



© 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.

Gracias por comprar NARUTO SHIPPUDEN™: Ultimate Ninja® STORM 4 – ROAD TO BORUTO de Bandai Namco Entertainment Inc. para tu sistema. Antes de jugar, lee este manual de instrucciones y sigue las advertencias y precauciones.

Índice

■ Información básica	04
■ Controles básicos	06
■ Controles de teclado	08
■ Empezar a jugar	09
■ Combate	11
■ Modo Historia	24
■ Modo Aventura	27
■ Historia de BORUTO	34
■ Colección	38
■ Combate en línea	41
■ Combate libre.....	49
■ Opciones.....	55



La batalla por el futuro ha terminado y soplan vientos de cambio en el mundo de los ninjas. Ahora que la enorme agitación de la Cuarta Guerra Ninja ha quedado atrás, los ninjas siguen adelante con sus vidas. Tras la ardua victoria, una nueva generación empieza a tomar forma. Pero aunque los tiempos han cambiado, hay cosas que siguen igual. El camino ninja se sigue transmitiendo con la misma rectitud y firmeza de siempre.

¡La interminable guerra ninja llega a su fin!

¡Experimenta el mundo de NARUTO SHIPPUDEN!

¡Experimenta Boruto: Naruto the Movie!

¡Tras una ardua lucha por conseguir la paz, se empieza a gestar una nueva historia!

¡Adéntrate en el mundo de los ninjas tras la Cuarta Guerra Ninja!

¡Disfruta de una gran variedad de combates en línea!

¡Pon a prueba tu habilidad contra jugadores de todo el mundo!

¡Enfréntate a otros y lucha en torneos, ligas y más!

¡Crea el grupo de tus sueños en el modo Combate libre!

NOTA

INFORMACIÓN BÁSICA



Nota 1

En el menú de opciones, al que puedes acceder desde la pantalla de selección de modo de juego, puedes configurar la resolución, FXAA, MSAA, el efecto destello, VSync, el difuminado de movimiento, la calidad de las sombras y la velocidad de cuadro.

Nota 2

Para habilitar el mando, tienes que volver a la pantalla de inicio y pulsar cualquier botón. A partir de ahí, solo podrás usar el mando. Solo uno de los métodos de control (teclado/mando) estará activo al mismo tiempo durante el juego.

Nota 3

este título es compatible con los mandos de PC. Los mandos de PC funcionan de manera similar al Mando Xbox 360 en modo X-Input. En este modo, las indicaciones de los botones siempre aparecerán como iconos del Mando Xbox 360, sea cual sea el dispositivo utilizado. Los controles no pueden personalizarse en este modo. Pulsa la tecla "Retrosceso" en la pantalla de selección de modo de juego para acceder a los ajustes del teclado. Este título también es compatible con el mando de Steam, que funciona de forma similar al Mando Xbox 360.

Nota 4

los mandos de PC también se pueden usar como dispositivos Direct-Input en este modo, y puedes personalizar los controles.

NOTA

Dispositivo de control	Controles personalizables
Teclado	Sí
Xbox 360	Sí
Xbox One	Sí
Mando de Steam	Sí

Instalación de Steam

Al comprar "NARUTO SHIPPUDEN: Ultimate Ninja STORM 4 – ROAD TO BORUTO" en la tienda de Steam, el juego aparecerá automáticamente en tu lista de contenido descargable. Haz clic en NARUTO SHIPPUDEN: Ultimate Ninja Storm 4 para que aparezca la página del juego.

(Para asegurarte de que la extensión esté instalada, marca la casilla correspondiente en la lista de contenido descargable o en la pestaña de contenido descargable de las propiedades del juego).

INFORMACIÓN BÁSICA

Nota

Este juego también es compatible con teclado y mando de PC, además del Mando Xbox 360 para Windows. Puedes asignar las teclas a los controles que desees en el juego mediante el menú de ajustes de teclado. Este juego también es compatible con un mando de PC, que funciona de forma similar al Mando Xbox 360 para Windows, si bien las indicaciones de los botones siempre aparecerán como iconos del Mando Xbox 360, sea cual sea el dispositivo utilizado. Asimismo, hay opciones de vídeo para configurar la resolución deseada, el supermuestreo y el modo ventana. Las opciones de vídeo están en el menú de opciones, al que se accede desde la pantalla de selección de modo de juego.

Los datos del juego se guardarán automáticamente al final de una historia. También puedes guardar en la pantalla de selección de modo de juego, así como en puntos de guardado en el modo Aventura.

*Debes tener al menos 150 KB de espacio libre para guardar.

MANDO XBOX 360

6 CONTROLES BÁSICOS

Botón **X**: Shuriken
Mantener botón **Y**: Carga de chakra
Botón **B**: Ataque
Botón **B** (repetidas veces): Combo
Botón **A**: Saltar
Botón **A** + **A** (con rapidez): Carrera ninja
Stick izquierdo + botón **A**: Movimiento ninja (mientras saltas)

X mientras te mueves:
Shuriken en movimiento

Fase 1

Fase 2



MANDO XBOX 360

CONTROLES BÁSICOS

Seleccionar/confirmar

Stick izquierdo/mando de dirección	Seleccionar opción
Botón B	Cancelar/atrás
Botón A	Confirmar/omitir mensajes
Botón Menú	Omitir películas
Botón Vista	Ajustes de teclado/Volver a pantalla de selección de modo de juego

Combate

Stick izquierdo	Moverse
Mando de dirección	Usar objetos
Botón B	Golpe
Botón A	Saltar (pulsar de nuevo en el aire para doble salto)
Botón X	Shuriken
Botón Y	Carga de chakra (mantener para cargar chakra)
Stick derecho	Cambiar líder
LB	Técnica ninja de refuerzo
RB	Técnica ninja de refuerzo
LT	Técnica del cambiazo
RT	Guardia
Botón Menú	Menú de pausa

Aventura (modo Aventura libre)

Stick izquierdo	Moverse
Botón B	Acción (hablar, romper, investigar, etc.)
Stick derecho	Mover la cámara (si está disponible en la zona)
RS	Reiniciar la cámara (si está disponible en la zona) *RS = clic en stick derecho
Botón Menú	Menú principal

*Los botones mostrados son los predeterminados del juego.

CONTROLES DE TECLADO

CONTROLES DE TECLADO

8

Seleccionar/confirmar

Teclas W, A, S, D	Teclas de dirección
Tecla =	Cancelar/atrás
Tecla Intro	Omitir películas
Tecla Retroceso	Ajustes de teclado/Volver a pantalla de selección de modo de juego
Tecla L	Confirmar/Omitir mensajes

Combate

Teclas W, A, S, D	Moveirse
Teclas de dirección	Usar objetos de combate
Tecla =	Golpear
Tecla L	Saltar (pulsar de nuevo en el aire para doble salto)
Tecla K	Shuriken
Tecla O	Carga de chakra (mantener para cargar chakra)
Teclas 4, 6	Cambiar de líder
Tecla Q	Técnica ninja de refuerzo
Tecla P	Técnica ninja de refuerzo
Tecla E	Técnica del cambiazo
Tecla I	Guardia
Tecla Intro	Menú de pausa

Aventura (modo Aventura libre)

Teclas W, A, S, D	Moveirse
Tecla =	Acción (hablar, romper, investigar, etc.)
Teclas 8, 4, 2, 6	Mover cámara (si está disponible en la zona)
Tecla H	Reiniciar la cámara (si está disponible en la zona)
*Tecla H =	Clic en stick derecho

*Los botones mostrados son los predeterminados del juego.

SELECCIONAR UN MODO DE JUEGO

Pulsa el botón **A** en la pantalla de inicio para seleccionar un modo de juego. Cuando elijas un modo de juego, la partida comenzará. También puedes usar los botones de la guía en la parte inferior de la pantalla para guardar datos o modificar las opciones.



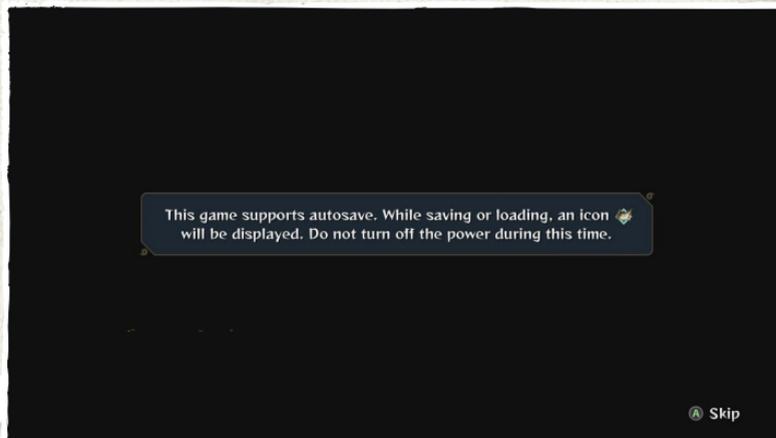
Guía de botones

Modos de juego

Historía	experimenta los acontecimientos de la historia de Naruto Shippuden.
Aventura	recorre el mundo de Naruto Shippuden en una historia que tiene lugar tras el modo historia principal.
Colección	mira los objetos que has obtenido y otros datos de juego.
Combate online	combate contra adversarios de todo el mundo mediante tu conexión de red.
Combate libre	crea y disputa un combate de tu elección.

GUARDAR

Los datos del juego se guardarán automáticamente al final de una historia. También puedes guardar en la pantalla de selección del modo de juego, así como en los puntos de guardado del modo aventura.



*Debes tener al menos 150 KB de espacio libre para guardar.

10

EMPEZAR A JUGAR

Guardado manual

Pantalla de selección de modo

pulsa el Botón Menú en la pantalla de selección de modo para guardar.



Aventura suprema

puedes guardar la partida en los puntos de guardado de la Aventura.



Precaución al guardar

verás un icono en la pantalla mientras el juego guarda los datos. No apagues el sistema mientras se muestre este icono.



COMBATE EN EL JUEGO

Una introducción a los puntos básicos del combate en el modo Historia, el modo Aventura, la Historia de BORUTO, Combate en línea y Combate libre.



Reglas del Combate



- Ganas si reduces la salud del enemigo a 0 dentro del límite de tiempo.
- Hay un empate si la salud de ambos luchadores es la misma cuando se acaba el tiempo o si quedan KO a la vez.
- Si se acaba el tiempo, gana el luchador con más salud.

Menú de Pausa

Pulsa el Botón Menú durante un combate para que aparezca el menú de pausa. Las opciones disponibles dependen del modo de juego en el que te encuentres.



COMBATE

Además del combate básico, algunos combates tienen elementos de juego adicionales que debes tener en cuenta.



Rotura de arma

Puedes activar una animación que destruye el arma de tu adversario.

Rotura de armadura

Golpea al adversario en las condiciones correctas y puede que dañes su traje; esto reducirá su defensa, pero potenciará su ataque.



Combates finales

Los botones en pantalla o las postimágenes muestran lo que hay que hacer en estas secuencias de acción interactivas.

Combates de pandilla

Puede que tengas que enfrentarte a una pandilla de enemigos durante la historia del juego.



PREPARACIÓN PARA EL COMBATE

12

COMBATE

Selección de personaje



Selección de líder

Elige el personaje que quieras usar en combate. Pulsa **LB** o **RB** para examinar la lista de personajes.



Personalizar selección

Pulsa el botón **X** para seleccionar un personaje personalizado.

Selección de personaje de refuerzo

En un combate en equipo, puedes seleccionar a un personaje de refuerzo que acompañará al líder.

*Pulsa **LT** o **RT** en esta pantalla para cambiar de atuendo, si hay otros disponibles.



✕ Ajustes de Combate ✕

Ajusta las opciones del combate si el modo de juego actual te lo permite. Pulsa el Botón Menú en la pantalla de selección de personaje para acceder. Usa el stick izquierdo o la cruceta para cambiar los ajustes.



Personalización de técnica ninja

Cambia la técnica ninja que usarás en el combate. Elige "Ajustes finalizados" para continuar.



Selección de fase

Selecciona la fase en la que lucharás si el modo de juego actual te lo permite. En las fases con un icono de "¡Caída! ¡Cuidado!", sufrirás daño si te caes en un foso.



AJUSTES DE RONDA

Puedes elegir el número de rondas en un Combate en línea o en un Combate libre. Si escoges tres rondas, el primero que gane dos será el vencedor. Puedes moverte y cambiar de líder entre las rondas.



Ajustes de ronda



COMBATE

Barras al inicio de la siguiente ronda

	Ganador de ronda	Perdedor de ronda
Barra de vida	Se mantiene desde el final de la última ronda	Se rellena al máximo
Barra de chakra	Se rellena al máximo	
Barra de cambiazio	Se rellena al máximo	
Barra de Tormenta	Se restablece en 0	

1 Barra de vida

Muestra tu salud actual.

2 Barra de chakra

Muestra tu nivel de chakra actual.

3 Barra de cambiozo

Necesaria para usar la técnica del cambiozo. Se rellena con el paso del tiempo, entre otros modos.

4 Barra de Tormenta

Se rellena cuando pides refuerzos o usas movimientos que gastan chakra. Al llegar al máximo, podrás ejecutar una técnica secreta en equipo.

5 Barra de refuerzo

Se muestra alrededor del icono de tu personaje de apoyo. Se gasta cuando usas técnicas ninja de refuerzo o cambias de líder.



6 Límite de tiempo

El tiempo que queda hasta el final del combate.

7 Herramientas ninja

Los tipos y cantidades de herramientas ninja que tienes a tu disposición.

8 Ronda de combate

La cuenta de las rondas del combate.

9 Aviso de adquisición de tesoro ninja

Si cumples ciertas condiciones durante el combate, conseguirás tesoros ninja especiales. Cada vez que consigas un tesoro ninja, se mostrará un aviso en la pantalla de combate. Puedes ver los tesoros ninja conseguidos en la lista de objetos, a la que se accede desde el menú principal del modo Aventura y la Historia de BORUTO. Puedes intercambiar los tesoros ninja conseguidos por objetos de colección en la tienda general de Bandai, a la que se accede desde Combate en línea o Colección.

MOVIMIENTO

15

COMBATE

Salto

○ Botón **A**

Salta por los aires.



Movimiento ninja

○ Stick izquierdo + botón **A** mientras saltas

Ejecuta un vistoso juego de piernas en la dirección en la que mueves el stick izquierdo para desconcertar al adversario. Mantén pulsado el botón **A** para ejecutar una cadena de movimientos ninja de paso lateral.



Doble salto

○ Botón **A** mientras saltas

Pulsa el botón **A** para saltar y púlsalo de nuevo para ejecutar un doble salto.



Carrera ninja

○ Botón **A** dos veces con rapidez

Ejecuta una carrera a gran velocidad contra el enemigo. Durante una carrera ninja, desviarás automáticamente cualquier kunai, shuriken y demás proyectiles.



Golpe

○ Botón B

Ejecuta un golpe.



Lanzamiento ○ Guardia + botón B

Lanza al enemigo. La guardia no protege de un lanzamiento.



Combo

○ Botón B con rapidez

Ejecuta un combo. Mueve el stick izquierdo en ciertas direcciones para cambiar el tipo de combo. Mira la lista de combos del J1 (o J2) en el menú de pausa para ver qué hay disponible.

*Algunos personajes realizan combos con el botón X



Shuriken ○ Botón X

Lanza un shuriken o kunai.



DEFENSA



COMBATE

Guardia



Bloqueas el ataque del adversario. Si bloqueas demasiados ataques seguidos con la guardia, el adversario activará una rotura de guardia y te dejará aturdido por un tiempo. Mueve el stick izquierdo hacia delante y hacia atrás y pulsa los botones rápidamente para recuperarte antes.



Contraataque



justo cuando el ataque impactes

Si lo haces en el momento justo, contraatacarás al enemigo y lo lanzarás por los aires.



Técnica del cambiozo



La técnica del cambiozo te permite esquivar ataques enemigos. Perderás un nivel de tu barra de cambiozo cada vez que la ejecutes.



Rebote



Mantén pulsado el botón A cuando te lancen por los aires

Efectúa un aterrizaje seguro tras ser golpeado para no perder esferas de chakra.



Usar herramienta ninja

 Cruceta

Pulsa abajo, izquierda, arriba o derecha en la cruceta (↓ ← →) para activar la herramienta ninja asignada a cada dirección.

Puedes asignar herramientas ninja a las direcciones del menú principal en el modo Aventura y la Historia de BORUTO.



Editar herramientas ninja



La opción Editar herramientas ninja del menú principal del modo Aventura y la Historia de BORUTO permite asignar herramientas ninja a la cruceta. Selecciona la herramienta ninja que quieras usar de la lista y usa la cruceta para elegir un espacio en la paleta de objetos. Pulsa el botón **A** para confirmar y la herramienta ninja se asignará a la paleta de objetos. Las herramientas ninja se pueden comprar en las tiendas.



Carga de chakra

Botón **Y**

Desata el chakra para rodearte de un aura azul que te permite realizar diversos movimientos de carga de chakra.



Rellenar la barra de chakra



Puedes llenar la barra de chakra de dos maneras: mantén pulsado el botón **Y** para realizar una carga de chakra o recoge las esferas de chakra que sueltan los adversarios cuando caen al suelo.

Recoger esferas de chakra



Recoger carga de chakra

Acciones de carga de chakra

Shuriken de chakra → Carga de chakra + botón **X**

Lanza un shuriken más fuerte que los normales. Algunos personajes pueden lanzar armas diferentes.

Carrera de chakra → Carga de chakra + botón **A**

Corre hacia el enemigo y desvía automáticamente cualquier kunai, shuriken y demás proyectiles. Esto tiene más alcance y velocidad que una carrera ninja normal. Mantén el stick izquierdo hacia atrás para ejecutar una carrera de chakra inversa con este movimiento.

Carrera de chakra cargada → Carga de chakra + mantener botón **A**

Corre con mayor alcance y velocidad que en una carrera de chakra.

Técnica ninja → Carga de chakra + botón **B**

Ejecuta la técnica ninja exclusiva de tu personaje. Algunos luchadores tienen una técnica ninja aérea que cambia en función del tiempo que mantienes pulsado el botón.

Técnica ninja de refuerzo

Usa una técnica ninja de refuerzo cuando la barra de refuerzo de tu personaje está al máximo.



Barra de refuerzo

La barra de refuerzo se utiliza para ejecutar una técnica ninja de refuerzo o cambiar de líder. Se rellena de forma gradual.



Cambiar líder

Si la barra de refuerzo de tu personaje de refuerzo está por encima del 50%, podrás cambiar el control a ese personaje. También puedes hacer esto durante un combo para conectar el combo con otro personaje.



Acciones de apoyo

Cuando tu barra de Tormenta esté lo bastante llena, tu personaje brillará en amarillo y lanzará automáticamente una acción de apoyo. Cada personaje posee sus propias acciones de apoyo.



Devolver el golpe

Añade un golpe extra a los movimientos que lanzan al enemigo por los aires. Si el enemigo ejecuta la acción de devolver el golpe, pulsa **LB** o **RB** para lanzar un sustituto de contraataque, sin importar lo llena que esté la barra de Tormenta.

Fuego de cobertura

Ataca junto al jugador al usar shurikens de chakra.

Ayuda de carga

Acelera la velocidad de una carga de chakra.

Guardia de carga

Cuando se activa una rotura de carga, el personaje de refuerzo aparece para protegerte.

Corte de carrera

Cuando el enemigo ejecuta una carrera ninja o una carrera de chakra, el personaje de refuerzo aparece para protegerte.

Técnica secreta de cambiazo

Cuando el enemigo ejecuta una técnica secreta de cambiazo, tu personaje de refuerzo recibe el golpe en tu lugar. Tras esto, el personaje de refuerzo no estará disponible por algún tiempo.

Sustituto de caída

Cuando caes a un foso, el personaje de refuerzo cae en tu lugar y tú vuelves al combate. Tras esto, el personaje de refuerzo no estará disponible por algún tiempo.

TÉCNICAS SECRETAS Y DESPERTAR

21

COMBATE

Técnica secreta

Botones **Y Y B**

Ejecuta la técnica secreta exclusiva de tu personaje.



Despertar

Mantén el botón **Y** hasta que la lámpara de despertar se encienda

Cuando la barra de vida baje de cierto punto, la lámpara de despertar aparecerá junto a tu barra de chakra. Sigue cargando chakra para encenderla y desbloquear este movimiento.



Técnica secreta en equipo

Botones **Y Y Y B**

Estará disponible cuando tu barra de Tormenta llegue al máximo. Al usarlo, la barra se pondrá a cero. Según quién esté en tu equipo, el movimiento final lanzado podría ser una técnica secreta de combinación.



Combo de despertar



Ejecuta un despertar cuando la barra de Tormenta esté al máximo y todos los miembros de tu equipo despertarán a la vez. Según la composición del equipo, esto podría desatar un combo de despertar.



Efectos elementales

Si te alcanza un movimiento de técnica ígnea, relámpago o acuática, recibirás un efecto elemental. Tras esto, sufrirás daño continuo. Los efectos elementales desaparecen con rapidez si ejecutas un movimiento ninja.



Efectos de estado

El estado de tu personaje puede cambiar tras ser alcanzado por ciertos ataques, usar ciertas herramientas ninja o salir de un despertar. Cuando esté ocurra, verás un icono de efecto de estado debajo de la barra de cambio.



Iconos de efecto de estado



	Aumento de fuerza		Aumento de defensa		Aumento de velocidad de movimiento
	Reducción de fuerza		Reducción de defensa		Reducción de velocidad de movimiento
	Mejor probabilidad de rotura de guardia		Drenaje de barra de vida		No se pueden realizar acciones
	No se puede usar chakra		Técnica del cambio automático		Despierto No puede despertar (posterior a despertar)
	Recuperación acelerada		Recuperación de chakra acelerada		Desvío de shuriken enemigo
	Es más fácil aumentar la barra de chakra Es más fácil aumentar la barra de cambio				

FIN DEL COMBATE

23

COMBATE

Resultados

Si ganas el combate, en esta pantalla verás tu puntuación de combate y el dinero ganado. Pulsa el botón **X** para ver los requisitos necesarios para ganar las bonificaciones.



Pantalla de puntuación de combate

Pantalla de requisitos de bonificaciones



Minireresultados



Tras los combates finales en la historia, verás una puntuación de combate en una pantalla de resultados simplificada.



Guardado automático

Tras el combate, el juego guardará automáticamente tus progresos y continuará. No apagues el sistema cuando se muestre el icono de guardado automático.



Icono de guardado automático

Transcurso del modo historia



Resumen

Selecciona historia y verás un sumario de la historia hasta ahora. En las partidas siguientes, el juego pasará al Guión.

Escena de evento

Verás una escena de evento. Algunos episodios solo tienen escenas de evento.



Combate

Satisface los requisitos del combate y acabarás la fase y avanzarás en el juego. La historia contiene diversos combates para que los superes.

Nuevo episodio desbloqueado

Tras ver los resultados del episodio, se desbloqueará un nuevo episodio y verás una película de avance. Elige el episodio desbloqueado del Guión para seguir con el juego.

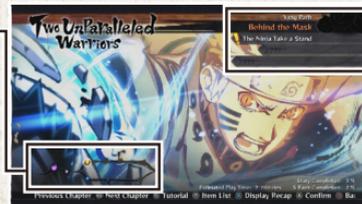


El Guión

Elige un episodio del tablón de episodios y luego un capítulo para jugar.

Tablón de episodios

Completa un episodio para desbloquear el siguiente.



Lista de capítulos

Los iconos de combate te muestran de qué clase de combate se trata. También se muestran las mejores puntuaciones de los capítulos anteriormente superados.

Iconos de combate de la lista de capítulos



Combate final



Combate libre



Combate de pandilla



Combate dramático

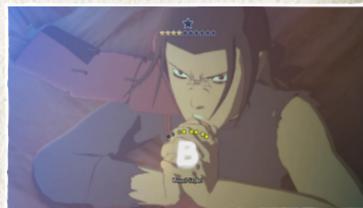
Elige un capítulo y aparecerá una pantalla de confirmación. Haz cualquier selección para comenzar el juego.

COMBATES FINALES

Los combates finales normalmente son diferentes de las peleas básicas. Aparecerán otros elementos de juego, dependiendo de la situación.

Interactive Actions

Durante un combate, pulsa los botones o sigue las indicaciones mostradas en la pantalla para activar la acción con éxito.



Acciones de postimagen

Si una postimagen aparece en combate, usa el stick izquierdo para repetir sus movimientos y activar la acción con éxito.



25

MODO HISTORIA

Destrucción de armas

Si aparece un arma en el campo de batalla, accede al círculo y mantén pulsado el botón **B** hasta que la barra esté al máximo para hacerte con ella. Si el golpe final del combo alcanza a tu oponente e introduces el comando correcto, podrás destruir su arma.



Enemigos gigantes

A veces te enfrentarás a enemigos descomunales, como bestias e invocaciones. Los controles son los mismos que en un combate normal. También verás activarse acciones secretas y acciones de postimagen.



COMBATES DE PANDILLA

En los combates de pandilla te enfrentas a un gran número de adversarios a la vez. Los controles son los mismos que en un combate normal, pero podrás activar acciones interactivas al pulsar botones en la pantalla o seguir indicaciones.



Barra de vida del jugador

Enemigos derrotados

Número de ataques

AVENTURA LIBRE

La aventura libre te permite realizar diversas misiones y explorar el mundo de Naruto Shippuden en una historia que tiene lugar tras la historia principal.

La pantalla de aventura libre

En aventura libre, verás diversos elementos en pantalla que te ayudarán.

Indicador de objetivo

Esto muestra el destino al que debes llegar para seguir con la historia.



Minimapa

Tu posición actual y la zona circundante.

Pulsa el botón **Y** para ver el mapa de la zona.



✧ Detalles de evento ✧

En el modo aventura, pulsa el botón **RB** para ver tus progresos actuales y la información del evento actual.



Cambiar de personaje

Tras seleccionar el modo Aventura, accederás a la pantalla Cambiar de personaje.

27

MODO AVENTURA

Una vez completado el modo Historia, podrás usar esta función para explorar el mundo de "NARUTO SHIPPUDEN" desde la perspectiva del personaje elegido.

Controles de aventura libre

Mover

Mueve ligeramente el stick izquierdo para caminar, y muévelo del todo para correr.



Realizar acción

Aproxímate al objetivo y pulsa el botón **B** para realizar acciones como hablar, romper, recoger, guardar, correr por la pared y similares.



Ver tutorial

Si se muestra un tutorial bajo el minimapa, pulsa la cruceta para verlo. También puedes ver tutoriales en el menú principal.



Abrir menú principal

Pulsa el Botón Menú para abrir el menú principal.



MENÚ PRINCIPAL

Pulsa el Botón Menú en aventura libre para abrir el menú principal. Elige una acción entre las opciones disponibles.

Se añadirán más opciones a medida que prograse el juego.



Lista del menú principal

Descripción del menú principal

28

MODO AVENTURA

Controles de aventura libre

Detalles de evento	Mira tus progresos actuales y la información del evento actual.
Editar herramientas ninja	Edita las herramientas ninja que usas en combate.
Lista de objetos	Mira los objetos que tienes.
Colección	Examina los objetos que has obtenido hasta ahora.
Tutorial	Mira una lista de tutoriales para ayudarte con el juego.

Hablar

Puedes hablar con los personajes con iconos de bocadillo de habla sobre sus cabezas. Acércate al personaje, y cuando el color del bocadillo cambie, pulsa el botón **B**.



✦ Desplazamiento por las conversaciones ✦

Pulsa el botón **A** para avanzar en la conversación. Algunas conversaciones permiten pulsar el Botón Menú para omitirlas.



Iconos de bocadillo



Se muestran sobre los lugareños con los que puedes hablar.



Se muestran sobre los personajes involucrados en los eventos de la historia principal.



Se muestran sobre los personajes involucrados en los eventos secundarios



Se muestran sobre los personajes involucrados en las misiones secundarias.



Indica que se ha completado un Evento de ayudar a la gente. Habla con el personaje para recibir una recompensa.



Habla con esta persona para comprar objetos.

Mapa de la zona

Pulsa el botón **Y** durante el modo Aventura libre para abrir el mapa de la zona, que mostrará su posición actual, los lugares de los eventos, los edificios y las cajas nido de los puntos de guardado. Pulsa de nuevo el botón **Y** para cambiar a un mapa más amplio.



*En la Historia de BORUTO, los puntos de guardado son transeptores.

Mapa completo

En el mapa de la zona, pulsa el botón **Y** y elige una zona de la lista para ir allí al instante.



Lista de ubicaciones

Mapa del mundo

Ve a un punto de distorsión y pulsa el botón **B** para ver el mapa del mundo.



Mueve el cursor donde quieras y confirma tu elección para ir allí al instante.



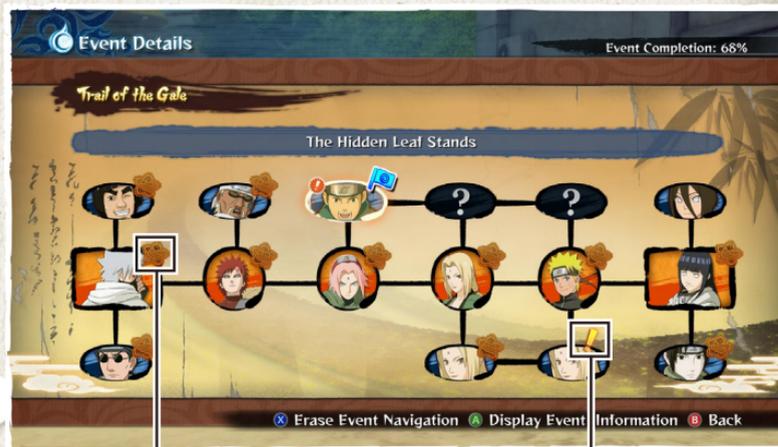
Estás aquí

Cursor

Destino del evento principal

DETALLES DE EVENTO

Esto muestra los eventos que has aceptado, tanto ahora como en el pasado. Lleva el cursor a un evento y pulsa el botón **A** para ver los detalles de ese evento. Pulsa el botón **A** para activar o desactivar la navegación del evento.



Icono de evento completo

Evento principal en curso

31

MODO AVENTURA

Navegación de evento

La navegación de evento solo se puede usar con los eventos secundarios. Actívala y verás los destinos objetivo señalados para ti en el mapa.



A medida que realices eventos principales y aceptes misiones secundarias, se irán mostrando en el minimapa destinos marcados por una flecha con forma de kunai. También puedes pulsar **RB** para ir a la pantalla Detalles de evento.

LISTA DE OBJETOS

32

MODO AVENTURA

Mira y usa los objetos consumibles y los eventos clave relativos a la historia en el inventario.

Objetos consumibles

Objetos que pueden ayudarte en combate. Puedes comprarlos en tiendas.



Usar objetos

Usa el cursor para desplazarte por las listas y elige un objeto para utilizarlo.

Algunos objetos, como los que se usan durante el combate, no pueden usarse desde la lista de objetos.



Objetos clave

Puedes intercambiar tesoros ninja y objetos de colección en la tienda de Bandai de la Villa oculta de la Hoja. También encontrarás la tienda de Bandai en Combate en línea y Colección. Para obtener más información sobre la tienda de Bandai, consulta la página 38.



Compras

Habla con un tendero y luego elige si quieres comprar o vender objetos. Elige un objeto o su precio, usa el stick izquierdo o la cruceta para cambiar la cantidad, luego confirma tu elección.



TUTORIAL

33

MODO AVENTURA

Esto te permitirá examinar los tutoriales cuando pulses el botón de dirección durante una aventura libre o mientras avanzas por el juego.

Menú superior del tutorial

El menú superior muestra una lista de categorías de tutorial. Elige la que quieras y confirma para seguir.



Menú secundario del tutorial

Elige el tutorial que quieras de la lista y confirma para verlo.



DESCRIPCIÓN

En este modo, podrás volver a vivir los acontecimientos de Boruto: Naruto the Movie. Consulta la sección "Modo Aventura" en la página 24 para ver instrucciones sobre los controles y el juego.

Menú principal

Al igual que en el modo Aventura, puedes pulsar el Botón Menú durante el movimiento libre para abrir el menú principal, que te permitirá acceder al resto de menús.



34

HISTORIA DE BORUTO

Contenido del menú principal

Información del evento principal	Repasa las historias de los eventos principales y repite combates pasados.
Detalles del evento secundario	Confirma el contenido del evento secundario.
Las diez tareas de Boruto	Consulta tus progresos en Las diez tareas de Boruto.
Editar herramientas ninja	Edita las herramientas ninja que usarás en combate.
Lista de objetos	Muestra los objetos que tienes en tu poder.
Colección	Muestra todos los objetos obtenidos durante el juego.
Tutorial	Muestra un listado de todos los tutoriales de juego.

INFORMACIÓN DEL EVENTO PRINCIPAL

Aquí puedes consultar tus progresos y repetir capítulos y combates ya completados. Mueve el cursor hasta un episodio completado y selecciona el capítulo que quieras repetir. Los capítulos de episodio empiezan con cinemáticas y los capítulos de combate empiezan con batallas.

Iconos de los capítulos de combate

Hay tres tipos de capítulos de combate y cada uno tiene un icono distinto.



Combate final



Combate libre



Combate dramático

Puntuación

Aquí se muestra tu mejor puntuación en los combates del evento principal.



DETALLES DE EVENTOS SECUNDARIOS

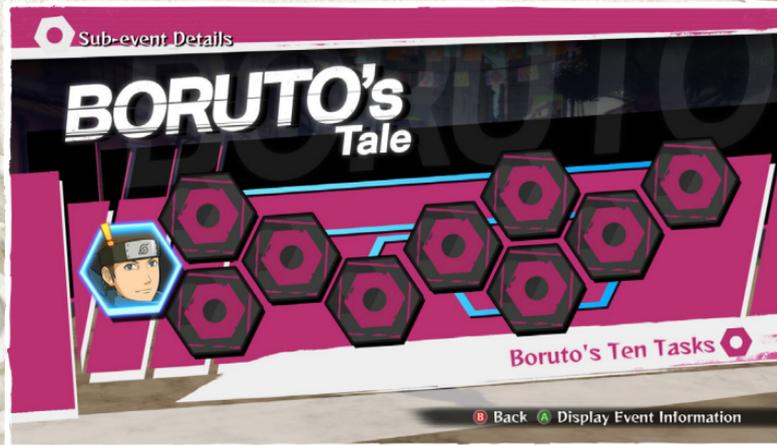
Aquí puedes ver los eventos secundarios activos y todos los que hayas completado hasta el momento. Mueve el cursor hasta un evento secundario y pulsa el botón **A** para ver su información. Pulsa el botón **X** para alternar entre "Empezar" y "Eliminar" en Navegación de evento.

Iconos de evento

Cuando aceptes un evento secundario en el modo Aventura libre, se mostrará un icono de evento con el número de eventos secundarios activos en la esquina superior derecha de la pantalla. Pulsa **RB** cuando veas este icono para abrir la pantalla de información del evento secundario.

36

HISTORIA DE BORUTO



VOLVER A INTENTAR

Si pierdes un combate, accederás a la pantalla Volver a intentar. En la Historia de BORUTO puedes elegir entre dos métodos distintos. Mantén pulsada la dirección correspondiente en el stick izquierdo o la cruceta y pulsa **A** para seleccionar el que prefieras.

Espíritu de combate en llamas

Reanudas el combate con la salud al máximo y el ATQ aumentado, mientras que la salud de tu oponente está al mínimo.



Voluntad indomable

Reanuda el combate con la salud al máximo y la DEF aumentada, mientras que la salud de tu oponente está al mínimo.



EL MENÚ DE COLECCIÓN

Este menú te permite comprar, vender o intercambiar objetos de colección, así como ver y editar objetos que hayas adquirido hasta ahora. Elige la acción que quieras de las opciones de colección disponibles.



Lista del menú de colección

Descripción del menú de colección

38

COLECCIÓN

Menú de colección

Tienda general de Bandai	Compra, vende o intercambia objetos de colección.
Voz	Escucha las voces del juego.
Imagen de tarjeta de información ninja	Mira las imágenes que puedes poner en tu tarjeta de información ninja.
Título	Mira los títulos que puedes poner en tu tarjeta de información ninja.
Aspecto de tarjeta de información ninja	Mira los marcos disponibles para tu tarjeta de información ninja.
Objeto de sustitución	Mira los objetos de sustitución que puedes equipar a los personajes.
Imagen de remate de técnica secreta	Mira las imágenes de remate de técnica secreta de los personajes del juego.

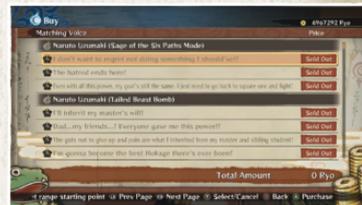
Tienda general de Bandai

Desde el menú de la tienda, puedes optar por comprar o vender, así como intercambiar tesoros ninja por objetos de colección. Haz una elección para pasar a la pantalla de selección de objeto.



Voz

Elige la voz que quieras oír de la lista. Pulsa el botón X para escucharla.



✕ Compra/intercambio en cantidad ✕

Si quieres comprar varios objetos a la vez, pulsa RT y el botón Y para iniciar la selección. Mueve el cursor para seleccionar los objetos, pulsa de nuevo RT y el botón Y, y luego pulsa el botón A para confirmar. Cuando intercambies tesoros ninja, selecciona los objetos que quieras intercambiar y marca la casilla. También puedes introducir el número de objetos que quieres vender.



Imagen de tarjeta de información ninja

Usa el cursor para seleccionar una imagen de tarjeta de información ninja. Verás un avance de tu tarjeta de información ninja con la imagen en el lado derecho de la pantalla. Pulsa el botón X para abrir una ventana de organización que te permite cambiar el orden de la lista.



TÍTULO/ASPECTO DE TARJETA DE INFORMACIÓN NINJA/OBJETO DE SUSTITUCIÓN/IMAGEN DE REMATE DE TÉCNICA SECRETA

40

COLECCIÓN

Título

Mueve el cursor para desplazarte entre los títulos disponibles. Pulsa los botones **LT** o **RT** para cambiar el título 1 y el título 2.



Objeto de sustitución

Mueve el cursor para desplazarte entre los objetos disponibles. Mueve el cursor sobre un objeto de sustitución y lo verás en el lado derecho de la pantalla.



Aspecto de tarjeta de información ninja

Usa el cursor para seleccionar un aspecto de tarjeta de información ninja. Verás un avance de tu tarjeta de información ninja con el aspecto en el lado derecho de la pantalla.



Imagen de remate de técnica secreta

Elige la imagen de remate de técnica secreta que quieras ver de la lista y pulsa el botón **A** para jugarla.



MENÚ SUPERIOR DEL COMBATE ONLINE

41

COMBATE EN LÍNEA

Elige un tipo de juego que quieras jugar del menú superior de Combates en línea. Sigue la guía de botones en la parte inferior de la pantalla para ver tu registro de combate y reproducir la voz.

Debes tener una suscripción a Xbox Live Gold para jugar en línea.

Cuando completes la autorización online, puedes recibir una bonificación de inicio de sesión por iniciar sesión una vez al día.



Eventos de tiempo limitado



Selecciona "Evento de tiempo limitado" en la parte superior del menú para ver los eventos de tiempo limitado activos. Selecciona el evento al que quieras jugar de la lista y confirma para empezar.

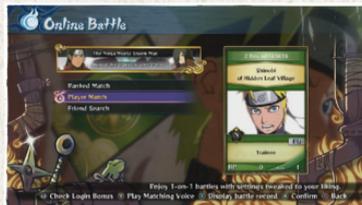


Opciones del menú superior del combate online

Menú online	Elige un modo de juego y combate online.
Personalizar personaje	Añade o quita accesorios de personaje y haz diversas ediciones.
Predeterminado	Guarda los personajes que quieras usar en combate por anticipado.
Menú de tarjeta de información ninja	Mira las partes disponibles de tu tarjeta de información ninja, personaliza tu propia tarjeta y ve las tarjetas que has intercambiado con otros.
Consultar libro de bingo	Mira tu libro de bingo.
Tienda general	Compra objetos de colección. Mira aquí para obtener más información.
Marcadores	Mira los marcadores actuales.

COMBATE ONLINE

Elige el modo de combate que quieras de las opciones disponibles en el menú de combate. Luego configurarás la sesión en el siguiente menú secundario.



Opciones del menú de combate

Partida igualada	Combate contra jugadores de todo el mundo para alcanzar la gloria en los marcadores.
Partida de jugador	Disputa un combate uno contra uno con los ajustes que desees.
Liga	Combate contra otros jugadores en un campeonato de tipo liga, todos contra todos.
Torneo	Combate contra otros jugadores en un campeonato de tipo torneo.
Interminable	Combate contra una serie interminable de adversarios y trata de obtener la racha de victorias más larga posible.

42

COMBATE EN LÍNEA

Ajustes de sesión



Búsqueda rápida

Busca entre las sesiones disponibles sin definir ninguna condición.

Búsqueda de sesión

Busca entre las sesiones disponibles según tus condiciones. Las condiciones de búsqueda disponibles dependen del tipo de combate que hayas elegido.



Crear sesión

Define ajustes, crea una sesión y espera a los adversarios. También puedes invitar a amigos a tu sesión, salvo que sea una partida igualada.



Buscar sesión

Cuando encuentres un adversario, pasarás a la pantalla de resultados de búsqueda. Elige un adversario y pasarás a la pantalla de sala.



Elige una acción entre las opciones del menú de sala disponibles. La pantalla de sala proporciona diversos datos para tu conveniencia.



Opciones del menú de sala

Combate OK	Inicia los preparativos del combate. En Interminable, cuando los dos jugadores superiores hayan seleccionado "Combate OK", comenzarán los preparativos del combate. *En los torneos, esta opción solo se podrá seleccionar si hay 3 o más jugadores.
Ver registro de combate	Consulta tu registro de combate y el de tu oponente.
Ver perfil	Consulta el perfil de tu oponente.
Quitar jugador	Puedes usar esta opción para expulsar de la sala a jugadores en tus sesiones.
Invitar amigos	Invita a un jugador de tu lista de amigos al combate.
En espera	Juega en modo Combate libre mientras esperas un oponente. *Esta opción del menú solo está disponible en las partidas igualadas y las partidas de jugador.
Abandonar la sesión	Sales de la sala y vuelves al menú secundario de Combate en línea.

TRANCURSO DEL COMBATE



COMBATE EN LÍNEA



Selección de personaje

Elige tu personaje antes de que se acabe el tiempo.

Selección de fase

Si eres el anfitrión, elige la fase en la que jugar.



Si estás jugando una liga o torneo, el anfitrión puede ajustar el cuadro de emparejamientos.



Combate

Disputa el combate.

Fin del combate

Lo que sucede después del combate depende del modo que hayas elegido.



Fin del combate

Partida igualada Partida de jugador

El juego muestra los resultados y luego muestra el menú de fin del combate.

Liga

Tras anunciar todos los resultados de combate, el juego vuelve a la tabla de la liga. Si hay un empate por el primer puesto al final de la liga, se disputará un desempate para coronar a un campeón.

Torneo

El juego vuelve al cuadro del torneo, mostrando los resultados de los combates desde el primero al último.

Interminable

Combate contra una serie interminable de adversarios y tratá de obtener la racha de victorias más larga posible.



Personalizar personaje

Puedes crear y guardar hasta tres personalizaciones por personaje.



Predeterminado

Tienes la opción de crear un equipo antes de empezar a jugar. Elige al líder y a los refuerzos que quieras de la lista de personajes.



Tipos de personalización



Selección de sustitución

Elige el objeto para sustituir durante una técnica del cambio.
No disponible para todos los personajes.

Remate de técnica secreta

Selecciona la imagen de remate de técnica secreta.

MENÚ DE TARJETA DE INFORMACIÓN NINJA

46

COMBATE EN LÍNEA

Esto te permite mirar las tarjetas de información ninja que has intercambiado, así como editar tu propia tarjeta.



Editar tarjeta de información ninja



Editar imagen de tarjeta de información ninja

Echa un vistazo a las tarjetas de información ninja del oponente. Usa **LB** o **RB** para desplazarte por las páginas y pulsa el botón **Y** para ordenarlas.

Ver tarjetas de información ninja

Mira las tarjetas de información ninja que has obtenido de los adversarios online. Elige la tarjeta que quieras ver. Pulsa los botones **LB** y **RB** para examinarlas.



Puedes tener hasta 300 tarjetas de información ninja. Cuando superes esa cantidad, las tarjetas más antiguas se sobrescribirán con las nuevas.

Puedes bloquear tarjetas de información ninja para impedir que se sobrescriban. Puedes bloquear hasta 100 tarjetas.

Editar título



Elige los títulos que quieras poner en tu tarjeta de información ninja. Pulsa los botones **LT** o **RT** para cambiar entre las pestañas de título 1 y título 2.

Editar aspecto de tarjeta de información ninja



Elige el aspecto que quieras poner en tu tarjeta de información ninja.

Editar voz



Elige la voz que quieras usar.

LIBRO DE BINGO

Puedes ganar recompensas por enfrentarte online a los personajes del libro de bingo. Tu libro de bingo se actualiza todos los días.



Consultar libro de bingo

Mira los personajes a los que hayas pedido combatir hoy. Elige un personaje para ver las recompensas que puedes ganar por combatirlo.



Consultar recompensas de total completado

Mira las recompensas disponibles, que cambian según el total completado.



MARCADORES

Te permite mirar los marcadores, determinados por los puntos de batalla (PB) ganados en partidas igualadas. Pula el botón **A** para cambiar las condiciones de visualización del marcador.



Tipos de marcadores

Pula los botones **LB** y **RB** para cambiar entre ordenar los marcadores por estadísticas generales, estadísticas por zona o solo amigos.



48

COMBATE EN LÍNEA

Opciones disponibles en la pantalla de marcador



Ver tu clasificación

Usa **LB** y **RB** para alternar entre clasificaciones generales, clasificaciones por región y orden de amigos.

Mostrar registro de combate

Elige un jugador del marcador y pulsa el botón **X** para ver el registro de combate de ese jugador.

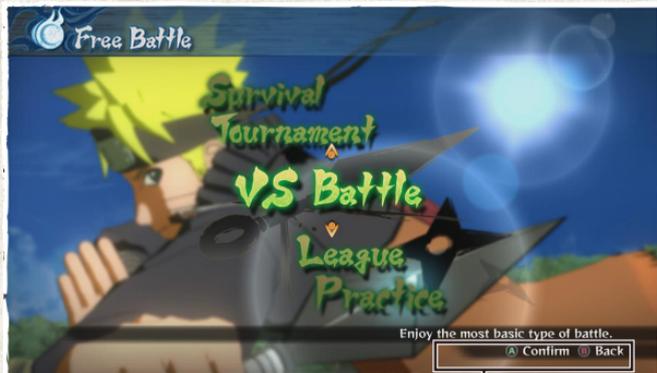


MENÚ COMBATE LIBRE

49

COMBATE LIBRE

Elige el modo de combate que quieras jugar desde el menú Combate libre.



Guía de botones

Opciones del menú Combate libre

Duelo	Un combate normal entre dos adversarios.
Torneo	Un campeonato tipo torneo celebrado con entre cuatro y ocho participantes.
Liga	Un campeonato tipo liga, todos contra todos.
Supervivencia	Un campeonato de eliminación en el que tu salud no se rellena tras el combate.
Práctica	Practica un combate en las condiciones que elijas.
Personalizar personaje	Editar objetos de sustitución e imágenes de remate de técnica secreta.
Predeterminado	Guarda los personajes que quieras usar en combate por anticipado.

Transcurso del duelo**Ajustes de duelo**

Mueve el cursor y usa el stick izquierdo o la cruceta para cambiar los ajustes.

Preparación para el combate

Elige los personajes y la fase del combate.

**Pantalla de inicio de combate**

Mira tus registros de combate hasta este punto. Cuando se complete la carga, el combate comenzará.

**Fin del combate**

El juego muestra los resultados, luego pasa al menú Fin del combate. Elige la opción que quieras de las opciones disponibles.



Transcurso del torneo



Ajustes de torneo

Mueve el cursor y usa el stick izquierdo o la cruceta para cambiar los ajustes.

Torneo cambiante



Preparación para el combate

Elige Torneo cambiante en los Ajustes de torneo y las condiciones del combate cambiarán con cada combate. El jugador uno elige personajes (empezando por el J1), luego el juego muestra el cuadro del torneo. Entonces podrás elegir la fase en la que jugar.

Controles del cuadro del torneo

Pulsa el botón **X** para cambiar entre JUGADOR y CPU. Pulsa el botón **RB** y elige dos jugadores para intercambiar sus posiciones en el cuadro.



Pantalla de inicio de combate

El combate comenzará cuando la carga termine. Si se trata de un torneo cambiante, la carga comenzará cuando se establezcan las condiciones del siguiente combate.



Fin del combate



El juego muestra los resultados y luego los aplica al cuadro del torneo. Si el torneo ha terminado, aparecerá la pantalla de resultados finales. Pulsa el botón **A** para volver al menú Combate libre.



Transcurso del combate de liga



Ajustes de liga

Mueve el cursor y usa el stick izquierdo o la cruzeta para cambiar los ajustes.

Liga combate libre

Elige Liga combate libre en los Ajustes de liga para establecer un campeonato normal de tipo liga, todos contra todos.

Liga cambiante

Elige Liga cambiante en los Ajustes de liga y las condiciones del combate cambiarán en cada enfrentamiento.

Liga desafío

Elige Liga desafío en los Ajustes de liga, se te pedirá un rango y un circuito. Se desbloquean nuevos rangos tras ganar cada circuito.



Preparación para el combate

Cuando haya concluido la selección de personajes (empezando por el J1), el juego pasa a la tabla de la liga. Entonces podrás elegir la fase en la que jugar.

Controles de la tabla de la liga

Pulsa el botón **X** para cambiar entre JUGADOR y CPU. Pulsa el botón **RB** y elige dos jugadores para intercambiar sus posiciones en el cuadro.



Pantalla de inicio de combate

El combate comenzará cuando la carga termine. Si se trata de una liga cambiante, la carga comenzará cuando se establezcan las condiciones del siguiente combate.



Fin del combate



El juego muestra los resultados y luego los aplica a la tabla de la liga. Si la liga ha terminado, aparecerá la pantalla de resultados finales. Pulsa el botón **A** para volver al menú Combate libre.



SUPERVIVENCIA

53

COMBATE LIBRE

Transcurso de supervivencia



Ajustes de supervivencia

Mueve el cursor y usa el stick izquierdo o la cruceta para cambiar los ajustes.

Supervivencia al límite de habilidad

Elige Supervivencia al límite de habilidad en los Ajustes de supervivencia y se te pedirá elegir un rango y circuito. Supera todos los circuitos para desbloquear nuevos rangos.



Preparación para el combate

Selecciona un personaje.
Para obtener más información, consulta la página 9.



Pantalla de inicio de combate

Los combates empezarán una vez completada la carga. En Supervivencia definitiva, los combates empezarán en cuanto la Ruleta de condiciones de combate realice sus selecciones.

Fin del combate

- Si tu barra de vida llega a cero.
- Si derrotas a todos los adversarios en Supervivencia al límite de habilidad.

Gana un combate en Supervivencia y recuperarás salud según los resultados del combate.



Transcurso de práctica



Ajustes de práctica

Mueve el cursor y usa el stick izquierdo o la cruceta para cambiar los ajustes.

Práctica en combate

Elige Práctica en combate en los Ajustes de práctica y verás una lista de entrenamiento que desees y pasarás a la pantalla de inicio del combate.



Pantalla de inicio de combate

El combate comenzará cuando la carga termine.

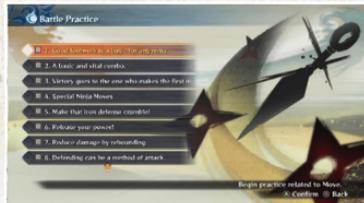
Práctica libre

Practica un combate en tus propias condiciones. Los ajustes pueden cambiarse desde el menú de pausa si seleccionas Ajustes de práctica. Usa el cursor para elegir la opción que quieras cambiar y luego el stick izquierdo o la cruceta para cambiarla.



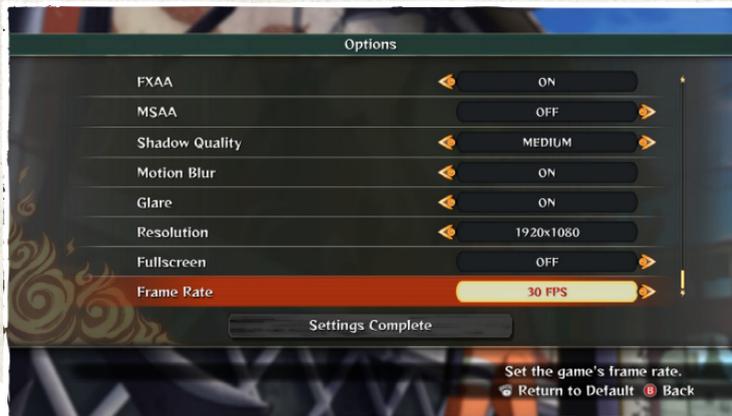
Práctica en combate

Practica los fundamentos del combate. Realiza los movimientos mostrados en la pantalla para avanzar en la práctica. Cuando la hayas completado, verás un menú Fin de práctica.



MENÚ DE OPCIONES

Te permite ajustar las opciones del juego. Elige las opciones que quieras personalizar. Pulsa el Botón Vista para devolver la opción a su valor predeterminado. Cuando hayas terminado, elige “Ajustes completados”.



OPCIONES

Controles de opciones



Ajustes de control

Cambia los botones empleados dentro y fuera de los combates. Elige un control que quieras cambiar y luego pulsa el botón al que quieras asociar esa acción. Usa el stick izquierdo o la cruceta para cambiar los ajustes de vibración.

Invertir cámara

Elige esto con el cursor y usa el stick izquierdo o la cruceta para elegir entre cuatro tipos de control de la cámara.



Ajustes de volumen

Elige un tipo de volumen con el cursor y usa el stick izquierdo o la cruceta para ajustar el volumen.



Visualización de subtítulos

Elige esto con el cursor y usa el stick izquierdo o la cruceta para elegir si quieres que se vean o no los subtítulos.





CUSTOMER SERVICE SUPPORT

Australia	1902 26 26 26	\$2.48/min (may change without notice)	au.support@bandainamcoent.com.au
België		Support en français: Support in English:	fr.support@bandainamcoent.eu customerserviceuk@bandainamcoent.eu
Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883	1,24€/min aus dem dt. Festnetz Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
España	+34 902 10 18 67	Lunes a jueves: 09.00 – 18.00 Viernes: 09.00 – 14.00	es.support@bandainamcoent.eu
Ελλάδα	+30 210 60 18 800	Αστική Χρέωση Δευτέρα - Παρασκευή: 09.00-17.00	gr.support@bandainamcoent.eu
France	0825 15 80 80 0,15€/min Lundi-Samedi: 10.00>20.00 non stop	Support Technique CS80238 33612 GESTAS	fr.support@bandainamcoent.eu
Italia			it.support@bandainamcoent.eu
Nederland		Support in English:	customerserviceuk@bandainamcoent.eu
New Zealand	0900 54263	\$1.99/min (may change without notice)	au.support@bandainamcogames.eu
Nordic Countrie Nederland	Sweden Norway Finland Denmark	Support in English:	customerserviceuk@bandainamcoent.eu
Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655	€1.35€/min Montag-Samstag: 14.00 - 19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
Portugal	+34 902 10 18 67	Segunda a Quinta: 09.00 – 18.00 Sexta Feira: 09.00 – 14.00	pt.support@bandainamcoent.eu
Schweiz	Technische: 0900-029200 Spielerische: 0900-770780	2,00 CHF/min Montag - Samstag: 14.00-19.00 Uhr	de.support@bandainamcoent.eu
Singapore	+65 6538 9724		support@bandainamcoent.asia
United Kingdom		Monday - Friday: 09:00 - 18:00 GMT	customerserviceuk@bandainamcoent.eu

Please visit
www.bandainamcoent.eu/support
For the full list of support contacts