Hier kannst du dir deine eingetauschten Ninja-Info-Karten ansehen und auch deine eigene Karte bearbeiten.



## Ninja-Info-Karten ansehen

Sieh dir die Ninja-Info-Karten an, die du von Online-Gegnern gesammelt hast. Wähle die Karte aus, die du dir ansehen möchtest. Mit den Tasten **LB** und **RB** kannst du eine Sortierung vornehmen.



- \*Du kannst bis zu 300 Ninja-Karten haben. Sobald du diese Grenze überschreitest, wird deine jeweils älteste Karte mit der jeweils neuen überschrieben.
- \*Du kannst allerdings Ninja-Info-Karten sperren, damit sie nicht überschrieben werden. Du kannst bis zu 100 Ninja-Karten sperren.

## Ninja-Info-Karte bearbeiten



## Ninja-Info-Karten-Bild bearbeiten

Sieh dir die Ninja-Info-Karten deines Online-Gegners an. Drücke die **LB**-Taste oder **RB**-Taste, um dich von Seite zu Seite zu bewegen. Mit der **Y**-Taste kannst du sie sortieren.

## Titel bearbeiten

Wähle die Titel aus, die auf deiner Ninja-Info-Karte angezeigt werden sollen. Drücke die Tasten **LT**-Taste oder **RT**, um zwischen den Registerkarten für Titel 1 und Titel 2 zu wechseln.



## Ninja-Info-Karten-Design bearbeiten

Wähle das Design aus, das deine Ninja-Info-Karte zieren soll.



## Passende Stimme bearbeiten

Wähle die passende Stimme aus, die du verwenden möchtest.



# BINGO BOOK

Du kannst dir Belohnungen verdienen, indem du online gegen Bingo-Book-Charaktere kämpfst. Dein Bingo Book wird einmal täglich aktualisiert.



## Im Bingo Book nachsehen

Sieh dir an, welchen Charakteren du dich heute im Kampf stellen sollst. Wähle einen Charakter aus, um dir anzusehen, welche Belohnungen du bekommen kannst, wenn du gegen ihn kämpfst.



## Abschluss-Belohnungen ansehen

Sieh dir die verfügbaren Belohnungen an, die je nach deinen Abschlüssen unterschiedlich ausfallen.



Hier kannst du dir die Bestenlisten ansehen, die durch die im Ranglisten-Spiel verdienten Kampfpunkte (KP) bestimmt werden. Drücke die **A**-Taste, um die Bedingungen für die Bestenlisten-Anzeige zu ändern.



## Optionen im Bestenlisten-Bildschirm



### Deinen Rang anzeigen

Verwende **LB**-Taste und **RB**-Taste, um zwischen Gesamt-Bestenlisten, regionalen Bestenlisten und Freunde-Sortierung zu wechseln.

## Arten von Bestenlisten

Mit den Tasten **LB** und **RB** schaltest du zwischen Sortierungen der Bestenliste nach Gesamtstatistik, Statistik nach Bereich oder nur nach Freunden um.



### Kampfaufzeichnungen anzeigen

Wähle in der Bestenliste einen Spieler aus und drücke die **X**-Taste, um die Kampfaufzeichnung dieses Spielers anzeigen zu lassen.



# FREIER-KAMPF-MENÜ

Wähle im Freier-Kampf-Menü den Kampfmodus aus, in dem du spielen willst.



Button-Anleitung

### Optionen im Freier-Kampf-Menü

VS-Duell	Ein normaler Kampf zwischen zwei Gegnern
Turnier	Ein Meisterschaftswettkampf im Turnierformat mit Beteiligung von vier bis acht Mitspielern.
Liga	Ein Meisterschaftswettkampf im Rundenformat.
Überleben	Ein Meisterschaftswettkampf im Ausscheidungsformat, bei dem deine Gesundheit abhängig vom nach dem Kampf erreichten Rang wiederhergestellt wird.
Training	Du übst den Kampf unter Bedingungen nach deinen Wünschen.
Charakter anpassen	Du bearbeitest Tauschen-Items und Finisher-Bilder.
Voreinstellung	Speichere die Charaktere, die du im Kampf verwenden willst, im Voraus.

## Spielablauf im VS-Duell



## VS-Duell-Einstellungen

Bewege den Cursor und benutze den linken Stick oder das Steuerkreuz, um die Einstellungen zu ändern.

## Vorbereitung auf den Kampf

Wähle die Charaktere und den Schauplatz für den Kampf aus.



## Kampf-Startbildschirm

Das Spiel zeigt zunächst die Ergebnisse und dann das „Ende des Kampfs“-Menü an. Wähle unter den verfügbaren Optionen die gewünschte Aktion aus.

## ✕ Ende des Kampfs ✕

Das Spiel zeigt zunächst die Ergebnisse und dann das „Ende des Kampfs“-Menü an. Wähle unter den verfügbaren Optionen die gewünschte Aktion aus.



## Spielablauf im Turnier



### Turniereinstellungen

Bewege den Cursor und benutze den linken Stick oder das Steuerkreuz, um die Einstellungen zu ändern.

## Varianten-Turnier



### Vorbereitung auf den Kampf

Wähle in den Turniereinstellungen das Varianten-Turnier aus. Damit ändern sich die Kampfbedingungen von Kampf zu Kampf. Sobald alle Spieler (beginnend mit S1) einen Charakter ausgewählt haben, zeigt das Spiel die Turniertabelle an. Daraufhin wählst du den Schauplatz aus, an dem gespielt werden soll.

### Steuerung in der Turniertabelle

Drücke die **X**-Taste, um zwischen SPIELER und COM(PUTER) umzuschalten. Drücke die **RD**-Taste und wähle zwei Spieler aus, die dann ihre Positionen in der Tabelle miteinander tauschen.



### Kampf-Startbildschirm

Sobald der Ladevorgang beendet ist, beginnt der Kampf. Handelt es sich um ein Varianten-Turnier, beginnt der Ladevorgang, nachdem die nächsten Kampfbedingungen eingestellt worden sind.



### Ende des Kampfs



Das Spiel zeigt zunächst die Ergebnisse an und fügt sie dann in die Turniertabelle ein. Nach Ende des Turniers wird der Bildschirm mit den abschließenden Ergebnissen angezeigt. Drücke die **A**-Taste, um ins Menü „Freier Kampf“ zurückzukehren.



## Spielablauf im Liga-Kampf



### Liga-Einstellungen

Bewege den Cursor und benutze den linken Stick oder das Steuerkreuz, um die Einstellungen zu ändern.

### Freier-Kampf-Liga

Wähle in den Liga-Einstellungen die Freier-Kampf-Liga aus, um einen normalen Meisterschaftswettkampf im Rundenformat auszurichten.

### Varianten-Turnier

Wähle in den Liga-Einstellungen das Varianten-Turnier aus. Daraufhin ändern sich die Kampfbedingungen von Kampf zu Kampf.

### Herausforderung-Liga

Wähle in den Liga-Einstellungen die Herausforderung-Liga aus. Daraufhin wirst du aufgefordert, einen Rang und einen Kurs auszuwählen. Nach dem Sieg in einem Kurs werden jeweils neue Ränge freigeschaltet.



### Vorbereitung auf den Kampf

Sobald die Charakerauswahl (beginnend mit S1) abgeschlossen ist, zeigt das Spiel die Ligatabelle an. Daraufhin wählst du den Schauplatz aus, an dem gespielt werden soll.

### Steuerung in der Ligatabelle

Drücke die **X**-Taste, um zwischen SPIELER und COM(PUTER) umzuschalten. Drücke die **RB**-Taste und wähle zwei Spieler aus, die dann ihre Positionen in der Tabelle miteinander tauschen.



### Kampf-Startbildschirm

Sobald der Ladevorgang beendet ist, beginnt der Kampf. Handelt es sich um eine Varianten-Liga, beginnt der Ladevorgang, nachdem die nächsten Kampfbedingungen eingestellt worden sind.



### Ende des Kampfs



Das Spiel zeigt zunächst die Ergebnisse und fügt sie dann in die Ligatabelle ein. Nach Ende der Liga wird der Bildschirm mit den abschließenden Ergebnissen angezeigt. Drücke die **A**-Taste, um ins Menü „Freier Kampf“ zurückzukehren.



## Spielablauf beim Überleben



### Überleben-Einstellungen

Bewege den Cursor und benutze den linken Stick oder das Steuerkreuz, um die Einstellungen zu ändern.

### Überleben-Fähigkeitengrenze

Wähle in den Überleben-Einstellungen die „Überleben-Fähigkeitengrenze“ aus. Daraufhin wirst du aufgefordert, einen Rang und einen Kurs auszuwählen. Bewältige alle Kurse, damit neue Ränge freigeschaltet werden.



### Vorbereitung auf den Kampf

Wähle einen Charakter aus. Näheres dazu findest du auf Seite 9.



### Kampf-Startbildschirm

Kämpfe beginnen, nachdem der Ladevorgang abgeschlossen ist. Im Ultimativen Überleben beginnen Kämpfe, nachdem das Kampfvorgaben-Roulette entsprechende Auswahlen getroffen hat.

## Ende des Kampfs

- Wenn deine **Leben-Anzeige** auf null sinkt.
- Wenn du bei „**Überleben-Fähigkeitengrenze**“ alle Gegner besiegt hast.

Gewinne einen Kampf im Überleben-Modus, damit du je nach den Ergebnissen des Kampfs Gesundheit zurückgewinnst.



## Spielablauf im Training



### Trainingseinstellungen

Bewege den Cursor und benutze den linken Stick oder das Steuerkreuz, um die Einstellungen zu ändern.

### Kampftraining

Wähle in den Trainingseinstellungen „Kampftraining“ aus, damit eine Trainingsliste angezeigt wird. Wähle das von dir gewünschte Training aus und du gelangst in den Kampf-Startbildschirm.



### Kampf-Startbildschirm

Sobald der Ladevorgang beendet ist, beginnt der Kampf.

## Freies Training

Trainiere den Kampf und stelle dafür unterschiedliche Bedingungen ein. Du kannst Einstellungen ändern, indem du das Pausenmenü öffnest und die Option „Trainingseinstellungen“ auswählst. Wähle mit dem Cursor die Option aus, die du ändern möchtest, und verwende anschließend den linken Stick oder das Steuerkreuz, um die Option zu ändern.



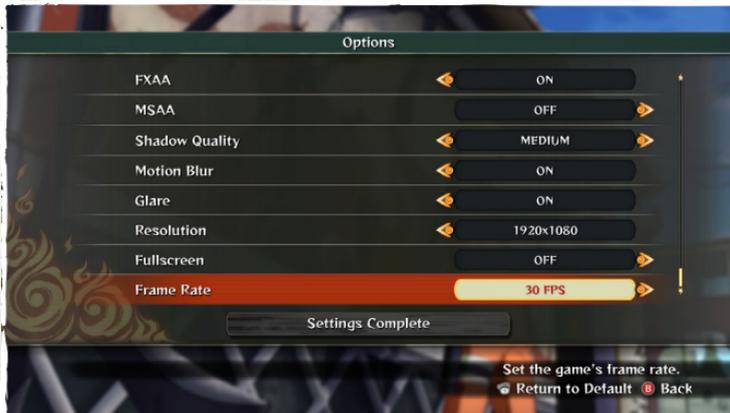
## Kampftraining

Du übst die Grundlagen des Kampfs. Führe die auf dem Bildschirm gezeigten Moves aus, um im Training voranzuschreiten. Nachdem du das Training abgeschlossen hast, wird das „Ende des Trainings“-Menü angezeigt.



# OPTIONENMENÜ

Hier kannst du die Spieloptionen anpassen. Wähle die Optionen aus, die du anpassen möchtest. Drücke die Ansicht-Taste, um die Optionen auf Standardeinstellungen zurückzusetzen. Wenn du alles erledigt hast, wählst du "Einstellungen abgeschlossen" aus.



# OPTIONEN

## Optionensteuerung



### Steuerungseinstellungen

Hier kannst du die im Kampf und anderswo verwendeten Tasten ändern. Wähle das Steuerungselement aus, das du ändern möchtest, und drücke anschließend die Taste, die du mit der ausgewählten Aktion verknüpfen möchtest. Verwende den linken Stick oder das Steuerkreuz, um deine Vibrationseinstellungen zu ändern.

### Rückwärtskamera

Wähle diese Option mit dem Cursor aus und benutze den linken Stick oder das Steuerkreuz, um zwischen vier Arten von Kamerasteuerung zu wechseln.



### Lautstärkeinstellungen

Wähle mit dem Cursor einen Lautstärketyp aus und verwende den linken Stick oder das Steuerkreuz, um die Lautstärke anzupassen.



### Untertitelanzeige

Wähle diese Option mit dem Cursor aus und verwende den linken Stick oder das Steuerkreuz, um auszuwählen, ob Untertitel angezeigt werden sollen oder nicht.





## CUSTOMER SERVICE SUPPORT

<b>Australia</b>	1902 26 26 26	\$2.48/min (may change without notice)	au.support@bandainamcoent.com.au
<b>België</b>		Support en français: Support in English:	fr.support@bandainamcoent.eu customerserviceuk@bandainamcoent.eu
<b>Deutschland</b>	Technische: 0900-1-771 882 Spielehilfe: 0900-1-771 883	1,24€/min aus dem dt. Festnetz Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
<b>España</b>	+34 902 10 18 67	Lunes a jueves: 09.00 – 18.00 Viernes: 09.00 – 14.00	es.support@bandainamcoent.eu
<b>Ελλάδα</b>	+30 210 60 18 800	Αστική Χρέωση Δευτέρα - Παρασκευή: 09.00-17.00	gr.support@bandainamcoent.eu
<b>France</b>	0825 15 80 80 0,19€/min Lundi-Samedi: 10.00>20.00 non stop	Support Technique CS80238 33612 GESTAMP	fr.support@bandainamcoent.eu
<b>Italia</b>			it.support@bandainamcoent.eu
<b>Nederland</b>		Support in English:	customerserviceuk@bandainamcoent.eu
<b>New Zealand</b>	0900 54263	\$1.99/min (may change without notice)	au.support@bandainamcogames.eu
<b>Nordic Countrie Nederland</b>	Sveaften Norge Finland Denmark	Support in English:	customerserviceuk@bandainamcoent.eu
<b>Österreich</b>	Technische: 0900-400 654 Spielehilfe: 0900-400 655	€1.35€/min Montag-Samstag: 14.00 - 19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
<b>Portugal</b>	+34 902 10 18 67	Segunda a Quinta: 09.00 – 18.00 Sexta Feira: 09.00 – 14.00	pt.support@bandainamcoent.eu
<b>Schweiz</b>	Technische: 0900-429200 Spielehilfe: 0900-770780	2,00 CHF/min Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
<b>Singapore</b>	+65 6538 9724		support@bandainamcoent.asia
<b>United Kingdom</b>		Monday - Friday: 09:00 - 18:00 GMT	customerserviceuk@bandainamcoent.eu

Please visit  
**[www.bandainamcoent.eu/support](http://www.bandainamcoent.eu/support)**  
For the full list of support contacts