



NTR-AENP-NOE

NINTENDO DS™



NARUTO
SHIPPUDEN
NINJA COUNCIL 3
European Version

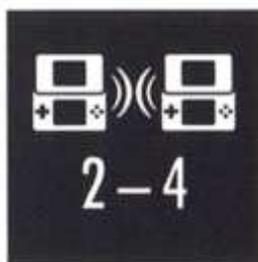
TOMY®

SPIELANLEITUNG

DIESES QUALITÄTS-SIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO-SYSTEM PASST.



Diese Nintendo DS-Karte funktioniert ausschließlich mit den Nintendo DS™-Systemen.



DRAHTLOSES MULTI-KARTEN-SPIEL

DIESES SPIEL UNTERSTÜTZT DRAHTLOSE MEHRSPIELER-PARTIEN, BEI DENEN JEDES NINTENDO DS-SYSTEM EINE EIGENE DS-KARTE ENTHALTEN MUSS.



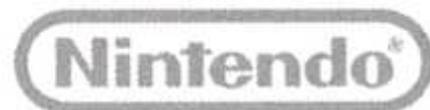
NINTENDO Wi-Fi CONNECTION

DIESES SPIEL IST FÜR DIE NINTENDO Wi-Fi CONNECTION AUSGELEGT.

WICHTIG: Bitte lesen Sie die beiliegenden Gesundheits- und Sicherheitshinweise genau durch, bevor Sie das Nintendo DS-System, eine Nintendo DS-Karte, ein Spielmodul oder sonstiges Zubehör verwenden. Sie enthalten wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen. Bitte lesen Sie die Spielanleitung sorgfältig durch, damit Sie viel Freude an Ihrem neuen Spiel haben. Sie beinhaltet zudem wichtige Garantie- und Service-Informationen. Heben Sie diese Anleitung zum Nachschlagen gut auf.

WICHTIG: Die Verwendung von illegalen Peripheriegeräten in Zusammenhang mit Ihrem Nintendo DS-System kann zum Funktionsausfall bei diesem Spiel führen.

LICENSED BY



TRADEMARKS ARE PROPERTIES OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
NINTENDO DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:

Les catégories de tranche d'âge:



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info



www.pegi.info

Note: There are some local variations!

Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:

Description du contenu:



BAD LANGUAGE



LANGAGE GROSSIER



DISCRIMINATION



DISCRIMINATION



DRUGS



DROGUE



GAMBLING



JEUX DE HASARD



FEAR



PEUR



SEX



SEXE



NUDITY



NUDITÉ



VIOLENCE



VIOLENCE



The PEGI Online logo indicates that a game allows the player to have access to online game play. For further information about online gaming please visit: <http://www.pegionline.eu>

Le logo PEGI Online indique qu'un jeu permet de jouer en ligne. Pour de plus amples informations sur le jeu en ligne, veuillez consulter le site: <http://www.pegionline.eu>

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

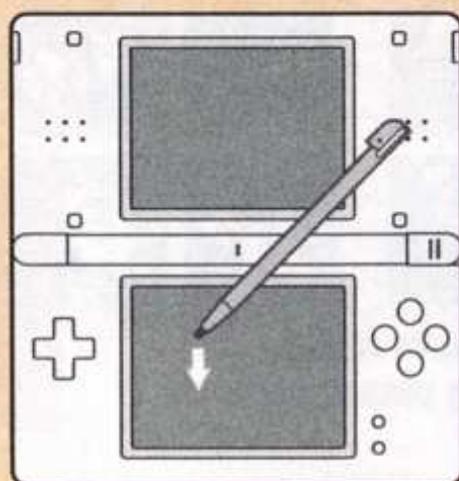
<http://www.pegi.info>

Grundsteuerung des Touchscreens

Die Grundsteuerung des Nintendo DS-Touchpens besteht aus 2 Bedienungsarten.

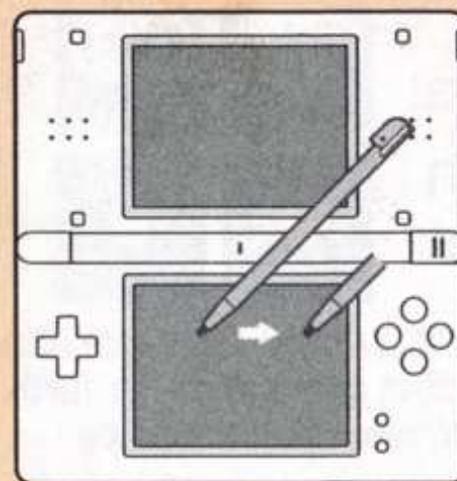
Berühren

"Berühren" bezeichnet den Vorgang, den Touchscreen leicht mit dem Touchpen niederzudrücken.



Führen

"Führen" bezeichnet den Vorgang, den Touchpen über den Touchscreen zu bewegen, während der Kontakt mit dem Bildschirm bestehen bleibt.



Vorsichtshinweise hinsichtlich des Touchscreens

- Bediene den Touchscreen mit dem Touchpen, der zur Konsole gehört, oder mit dem Gegenstand, der innerhalb des Spiels angegeben ist.
- Keinen beschädigten oder verformten Touchpen verwenden.
- Nicht den Touchscreen mit übermäßiger Kraft niederdrücken oder reiben.
- Nicht mit den Fingernägeln bedienen.
- Nicht mit dem Touchpen oder anderen Gegenständen auf dem Topscreen kratzen.
- Achte darauf, dass kein Sand, Schmutz, keine Krümel etc. auf den Touchscreen gelangen.

Naruto kehrt nach Konoha-Gakure zurück, nachdem er ein intensives Trainingsprogramm von zweieinhalb Jahren mit Jiraiya absolviert hat. Hier erfährt er, dass eine geheimnisvolle Organisation, die Akatsuki, in das Dorf Suna-Gakure eingedrungen sind. Naruto und die anderen machen sich auf zur Rettung! Was haben die Akatsuki vor? Und wieder steht ein Kampf bevor!

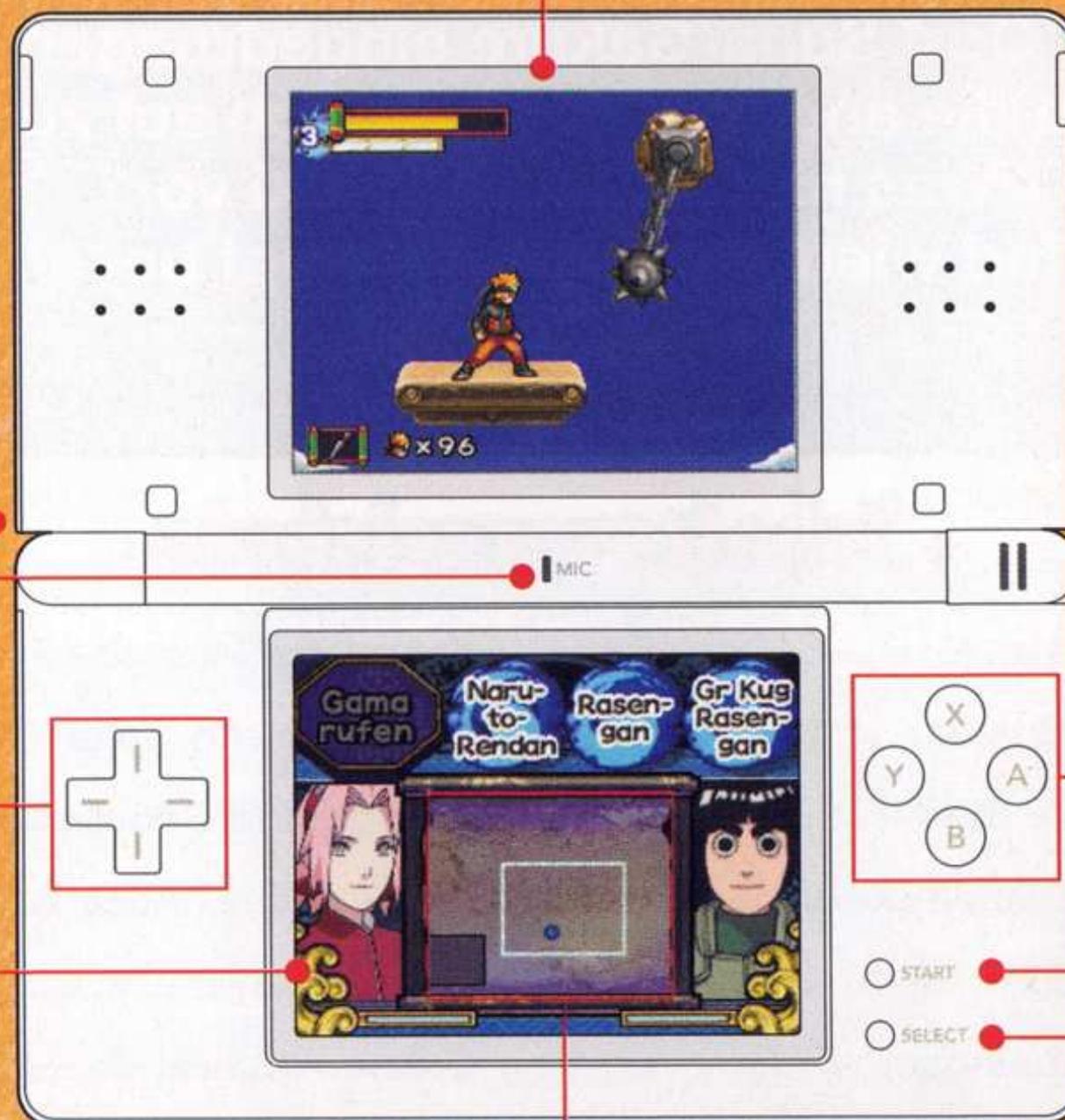
Inhaltsverzeichnis

• Spielsteuerung.....	04	• Besonderes Ninjutsu der Spielfiguren.....	14
• Starten des Spiels.....	06	• Touchscreen-Spielsteuerung....	15
• Auswahl einer Szene.....	08	• Waffen und Gegenstände.....	19
• Auswahl der Spielfiguren.....	09	• Hindernisse in den Szenen.....	20
• Erklärung des Spielbildschirms.....	10	• Hauptfiguren.....	21
• Spielwiederholungsmodi und Punktetausch.....	11	• Spielen im drahtlosen Modus....	22
• Grundsteuerung der Spielfiguren.....	12	• Spielen im Wi-Fi-Modus.....	26
		• Geheimnisse zum Sieg.....	32

Spielsteuerung

Zuerst kommen wir zur Erklärung der Grundsteuerung. Die einzelnen Spielsteuerungen werden ab Seite 12 erläutert.

Oberer Bildschirm (Topscreen)



L-Taste
Mikrofon

R-Taste
POWER-
Schalter

Steuerkreuz

A-Knopf
B-Knopf
X-Knopf
Y-Knopf

Unterer
Bildschirm
(Touchscreen)

START
SELECT

Nintendo DS™ Lite

Mini-Karte (Nach einer Spielpause berühren). Führe den Nintendo DS-Touchpen über die Karte, und lasse dir anzeigen, was dir als Nächstes bevorsteht. Siehe Seite 18.

Die Handlung findet auf dem Topscreen statt!

Steuere die von dir gewählte Hauptfigur, und mach dich auf den Weg, um das Ziel der Szene zu erreichen. Die umfangreichen Szenen lassen sich sowohl vertikal als auch horizontal verschieben!

Auf dem Touchscreen werden all deine Informationen angezeigt!

Hier werden die Geheimen Jutsus der Hauptfigur, eine Mini-Karte der jeweiligen Szene und Backup-Figuren angezeigt. Nutze die Mini-Karte!



*Informationen zu den in einer Szene möglichen Handlungen findest du unter „Grundsteuerung der Spielfiguren“ ab Seite 12.

Knöpfe/Tasten zur Spielsteuerung

A-Knopf	Bestätigen/Springen
B-Knopf	Abbrechen/Drücke gleichzeitig das Steuerkreuz nach links oder rechts, um loszurennen.
X-Knopf	Verwenden der Wurfwaffe
Y-Knopf	Tai-Jutsu-Angriff
L-Taste	Verwenden des Jutsus der augenblicklichen Fortbewegung, um sich hinter den Gegner zu versetzen/Wechseln der Spielfigur (bei Auswahl einer Spielfigur)
R-Taste	Wechseln der Spielfigur
START	Pause
SELECT	Nicht verwendet
POWER-Schalter	System ein-/ausschalten
Steuerkreuz	Bewegen des Cursors/Bewegen der Hauptfigur

Starten des Spiels

Grundsätzlich wird für dieses Spiel die Spracheinstellung des Nintendo DS-Systems übernommen. Das Spiel verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch im Spiel verwendet. Ist aber eine Sprache ausgewählt worden, die nicht oben angeführt ist, wird im Spiel englischer Bildschirmtext angezeigt. Die im Spiel wiedergegebene Sprache lässt sich mittels Spracheinstellung des Nintendo DS-Systems ändern. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo DS-Systems nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung benötigst.

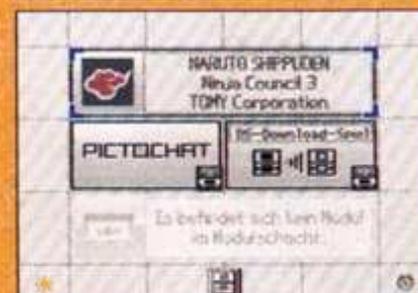
Dieses Spiel umfasst einen **Einzelspieler-Modus** und zwei drahtlose Kampf-Modi, bei denen 2 bis 4 Spieler über eine Drahtlosverbindung miteinander spielen können. Lies dir vor dem Spielen die Anweisungen für jeden Modus durch.

Start-Bildschirm

Vergewissere dich, dass dein Nintendo DS-System ausgeschaltet ist. Stecke die europäische Version der NARUTO NINJA COUNCIL 3-Karte in den DS-Kartenschlitz, und schalte dann dein System ein. Wenn der Bildschirm rechts angezeigt wird, berühre den **Touchscreen (den unteren Bildschirm)**. Sobald der DS-Menübildschirm angezeigt wird, berühre die **Schaltfläche NARUTO NINJA COUNCIL 3**, um den Titelbildschirm aufzurufen.

Drücke zum Ausschalten deines Nintendo DS-Systems den **POWER**-Schalter.

WARUNG - GESUNDHEIT UND SICHERHEIT
BEVOR DU ZU SPIELEN BEGINNST, LIES BITTE DIE
GESUNDHEITS- UND SICHERHEITSHINWEISE
BEZÜGLICH WICHTIGER HINWEISE ZU DEINER
GESUNDHEIT UND SICHERHEIT DURCH.
UM EINE EXTRA-KOPIE DES TEXTES FÜR DEINE REGION
ZU BEKOMMEN, BESUCHE BITTE FOLGENDE WEBSITE:
www.nintendo.com/healthsafety/
Berühre den Touchscreen, um fortzufahren.



Standby-Modus

Das Schließen des Nintendo DS-Systems während des Spiels löst automatisch den **Standby-Modus** aus. Im **Standby-Modus** kannst du eine Spielpause einlegen und gleichzeitig die Batterie schonen. Öffne dein System, um zum Spiel zurückzukehren. Bei Spielen im Wi-Fi-Modus wird jedoch der **Standby-Modus** nicht aktiviert.

Drücke START

Drücke auf **START**, sobald der **Titelbildschirm** angezeigt wird. Im Anschluss erscheint ein Bildschirm, auf dem du eine Schriftrolle auswählen kannst.



Wähle eine Schriftrolle mit deinen Spieldaten

Deine Spielergebnisse werden in Schriftrollen (Spieldaten) aufbewahrt. Insgesamt gibt es 3 Schriftrollen. Drücke das **Steuerkreuz** nach oben oder unten, um die Schriftrolle, die du spielen möchtest, im Vordergrund anzuzeigen, und drücke zur Bestätigung den **A-Knopf**. Wenn du das Spiel von Anfang an spielen möchtest, wähle eine der Schriftrollen mit der Angabe **KEINE GESPEICHERTEN DATEN** aus. Wenn du **START** drückst, kannst du die in der im Vordergrund angezeigten Schriftrolle gespeicherten Daten löschen. Beachte dabei, dass du einmal gelöschte Daten nicht wiederherstellen kannst.



Wähle einen Modus

Wähle danach einen Modus aus. Drücke das **Steuerkreuz** nach oben oder unten, um den Modus, in dem du spielen möchtest, im Vordergrund anzuzeigen, und drücke zur Bestätigung den **A-Knopf**. Auf dem Topscreen wird zum jeweiligen Modus eine Erklärung angezeigt. Um anzufangen, wählst du den gewünschten Modus aus, indem du zweimal die entsprechende Schaltfläche berührst.



Spielmodi

Story-Modus

Einzelspieler-Modus. Schließe eine Szene nach der anderen ab, und rücke dabei allmählich auf der Weltkarte vor.

Drahtloser Modus

Drahtloser **Kampf-Modus.** In diesem Modus kannst du über eine Drahtlosverbindung mit 2 bis 4 Spielern spielen.

Wi-Fi-Modus

Drahtloser **Kampf-Modus.** In diesem Modus kannst du dich mit 2 bis 4 anderen Naruto-Fans in Europa, die die Nintendo Wi-Fi Connection nutzen, messen.

Ergebnisse

In diesem Modus kannst du deinen Spielverlauf anzeigen. Du kannst auch weitere Daten wie die Ergebnisse deiner Mehrspieler-Spiele anzeigen.

Auswahl einer Szene

Nachfolgend erläutern wir das Spielen im **Story-Modus**. Zunächst musst du eine Szene auswählen.

Auswahl einer Szene

Wenn auf dem Topscreen der **Bildschirm zur Szenenauswahl** angezeigt wird, wird auf dem Touchscreen eine Weltkarte angezeigt. Bewege mithilfe des **Steuerkreuzes** das Symbol der jeweiligen Figur in die Szene, die du spielen möchtest, und drücke dann zur Bestätigung den **A-Knopf**. (Du kannst bereits abgeschlossene Szenen erneut spielen. Entsprechende Informationen findest du auf Seite 11.) Wenn du den **Touchpen** auf dem Touchscreen bewegst, kannst du die Karte zum Ansehen weiterer Bereiche nach oben, unten, links oder rechts verschieben.

Wenn du auf **START** drückst, während du dich auf dem **Bildschirm zur Szenenauswahl** befindest, kannst du den **Bildschirm zum Punktetauschen** aufrufen. Weitere Informationen hierzu findest du auf Seite 11.



Nach dem Abschluss einer Szene werden neue Szenen angezeigt!

Nachdem du eine Szene abgeschlossen hast, wird auf der Weltkarte die nächste Szene angezeigt. Lass dich nicht aufhalten, und erkunde neue Szenen!



Speichern des Spiels

Das Spiel verfügt über eine Funktion zum automatischen Speichern. Sobald du eine Szene gemeistert hast oder dein Spiel beendet ist, wird mittels dieser Funktion automatisch dein Fortschritt bis zum erreichten Punkt gespeichert. Ein automatisches Speichern erfolgt auch dann, wenn du den Bildschirm zum Punktetauschen aufrufst, diesen wieder verlässt oder in einen anderen **Modus wechselst**.

Auswahl der Spielfiguren

Wähle jetzt die Spielfiguren aus, die du verwenden möchtest. Du musst eine Hauptfigur und Backup-Figuren auswählen.

Auswahl einer Hauptfigur

Wähle die Hauptfigur, mit der du spielen möchtest. Als Hauptfiguren stehen nur Naruto, Sakura, Rock Lee, Neji und Kakashi zur Auswahl. Wähle eine Figur aus dieser Gruppe aus. Berühre die Spielfigur auf dem Touchscreen, bewege den Cursor mit dem **Steuerkreuz** auf die Spielfigur und berühre den Bildschirm, oder triff deine Auswahl, indem du den **A-Knopf** drückst.

Auf dem Topscreen werden die Geheimen Jutsus, das besondere Ninjutsu und die Punkte der markierten Spielfigur angezeigt.

*Bis zum Ende der ersten Szene kannst du ausschließlich Naruto als Hauptfigur auswählen.



Auswahl von Backup-Figuren

Wähle 2 Backup-Figuren aus. Wann immer du dich in Schwierigkeiten befindest, kannst du deine Backup-Figuren herbeirufen, und sie werden versuchen, dir mit ihren Geheimen Jutsus zu helfen (weitere Informationen hierzu findest du auf Seite 18). Mithilfe der **L-** und **R-Taste** kannst du die Liste der Spielfiguren verändern. Berühre die Spielfigur auf dem Touchscreen, oder bewege den Cursor mit dem **Steuerkreuz** auf die Spielfigur, die du auswählen möchtest, und berühre den Bildschirm, oder triff deine Auswahl, indem du den **A-Knopf** drückst. Durch das Tauschen von Punkten kannst du zusätzliche Backup-Figuren erhalten (siehe Seite 11).



Erklärung des Spielbildschirms

Nachfolgend erläutern wir, wie man in den Szenen im **Story-Modus** den Spielbildschirm liest.

Deine verbleibende Anzahl an Leben. Verlierst du ein Leben, wenn diese Zahl 0 ist, ist das Spiel beendet.

Deine aktuelle Wurfwaffe.

Das besondere Ninjutsu der Hauptfigur wird ganz links (siehe Seite 15), und die Geheimen Jutsus werden rechts angezeigt. Sie leuchten auf, sobald sie verfügbar sind.

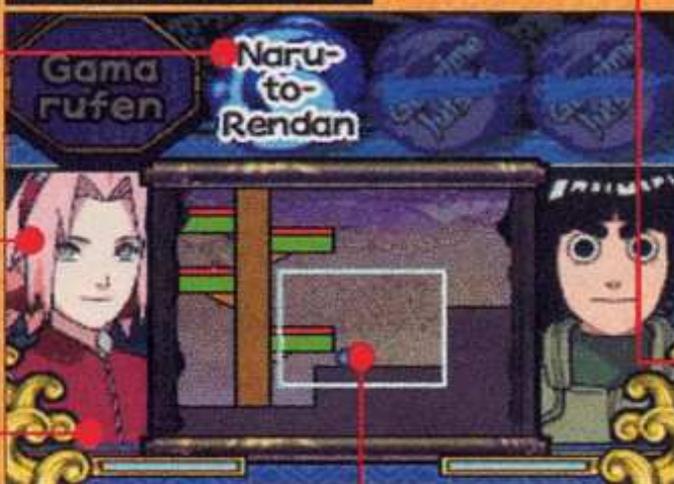
Backup-Figuren. Befindet sich die Figur in der Szene, musst du die Backup-Figuren berühren, um sie als Verstärkung anzufordern.

Chakra-Anzeige der Backup-Figuren. Die Backup-Figuren werden nur angezeigt, wenn diese Anzeige voll ist.

Topscreen



Touchscreen



TP-Anzeige

Du verlierst ein Leben, sobald diese Anzeige 0 erreicht. Verwende Gegenstände zur TP-Erhölung oder Geheime Jutsus, um Trefferpunkte zurückzugewinnen.



Chakra-Anzeige

Zeigt an, über wie viel Chakra deine Spielfigur verfügt. Es verringert sich bei Anwendung Geheimer Jutsus und wird mit der Zeit wieder aufgefüllt. Du kannst maximal 3 Blöcke füllen. Die Zahl zeigt an, wie viele Blöcke du gefüllt hast.

Sich in der Szene befindliche Gegenstände. Führe deine Spielfigur über die Gegenstände, um sie einzusammeln.

Führe, während das Spiel angehalten ist, den Touchpen über den Touchscreen, um anzuzeigen, was dir als Nächstes bevorsteht. (Siehe Seite 18.)

Spiel beendet

Wenn du während des Durchlaufens einer Szene fällst oder keine Trefferpunkte und keine verbleibenden Leben mehr hast, ist das Spiel zu Ende.

Erklärung des Spielbildschirms

Szenen erneut spielen

Wenn du eine Szene abgeschlossen hast, kannst du diese Szene beliebig oft wiederholen. Bewege das Symbol deiner Spielfigur zu der Szene, die du spielen möchtest, und drücke den **A-Knopf**. Es werden die beiden Optionen **NORMALER MODUS** und **ÜBUNGSMODUS** angezeigt. Wähle eine der Optionen für dein Spiel aus.



NORMALER MODUS	Normale Szene. Die Szene kann relativ einfach bewältigt werden, dafür werden dir jedoch auch weniger Punkte zuerkannt.
ÜBUNGSMODUS	Die Szene enthält eine Reihe von Einschränkungen. So ist dir unter anderem der Einsatz von Backup-Figuren nicht gestattet, und du kannst keine Tai-Jutsu-Angriffe ausführen. Wenn du die Szene bewältigst, werden dir jedoch mehr Punkte zuerkannt.

Punkte sammeln

Im **Story-Modus** werden dir mit jedem Abschluss einer Szene, basierend auf der jeweiligen Leistung, Punkte (Ryo) zuerkannt. Das Sammeln dieser Punkte erfolgt jedoch für jede Spielfigur separat. Kommt eine Spielfigur bei der Bewältigung einer Szene nicht zum Einsatz, so werden dieser Figur auch keine Punkte zuerkannt. In diesem Zusammenhang wäre eine mögliche Strategie, Szenen erneut mit Spielfiguren zu absolvieren, die du sonst nicht häufig verwendest, damit du auch für sie Punkte sammeln kannst!



Punkte tauschen

Sobald du eine ausreichende Anzahl an Punkten erworben hast, kannst du den Bildschirm zum Punktetauschen aufrufen, indem du auf der Weltkarte **START** drückst. Dort kannst du deine Punkte gegen Geheime Jutsus, Backup-Figuren und Spielfiguren für den drahtlosen **Kampf-Modus** eintauschen. Du kannst – völlig unabhängig davon, welche Hauptfigur du gewählt hast – jede Backup-Figur auswählen, die du möchtest. Wenn du jedoch im Tausch gegen deine Punkte die Spielfiguren Kankuro oder Temari erwirbst, beachte bitte, dass du sie erst nach Abschluss von Szene II als Backup-Figuren einsetzen kannst.

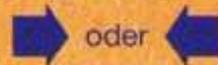


Grundsteuerung der Spielfiguren

Dies ist die zum Führen deiner Spielfigur erforderliche Grundsteuerung.

Gehen

Drücke das **Steuerkreuz** nach links oder rechts, um die Spielfigur in die jeweilige Richtung zu bewegen.



Rennen

Halte in der Bewegung den **B-Knopf** gedrückt, um loszurennen.



Sprung

Drücke den **A-Knopf**, um zu springen.



A

Doppelter Sprung

Drücke den **A-Knopf**, während du dich in der Luft befindest, um einen doppelten Sprung auszuführen.



Im Sprung

A

Sprung beim Vorwärtstürmen

Drücke den **A-Knopf** beim Vorwärtstürmen, um beim Rennen diagonal in Richtung deiner Bewegung zu springen. Du kannst beim Vorwärtstürmen weiter springen als mit einem normalen Sprung. Setze diese Möglichkeit gut ein.



Beim Rennen

A

In die Hocke gehen

Drücke das **Steuerkreuz** nach unten, um in die Hocke zu gehen. Während du dich in der Hocke befindest, kannst du keine Geheimen Jutsus anwenden.



Geduckte Bewegung

Drücke das **Steuerkreuz** nach links oder rechts, während du dich in der Hocke befindest, um dich geduckt vorwärts zu bewegen.



Sprung auf die nächstniedrigere Ebene

Drücke das **Steuerkreuz** nach unten, und drücke gleichzeitig den **A-Knopf**, um (falls möglich) auf die nächstniedrigere Ebene zu springen.



Aus der Hocke heraus

A

Grundsteuerung der Spielfiguren

Wände hochlaufen

Wenn du dich an einer Wand festhältst, drücke das **Steuerkreuz** nach links oder rechts, um daran hinauf- oder hinunterzulaufen. Verbraucht Chakra.

Festhalten an einer erkletterbaren Wand

➡ oder ⬅



Wände hochrennen

Während du dich an einer Wand festhältst, verwende das **Steuerkreuz**, und halte gleichzeitig den **B-Knopf** gedrückt, um loszurennen. Verbraucht Chakra.

Festhalten an einer erkletterbaren Wand

B + ➡ oder ⬅



Tai-Jutsu-Angriff

Drücke den **Y-Knopf**, um einen schwachen Tai-Jutsu-Angriff auszuführen (wechselt durch wiederholtes Drücken von schwach über normal zu stark).

Y (wiederholt drücken für Kombi-Angriff mit maximal 3 Schlägen)



Angriff aus der Hocke heraus

Drücke den **Y-Knopf**, um aus der Hocke heraus einen schwachen Angriff auszuführen.

Aus der Hocke heraus **Y**



Emporschleudern

Drücke das **Steuerkreuz** nach oben, und drücke zur gleichen Zeit den **Y-Knopf**, um mit einer Aufwärtsbewegung anzugreifen und den Feind in die Luft zu befördern.

⬆ + **Y**



Mätzlicher Sturmangriff

Drücke den **Y-Knopf**, um beim Rennen einen starken Angriff auszuführen.

Beim Rennen **Y**



Sprungangriff

Du kannst auch angreifen, indem du mitten im Sprung den **Y-Knopf** drückst.

Im Sprung **Y**



Wurfwaffe

Wenn du im Besitz einer Wurfwaffe bist, drücke den **X-Knopf**, um sie zu werfen. Du kannst auch in der Hocke oder im Sprung Wurfwaffen einsetzen.

X



Erneutes Aufrichten

Wenn du durch ein Hindernis oder einen feindlichen Angriff zurückgeworfen wirst, kannst du durch Drücken des **A-Knopfes** schnell wieder auf die Füße kommen.

Wenn zurückgeworfen **A**



Pause

Durch Drücken von **START** kannst du mitten in einer Szene das Spiel anhalten. Durch erneutes Drücken wird das Spiel fortgesetzt.

START



Besonderes Ninjutsu der Spielfiguren

Dies sind Steuerungen für besondere Bewegungsabläufe, in denen zwei Bewegungen kombiniert werden oder Chakra verbraucht wird.

Jutsu der augenblicklichen Fortbewegung

Drücke die **L-Taste**, wenn du dich in der Nähe von Feinden befindest, um zu verschwinden und hinter ihnen wieder aufzutauchen. Dies kann aus einer normalen Stellung heraus angewendet werden.



Laufen über Wasser oder

Drücke das **Steuerkreuz** nach links oder rechts, um über Wasser zu laufen. Verbraucht Chakra. Dabei verringert sich dein Chakra allmählich, und wenn es verbraucht ist, ertrinkst du.



Festhalten an einer Wand

Wenn du eine Wand anspringst, kannst du dich eine kurze Zeit lang daran festhalten.

Anspringen einer Wand



Während des Festhaltens an einer Wand 

Wegspringen von einer Wand

Drücke, während du dich an einer Wand festhältst, den **A-Knopf**, um von der Wand wegzuspringen.



Wandsprung

Durch dieses Festhalten an den Wänden kannst du bei entsprechendem Timing deiner Sprünge im Zickzack die Wände erklimmen.



Touchscreen-Spielsteuerung

Diese Steuerung wird über den unteren Bildschirm (Touchscreen) ausgeführt. Präge dir alle Möglichkeiten ein, da sie für das Spiel sehr wichtig sind.

Besonderes Ninjutsu

Jede Hauptfigur verfügt über ein einzigartiges „besonderes Ninjutsu“. Drücke auf dem Touchscreen die Ninjutsu-Schaltfläche, um diese Aktion auszuführen und damit einen Chakra-Block zu verbrauchen. Diese Schaltfläche leuchtet auf, sobald sich die Spielfigur an einem Ort befindet, an dem sie ihr besonderes Ninjutsu anwenden kann.



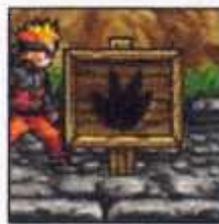
Hier berühren!



Naruto

Gama herbeirufen

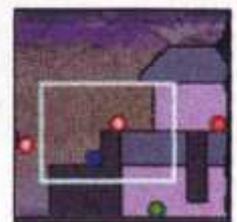
Rufe Gama herbei, und nutze seine Sprungkraft, um an für dich sonst unerreichbare Orte zu gelangen. Dies ist nur an Orten möglich, die dieses Symbol aufweisen.



Neji

Byakugan

Mithilfe von Byakugan kannst du dir die Positionen aller Feinde (rote Punkte) und Gegenstände (grüne Punkte) für eine kurze Zeit auf der Mini-Karte anzeigen lassen. Dies kann überall angewendet werden.



Sakura

Girlpower

Nutze die unglaublichen Kräfte von Sakura, um dir deinen Weg durch Felsen zu bahnen, die von anderen Spielfiguren nicht zerstört werden können (rechts angezeigt). Dies kann auch eingesetzt werden, um Feinde anzugreifen.



Kakashi

Pakkun herbeirufen

Rufe den Ninja-Hund Pakkun herbei, um den rechts angezeigten Schalter zu aktivieren. Dies ist nur an Orten möglich, die diesen Schalter aufweisen.



Rock Lee

Leider verfügt Rock Lee über kein besonderes Ninjutsu. Er besitzt dafür aber generelle Fähigkeiten auf einem hohen Niveau, die es ihm gestatten, normale Routen auf der Karte schnell zurückzulegen.

Touchscreen-Spielsteuerung

Aktivieren eines Geheimen Jutsus

Aktiviere ein Geheimes Jutsu!

Wenn die Hauptfigur über ausreichend Chakra verfügt, berühre den auf dem Touchscreen angezeigten Namen des Geheimen Jutsus, um das Geheime Jutsu zu aktivieren. (Die Spielfigur nimmt eine Wartestellung ein, und das Geheime Jutsu wird angewendet, sobald ein Feind angreift.) Die erforderliche Chakramenge ist abhängig vom jeweiligen Geheimen Jutsu. Sobald das Geheime Jutsu aktiviert ist, verändert sich der Bildschirm, und der Spieler nimmt die Steuerung auf dem Touchscreen vor. Die Steuerung unterscheidet sich je nach Spielfigur und aktiviertem Geheimen Jutsu. Lies dir daher unbedingt die Anweisungen auf dem Topscreen durch.



Wenn du über ausreichend Chakra verfügst...



Berühre das Geheime Jutsu!



**Aktivieren
eines
Geheimen
Jutsus**

Geheimes Jutsu aktiviert!



Nimm die Steuerung auf dem Touchscreen vor!

Touchscreen-Spielsteuerung

Bei Aktivierung eines Geheimen Jutsus verwendete Steuerung

Die Steuerung unterscheidet sich je nach Geheimem Jutsu. Werde eins mit deiner Spielfigur, und konzentriere dich auf deine Kräfte! Zudem kann je nach Geheimem Jutsu die Steuerung bei jeder Aktivierung leichte Veränderungen aufweisen. Nimm dir die zur richtigen Ausführung erforderliche Zeit.

Die Zeichenfolge bilden



Auf der auf dem Touchscreen angezeigten Schriftrolle befindet sich eine Zeichenfolge. Du musst so schnell wie möglich den Namen der Zeichenfolge buchstabieren, indem du die richtigen der sich drehenden Buchstaben berührst. Die Reihenfolge ist dabei unwichtig.

Linien ziehen



Bewege den Touchpen, und verbinde die Buchstaben auf der rechten Seite mit einer Linie in derselben Reihenfolge, die die Buchstaben links auf der Schriftrolle aufweisen.

Drehen



Berühre die Schaltfläche auf dem Touchscreen, und drehe den Touchpen in die Richtung, in die das brennende blaue/weiße Zeichen weist. Wenn du diese Aufgabe bewältigst, füllt sich die Chakra-Anzeige auf dem Topscreen.

Nach oben oder unten führen



Führe den Touchpen auf dem Touchscreen nach oben und unten, und fülle die Chakra-Anzeige auf dem Topscreen.

Nach links oder rechts führen



Führe den Touchpen auf dem Touchscreen nach links und rechts, und fülle die Chakra-Anzeige auf dem Topscreen.

Nach links oder rechts drehen



Während du das Zeichen berührst und drehst, kann es plötzlich anhalten und sich in die andere Richtung drehen. Sollte es dazu kommen, musst du den Touchpen in die entgegengesetzte Richtung drehen. Bei einigen Geheimen Jutsus kommt es mehrfach zu Richtungsänderungen.

Touchscreen-Spielsteuerung

Unterstützung durch deine Backup-Figuren

Sobald die Chakra-Anzeige einer Backup-Figur voll ist, wird diese auf dem Touchscreen angezeigt. Wenn du Hilfe benötigst, berühre die Backup-Figur auf dem Touchscreen. Sie wird dich dann mit ihrem Geheimen Jutsu unterstützen. Jede Backup-Figur verfügt über ein Geheimen Jutsu, das sie anwenden kann.



Berühre eine deiner Backup-Figuren:



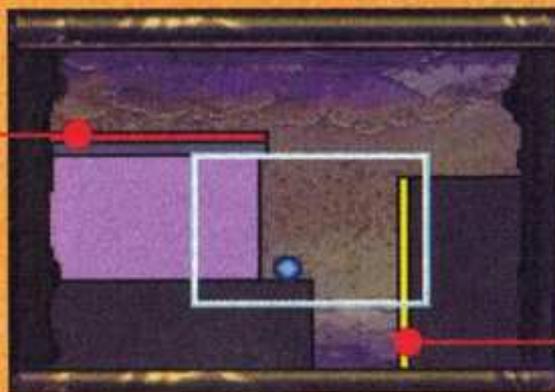
Geheimen Jutsu aktiviert!

Ziehen der Karte

Während das Spiel angehalten ist (durch Drücken von **START**), kannst du die auf dem Touchscreen angezeigte Karte ziehen. Berühre, nachdem du das Spiel angehalten hast, die Mini-Karte auf dem Touchscreen, und führe deinen Touchpen nach oben, unten, links oder rechts, ohne den Touchpen vom Bildschirm zu nehmen. Die Karte bewegt sich mit dem Touchpen, und du bist in der Lage, Abschnitte einzusehen, die dir zuvor nicht angezeigt wurden.



Du kannst auf die nächstniedrigere Ebene springen.



Du kannst diese Wand hochlaufen (hochrennen).

Rote Linien auf der Mini-Karte zeigen Bereiche an, in denen du auf die nächstniedrigere Ebene springen kannst. Gelbe Linien weisen auf Bereiche hin, in denen du Wände hochlaufen kannst. Der gelbe Pfeil zeigt das Ziel der Szene an.

Waffen und Gegenstände

Nachfolgend erläutern wir einige der Waffen und Gegenstände, die du im Spielverlauf finden kannst.

Gegenstände einsammeln

Du kannst in einer Szene fallen gelassene oder herumliegende Waffen (z. B. Shuriken oder Kunai) und Gegenstände mit Heilkraft einsammeln. Drücke zum Werfen deiner Waffe den **X-Knopf**. Gegenstände mit Heilkraft führen sofort beim Einsammeln zur Wiederherstellung von Trefferpunkten (TP). Sieh dabei auch immer in Holzkästen nach, da sich darin versteckte Gegenstände befinden könnten.



Effektives Werfen von Gegenständen

Wenn du im Besitz einer Wurfwaffe bist, kannst du sie unbegrenzt einsetzen. Wenn du jedoch nach einem feindlichen Treffer zu Boden gehst, verlierst du auch deine Waffe. Wenn du zudem eine neue Waffe einsammelst, ersetzt diese deine alte Waffe.



	Shuriken	Einfache Ninja-Waffe. Besitzt keine besonders hohe Durchschlagskraft.		Konoha-Zeichen	Wenn du eines davon an dich nimmst, wird dir nach dem Abschluss der Szene ein höherer Rang verliehen.
	Kunai-Messer	Wenn du den Feind mit einer Papierbombe triffst, kommt es zur Explosion, und diese ist mächtiger als ein Shuriken. Kann Anführer niederstrecken.		Gegenstand mit Heilkraft	Wenn du dies an dich nimmst, kannst du einige Trefferpunkte zurückgewinnen. Es gibt auch einen Gegenstand mit Heilkraft (groß).
	Windgeistwurfmesser	Durchdringt Feinde. Die mächtigste Waffe.		1 UP	Verdiene dir ein zusätzliches Leben.
	Schriftrolle	Wenn du die Szene meisterst, werden dir 300 Zusatzpunkte zuerkannt. Unter Umständen findest du noch weitere Gegenstände wie Stirnbänder, Süßspeisen oder Geld.			

*Einige Anführer lassen sich nicht mit einem Kunai-Messer oder einem Windgeistwurfmesser niederstrecken.

Hindernisse in den Szenen

In jeder Szene erwarten dich zahlreiche Hindernisse. Nachfolgend findest du die wichtigsten dieser Hindernisse.

Loses Brett/loser Stein

Bretter oder Steine geben ziemlich schnell nach, sobald du sie belastest. Beeil dich lieber, um woanders Halt zu suchen.



Rollende Stahlkugel

Fällt von oben herunter. Wenn du getroffen wirst, nimmst du Schaden. Lässt sich nicht zerbrechen.



Beweglicher Boden

Bewegt sich, während du darauf stehst. Wo immer sich ein beweglicher Boden befindet, weist ein Zeichen darauf hin. Falls du es nicht sehen kannst, findest du es vielleicht in der Nähe deiner Füße. Versuche, dich zu ducken.



Wand voller Spieße

Wenn du getroffen wirst, nimmst du Schaden. Bewegt sich horizontal und vertikal.



Rotierende Stahlkugel

Eine rotierende Stahlkugel an einer Kette. Wenn du in den Kettenabschnitt rennst, nimmst du keinen Schaden.



Treibsand

In der Nähe deiner Füße strömt Sand in eine Richtung. Wenn du dich oben auf den Sand stellst, wirst du geschoben.



Hauptfiguren

Dies ist eine Auflistung der besonderen Ninjutsu und Geheimen Jutsus der 5 Hauptfiguren.

Spielfigur	Besonderes Ninjutsu	Geheimes Jutsu	
 Naruto Uzumaki	Gama herbeirufen	Naruto-Rendan	Angriff auf einen Feind. Verbraucht einen Chakra-Block. Leichter Schaden.
		Rasengan	Angriff auf einen Feind. Verbraucht 2 Chakra-Blöcke. Mittlerer Schaden.
		Rasengan der großen Kugel	Angriff auf einen Feind. Verbraucht 3 Chakra-Blöcke. Schwerer Schaden.
 Sakura Haruno	Girl-power	Cha!	Angriff auf alle Feinde auf dem Bildschirm. Verbraucht einen Chakra-Block. Leichter Schaden.
		Cha!-Rendan	Angriff auf einen Feind. Verbraucht 2 Chakra-Blöcke. Mittlerer Schaden.
		Jutsu der Heilung	Rückgewinnung eigener TP. Verbraucht 3 Chakra-Blöcke. Rückgewinnung einer großen Anzahl an TP.
 Rock Lee	—	Wirbelnder Wind	Angriff auf einen Feind. Verbraucht einen Chakra-Block. Leichter Schaden.
		Omote Renge: Frontal-Lotus	Angriff auf einen Feind. Verbraucht 2 Chakra-Blöcke. Mittlerer Schaden.
		Verborgener Lotus	Angriff auf einen Feind. Verbraucht 3 Chakra-Blöcke. Schwerer Schaden.
 Neji Hyuga	Byakugan	Orakel-Handflächendrehung	Angriff auf alle Feinde auf dem Bildschirm. Verbraucht einen Chakra-Block. Leichter Schaden.
		Orakel-Leere Handfläche	Angriff auf einen Feind. Verbraucht 2 Chakra-Blöcke. Mittlerer Schaden.
		Orakel-64 Handflächen	Angriff auf einen Feind. Verbraucht 3 Chakra-Blöcke. Schwerer Schaden.
 Kakashi Hatake	Dakkun herbeirufen	Erdversteck: Jagende Zähne-Jutsu	Angriff auf einen Feind. Verbraucht einen Chakra-Block. Leichter Schaden.
		Schneidender Blitz	Angriff auf einen Feind. Verbraucht 2 Chakra-Blöcke. Mittlerer Schaden.
		Mangekyo Sharingan	Angriff auf einen Feind. Verbraucht 3 Chakra-Blöcke. Schwerer Schaden.

Spielen im drahtlosen Modus

Kämpfe mit der drahtlosen DS-Datenübertragung gegen Freunde. Sei bereit für ultimative Action!

Für 2 bis 4 Spieler!

Jeder Spieler benötigt eine DS-Karte und ein Nintendo DS-System. Wähle den **DRAHTLOSEN MODUS**, um ein Spiel mit 2 bis 4 Spielern zu spielen. Vergiss nicht, dass du durch den Punktetausch weitere Spielfiguren erwerben kannst.



Anführer und Teammitglieder

Vor Spielbeginn musst du auswählen, ob du der Anführer oder ein Teammitglied sein möchtest.

Anführer: Legt die Zeitbegrenzung fest und wählt die Szene aus. Teammitglieder können keine Optionen auswählen.

Teammitglied: Kann über die Liste der Anführer, die nach Teammitgliedern suchen, das Team auswählen, in dem es kämpfen möchte.



Einem Team beitreten

Teammitglieder können den Cursor mit dem **Steuerkreuz** auf den Anführer bewegen, dessen Team sie beitreten möchten, und dann den **A-Knopf** zur Bestätigung drücken. Sobald das Team über genügend Mitglieder verfügt, drückt der Anführer auf **START**, um die Rekrutierung zu beenden.



[Gruppenanführer]



[Teammitglied]

Der Anführer bestimmt Szene und Zeit

Der Anführer legt die Zeitbegrenzung fest und wählt die Szene für die Kampfhandlungen aus. Dies kann mithilfe des **Steuerkreuzes** und des **A-Knopfes** oder durch Berühren der jeweiligen Auswahl erfolgen.



Auswahl einer Spielfigur

Jeder Spieler wählt die Spielfigur aus, die er im Kampf verwenden möchte. Sobald du bereit bist, drücke auf **START**, und das Spiel beginnt!



Erklärung des Bildschirms und Kampfregeln

Wenn deine TP auf 0 absinken, ist das Spiel für dich zu Ende. Die letzte verbleibende Spielfigur ist der Sieger. Wenn nach Ablauf der Zeit mehr als eine Spielfigur übrig ist, werden auf Grundlage der verbleibenden Trefferpunkte der „Sieger“, der „Zweite“, der „Dritte“ und der „Vierte“ ermittelt. Es gibt keine Waffen oder Gegenstände, die geworfen werden können, und das Chakra wird im Verlauf der Zeit nicht wiederhergestellt.

Die TP- und die Chakra-Anzeigen deiner Spielfigur.

Die TP- und die Chakra-Anzeigen deiner Gegner. Von links: Spieler 2, Spieler 3 und Spieler 4.

Das Geheime Jutsu, das von deiner Spielfigur eingesetzt werden kann. Die Schriftrolle ist geschlossen, wenn du nicht über ausreichend Chakra verfügst, um sie zu verwenden.



Zeitbegrenzung. Du kannst die Zeitbegrenzung auf 30 bis 120 Sekunden einstellen.

Verbindungsstatus. Drei Balken stehen für eine gute Verbindung.

Chakra-Ring. Drehe den Ring, um Chakra aufzubauen.

Aufbauen von Chakra und Rückgewinnung von TP

Drehe den Chakra-Ring auf dem Touchscreen im Uhrzeigersinn, um das Chakra deiner Spielfigur wiederherzustellen. Du kannst den Chakra-Ring auch gegen den Uhrzeigersinn drehen, um das angesammelte Chakra zur Rückgewinnung von Trefferpunkten zu nutzen. Während du den Chakra-Ring drehst, kann sich deine Spielfigur jedoch nicht bewegen.



Besondere Felsen zum Betäuben von Gegnern

Wenn du in einer Kampfszene einen Felsen mit dem Symbol „禁 (verboten)“ zertrümmerst, wird die darauf folgende Erschütterung all deine Gegner für kurze Zeit betäuben. Spielfiguren, die sich gerade in der Luft befinden (im Sprung), sind davon jedoch nicht betroffen.



Drahtlose DS-Datenübertragung

(Multi-Karten-Spiel)

So stellst du eine Drahtlose DS-Datenübertragung mit dem Nintendo DS-System her:

Erforderliche Bestandteile

Nintendo DS-System	Eines pro Spieler
NARUTO NINJA COUNCIL 3-Karte	Eine pro Spieler

Erforderliche Schritte

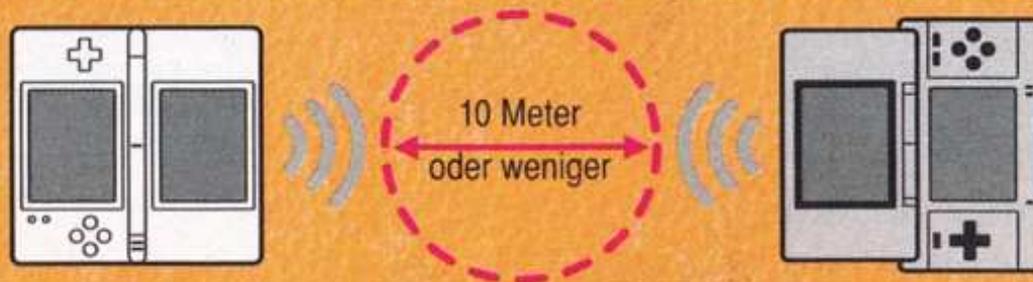
1. Vergewissere dich, dass alle Nintendo DS-Systeme ausgeschaltet sind und stecke die DS-Karten korrekt in die Kartenschlitze.
2. Schalte alle Nintendo DS-Systeme ein. Der **Menübildschirm** des Nintendo DS-Systems wird eingeblendet.
HINWEIS: Verwendest du ein Nintendo DS/DS Lite-System, bei dem der AUTO-MODUS aktiviert ist, wird der nächste Schritt übersprungen und du kannst mit Schritt 4 fortfahren.
3. Berühre die NARUTO NINJA COUNCIL 3-Schaltfläche oder das Symbol.
4. Folge den Anweisungen auf Seite 22.

Hinweise zur Herstellung einer Drahtlosen DS-Datenübertragung

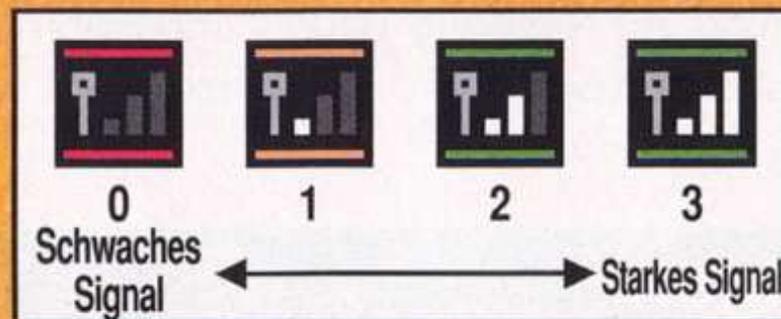
Beachte bitte folgende Hinweise, um den bestmöglichen Ablauf zu erzielen:

Das -Symbol zeigt die Drahtlose DS-Datenübertragung an. Es ist entweder im Menübildschirm des Nintendo DS-Systems oder im Spielbildschirm sichtbar.

Wenn das DS Drahtlos-Symbol eingeblendet ist, bedeutet dies, dass die Drahtlose DS-Datenübertragung aktiv ist. Der Einsatz drahtloser Kommunikationstechniken ist an einigen Orten, z. B. in Krankenhäusern und in Flugzeugen, nicht erlaubt. Wenn du ein Nintendo DSi-System in einem Krankenhaus oder an Bord eines Flugzeugs verwendest, stelle bitte sicher, dass die Funktion „drahtlose Verbindung“ in den Systemeinstellungen deaktiviert wurde. Lies bitte auch die Gesundheits- und Sicherheitshinweise bezüglich der Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung, die deinem Nintendo DS-System beiliegen.



Das -Symbol im Bildschirm zeigt die Stärke des Signals bei der Drahtlosen DS-Datenübertragung an. Es gibt 4 unterschiedliche Signalstärken. Bei einem stärkeren Signal funktioniert die Drahtlose DS-Datenübertragung reibungsloser. Sobald eine Drahtlose DS-Datenübertragung stattfindet, wird dies durch schnelles Blinken der Betriebsanzeige deines Nintendo DS/DS Lite-Systems oder der Verbindungsanzeige deines Nintendo DSi-Systems dargestellt.



Für ein einwandfreies Ergebnis beachte bitte folgende Hinweise:

- Zu Beginn der Drahtlosen DS-Datenübertragung halte einen Abstand von ca. 10 Metern oder weniger zwischen den Systemen, danach kann der Abstand verringert oder vergrößert werden. Die Signalstärke sollte bei mindestens 2 Einheiten liegen, um die besten Resultate zu erzielen.
- Die maximale Distanz zwischen den Nintendo DS-Systemen sollte 20 Meter nicht überschreiten.
- Die Systeme sollten, falls möglich, einander zugewandt sein.
- Vergewissere dich, dass die Verbindung nicht durch Personen, Wände, Möbelstücke oder andere große Gegenstände beeinträchtigt wird.
- Vermeide die Verwendung der Drahtlosen DS-Datenübertragung in der Nähe von Geräten, deren Funkfrequenzen stören könnten, wie beispielsweise schnurlose Telefone, Mikrowellenherde oder drahtlose Netzwerke (Wireless LANs). Suche dir eventuell einen anderen Ort oder schalte die störenden Geräte aus.
- Um die Drahtlose DS-Datenübertragung in Verbindung mit einem Nintendo DSi-System verwenden zu können, muss die Funktion „drahtlose Verbindung“ in den Systemeinstellungen aktiviert sein.

Spielen im Wi-Fi-Modus

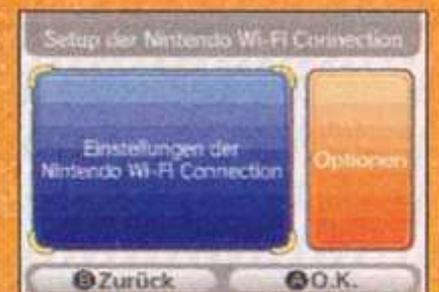
Spiele ein Wi-Fi-Spiel gegen andere Naruto-Fans In Europa!

Hinweis für Eltern

Im **Wi-Fi-Modus** kannst du einen drahtlosen Kampf unter Verwendung der Nintendo Wi-Fi Connection gegen weit entfernt lebende Freunde oder neue Freunde spielen. Dieses Spiel ist für 2 bis 4 Spieler. Die Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection erfolgt über Access Points an verschiedenen Orten oder zu Hause über dein WLAN. Einzelheiten hierzu findest du im separaten Handbuch zur Nintendo Wi-Fi Connection.

Wi-Fi-Einstellungen

Wenn du eine Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection aufbauen möchtest, musst du zunächst einige Einstellungen anpassen. Wähle hierzu unter **Wi-Fi-MODUS** die **Wi-Fi-EINSTELLUNGEN** aus, und ändere die Einstellungen so, dass du eine Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection herstellen kannst. Einzelheiten zur Anpassung der Einstellungen findest du im separaten Handbuch zur Nintendo Wi-Fi Connection.



Erhalt eines Freundescodes

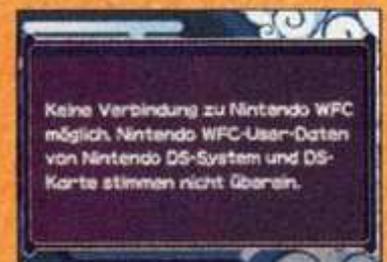
Bevor du im **Wi-Fi-Modus** spielen kannst, benötigst du einen Freundescode. Nachdem du bei deiner ersten Verbindung mit der Nintendo **Wi-Fi Connection** unter **Wi-Fi-MODUS** die Option **Wi-Fi-SPIEL** ausgewählt hast, erhältst du automatisch eine 12-stellige Nummer. Das ist dein Freundescode. Diese Nummer musst du dir nicht einprägen, weil dein Freundescode auf deiner DS-Karte gespeichert wird.



Freundescodes dienen dazu, dir das sichere Spielen mit Spielern zu ermöglichen, die du sehr gut kennst. Wenn du Freundescodes an Personen weitergibst, die du nicht kennst (beispielsweise über ein Internet-Forum), dann besteht die Gefahr, dass du von diesen Personen beschädigte Daten erhältst oder sie dich beleidigen. Gib also am besten deinen Freundescode nie an Unbekannte weiter.

Registriere dein Nintendo DS-System und deine DS-Karte

Der zugewiesene Freundescode funktioniert nur, wenn du dein Nintendo DS-System und die von dir gerade zum Spielen genutzte DS-Karte gemeinsam verwendest. Das bedeutet, wenn du mit dieser DS-Karte auf einem anderen Nintendo DS-System spielst, kann die Verbindung nicht sofort hergestellt werden.



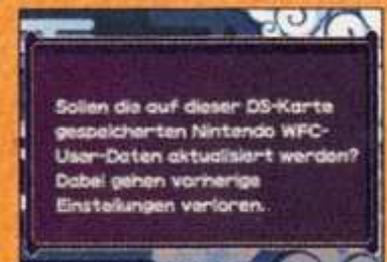
Überprüfen deines Freundescodes

Du kannst deinen eigenen Code überprüfen, indem du im **Modus FREUNDE ÜBERPRÜFEN** die Option **FREUNDSCODE ÜBERPRÜFEN** wählst. Hier kannst du auch andere Freundescodes eingeben und deine Freundesliste anzeigen.



Erhalt eines neuen Codes

Wenn du auf einem anderen als dem Nintendo DS-System, für das dein Freundescode registriert wurde, ein Wi-Fi-Spiel spielen möchtest, benötigst du einen neuen Code. Zum Erhalt des neuen Freundescodes befolge bitte die Anweisungen auf dem Bildschirm. Sobald du jedoch einen neuen Freundescode erhältst, wird der alte ungültig.



• Spielen im Wi-Fi-Modus

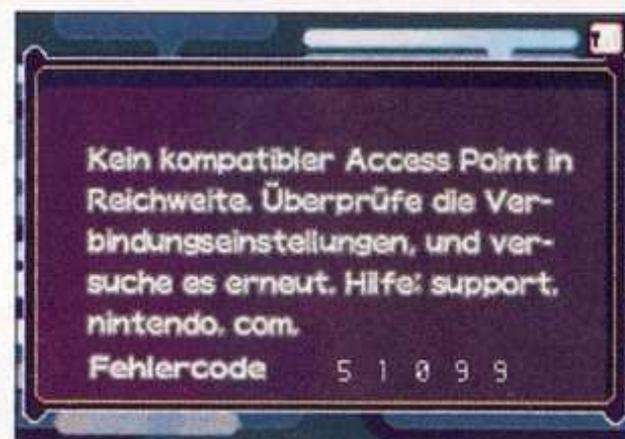
Herstellung der Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection

Wähle **Wi-Fi-SPIEL** und befolge die Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Verbindung zur Nintendo Wi-Fi Connection herzustellen.



Probleme beim Verbindungsaufbau

Wenn die Verbindung nicht hergestellt werden kann, wird ein Fehlercode mit entsprechender Beschreibung angezeigt. Einzelheiten hierzu findest du im separaten Handbuch zur Nintendo Wi-Fi Connection. Möglicherweise ist eine erneute Anpassung deiner Einstellungen unter **Wi-Fi-EINSTELLUNGEN** erforderlich.



Auswahl eines Gegners

Nach dem erfolgreichen Verbindungsaufbau wählst du aus, ob du ein **FREIER KAMPF** oder ein **SPIEL MIT FREUND** spielen möchtest. Bei einem **Freier Kampf** spielst du gegen einen nach dem Zufallsprinzip ausgewählten Gegner In Europa, der ebenfalls mit der Nintendo Wi-Fi Connection verbunden ist. Bei einem **SPIEL MIT FREUND** spielst du gegen einen Freund, der mit dir den Freundescode ausgetauscht hat. Ein solcher Freund muss bereits zuvor in deiner Freundesliste registriert worden sein.



Spielen im Wi-Fi-Modus

Registrieren deines Freundes in deiner Freundesliste

Du kannst deinen Freundescode registrieren, indem du unter **FREUNDE ÜBERPRÜFEN** zu **FREUNDENCODE EINGEBEN** gehst. Rufe deinen Freund an, oder sende ihm eine E-Mail, um seinen Freundescode zu erhalten. Du kannst Freundescodes auch unter Verwendung der drahtlosen DS-Datenübertragung austauschen, indem du zu **FREUNDENCODE AUSTAUSCHEN** gehst.



Auswahl der Spielbedingungen

Wi-Fi-Spiele verlaufen prinzipiell ebenso wie Drahtlos-Spiele. Der Anführer legt die Zeitbegrenzung fest und wählt die Szene aus.

Danach wählst du deine Spielfigur aus und drückst auf **START**, um den Kampf zu beginnen!



Kampfregelein

Wenn deine TP auf 0 absinken, ist das Spiel für dich zu Ende. Die letzte verbleibende Spielfigur ist der Sieger. Wenn nach Ablauf der Zeit mehr als eine Spielfigur übrig ist, werden auf der Grundlage der verbleibenden Trefferpunkte der „Sieger“, der „Zweite“, der „Dritte“ und der „Vierte“ ermittelt. Es gibt keine Waffen oder Gegenstände, die geworfen werden können, und das Chakra wird im Verlauf der Zeit nicht wiederhergestellt. Du kannst das Spiel nicht anhalten.

*Die Erklärung des Bildschirms und die Kampfregelein sind beim **Wi-Fi-Modus** und **drahtlosen Modus** identisch.

Spielen im Wi-Fi-Modus

Erklärung des Bildschirms

Die TP- und die Chakra-Anzeige deiner Spielfigur.

Die TP- und die Chakra-Anzeigen deiner Gegner. Von links: Spieler 2, Spieler 3 und Spieler 4.

Das Geheime Jutsu, das von deiner Spielfigur eingesetzt werden kann. Die Schriftrolle ist geschlossen, wenn du nicht über ausreichend Chakra verfügst, um sie zu verwenden.

Topscreen



Zeitbegrenzung. Du kannst die Zeitbegrenzung auf 30 bis 120 Sekunden einstellen.

Touchscreen



Verbindungsstatus. 3 Balken bedeuten, dass du eine gute Verbindung hast.

Chakra-Ring. Drehe den Ring, um Chakra aufzubauen (siehe Seite 23).

*In Wi-Fi-Spielen ist Sakuras Geheimenes Jutsu das „Jutsu der Heilung“.

Aufbauen von Chakra und Rückgewinnung von TP

Drehe den Chakra-Ring auf dem Touchscreen im Uhrzeigersinn, um das Chakra deiner Spielfigur wiederherzustellen. Du kannst den Chakra-Ring auch gegen den Uhrzeigersinn drehen, um das angesammelte Chakra zur Rückgewinnung von Trefferpunkten zu nutzen. Während du den Chakra-Ring drehst, kann sich deine Spielfigur jedoch nicht bewegen.



Besondere Felsen zum Betäuben von Gegnern

Wenn du in einer Kampfszene einen Felsen mit dem Symbol „禁 (verboten)“ zertrümmerst, wird die darauf folgende Erschütterung all deine Gegner für kurze Zeit betäuben.



Nintendo Wi-Fi Connection

Via Nintendo Wi-Fi Connection können mehrere NARUTO NINJA COUNCIL 3-Besitzer selbst über große Entfernungen mittels des Internets gegeneinander antreten.

- Um Nintendo DS-Spiele über das Internet zu spielen, musst du zunächst die Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) auf deinem Nintendo DS-System einrichten. Um nähere Informationen zur Nintendo WFC zu erhalten, lies bitte in der Bedienungsanleitung, die diesem Spiel beigelegt wurde, nach.
- Um das Setup der Nintendo WFC abzuschließen, benötigst du einen drahtlosen Internet-Zugang (z. B. einen drahtlosen Router) und eine aktive Breitband-Internetverbindung.
- Solltest du lediglich über einen PC mit verkabeltem Internet-Zugang verfügen, benötigst du den Nintendo Wi-Fi USB Connector (separat erhältlich). Nähere Informationen erhältst du in der Nintendo WFC-Bedienungsanleitung.
- Spielpartien, die über die Nintendo Wi-Fi Connection erfolgen, haben einen höheren Energieverbrauch als gewöhnliche Spielpartien. Verwende das Netzteil, wenn du einem unerwarteten Ausfall der Energieversorgung bei Nutzung der Nintendo Wi-Fi-Connection vorbeugen möchtest.
- Du kannst Nintendo WFC-kompatible Spiele auch an ausgewählten Internet HotSpots spielen, ohne weitere Einstellungen vorzunehmen.
- Die Nutzungsbedingungen, welche für das Spiel über Nintendo Wi-Fi Connection gelten, sind in der Bedienungsanleitung der Nintendo Wi-Fi Connection nach zu lesen oder im Internet unter support.nintendo.com abrufbar.

Um nähere Informationen zur Nintendo WFC, den Einstellungen im Nintendo DS-System oder eine Liste mit Internet HotSpots zu erhalten, besuche bitte support.nintendo.com

Geheimnisse zum Sieg

Suche die zerstörbare Wand!

Es kann vorkommen, dass du auf dem Topscreen in eine Sackgasse gerätst, obwohl auf der Mini-Karte auf dem Touchscreen ein Weg angezeigt ist. Solltest du dich je in einer solchen Lage befinden, versuche es mit Faustschlägen. Manche Wände lassen sich zertrümmern.

Lass eine neue Plattform auftauchen

In einigen Szenen gibt es Holzkisten, in denen du, nachdem du sie aufgebrochen hast, verborgene Plattformen findest. Nutze sie, um weiterzukommen.

Suche das Barrikadensymbol

In Szene VII gibt es Teile, in denen dir ein Weiterkommen so lange verwehrt wird, bis du den Felsen gefunden und zertrümmert hast, der durch ein Barrikadensymbol gekennzeichnet ist. In jeder Szene gibt es irgendwo einen Fels, der durch ein Barrikadensymbol gekennzeichnet ist. Der Ort, an dem sich dieser Fels befindet, ändert sich jedoch bei jedem Spielen der Szene. Wenn deine Hauptfigur Neji ist, versuche es mit Byakugan. Es könnte dir dabei helfen, ihn zu finden!

Verändere die Lichtverhältnisse in den Szenen von Dunkelheit zurück zu normalem Licht

Sollte sich die Szene plötzlich durch das Ninjutsu eines Feindes verdunkeln, setze diesem Ninja nach, und besiege ihn, um das normale Licht in die Szene zurückkehren zu lassen. Wenn du nichts sehen kannst, nutze die Mini-Karte auf dem Touchscreen, um dich zu orientieren.



Auf dem Topscreen ist eine Wand...

doch der Touchscreen zeigt an, dass man hier durchkommt!?

Zertrümmere die Wand mit Faustschlägen!



Ich kann zwar springen, aber es gibt keine Plattform!

Suche die spezielle Holzkiste, und brich sie auf!

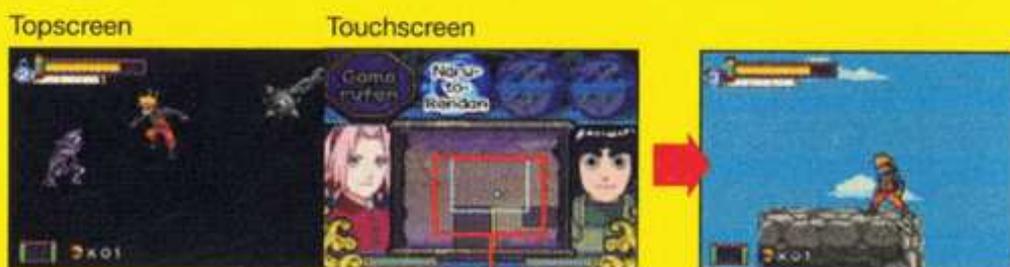
Eine neue Plattform erscheint!



Ursprünglich konnte dieser Fels nicht zertrümmert werden.

Suche und zertrümmere den Fels mit dem Barrikadensymbol.

Jetzt kannst du den Fels zertrümmern, der zuvor noch unzerstörbar war.



Wenn sich Dunkelheit über der Szene ausbreitet, verwende die Mini-Karte, um dich zu orientieren.

Besiege den Feind, um das Licht zurückkehren zu lassen.

24-MONATIGE GEWÄHRLEISTUNG

Für einen Zeitraum von 24 Monaten ab dem Datum des Kaufs innerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums gewährleistet die Nintendo of Europe GmbH wie folgt dem Käufer, dass dieses Produkt zum Zeitpunkt des Kaufs frei von Mängeln in Material und Verarbeitung ist:

- Nintendo wird andernfalls kostenfrei für den Käufer nach eigener freier Wahl das mangelhafte Produkt entweder reparieren oder austauschen. Andere Ansprüche gegen Nintendo bestehen aufgrund dieser Gewährleistung nicht, insbesondere ergibt sich aus dieser Gewährleistung kein Anspruch auf Schadensersatz.
- Diese Gewährleistung tritt nicht ein, wenn der Mangel dadurch entstanden ist, dass der Käufer und/oder irgendein Dritter nachlässig mit dem Produkt umgegangen sind, es in unvernünftiger Weise genutzt haben, es verändert oder nicht ordnungsgemäß repariert oder es anders als in Übereinstimmung mit der von Nintendo herausgegebenen Bedienungsanleitung genutzt haben. Die Gewährleistung tritt ferner nicht ein, wenn der Mangel durch eine zufällige Beschädigung des Produktes entstanden ist.

Es wird ausdrücklich darauf hingewiesen, dass diese Gewährleistung zusätzlich zu etwaigen gesetzlichen Gewährleistungsansprüchen gewährt wird, die dem Käufer als Verbraucher gegenüber demjenigen Einzelhändler zustehen können, von dem er das Produkt gekauft hat.

Diese gesetzlichen Ansprüche werden durch die vorliegende Nintendo-Gewährleistung in keiner Weise eingeschränkt.

GELTENDMACHEN VON ANSPRÜCHEN

Bei einer Funktionsstörung des Produktes führen Sie bitte zunächst eine Fehlersuche durch. Nach der Fehleranalyse werden Sie über alle Schritte informiert, die im Falle einer Reparatur notwendig sind. Die Fehlersuche kann sowohl online als auch telefonisch über unsere Konsumentenberatung durchgeführt werden.

Online: www.nintendo.de

Bitte wählen Sie dort im Kundenservice-Bereich für Ihr Nintendo-Produkt den Link „Fehlersuche“ aus.

Telefonisch: Konsumentenberatung – Tel. 01803 – 18 18 00

(0,09 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz. Für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichende Tarife gelten.)*

* Bitte holen Sie vor dem Anruf das Einverständnis des Gebührenzahlers ein.

Wenn Sie das Produkt an ihr Nintendo Service Center einschicken, verwenden Sie bitte, wenn möglich, die Originalverpackung und fügen Sie eine Beschreibung des aufgetretenen Mangels sowie, soweit vorhanden, eine Kopie Ihres Kaufnachweises bei, aus dem das Kaufdatum ersichtlich ist.

Falls die 24-monatige Gewährleistungsfrist bereits abgelaufen ist oder der Mangel nicht von dieser Gewährleistung erfasst wird, wird die Nintendo of Europe GmbH oder deren autorisierte Partner möglicherweise dennoch bereit sein, das Produkt zu reparieren oder auszutauschen. Für weitere Informationen hierzu und insbesondere zu den Einzelheiten etwaiger Kosten für diesen Service wenden Sie sich bitte an die Nintendo Konsumentenberatung unter der oben genannten Telefonnummer.

NUR FÜR DEUTSCHLAND

SERVICE

Für Ihre allgemeinen und technischen Fragen rund um Nintendo stehen wir gerne per E-Mail oder telefonisch zur Verfügung.

Die MitarbeiterInnen der Nintendo **Konsumentenberatung** erreichen Sie per E-Mail an info@nintendo.de oder per Telefon über die Rufnummer **01803 – 18 18 00** (0,09 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz. Für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichende Tarife gelten.).

Bei Spielefragen hilft die Nintendo **Spieleberatung** unter der Rufnummer **0900 – 000 000** (1,99 € pro Anruf aus dem deutschen Festnetz. Für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichende Tarife gelten.) gerne weiter.

Beide Hotlines sind montags bis freitags von 13 bis 17 Uhr erreichbar.

SERVICE 24:7

Zusätzlich zu den beiden Live-Hotlines haben wir noch weitere Service-Angebote, die 24 Stunden täglich genutzt werden können:

Consumer Service Online: Ob technische Daten, Infos zu original Nintendo-Zubehör und Ersatzteilen, Erklärung der diversen Anschlussmöglichkeiten der Nintendo-Geräte und Hilfe bei der Durchführung einer Fehlersuche – Informationen dazu und selbstverständlich vieles mehr erfährt man unter www.nintendo.de.

Nintendo Helpline: Auch unter der Rufnummer **09001 – 111 000** (0,99 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz. Für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichende Tarife gelten.) erhält man Tipps und Spielehilfen zu zahlreichen Nintendo-Titeln.

Nintendo Fax-Abruf: Mit einem Faxgerät können hier schriftliche Tipps und Spielehilfen zu vielen Nintendo-Titeln abgerufen werden.

Genauere Informationen zu dem **Fax-Abruf** gibt es auf den Consumer Service-Seiten von www.nintendo.de oder bei der Nintendo Konsumentenberatung.

NUR FÜR ÖSTERREICH

Bei Spielefragen und allgemeinen Nintendo-Themen hilft die Hotline gerne weiter. Erreichbar montags bis freitags von 13 bis 17 Uhr unter der Rufnummer **0662 / 87 63 48***.

Bei der Konsumentenberatung gibt es unter der Rufnummer **0662 – 88921 – 30*** von Montag bis Freitag (13 bis 17 Uhr) Antworten zu technischen Fragen.

* (Entgeltfrei mit Ausnahme der üblichen Telefongebühren in Österreich)

NINTENDO ONLINE CLUB für österreichische Nintendo-Fans:

- Community, Foren von und für Nintendo-Fans, persönliche Homepage, Gästebuch, Mail Client, u.v.m.
- Brandheiße News rund um Nintendo
- Tolle Gewinnspiele
- Download-Archiv (Handybilder, Wallpapers, Screensaver...)
- exklusiver ClubShop
- Club Events
- persönliche Clubkarte

www.nintendoclub.at

NUR FÜR SCHWEIZ

Probleme bei der Installation?

Bei Installationsproblemen und technischen Fragen hilft Dir unser Support-Team gerne weiter. Das Support-Team erreichst Du unter der folgenden Telefonnummer:

062 / 387 98 39 (aus dem Schweizer Festnetz)

Mo – Fr 08.30 – 12.00 / 13.00 – 17.00

support@waldmeier.ch

NUR FÜR LUXEMBURG

Fragen zu unseren Produkten? Dann kontaktiere den Nintendo Helpdesk!

Bitte sende deine Anfragen an:

Nintendo Benelux – Helpdesk

Frankrijklei 33

B-2000 Antwerpen – Belgien

1834140M



Published by TOMY
7-9-10 Tateishi, Katsushika-ku, Tokyo 124-8511 Japan
Distributed by NINTENDO OF EUROPE GmbH
Nintendo Center, D-63760, Grossostheim, Germany

NARUTO ©2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.
GAME AND SOFTWARE ©2007 2009 TOMY

This software uses specially-designed fonts created under license from Fontworks Inc.
Fontworks and font names are trademarks or registered trademarks of Fontworks Inc.

PRINTED IN GERMANY