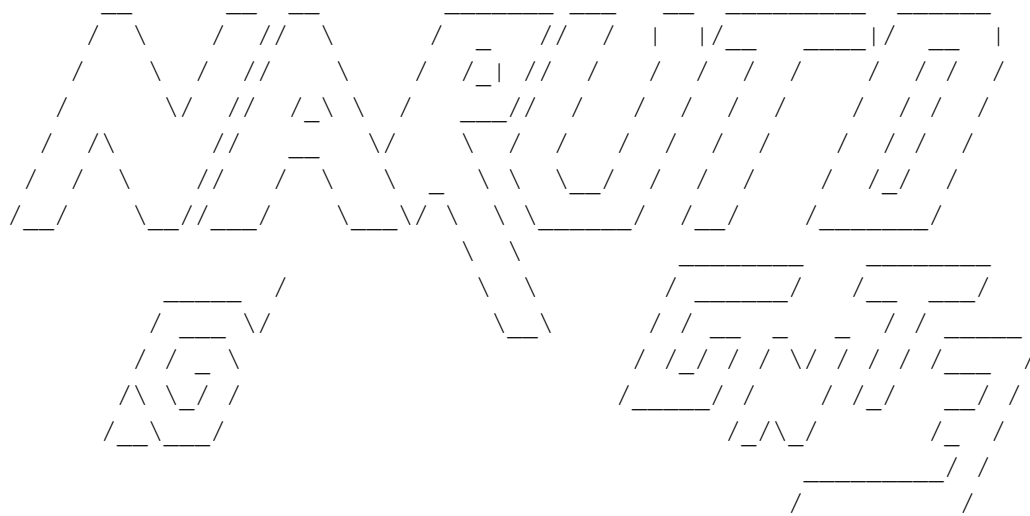


Naruto: Gekitou Ninja Taisen! 3 (Import) FAQ/Walkthrough (Spanish)

by ShinoAburame

Updated to v1.2 on Aug 28, 2007



Gekitou Ninja Taisen! 3

=====

Plataforma	= Nintendo GameCube	
Compañía	= Tomy	
Desarrollador	= Eighting (8ing)	-----
Lanzamiento JAP	= 20 Noviembre 2004	Autor del FAQ = Taxis (Shino-Kun)
Lanzamiento USA	= No	
Lanzamiento EUR	= No	Versión Actual = 1.2
Versión	= NTCS	Última Actualización = 27 Mayo
Idioma	= Japonés	Contacto = shino_aburame@ono.com
Género	= Lucha	-----
Jugadores	= 1-4	
Memoria	= 2 Bloques	

TABLA DE CONTENIDOS

01. Versiones	[V00]
02. Introducción	[I00]
03. Controles	[C00]
04. Personajes	[P00]
-Uzumaki Naruto	[NAR00]
-Uchiha Sasuke	[SAS00]
-Haruno Sakura	[SAK00]
-Rock Lee	[LEE00]
-Hyuuga Neji	[NEJ00]
-Tenten	[TEN00]
-Yamanaka Ino	[INO00]

-.Nara Shikamaru	[SKM00]
-.Akimichi Chouji	[CHO00]
-.Aburame Shino	[SHI00]
-.Inuzuka Kiba	[KIB00]
-.Hyuuga Hinata	[HIN00]
-.Gaara	[GAA00]
-.Temari	[TEM00]
-.Kankurou	[KAN00]
-.Umino Iruka	[IRU00]
-.Hatake Kakashi	[KAK00]
-.Maito Gai	[GAI00]
-.Mizuki	[MIZ00]
-.Haku	[HAK00]
-.Momochi Zabuza	[ZAB00]
-.Jiraiya	[JIR00]
-.Mitarashi Anko	[ANK00]
-.Tsunade	[TSU00]
-.Orochimaru	[ORO00]
-.Sandaime Hokage	[HOK00]
-.Uchiha Itachi	[ITA00]
-.Akamaru	[AKA00]
-.Karasu	[KAR00]
05. Modos de Juego	[J00]
06. Misiones	[S00]
07. Handicaps	[H00]
08. Tienda de Anko	[T00]
09. Legal	[L00]
10. Agradecimientos	[A00]

```

===== / ===== / =====
      / \      / \      / \
     / \_ \   / \_ \   / \_ \
    / \_ \ /  / \_ \ /  / \_ \
   / \_ \ /  / \_ \ /  / \_ \
  / \_ \ /  / \_ \ /  / \_ \
===== / \_ \ /  ===== / \_ \ /  =====

```

VERSIONES [V00]

Versión 1.2 (Final) (27 de Mayo 2005):

Pues si, vuelvo con otra actualización. Esta es simplemente para arreglar varios errores que "scorpia" me ha dado a conocer. ¡Muchas gracias!

Espero que no hallan más fallos.

Cambiado:

- Arreglado un fallo en el indice con Shikamaru y Shino.
- Aclarado lo del "Chidori cargado"
- Corregido como conseguir a Akamaru y Karasu en la tienda.
- Ahora los precios de Hinata y Tenten son los correctos.

Versión 1.1 (19 de Abril 2005):

A pesar de haber terminado la guía en la actualización anterior, acabo de conseguir el segundo libro oficial de Naruto, y he completado algunos datos (la altura y el peso) de los personajes posteriores a la saga de Gaara. No afectan al juego, pero pienso que así la guía esta lo más completa posible.

Cambiado:

- Completados los datos de Tsunade e Itachi.

¡Con esto termino la guía! Espero que os sea útil ;)

Versión 1.0 (18 de Marzo 2005):

Añadido:

- Terminada la sección "Modos de Juego"
- Todos los personajes tienen sus PROS y CONTRAS.
- Añadida la Sección Handicaps.
- Guía de todos los Especiales que puede copiar Sharingan Kakashi.

Versión 0.4 (17 de Diciembre 2004):

Añadido:

- Añadidos más PROS y CONTRAS de los personajes.
- La Sección de la Tienda de Anko al 100%.
- La sección "Modos de Juego" (se me olvidó ponerla en la v0.2).

Cambiado:

- Añadido un nuevo combo para superar la Misión 22 "Naruto vs Orochimaru"

Versión 0.2 (04 de Diciembre 2004):

Añadido:

- Añadidos los primeros PROS y CONTRAS de algunos de los personajes.
- Comenzada la sección de la "Tienda".

Cambiado:

- Nuevo dibujo ASCII del Título y el Símbolo de Konoha de manos de Ender (¡Muchas gracias!)
- Cambiado el orden de los personajes.
- Corregido los errores en los especiales de varios personajes.
- Corregidas muchas faltas de ortografía, espero haber encontrado todas.
- Añadidos unos combos para superar la Misión 22 "Naruto vs Orochimaru"

Versión 0.01 (25 de Noviembre 2004):

He intentado que desde la primera versión, sea una guía lo suficientemente completa y útil, por eso la mayoría de las secciones del FAQ las he ido haciendo antes de que saliera el juego a la venta, mientras conseguía información sobre el juego.

Añadido:

- Todo lo que hay en esta guía.

Cambiado:

- Nada, ya que es la primera versión ;)

```
===== / / ===== / / =====  
          / _ \          / _ \          / _ \  
          / / _ \          / / _ \          / / _ \  
          / \ _ /          / \ _ /          / \ _ /  
===== / _ \ / ===== / _ \ / =====
```

Bienvenidos a esta guía de Naruto: Gekitou Ninja Taisen! 3 (NGNT3), para lo que no conozcan de que va, NGNT3 es el tercer juego en la Nintendo GameCube basado en la exitosa obra de Masashi Kishimoto, Naruto, que está siendo publicado en muchos países y que actualmente está emitiéndose su versión anime en la TV japonesa.

En cuanto a mi guía, quiero proporcionar una ayuda para todos los que han adquirido el juego y que debido al idioma del juego (el japonés) tienen dificultades para comenzar a jugar y si es posible, proporcionar una comprensión de todas las opciones del juego. Eso sí, si buscas una traducción de todos los textos del juego (conversaciones del modo historia y cosas parecidas), lo siento pero no lo encontrarás aquí. Y tampoco encontrarás una guía de combos, solo la lista de movimientos básicos de cada personaje.

```
===== / / ===== / / =====  
          / _ \          / _ \          / _ \  
          / / _ \          / / _ \          / / _ \  
          / \ _ /          / \ _ /          / \ _ /
```

/ / _ \
/\ _ / /
=====/____/=====

CONTROLES [C00]

/ / _ \
/\ _ / /
=====/____/=====

- CONTROLES DURANTE UN COMBATE: [C01] -

CLAVES

av = Avanzar re = Retroceder
ar = Arriba ab = Abajo
pr = Avance rápido rr = Retroceder rápido
co = Correr ai = En el aire

BASICOS

Stick/Cruceta = Avanzar, Retroceder, Saltar
A = Ataque con Armas
B = Ataque Físico
X = Ataque Especial
Y = Agarrar al oponente
R = Acercarte al fondo
L = Alejarte del fondo
C = Reiniciar pelea (Solo en el Modo Entrenamiento)
Z = Cambiar de oponente (Solo en el Modo Vs. 4 Jugadores)
Start = Pausar/Llamar Menú

AVANZADOS

Avanzar (pulsar fuerte) = Correr
Avanzar (x2) = Avance rápido
Retroceder (x2) = Retroceder rápido
Arriba (en el aire) = Saltar otra vez
L o R (cuando te golpean) = Kawarimi no Jutsu (Técnica de la Substitución de Cuerpo)

- CONTROLES EN EL MENU DE SELECCIÓN DE PERSONAJES: [C01] -

A = Elegir personaje
B = Cancelar
Y = Elegir personaje (color o aspecto secundario)
X = Elegir personaje (aspecto alternativo), sólo disponible para algunos personajes.
Z = Elegir personaje (color o aspecto secundario), sólo disponible para los que tienen aspecto alternativo.

=====/____/=====

PERSONAJES [P00]

=====/____/=====

- = 01. Uzumaki Naruto [NAR00] -

Edad: 12
Altura: 145.3 cm Peso: 40.1 Kg

Rango: Genin

Aldea Oculta: Konoha (Hoja)

Técnica Predilecta: Kage Bushin (Replicación de Sombras)

Aspecto: Chico rubio con ojos azules, lleva ropa de color naranja.

Descripción: Naruto es un ninja con poco talento, ruidoso y algo gamberro que acaba de graduarse en la academia ninja, aunque tiene mucha determinación. El quiere convertirse en Hokage (el ninja más poderoso de la aldea) para ser reconocido. Pero su pasado ha sido muy trágico, cuando no era más que un recién nacido huérfano se le encerró en su interior a un poderoso demonio, el Kyuubi (Zorro de Nueve Colas, para salvar la aldea de su furia, aunque el lo desconoce. Pero cuando se convierte en ninja y conoce a sus nuevos compañeros y a su maestro, Naruto madura y su personalidad cambia a mejor, ya que ya no se encuentra solo.

En el juego:

Kyuubi no chackra - Abajo+X (cuando la vida este en rojo)

Uzumaki Naruto Rendan - X

Rasengan - X (cuando la vida este en rojo)

-. Kyuubi Naruto .-

Para jugar con Kyuubi Naruto, debes usar Abajo+X (Kyuubi no chackra) cuando tengas la barra de chackra al completo y la de vida en rojo.

En el juego:

Kyubi Naruto Rangeki - X

PROS:

- Combos muy fuertes.
- El Rasengan (X) quita aproximadamente un 60% de vida.
- Kyuubi Naruto es muy fuerte.
- Contraataque de Kyuubi Naruto es muy rapido.

CONTRAS:

- Atras+A (Sexy no Jutsu) es demasiado lento (solo en Naruto normal).
- Uzumaki Naruto Rendan (X) quita muy poca vida.
- Se queda vendido en mucho de sus combos.
- Kyuubi Naruto es el que tiene menos defensa de todo el juego.

- = 02. Uchiha Sasuke [SAS00] -

Edad: 12

Altura: 150.8 cm Peso: 42.2 Kg

Rango: Genin

Aldea Oculta: Konoha (Hoja)

Técnica Predilecta: Sharingan (Pupila Giratoria)

Aspecto: Chico moreno, con ropa azul o negra con un dibujo de un abanico en la espalda.

Descripción: Miembro de uno de los clanes más temidos y poderosos, el Uchiha, actualmente Sasuke es el único superviviente de su clan, ya que su hermano, Itachi, asesino a todo el clan años a antes. A causa de haber crecido solo, es un chico solitario, frió y que solo piensa en si mismo, que desea vengar a

su clan. Aunque cuando conoce a sus compañeros, y sobretodo a Naruto, su personalidad cambia poco a poco a mejor. Sasuke es el novato más poderoso de su graduación, tiene un gran talento, propio de su clan, conoce gran cantidad de técnicas ninjas y posee el poderoso Sharingan, la habilidad hereditaria de tu clan.

En el juego:

Activar el Sharingan - Abajo+X
Shishi Rendan - X

-. Sharingan Sasuke .-

Para jugar con Sharingan Sasuke, debes Abajo+X (Activar el Sharingan) y gastando un punto de chackra. En cualquier momento puedes anular el Sharingan, pulsando Abajo+X otra vez (sin gasto de chackra).

En el juego:

Chidori - X
Katon: Housenka - Salto, X

PROS:

- Rapido y equilibrado.
- Buenos combos.
- Av+A (Katon: Goukakyuu no Jutsu) es muy efectivo.
- Ar+A (durante Sharingan Sasuke) es muy útil para atacar y esquivar casi cualquier ataque.
- El Chidori es muy fuerte.

CONTRAS:

- El Chidori es difícil de meter en un combo.
- Shishi Rendan no es muy fuerte.

- = 03. Haruno Sakura [SAK00] -

Edad: 12
Altura: 148.5 cm Peso: 35.4 Kg
Rango: Genin
Aldea Oculta: Konoha (Hoja)
Técnica Predilecta: Técnicas Ninja básicas
Aspecto: Chica de pelo rosa y ropa de color rojo.

Descripción: Sakura es la compañera de Naruto y Sasuke, que a pesar de no ser tan fuerte como ellos, tiene mucho talento. Ella esta totalmente enamorada de Sasuke, y piensa en el consatantemente. A casua de esta fijación, no se preocupa en mejorar sus habilidades, aunque esto no le impide que cuando tiene que concentrarse y actuar como un ninja, dar todo en ello.

En el juego:

Uchinaru Sakura - X
Ikari no Uchiharu Sakura - X (cuando la vida este en rojo)

PROS:

- Disparos perseguidores.

- Personaje equilibrado.
- Sunshin no jutsu (Adelante+A) puede ser util.

CONTRAS:

- Le falta fuerza.

- = 04. Rock Lee [LEE00] -

Edad: 13

Altura: 18.5 cm Peso: 46.6 kg

Rango: Genin

Aldea Oculta: Konoha (Hoja)

Técnica Predilecta: Omote Renge (Loto Frontal)

Aspecto: Chico con cejas grandes, pelo corto con un aire a Bruce Lee y ropa verde.

Descripción: Lee es el trabajo duro convertido en persona, es un ninja único ya que es incapaz de ejecutar ninjutsu y genjutsu (técnicas ninja e ilusorias, respectivamente) por lo que solo trabaja su Taijutsu (técnicas físicas). Esta enamorado de Sakura y forma parte del grupo de Hyuuga Neji, Tenten y su maestro Gai, al que admira e imita en todo.

En el juego:

Hachimontonkou - Abajo+X (puedes usarlo 2 veces), gasta 2 puntos de chackra.

Omote Renge - X

Ura Renge - X (cuando uses el Hachimontonkou dos veces)

PROS:

- Combos potentes.
- Abajo+X le hace más fuerte cada vez que lo usa.
- Si usas Abajo+X dos veces ganas chackra constantemente.
- Ura Renge teletransporta a Lee al lado del rival, por lo que no hace falta que te acerques. Además de ser el especial más dañino del juego.

CONTRAS:

- Sin ataques a distancia.
- Si usas Abajo+X dos veces pierdes vida lentamente.

- = 05. Hyuuga Neji [NEJ00] -

Edad: 13

Altura: 159.2 cm Peso: 45.8 kg

Rango: Gennin

Aldea Oculta: Konoha (Hoja)

Técnica Predilecta: Byakugan (Ojos Blancos)

Aspecto: Chico con ojos blancos

Descripción: Neji forma parte del clan Hyuuga al igual que Hinata, pero a diferencia de ella, Neji no forma parte de la rama principal de la familia, debido a unas normas y tradiciones del clan, por lo tanto tiene ciertas limitaciones como no poder ser el heredero del clan. A pesar de ello, el es el miembro de los Hyuuga más sobresaliente, ya que su poder con el Byakugan (la habilidad hereditaria de los Hyuuga) es extraordinario y ha conseguido aprender el solo ciertas habilidades vetadas a la rama secundaria como el

Hakkeshou Kaiten (Torbellino Celestial).

En el juego:

Hakke Rokujuu Yonshou - X
Hakkeshou Kaiten Zetsu - Abajo+X

PROS:

- X, Adelante+A y ciertos combos quitan chackra al rival.
- Atras+A (Hakkeshou Kaiten) te protege de ataques físicos y disparos, aunque no funciona con ataques largos (como el Katon de Sasuke, Jiraiya, etc...), agarres y especiales.
- Abajo+X (Hakkeshou Kaiten Zetsu) es fuerte y versátil.

CONTRAS:

- Falta de combos fuertes.
- Su Kaiten gasta chackra si se mantiene.

- = 06. Tenten [TEN00] -

Edad: 13

Altura: 154.3 cm Peso: 42.2 kg

Rango: Genin

Aldea Oculta: Konoha (Hoja)

Técnica Predilecta: Soushouryuu (Dragones gemelos ascendentes)

Aspecto: Chica con dos moños y con ropa con aires chinos.

Descripción: Tenten forma parte del grupo de Neji y Lee. Al contrario que sus dos compañeros, ella no se ha especializado en el Taijutsu, si no en la utilización de todo tipo de armas, teniendo una puntería perfecta, convirtiéndola en una oponente a tener muy en cuenta.

En el juego:

Ninpou: Soushouryuu - X
Shouryuu no Mai - Salto, X

PROS:

- Puede disparar hasta 5 veces en el aire, a antes de caer.
- Su disparos en el suelo tienen varios niveles de carga, cada uno efectivo en momentos diferentes.
- Sus pergaminos trampa (Abajo+A).
- Su velocidad.

CONTRAS:

- Le falta fuerza.
- No tiene combos muy buenos.

- = 07. Yamanaka Ino [INO00] -

Edad: 12

Altura: 149.3 cm Peso: 38.2 Kg

Rango: Genin

Aldea Oculta: Konoha (Hoja)

Técnica Predilecta: Shintenshin (Transferencia Mental)

Aspecto: Chica rubia con coleta.

Descripción: Ino tiene una personalidad fuerte. Es la rival de Sakura, ellas han sido muy amigas desde pequeñas, pero ambas luchan por Sasuke. Ino es la mejor kunoichi (mujer ninja) de su graduación, y forma parte del grupo de Shikamaru y Chouji. Cuando no se entrena, trabaja en la floristería de su familia.

En el juego:

Ninpou: Shintenshin - X

Ninpou: Tsuigeki Shintenshin - X (cuando la vida esta en rojo)

PROS:

- Muy rápida.
- Combos efectivos.

CONTRAS:

- Falta de movimientos fuertes.
- Si falla con sus Especiales (X), la deja expuesta al oponente.

- = 08. Nara Shikamaru [SKM00] -

Edad: 12

Altura: 150.8 cm Peso: 42 Kg

Rango: Genin

Aldea Oculta: Konoha (Hoja)

Técnica Predilecta: Kage Mage (Imitación de Sombras)

Aspecto: Chico con chaqueta gris y coleta pequeña

Descripción: Shikamaru es junto a Naruto, el que peor notas a tenido al graduarse, pero a diferencia de Naruto que no tiene mucho talento, Shikamaru es un superdotado (CI de más de 200) aunque tremendamente vago y se esfuerza lo mínimo. Aunque gracias a su prodigiosa inteligencia, es un ninja muy peligroso. Como miembro del clan Nara, controla las sombras a su favor. Es compañero de Ino y Chouji.

En el juego:

Kage Mage - X

Kage Naraku - Abajo+X

PROS:

- Rapido.
- Atras+A es muy efectivo.
- Abajo+X (Kage Naraku) es un especial que persigue y es imbloqueable.
- No se le puede Romper la Defensa.

CONTRAS:

- No tiene contraataques.

- = 09. Akimichi Chouji [CHO00] -

Edad: 12
Altura: 150.6 cm Peso: 62 Kg
Rango: Genin
Aldea Oculta: Konoha (Hoja)
Técnica Predilecta: Nikudan Sensha (Tanque de Carne)
Aspecto: Chico algo gordo con una bufanda.

Descripción: Miembro del clan Akimichi, Chouji puede gastar una gran cantidad de calorías en aumentar su tamaño con la técnica del Doble Peso (Baika no justu). Compañero de Ino y Shikamaru, a Chouji le encanta comer (sobre todo barbacoas y patatas) y un poco miedoso.

En el juego:

Baika + Nikudan Sensha - X
Baika + Nikudanjuu Sensha - Abajo+X (cuando la vida este en rojo)

PROS:

- Tiene más aguante del normal.
- Adelante+A es muy efectivo.
- Abajo+A le proporciona chackra.

CONTRAS:

- Es muy lento.

- = 10. Aburame Shino [SHI00] -

Edad: 12
Altura: 156.2 cm Peso: 45.8 kg
Rango: Genin
Aldea Oculta: Konoha (Hoja)
Técnica Predilecta: Kikaichuu (Huésped de Insectos Kikai)
Aspecto: Chico con gafas de sol oscuras.

Descripción: Shino, al igual que todos los miembros del clan Aburame, desde recién nacidos hacen un pacto con los insectos: los ninjas les permiten vivir en su cuerpo y alimentarse de su chackra y a cambio obedecen a su huésped en combate. Shino es uno de los mejores novatos de su graduación y forma equipo con Hinata y Kiba. Tiene un carácter muy frío y no habla demasiado.

En el juego:

Ninpou: Kiaichuu - X
Ninpou: Mushi Bashira - Abajo+X

PROS:

- Todos sus ataques con insectos quitan chackra al oponente.
- Su ataque de A persigue al oponente hasta que golpea varias veces o Shino recibe algún golpe.
- Abajo+A y Atras+A crean una masa de insectos que paralizan al oponente.
- Muy bueno a 4 jugadores.

CONTRAS:

- Sus movimientos que usan insectos le dejan expuesto a ataques.
- Atras+A es lento de ejecutar.
- Los insectos desaparecen si pasa demasiado tiempo, son atacados por

ciertos ataques y/o Shino es golpeado.

- = 11. Inuzuka Kiba [KIB00] -

Edad: 12

Altura: 151.2 cm Peso: 43.3 kg

Rango: Genin

Aldea Oculta: Konoha (Hoja)

Técnica Predilecta: Gatsuuga (Colmillo Doble Destructor)

Aspecto: Chico con un abrigo y lleva a un perro

Descripción: Kiba es otro de los ninjas más recientes de la aldea de la Hoja y al igual que Naruto es muy ruidoso. Miembro del clan Inuzuka, tiene la habilidad de comunicarse con los perros y ayudarse de ellos en batalla. Como todo los miembros de su clan, tiene un perro de compañero, en su caso al pequeño Akamaru; ambos trabajan perfectamente en equipo y son realmente peligrosos en combate. Sus compañeros son Hyuuga Hinata y Aburame Shino.

En el juego:

Ninpou: Juujin Bushin + Gatsuuga - X

Ninpou: Juujin Bushin + Garetsuga - Abajo+X (cuando la vida este en rojo)

PROS:

- Movimientos rápidos.

- Akamaru es muy útil, puede paralizar y alargar algunos combos (pulsando A al final de combo).

CONTRAS:

- Sus disparos son inútiles.

- = 12. Hyuuga Hinata [HIN00] -

Edad: 12

Altura: 147.3 cm Peso: 37.9 kg

Rango: Genin

Aldea Oculta: Konoha (Hoja)

Técnica Predilecta: Byakugan (Ojos Blancos)

Aspecto: Chica con ojos blancos.

Descripción: Compañera de Kiba y Shino, Hinata pertenece al poderoso clan Hyuuga. A causa de ello, su clan le exige mucho y ella, a pesar de esforzarse mucho, no tiene éxito en sus misiones junto a sus compañeros y se siente débil. Ella admira a Naruto, ya que este no se rinde a pesar de fracasar como ella, por eso ella se fija en el constantemente y quiere hacerse igual de fuerte que el.

En el juego:

Hakke Soushouha - X

Hakke Aikishou - Abajo+X (cuando la vida este en rojo)

PROS:

- Combos muy efectivos.

- Abajo+X es un contraataque que solo gasta chackra cuando funciona y quita una gran cantidad de vida al rival.

CONTRAS:

- Sus combos son difíciles de ejecutar.

- = 13. Gaara [GAA00] -

Edad: 12

Altura: 146.1 cm Peso: 39 Kg

Rango: Genin

Aldea Oculta: Suna (Arena)

Técnica Predilecta: Control de la Arena

Aspecto: Chico sin cejas, pelirrojo y con una calabaza en la espalda

Descripción: Hijo del Kazekage (el líder de la aldea oculta de la arena). Su padre, antes de nacer le practico una técnica con la cual se le introdujo a un Espíritu de la Arena llamado Shukaku para convertir a Gaara en el ninja más fuerte de la aldea. En el parto, Gaara mato a su madre a causa de sus "nuevos" poderes y creció temido por todos, ya que a causa de tener en su interior a un demonio, su personalidad es inestable; esto provoco que Gaara, el arma de la aldea, fuera más peligrosa para ellos, por lo que el Kazekage ha intentado matarlo en numerosas ocasiones, todas ellas fallidas. Todo eso ha hecho que Gaara sea muy solitario, solo piense en si mismo y que todos las demás personas existen para que el pueda matarlas. El Shukaku le ha proporcionado a Gaara una habilidad única, poder controlar la arena a su antojo, convirtiéndola en un arma terrible.

En el juego:

Sabaku Kyuu + Sabaku Sousou - X

Shukaku no Ude (Suna no Kara) - Abajo+X

PROS:

- Sus ataques de Arena y los dos Especiales (X y Abajo+X).
- Combos muy fuertes.
- Abajo+X hace a Gaara invulnerable mientras se ejecuta el ataque.
- No se le puede Romper la Defensa.

CONTRAS:

- Lento.
- Cuando termina Abajo+X, Gaara queda expuesto al oponente unos segundos.

- = 14. Temari [TEM00] -

Edad: 15

Altura: 157.3 cm Peso: 44.5 Kg

Rango: Genin

Aldea Oculta: Suna (Arena)

Técnica Predilecta: Kamaitachi (Torbellino Cortante)

Aspecto: Chica rubia con coletas y con un abanico gigante

Descripción: Hermana mayor de Kankurou y Gaara. Al igual que Kankurou, teme a su hermano Gaara. Temari es una ninja muy fuerte, que confía en

sus habilidades y es muy inteligente. Porta un enorme abanico que usa en combate para realizar ataques de viento devastadores.

En el juego:

Ninpou: Kamaitachi - X

Ninpou: Tsumuji Kaze - Salto, X

PROS:

- Sus ataques de viento causan muchos golpes (proporcionando mucho chackra y puntos).
- Temari sigue al oponente mientras dispara.
- Su Ninpou: Kamaitachi (X) es un ataque a distancia e imbloqueable.
- Muy buena a 4 jugadores.

CONTRAS:

- Lenta con ataques físicos.

- = 15. Kankurou [KAN00] -

Edad: 14

Altura: 165 cm Peso: 60 Kg

Rango: Genin

Aldea Oculta: Suna (Arena)

Técnica Predilecta: Kugutsu (Control de Marionetas)

Aspecto: Hombre con la cara pintada, ropa negra y controla una marioneta

Descripción: El hermano mayor de Gaara y más joven que su hermana Temari, Kankurou no soporta a los niños pequeños (posiblemente a causa de su relación con Gaara). En combate, Kankurou controla a su marioneta Karasu para atacar a su oponente con todo tipo de armas que esta tiene equipadas (cuchillas envenenadas, bombas de gas venenoso, etc...).

En el juego:

Kugutsu Shibari - X

Karakuri Sandan Ha - Abajo+X

Chou Buki Kougeki - Salto, X

PROS:

- Karasu puede protegerte del oponente.
- Karasu puede atacar por la espalda.
- Kakuro y Karasu tienen 3 Especiales.

CONTRAS:

- Si golpean a Karasu pierdes chackra.
- En un comienzo es difícil de jugar con el.

- = 16. Umino Iruka [IRU00] -

Edad: 25

Altura: 178 cm Peso: 66.2 kg

Rango: Chuunin

Aldea Oculta: Konoha (Hoja)

Técnica Predilecta: Control excelente de las técnicas ninja básicas

Aspecto: Ninja con coleta, una cicatriz en la cara y chaqueta.

Descripción: Iruka es profesor en la academia ninja, además se podría decir que es el tutor de Naruto, ya que el le enseña y convive mucho con el. Cuando era joven perdió a sus padres por culpa del Zorro de Nueve Colas que atacó la aldea. Creció huérfano y no le reconocían, por lo que tiene una infancia muy parecida a Naruto. Por eso, Iruka fue la primera persona en reconocer a Naruto.

En el juego:

Kurai Dan - X

Kurai Geki - X (cuando la vida está en rojo)

PROS:

- Personaje equilibrado.
- Buenos combos.
- Sus Shurikens gigantes.

CONTRAS:

- Falta de ataques potentes.

- = 17. Hatake Kakashi [KAK00] -

Edad: 26

Altura: 181 cm Peso: 67.5 Kg

Rango: Jounin

Aldea Oculta: Konoha (Hoja)

Técnica Predilecta: Chidori (Mil Pajaros)

Aspecto: Ninja con el rostro oculto, el protector de la frente tapándole un ojo y el pelo gris.

Descripción: Kakashi es uno de los ninjas más poderosos de la Hoja y es el maestro de Naruto, Sasuke y Sakura. Gracias a él, ellos mejoraron mucho como ninjas. Es muy despreocupado e impuntual, pero como ninja es imbatible, fue miembro del cuerpo de asesinos de elite de la aldea, los ANBU, desde muy joven y misteriosamente, posee en su ojo izquierdo el Sharingan, que en teoría es exclusivo de los miembros del clan Uchiha, gracias al sharingan el ninja copia Kakashi (como es conocido por los ninjas de las otras aldeas) conoce una enorme cantidad de técnicas, ya que el Sharingan le permite aprender y copiar técnicas ninja rápidamente.

En el juego:

Mostrar el Sharingan - Abajo+X

Raikiri - X

-. Sharingan Kakashi .-

Para jugar con Sharingan Kakashi, debes Abajo+X (Mostrar el Sharingan) y gastando dos puntos de chakra. En cualquier momento puedes anular el Sharingan, pulsando Abajo+X otra vez (sin gasto de chakra).

En el juego:

Raikiri Senkou - X

Además, Sharingan Kakashi puede usar el Sharingan (Atras+A) durante el combate. Este movimiento le permite además de esquivar ataques físicos (se teletransporta tras el oponente) como cualquier otro contraataque, se puede usar cuando te ejecuten un Especial que halla que conectar (es decir, que funcione solo cuando golpee al rival) y copiarlo (lo evitas y se lo haces tu al rival) y para ello da igual el chackra, ya que no lo gasta.

IMPORTANTE: Muchos de los Especiales no los puede copiar, simplemente los esquiva como con cualquier movimiento físico.

Personaje	¿Se puede copiar?

Naruto	
-Uzumaki Naruto Rendan	-> Si
-Rasengan	-> No
-Kyubi Naruto Rangeki	-> No
Sasuke	
-Shishi Rendan	-> Si
-Chidori	-> Si
Sakura	
-Uchinaru Sakura	-> Si
-Ikari no Uchinaru Sakura	-> Si, aunque ejecuta "Uchinaru Sakura"
Lee	
-Omote Renge	-> Si
-Ura Renge	-> Si, aunque ejecuta "Omote Renge"
Neji	
-Hakke Rokujuu Yonshou	-> No
-Hakkeshou Kaiten Zetsu	-> No
Tenten	
-Ninpou: Soushouryuu	-> No
Ino	
-Ninpou: Shintenshin	-> No
-Ninpou: Tsuigeki Shintenshin	-> No
Shikamaru	
-Kage Mage	-> Si
Chouji	
-Baika + Nikudan Sensha	-> No
-Baika + Nikudanjuu Sensha	-> No
Shino	
-Ninpou: Kiaichuu	-> No
Kiba	
-Ninpou: Juujin Bushin + Gatsuuga	-> Si
-Ninpou: Juujin Bushin + Garetsuga	-> Si, aunque ejecuta "Gatsuuga"
Hinata	
-Hakke Soushouha	-> No
Gaara	
-Sabaku Kyuu + Sabaku Sousou	-> No
Temari	
-Ninpou: Kamaitachi	-> No
Kankurou	
-Kugutsu Shibari	-> No
Iruka	
-Kurai Dan	-> Si
-Kurai Geki	-> Si
Kakashi	
-Raikiri	-> Si
-Raikiri Senkou	-> Si
Gai	
-Seishun no Atsuki Houyou	-> No

-Konoha Seishun Renge -> No
Mizuki
-Kurai Dan -> Si
-Kurai Geki -> Si
Haku
-Hijutsu: Makyou Hyoushou -> No
Zabuza
-Ninpou: Kiri Gakure -> Si
Jiraiya
-Ninpou: Kuchiyose + Gama Yuendan -> No
Anko
-Jaran Geki -> No
-Konoha Kanransha -> No
Tsunade
-Densetsu no Kakato Otoshi -> No
-Ninpou: Souzou Saisei -> No
Orochimaru
-Gokkyo Fui -> No
-Kusanagi no Tsurugi -> No
Hokage
-Enma Kuchiyose + Kongou Enbu -> No
Itachi
-Mangekyou Sharingan + Tsukuyomi -> No

PROS:

- Combos muy buenos.
- Ataques potentes.
- Shinjuu Zanshu (Abajo+A) es perfecto contra personajes que estan ejecutando un movimiento.
- Con el Sharingan activado se hace mas rapido.
- Poder repeler algunos especiales y devolverlos con el Sharingan.
- Ambos especiales quitan mucha vida.

CONTRAS:

- Con el Sharingan activado pierde vida poco a poco.
- Se eleva mucho en los combos, dejandolo desprotegido.

- = 18. Maito Gai [GAI00] -

Edad: 26

Altura: 184 cm Peso: 76 kg

Rango: Jounin

Aldea Oculta: Konoha (Hoja)

Técnica Predilecta: Experto en el Taijutsu (técnicas físicas)

Aspecto: Es igual que Lee, pero con chaqueta y es adulto.

Descripción: El se considera el rival de Kakashi, a pesar de que a este ni le va ni le viene. Gai es extremadamente fuerte y rapido, destacando en el Taijutsu (aunque también puede utilizar Ninjutsu y Genjutsu, aunque en menor medida). Es el maestro de Neji, Tenten y Lee, siendo este ultimo su alumno favorito e invierte todo su esfuerzo en que el cumpla su sueño de ser un gran ninja.

En el juego:

Hachimontonkou - Abajo+X
Seishun no Atsuki Houyou - X

Konoha Seishun Renge - Abajo+X (cuando uses el Hachimontonkou y tengas la vida en rojo)

PROS:

- Muy Rapido y fuerte.
- Abajo+X le hace más fuerte y rapido.

CONTRAS:

- Sin ataques a distancia.
- Su segundo Especial (Abajo+X) exige muchos requisitos para poder usarlo.

- = 19. Mizuki [MIZ00] -

Edad: 27

Altura: 179.4 cm Peso: 69.4 kg

Rango: Chuunin

Aldea Oculta: Konoha (Hoja)

Técnica Predilecta: Uso de Shurikens Gigantes

Aspecto: Ninja con el pelo claro, chaqueta típica de Konoha y Shurikens Gigantes en la espalda.

Descripción: Mizuki es profesor en la Academia al igual que Iruka. En el ultimo examen que suspendió Naruto, Mizuki le si aprendía una técnica de uno de los rollos que guardaba el Hokage, le aprobaría. Cuando Naruto consiguió el rollo, Mizuki revelo sus verdaderas intenciones, quería el rollo para el y ganar poder, pero Iruka evito que tomara el rollo y Naruto escapo con el. Tras una persecución, cuando Mizuki iba a matar a Iruka, Naruto uso una técnica que había aprendido del rollo, el Kage Bushin y derroto a Mizuki.

En el juego:

Kurai Dan - X

Kurai Geki - X (cuando la vida esta en rojo)

PROS:

- Personaje equilibrado.
- Buenos combos.
- Sus Shurikens gigantes.

CONTRAS:

- Falta de ataques potentes.

- = 20. Haku [HAK00] -

Edad: 15

Altura: 155.9 cm Peso: 43.2 kg

Rango: Ninguno (nivel de Chuunin)

Aldea Oculta: Kiri (Niebla)

Técnica Predilecta: Makyou Hyoushou (Espejos de Hielo Demoniacos)

Aspecto: Ninja con una mascara ocultándole todo el rostro. Sin la mascara su rostro parece el de una chica a pesar de no serlo.

Descripción: Tras muchas guerras, los habitantes del país del Agua (donde se encuentra la aldea de la niebla) odiaban a todas las personas con habi-

lidades únicas conocidas como de "Barrera de Sombra" que eran muy apreciadas por los ninjas, y que los aldeanos consideraban la culpa de sus desgracias, por lo que los que poseían estas habilidades las ocultaban por miedo a ser asesinados. Haku heredo de su madre una de estas habilidades, y su padre al descubrir las habilidades de ambas, mato a su mujer e intento matar a Haku, pero Haku lo mato antes; convirtiéndose en un niño huérfano, Haku fue encontrado por Zabuza y este al ver sus habilidades, le acogió y le entreno, convirtiéndolo en un poderoso ninja a pesar de su corta edad.

En el juego:

Hijutsu: Makyou Hyoushou - X

Hijutsu: Sensatsu Suishou - Abajo+X

PROS:

- Sus agujas de agua (A en el aire) se pueden mantener y disparar cuando se quiera. Además, apuntan al rival.
- A sus combos se les puede añadir bastantes golpes con sus agujas de agua y/o Abajo+X.
- Disparos muy rapidos.

CONTRAS:

- Contraataque algo decepcionante.
- Los disparos de A en el aire gastan chackra si se mantienen en el aire.

- = 21. Momochi Zabuza [ZAB00] -

Edad: 26

Altura: 183 cm Peso: 72 kg

Rango: Jounin, ninja Exiliado

Aldea Oculta: Kiri (Niebla)

Técnica Predilecta: Todo tipo de técnicas basadas en el agua

Aspecto: Sin cejas y con vendas en la cara, lleva una enorme espada.

Descripción: Antiguamente la aldea de la Niebla tenia como prueba para convertirse en ninja en matar a los compañeros en una batalla campal, Zabuza logro matar a sus 100 compañeros el solo. Tras esto, formo parte del cuerpo de asesinos de la aldea; aunque luego Zabuza traiciono a su Kage ejecutando un golpe de estado que acabo en fracaso. A causa de su traición, Zabuza se ha convertido en un ninja exiliado, perseguido por su aldea. Para poder solucionar su estado actual, Zabuza se convierte en un ninja mercenario bajo las ordenes del malvado multimillonario Gatoh. Zabuza utiliza una enorme espada llamada "Cuchilla Rebanacuellos" en combate, además de una gran cantidad de técnicas de agua, realmente poderosas.

En el juego:

Ninpou: Kiri Gakure - X

Jigoku Goma - Abajo+X

PROS:

- Sus ataques con la Espada son fuertes (sobretudo si se recargan)
- Ambos especiales quitan mucha vida.
- X (Ninpou: Kiri Gakure), es muy rapido y recorre mucha distancia.
- Abajo+X (Jigoku Goma), es perfecto como defensa.

CONTRAS:

- No dispara

- Muy lento

- = 22. Jiraiya [JIR00] -

Edad: 50

Altura: 191.2 cm Peso: 87.5 Kg

Rango: Sennin

Aldea Oculta: Konoha (Hoja)

Técnica Predilecta: Kuchiyose (Invocación)

Aspecto: Adulto con el pelo blanco

Descripción: Esta obsesionado por las mujeres y escribe libros para adultos "inspirándose" en ellas (espiándolas en los baños termales :P). Antiguo alumno del Tercer Hokage, Jiraiya formaba equipo con Orochimaru y Tsunade. Los tres se han convertido en ninjas muy poderosos, teniendo un nivel de Hokage. Al igual que sus dos compañeros, Jiraiya dejó Konoha, aunque a diferencia de los otros dos, el no se ha separado de su aldea completamente y a veces colabora con esta. A pesar de su afición por las mujeres y su despreocupación, Jiraiya es un gran maestro de ninjas, habiendo sido el maestro del Cuarto Hokage.

En el juego:

Ninpou: Kuchiyose + Gama Yuendan - X

Ninpou: Kuchiyose: Yatai Kuzushi - Abajo+X

PROS:

- Es el personaje con más vida de todo el juego.
- Su Escudo es el que más aguanta.
- Combos fuertes.
- Av+A (Katon: Goukakyuu no Jutsu) es muy efectivo.
- Atras+A (Hari Jizou) te protege de cualquier ataque (excepto de ciertos especiales), incluso de los agarres.
- Ninpou: Kuchiyose: Yatai Kuzushi, es muy versátil y potente.

CONTRAS:

- Se queda vendido en varios de sus combos.
- Atras+A (Hari Jizou) gasta vacía tu chackra rápidamente.

- = 23. Mitarashi Anko [ANK00] -

Edad: 24

Altura: 167 cm Peso: 45.8 kg

Rango: Jounin

Aldea Oculta: Konoha (Hoja)

Técnica Predilecta: Senei Jashu (Manos de Serpientes Ocultas)

Aspecto: Chica con gabardina, falda corta y protectores en las piernas.

Descripción: Anko fue alumna ciega de Orochimaru, hasta que este Orochimaru la abandono porque ya no le era útil. Ahora es una Jounin de Konoha, encargada de supervisar la segunda prueba del ascenso a Chuunin. Conoce técnicas prohibidas que le enseñó Orochimaru. AL igual que Sasuke, Anko tiene el Sello Maldito de Orochimaru en el cuello.

En el juego:

Jaran Geki - X
Konoha Kanransha - Abajo+X (cuando la vida esta en rojo)

PROS:

- Muchos de sus ataques quitan algo de vida a pesar de ser bloqueados.
- Sus especiales son faciles de encadenar.
- Abajo+X es dificiles de esquivar.

CONTRAS:

- Muy lenta ejecutando casi todos sus ataques, dejandola expuesta.

- = 24. Tsunade [TSU00] -

Edad: 50
Altura: 163.1 cm Peso: 48.9 kg
Rango: Sennin
Aldea Oculta: Konoha (Hoja)
Técnica Predilecta: Shousen (Mano Mística)
Aspecto: Mujer Ninja rubia con dos pequeñas coletas.

Descripción: Tsunade, el tercer ninja legendario, fue la compañera de Jiraiya y Orochimaru, oculta su verdadero aspecto de cincuenta años tras una apariencia de joven. Es la nieta del mismísimo Primer Hokage, y por tanto es una ninja excelente, poseyendo una fuerza desproporcionada y siendo la mejor ninja medico de la historia. Dejo la aldea tras la muerte de su hermano pequeño y su novio en una guerra. Actualmente se desconoce su paradero.

En el juego:

Densetsu no Kakato Otoshi - X
Ninpou: Souzou Saisei - Abajo+X (cuando la vida este roja)

PROS:

- Combos bastante buenos.
- B,A,A (mantener) cambia parte de los controles del oponente durante un rato.
- Abajo+X (Souzou Saisei), te cura vida durante 10 segundos.

CONTRAS:

- Sin ataques a distancia.

- = 25. Orochimaru [ORO00] -

Edad: 50
Altura: 179.4 cm Peso: 63.9 kg
Rango: Sennin
Aldea Oculta: Oto (Sonido)
Técnica Predilecta: Multitud de ellas
Aspecto: Hombre con el pelo negro largo y con antigua ropa japonesa

Descripción: Orochimaru era alumno con mucho talento del Tercer Hokage, compañero de Jiraiya y Tsunade. Pero obsesionado por convertirse en el ninja más poderoso y conocer todas las técnicas ninjas que existen, fue expulsado de la Hoja por prácticas peligrosas. Odia a la Hoja por aquello

y actualmente ha creado la Aldea Oculta del Sonido. Además tiene fijación por el joven heredero de los Uchiha, Sasuke...

En el juego:

Gokkyo Fuin - X
Kusanagi no Tsurugi - Abajo+X

PROS:

- Ataques y combos muy fuertes.
- Atras+A te teletransporta tras el oponente.
- Av+A (Katon: Goukakyuu no Jutsu) es muy efectivo.
- X (Gokkyo Fuin) vacia la barra de chackra del oponente y durante 10 segundos no puede volver a ganar chackra.
- Abajo+X (Kusanagi no Tsurugi) es muy rapido.

CONTRAS:

- No tiene contraataque.

- = 26. Sandaime Hokage [HOK00] -

Edad: 68

Altura: 163.1 cm Peso: 50.6 kg

Rango: Kage (Hokage)

Aldea Oculta: Konoha (Hoja)

Técnica Predilecta: Es un experto en todo tipo de técnicas

Aspecto: Anciano con túnica o armadura clásica japonesa.

Descripción: Sarutobi, cuyo titulo es el de Hokage, es el tercero en la historia de la Aldea Oculta de la Hoja, entrenado por el Segundo Hokage. Es conocido como el Ninja más poderoso de la Historia, conocedor de todas las técnicas ninja conocidas. Es muy apreciado y respetado por todos, por ser un líder poderoso y justo. Cedió su puesto de Kage debido a su avanzada edad, pero tras el sacrificio del Cuarto para derrotar al terrible Kyuubi, tuvo que volver a ser el Kage de la aldea.

En el juego:

Enma Kuchiyose + Kongou Enbu - X
Katon: Karyuu Endan - Abajo+X

PROS:

- Muy Rapido.
- Av+A y Abajo+A son muy efectivos.
- Sus técnicas causan mucho daño.
- Atras+A puede protegerte de casi todos los ataque (incluyendo Especiales)
- Sus Especiales son muy dañinos y muy faciles de combinar tras un combo.

PROS:

- No tiene tanta vida como otros personajes.

- = 27. Uchiha Itachi [ITA00] -

Edad: 17

Altura: 175.2 cm Peso: 57.1 kg

Rango: Jounin, ninja Exiliado

Aldea Oculta: Konoha (Hoja)

Técnica Predilecta: Mangekyou Sharingan (Calidoscopio Sharingan)

Aspecto: Ninja moreno con el Sharingan en ambos ojos.

Descripción: Itachi, miembro del poderoso clan Uchiha, es el hermano mayor de Sasuke. Es uno de los ninjas con más talento de todo su clan, convirtiéndose en ANBU (cuerpo de ninjas de elite de la Hoja) a los 13 años, algo excepcional. Pero sin saber el motivo, Itachi traiciono la aldea de la Hoja matando a todos los miembros de su clan, incluyendo a sus padres, excepto a su hermano pequeño. Tras esto, escapo de la aldea y se unió a la misteriosa organización Akatsuki.

En el juego:

Mangekyou Sharingan + Tsukuyomi - X

Bunshin Daibakuha - Abajo+X

PROS:

- Sus clones son muy fuertes.
- Combos rapidos y dañinos.
- X (Mangekyou Sharingan + Tsukuyomi) quita mucha vida y vacia toda la barra de chackra.
- Abajo+X es un contraataque que solo gasta chackra cuando funciona y quita una gran cantidad de vida al rival.

CONTRAS:

- Mientras usas los clones, no se protege.

- = 28. Akamaru [AKA00] -

Edad: 3

Altura: 28 cm Peso: 5.1 kg

Rango: Perro

Aldea Oculta: Konoha (Hoja)

Técnica Predilecta: Ha aprendido varias técnicas de Kiba

Aspecto: Es un perro pequeño de pelaje blanco

Descripción: Akamaru es el perro de Kiba, y al igual que todos los perros del clan Inizuka, viven junto a su dueño y este le entrena para el combate. Akamaru además de ser un compañero muy útil en el combate, gracias a su olfato puede reconocer o detectar presencias escondidas a que están lejos.

En el juego:

Hyourougan - X

PROS:

- Es tan pequeño que es muy difícil darle
- Con su Especial se hace más fuerte y rapido

CONTRAS:

- Sin buenos combos y pocos movimientos

- = 29. Karasu [KAR00] -

Edad: No tiene
Altura: ¿? cm Peso: ¿? kg
Rango: Marioneta
Pertenece a: Kankurou
Técnica Predilecta: Ninguna
Aspecto: Una Marioneta de madera

Descripción: Karasu es la marioneta que usa Kankurou. Tiene una gran cantidad de armas ocultas, desde bombas de gas venenoso a kunais escondidos.

En el juego:

Karakuri Sandan Ha - X

PROS:

- Puede atacar incluso cuando le golpean

CONTRAS:

- Sin combos y pocos movimientos
- Sus 2 Especiales son bloqueables

```
===== / ===== / =====  
      / \      / \      / \      / \      / \      / \      / \      / \  
     /  \     /  \     /  \     /  \     /  \     /  \     /  \     /  \  
    /    \    /    \    /    \    /    \    /    \    /    \    /    \  
   /      \   /      \   /      \   /      \   /      \   /      \  
  /        \ /        \ /        \ /        \ /        \ /        \  
 /          \ /          \ /          \ /          \ /          \  
/            \ /            \ /            \ /            \ /            \  
===== / \ ===== / \ ===== / \ ===== / \ ===== / \ =====
```

MODOS DE JUEGO [J00]

MODOS DE JUEGO MONO-JUGADOR

- Modo Arcade -

Lucha en 10 enfrentamientos, los nueve primeros son enfrentamientos al azar, mientras que el ultimo siempre es Itachi.

Dinero: Depende de los puntos que consigas (cada golpe te da cierta cantidad de puntos, Temari y Anko son muy buenas en esto).

Premio: Te permite comprar en la Tienda la Ficha y el Audio del personaje con el que has superado este modo.

- Jugador Vs. CPU -

Lucha contra la maquina. Puedes usar Handicaps (siempre que los tengas comprados).

- Supervivencia -

Lucha contra la maquina tantos combates como puedas contra oponentes al azar.

Dinero: Depende de tantos enfrentamientos como ganes.

Premio: Quedar primero te permite comprar la opción de "Dificultad 4", y ganar al menos 15 enfrentamientos es uno de los requisitos para comprar el Modo Sombras.

- Modo Sombras -

Luchas contra replicas "Kasumi Juusha" (Sirvientes de Niebla, más conocidos como "Sombras") de los ninjas de la Aldea Oculta de la Lluvia. A medida que derrotas a sombras, aparecen más y el combate acaba hasta que pierdes toda la vida.

A veces, cuando derrotas a una Sombra, dejan en el escenario una o más recompensas:

- Moneda: Te da una pequeña cantidad de dinero extra.
- Billetes: Te da una cantidad de dinero extra.
- Takoyakis: Te recupera una pequeña cantidad de vida.
- Ramen: Te recupera una gran cantidad de vida.
- Pergamino: Cuando te golpean, puedes continuar atacando. Es temporal.

Número de Sombras: El juego se divide en rondas, en cada ronda debes eliminar a cierta cantidad de Sombras, $7 \times (\text{Ronda})$, y cuando derrotas a todas las sombras de esa ronda, pasas a la siguiente. Aquí tienes una explicación rápida:

Ronda		1		2		3		4		5		6		7		8		9		...

Nº Sombras		7		14		21		28		35		42		49		56		63		$7 \times (\text{Ronda})$

Dinero: Cada vez que eliminas una sombra o cojees una Moneda o un Billeto, ganas dinero. Este modo de juego es el mejor para reunir dinero para comprar personajes y otros artículos de la Tienda. Los mejores personajes para ganar dinero son: Shikamaru (Abajo+X), Zabuzza (por su espada) y Akamaru (por su pequeño tamaño dura mucho tiempo).

- Contrarreloj -

Lucha en 10 enfrentamientos, de forma parecida al modo Arcade normal, solo que aquí tienes un medidor de tiempo que indica cuanto tardas en superar todos los enfrentamientos.

Dinero: Depende de los puntos que consigas.

Premio: Se primero en el ranking de este modo (no es muy difícil) y cumplirás uno de los requisitos para poder conseguir el modo de juego "Supervivencia a 2 Jugadores"

MODOS DE JUEGO MULTI-JUGADOR

- Modo Arcade -

Lucha con un compañero en cooperativo en 10 enfrentamientos contra 2 oponentes

Dinero: Depende de los puntos que consigas (cada golpe te da cierta cantidad de puntos).

Premio: Te permite comprar en la Tienda la Ficha y el Audio del personaje con el que has superado el juego.

- Jugador Vs. Jugador -

Lucha contra un amigo. Puedes usar Handicaps (siempre que los tengas comprados).

- Modo Vs. 4 jugadores -

En este modo participan 4 luchadores. Cuando eliges este modo, aparecerá una ventana que te pregunta el número de personas que van a jugar (de forma que si eliges 2 jugadores, la maquina controlara el resto y si escoges 4 jugadores, la maquina no participa) y luego ya podréis elegir personajes, primero vosotros y luego los de la maquina.

Tras elegir personajes, deberéis formar los equipos, de forma que se puede jugar 1vs1vs1vs1, 2vs2 o 3vs1 (en este modo, el que juega en solitario tiene más vida que los otros).

Para que puedan jugar sin la maquina, de forma que pueden jugar solo 3 luchadores, pudiendo jugar a 1vs1vs1 o 2vs1 (en este modo, el que juega en solitario tiene más vida que los otros), y es el siguiente. Cuando toque escoger el personaje a la maquina, que un jugador pulse START y se omitirá este paso.

Se pueden usar Handicaps (siempre que los tengas comprados).

- Supervivencia -

Lucha con un compañero en cooperativo e intentar ganar tantos combates contra 2 oponentes controlados por la maquina como podáis.

Dinero: Depende de tantos enfrentamientos como ganes.

- Modo Misiones -

Es el modo Historia del juego, son diferentes enfrentamientos que recorren cierta parte de la serie. Desde los enfrentamientos para acceder al torneo de Chuunin, hasta que finaliza la busqueda de la Sannin Tsunade.

Puedes elegir jugar las primeras 20 misiones de manera consecutiva en modo facil (Genin); o jugarlas de forma individual, pudiendo elegir dificultad una vez que tengas esta opción disponible y jugar las 10 misiones extras que puedes comprar en la tienda.

Importante: Más abajo puedes ver los requisitos de todas las misiones.

Dinero: 400 en Genin
500 en Chuunin
600 Jounin

- Batalla por Equipos -

Cada jugador escoge a 3 personajes. Gana quien derrote a los tres personajes del oponente antes de perder los suyos. Para ello, cada vez que un personaje pierda, comenzara un nuevo combate en el que luchan el siguiente personaje del jugador derrotado y el personaje ganador del anterior asalto (pero con la vida que tenia al final del salato anterior).

Además, todos los ataques quitan mucha menos vida (aproximadamente la mitad) excepto un nuevo especial que tienen todos los personajes, que es el Combo Combinado. Este especial solo se puede ejecutar cuando aparecen unas letras al lado del rostro del personaje y entonces pulsar Atras+X (¡ten en cuenta que no gasta chackra!). Dependiendo del personaje que realice el ataque y sus 2 compañeros, el ataque quitara más o menos, por ejemplo si es ejecutado por Shikamaru y tiene de compañeros a Ino y Chouji quitara más que uno

ejecutado por Gaara y de compañeros a Iruka y Neji. Por lo tanto, los grupos de 3 reales son de los más efectivos, pero además otros como Sasuke ejecutando el especial y ayudado por Sakura e Ino también es más fuerte que la media. Así que hay muchísimas combinaciones.

Importante: No se puede jugar con Akamaru y Karasu en este modo de juego.

- Entrenamiento -

Perfecto para practicar con tus personajes. Puedes modificar las opciones para tener vida infinita, chakra al máximo, que el oponente no se proteja, etc... Todo lo necesario para practicar cualquier situación.

- CPU Vs. CPU -

En este modo de juego puedes ver un enfrentamiento entre 2 luchadores controlados por la máquina. Puedes usar Handicaps (siempre que los tengas comprados)

```
===== / \ ===== / \ =====
      / \
     / \
    / \
   / \
  / \
 / \
/ \
===== / \ ===== / \ =====
MISIONES [S00]
```

Para ganar en cada uno de los enfrentamientos de este modo de juego, no solo te basta con reducir la vida del oponente a 0, además debes cumplir una serie de requisitos para lograr la victoria. Dependiendo del nivel de dificultad elegido (Genin, Chuunin o Jounin), variaran los requisitos.

IMPORTANTE: El personaje que aparezca primero es el jugador.

MISIÓN 01 | Naruto vs. Iruka
CONDICIONES |
Genin: | Haz caso de las instrucciones de Iruka y derrótalo
Chuunin: | Haz caso de las instrucciones de Iruka y derrótalo
Jounin: | Haz caso de las instrucciones de Iruka y derrótalo
OTROS | ----

MISIÓN 02 | Sakura vs. Ino
CONDICIONES |
Genin: | Derrótala.
Chuunin: | Derrótala con "Uchinaru Sakura"
Jounin: | Derrótala con "Ikari no Uchiharu Sakura"
OTROS | ----

MISIÓN 03 | Temari vs. Tenten
CONDICIONES |
Genin: | Derrótala con "Ninpou: Kamaitachi"
Chuunin: | Derrótala con "Ninpou: Kamaitachi"
Jounin: | Derrótala con "Ninpou: Kamaitachi"
OTROS | ----

MISIÓN 04 | Naruto vs. Kiba
CONDICIONES |
Genin: | Derrótalo con "Uzumaki Naruto Rendán"
Chuunin: | Derrótalo con la última patada del "Uzumaki Naruto Rendán"
Jounin: | Derrótalo con la última patada del "Uzumaki Naruto Rendán"

OTROS		----
MISIÓN 05		Hinata vs. Neji
CONDICIONES		
Genin:		Derrótalo
Chuunin:		Derrótalo con "Hakke Soushouha"
Jounin:		Derrótalo con "Hakke Aikishou"
OTROS		----
MISIÓN 06		Lee vs. Gaara
CONDICIONES		
Genin:		Derrota a Gaara con "Ura Renge"
Chuunin:		Usa "Omote Renge" y luego derrótalo a Gaara con "Ura Renge"
Jounin:		Usa "Omote Renge" y luego derrótalo a Gaara con "Ura Renge"
OTROS		----
MISIÓN 07		Neji vs. Tenten
CONDICIONES		
Genin:		Protegerte de las armas con el "Hakkeshou Kaiten" 10 veces
Chuunin:		Protegerte de las armas con el "Hakkeshou Kaiten" 10 veces
Jounin:		Protegerte de las armas con el "Hakkeshou Kaiten" 10 veces
OTROS		No debes derrotarla
MISIÓN 08		Chouji vs. Ino y Shikamaru
CONDICIONES		
Genin:		Derrótalos
Chuunin:		Derrótalos, a uno de ellos con un Especial
Jounin:		Derrótalos a ambos con Especiales
OTROS		----
MISIÓN 09		Naruto vs. Neji
CONDICIONES		
Genin:		Derrótalo
Chuunin:		Derrótalo con el ataque "Abajo+A"
Jounin:		Derrótalo con el ataque "Abajo+A"
OTROS		----
MISIÓN 10		Shikamaru vs. Temari
CONDICIONES		
Genin:		Derrótala con "Kage Mage"
Chuunin:		Derrótala con "Kage Mage"
Jounin:		Derrótala con "Kage Mage"
OTROS		----
MISIÓN 11		Sasuke vs. Gaara
CONDICIONES		
Genin:		Derrótalo con el "Chidori"
Chuunin:		Derrótalo con el "Chidori"
Jounin:		Derrótalo con el "Chidori"
OTROS		----
MISIÓN 12		Sasuke vs. Temari
CONDICIONES		
Genin:		Derrótala
Chuunin:		Derrótala con "Katon: Housenka"
Jounin:		Derrótala con un Kawarimi (Técnica de la Substitución, L ó R)
OTROS		No ganas chackra
MISIÓN 13		Shino vs. Kankurou
CONDICIONES		

Genin:		Derrótalos
Chuunin:		Derrótalos
Jounin:		Derrótalos
OTROS		Pierdes vida poco a poco
MISIÓN 14		Sasuke vs. Gaara
CONDICIONES		
Genin:		Derrótalos con un "Chidori" cargado al completo (mantener X)
Chuunin:		Usa un "Chidori" contra Gaara y luego derrótalos con un "Chidori" cargado al completo (mantener X)
Jounin:		Usa un "Chidori" contra Gaara y luego derrótalos con un "Chidori" cargado al completo (mantener X)
OTROS		----
MISIÓN 15		Hokage vs. Orochimaru
CONDICIONES		
Genin:		Derrótalos
Chuunin:		Derrótalos
Jounin:		Derrótalos
OTROS		Pierdes vida poco a poco
MISIÓN 16		Naruto y Sakura vs. Gaara
CONDICIONES		
Genin:		Sakura debe sobrevivir. Derrótalos
Chuunin:		Sakura debe sobrevivir. Derrótalos
Jounin:		Sakura debe sobrevivir. Derrótalos
OTROS		----
MISIÓN 17		Kakashi vs. Itachi
CONDICIONES		
Genin:		No seas derrotado
Chuunin:		No seas derrotado
Jounin:		No seas derrotado
OTROS		Cuando el tiempo llegue a los 30 segundos Gai aparece para ayudarte
MISIÓN 18		Sasuke vs. Itachi
CONDICIONES		
Genin:		Derrótalos
Chuunin:		Derrótalos
Jounin:		Derrótalos
OTROS		No puedes usar el Kawarimi y tampoco puedes rodar. Itachi puede bloquear tus Especiales
MISIÓN 19		Orochimaru vs. Tsunade
CONDICIONES		
Genin:		Derrótala con la vida en rojo
Chuunin:		Derrótala con la vida en rojo
Jounin:		Derrótala con la vida en rojo
OTROS		----
MISIÓN 20		Tsunade vs. Naruto
CONDICIONES		
Genin:		Derrótalos con el ataque Adelante+A
Chuunin:		Derrótalos con el ataque Adelante+A
Jounin:		Derrótalos con el ataque Adelante+A
OTROS		----
MISIÓN 21		Jiraiya vs. Orochimaru
CONDICIONES		

Genin:		Derrótalos
Chuunin:		Derrótalos
Jounin:		Derrótalos
OTROS		----
MISIÓN 22		Naruto vs. Orochimaru
CONDICIONES		
Genin:		Derrótalos con un combo de 2 golpes y el "Rasengan" (BBX)
Chuunin:		Derrótalos con un combo de 4 golpes y el "Rasengan" (BAABX)
Jounin:		Derrótalos con un combo de 6 golpes y el "Rasengan" (av+BB BAABX)
		(BBBBBBX)
OTROS		----
MISIÓN 23		Tsunade y Naruto vs. Orochimaru
CONDICIONES		
Genin:		Naruto debe sobrevivir. Derrótalos
Chuunin:		Naruto debe sobrevivir. Derrótalos
Jounin:		Naruto debe sobrevivir. Derrótalos
OTROS		----
MISIÓN 24		Jiraiya y Tsunade vs. Orochimaru
CONDICIONES		
Genin:		Tsunade debe sobrevivir. Derrótalos
Chuunin:		Tsunade debe sobrevivir. Derrótalos
Jounin:		Tsunade debe sobrevivir. Derrótalos
OTROS		----
MISIÓN 25		Sakura vs. Ino vs. Tenten vs. Hinata
CONDICIONES		
Genin:		Elige uno de los personaje y derrota al resto
Chuunin:		Elige uno de los personaje y derrota al resto
Jounin:		Elige uno de los personaje y derrota al resto
OTROS		----
MISIÓN 26		Gaara vs. Kankurou y Temari
CONDICIONES		
Genin:		Derrótalos
Chuunin:		Derrótalos, a uno de ellos con un Especial
Jounin:		Derrótalos a ambos con Especiales
OTROS		----
MISIÓN 27		Lee vs. Tenten
CONDICIONES		
Genin:		Derrótala rápidamente
Chuunin:		Derrótala rápidamente
Jounin:		Derrótala rápidamente sin usar "Hachimontonkou"
OTROS		----
MISIÓN 28		Haku vs. Zabuza
CONDICIONES		
Genin:		Derrota a 15 replicas de Zabuza
Chuunin:		Derrota a 20 replicas de Zabuza
Jounin:		Derrota a 25 replicas de Zabuza
OTROS		Como máximo hay 3 Zabuza en pantalla
MISIÓN 29		Gai vs. Lee y Tenten y Neji
CONDICIONES		
Genin:		Derrótalos
Chuunin:		Derrótalos
Jounin:		Derrótalos

OTROS | Tenten y Neji aparecen tras un tiempo

MISIÓN 30 | Jiraiya vs. Sakura e Ino y Hinata

CONDICIONES |

Genin: | Deja a dos de ellas con la vida en rojo

Chuunin: | Déjalas con la vida en rojo

Jounin: | Déjalas con la vida en rojo

OTROS | ----

MISIÓN 31 | Orochimaru vs. Naruto y Sasuke y Sakura

CONDICIONES |

Genin: | Derrota a Naruto con "Gokkyo Fuin" y luego a Sasuke

Chuunin: | Derrota a Naruto con "Gokkyo Fuin" y luego a Sasuke

Jounin: | Derrota a Naruto con "Gokkyo Fuin" y luego a Sasuke

OTROS | No derrotes a Sakura

MISIÓN 32 | Sasuke vs. Itachi

CONDICIONES |

Genin: | Derrótalo

Chuunin: | Derrótalo

Jounin: | Derrótalo

OTROS | Itachi puede bloquearte tus Especiales

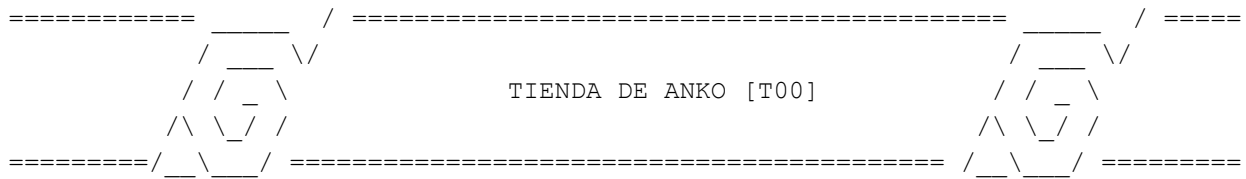


Aquí puedes encontrar la traducción de todos los Handicaps que puedes usar en los diferentes modos Vs. Puedes gastar hasta 3 puntos en cada combate. Ten en cuenta que existen 2 tablas de Handicaps, la de los 1 vs 1 y la de 4 jugadores. **IMPORTANTE:** Debes comprar los Handicaps uno por uno en la Tienda de Anko.

Handicap para 2 jugadores	Puntos
Aumento del Ataque en un 25%	1
Aumento del Ataque en un 50%	2
Chakra Ilimitado	3
Especiales un 50% más fuertes	1
Ganas vida al golpear al rival	2
50% más de vida	2
100% más de vida	3
Más fuerte a medida que te golpean	2
Recuperas vida constantemente	3
Los Especiales son bloqueables	1
El oponente pierde vida poco a poco	3
Ataque del oponente un 25% más debil	2
El oponente pierde chackra constantemente	2

Handicap para el modo 4 jugadores	Puntos
Aumento del Ataque en un 25%	1
Aumento del Ataque en un 50%	2
Chakra Ilimitado	3
Especiales un 50% más fuertes	1

Ganas vida al golpear al rival	2	
50% más de vida	2	
100% más de vida	3	
Más fuerte a medida que te golpean	2	
Recuperas vida constantemente	3	
Los Especiales son bloqueables	1	



Aquí podrás encontrar información de todo lo que puedes desbloquear en la tienda.

- Nombre = El nombre (no es una traducción).
- Símbolo = Que símbolo aparece al lado del nombre.
- Desbloq. = Como puedes obtener el objeto en la tienda.
- Coste = El precio que tiene.
- Efecto = Que consigues.

PERSONAJES:

-
- Nombre = Inuzuka Kiba
 - Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul
 - Desbloq. = Completaste la Misión 24
 - Coste = 2500
 - Efecto = Obtienes a Inuzuka Kiba

-
- Nombre = Kankurou
 - Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul
 - Desbloq. = Completaste la Misión 24
 - Coste = 2500
 - Efecto = Obtienes a Kankurou

-
- Nombre = Hyuuga Hinata
 - Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul
 - Desbloq. = Compraste a Inuzuka Kiba
 - Coste = 4500
 - Efecto = Obtienes a Hyuuga Hinata

-
- Nombre = Tenten
 - Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul
 - Desbloq. = Compraste a Kankurou
 - Coste = 4000
 - Efecto = Obtienes a Tenten

-
- Nombre = Momochi Zabuza
 - Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul
 - Desbloq. = Compraste a Hyuuga Hinata y Tenten
 - Coste = 4000
 - Efecto = Obtienes a Momochi Zabuza

Nombre = Gaara
Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul
Desbloq. = Compraste a Momochi Zabuza
Coste = 4500
Efecto = Obtienes a Gaara

Nombre = Aburame Shino
Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul
Desbloq. = Compraste a Gaara
Coste = 7500
Efecto = Obtienes a Aburame Shino

Nombre = Temari
Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul
Desbloq. = Completaste la Misión 26
Coste = 6000
Efecto = Obtienes a Temari

Nombre = Haku
Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul
Desbloq. = Completaste la Misión 28
Coste = 4000
Efecto = Obtienes a Haku

Nombre = Maito Gai
Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul
Desbloq. = Completaste la Misión 29
Coste = 6000
Efecto = Obtienes a Maito Gai

Nombre = Yamanaka Ino
Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul
Desbloq. = Completaste la Misión 30
Coste = 6000
Efecto = Obtienes a Yamanaka Ino

Nombre = Akamaru
Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul
Desbloq. = Compraste a Maito Gai
Coste = 2500
Efecto = Obtienes a Akamaru

Nombre = Karasu
Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul
Desbloq. = Compraste a Yamanaka Ino
Coste = 2500
Efecto = Obtienes a Karasu

Nombre = Orochimaru
Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul

Desbloq. = Compraste a Akamaru y Karasu
Coste = 50000
Efecto = Obtienes a Orochimaru

Nombre = Anko Mitarashi
Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul
Desbloq. = Compraste a Orochimaru
Coste = 15000
Efecto = Obtienes a Anko Mitarashi

Nombre = Mizuki
Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul
Desbloq. = Compraste a Orochimaru
Coste = 15000
Efecto = Obtienes a Mizuki

Nombre = Tsunade
Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul
Desbloq. = Compraste a Orochimaru y completaste la Misión 31
Coste = 50000
Efecto = Obtienes a Tsunade

Nombre = Sandaime Hokage
Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul
Desbloq. = Compraste a Anko y Tsunade
Coste = 75000
Efecto = Obtienes a Sandaime Hokage

Nombre = Uchiha Itachi
Símbolo = Silueta de una persona con el borde Azul
Desbloq. = Compraste a todos los personajes y completaste todas las misiones
Coste = 100000
Efecto = Obtienes a Uchiha Itachi

MODOS DE JUEGO:

Nombre = CPU vs CPU
Símbolo = Kunai con el borde rojo
Desbloq. = Completaste la Misión 24, el Arcade 1 Jugador y tienes a Kankurou
Coste = 1000
Efecto = Tienes el modo lucha de la CPU

Nombre = Supervivencia a 2 Jugadores
Símbolo = Kunai con el borde rojo
Desbloq. = Completaste la Misión 24, primero en el Contrarreloj y tienes a Gai
Coste = 2000
Efecto = Tienes el Supervivencia para 2 jugadores

Nombre = Modo Sombras
Símbolo = Kunai con el borde rojo
Desbloq. = Completaste la Misión 24, 15 victorias en el Supervivencia y tienes a Mizuki

Coste = 3500
Efecto = Tienes el modo Sombras

Nombre = Modo Chuunin y Jounin en las Misiones
Símbolo = Kunai con el borde rojo
Desbloq. = Completaste la Misión 24
Coste = 10000
Efecto = Dificultad Normal y Difícil en el Modo Misiones

ESCENARIOS:

Nombre = Ichiraku Ramen de noche
Símbolo = Un Ring con el borde Naranja
Desbloq. = Completa la Misión 24
Coste = 2000
Efecto = Tienes un nuevo escenario disponible

Nombre = Entrada a la Aldea de la Hoja
Símbolo = Un Ring con el borde Naranja
Desbloq. = Compra el Escenario anterior
Coste = 2000
Efecto = Tienes un nuevo escenario disponible

Nombre = Bosque de la Muerte de noche
Símbolo = Un Ring con el borde Naranja
Desbloq. = Compra el Escenario anterior
Coste = 2000
Efecto = Tienes un nuevo escenario disponible

Nombre = El Gran Puente de Naruto con niebla
Símbolo = Un Ring con el borde Naranja
Desbloq. = Compra el Escenario anterior
Coste = 2000
Efecto = Tienes un nuevo escenario disponible

Nombre = Segunda Sala de Ranas
Símbolo = Un Ring con el borde Naranja
Desbloq. = Compra el Escenario anterior
Coste = 2000
Efecto = Tienes un nuevo escenario disponible

Nombre = En el Tejado de la Academia lloviendo
Símbolo = Un Ring con el borde Naranja
Desbloq. = Compra el Escenario anterior
Coste = 2000
Efecto = Tienes un nuevo escenario disponible

Nombre = Entrada a la Aldea de la Hoja de noche
Símbolo = Un Ring con el borde Naranja
Desbloq. = Compra el Escenario anterior
Coste = 2000
Efecto = Tienes un nuevo escenario disponible

Nombre = En el Tejado de la Academia al mediodía
Símbolo = Un Ring con el borde Naranja
Desbloq. = Compra el Escenario anterior
Coste = 2000
Efecto = Tienes un nuevo escenario disponible

Nombre = Tejado del Estadio de Chuunin
Símbolo = Un Ring con el borde Naranja
Desbloq. = Compra el Escenario anterior
Coste = 2000
Efecto = Tienes un nuevo escenario disponible

Nombre = Fuentes de Aguas Termales
Símbolo = Un Ring con el borde Naranja
Desbloq. = Compra el Escenario anterior
Coste = 2000
Efecto = Tienes un nuevo escenario disponible

Nombre = Planicie
Símbolo = Un Ring con el borde Naranja
Desbloq. = Compra el Escenario anterior
Coste = 2000
Efecto = Tienes un nuevo escenario disponible

Nombre = Prisión del Zorro de Nueve Colas
Símbolo = Un Ring con el borde Naranja
Desbloq. = Compra el Escenario anterior
Coste = 2000
Efecto = Tienes un nuevo escenario disponible

Nombre = Campo de Batalla de los Sennin
Símbolo = Un Ring con el borde Naranja
Desbloq. = Compra el Escenario anterior
Coste = 2000
Efecto = Tienes un nuevo escenario disponible

HANDICAPS

Nombre = Ataque aumentado un 25%
Símbolo = Flechas con borde púrpura
Desbloq. = Disponible desde el inicio
Coste = 1000
Efecto = Tienes un nuevo Handicap para los Vs.

Nombre = Ataque aumentado un 50%
Símbolo = Flechas con borde púrpura
Desbloq. = Compra el Handicap anterior
Coste = 1000
Efecto = Tienes un nuevo Handicap para los Vs.

Nombre = Chackra infinito
Símbolo = Flechas con borde púrpura
Desbloq. = Compra el Handicap anterior
Coste = 1000
Efecto = Tienes un nuevo Handicap para los Vs.

Nombre = Ataques Especiales (X) más fuertes
Símbolo = Flechas con borde púrpura
Desbloq. = Compra el Handicap anterior
Coste = 1000
Efecto = Tienes un nuevo Handicap para los Vs.

Nombre = Tomar vida del oponente
Símbolo = Flechas con borde púrpura
Desbloq. = Compra el Handicap anterior
Coste = 2000
Efecto = Tienes un nuevo Handicap para los Vs.

Nombre = 50% más de vida
Símbolo = Abanico con borde Turquesa
Desbloq. = Compra el Handicap anterior
Coste = 2000
Efecto = Tienes un nuevo Handicap para los Vs.

Nombre = 100% más de vida
Símbolo = Abanico con borde Turquesa
Desbloq. = Compra el Handicap anterior
Coste = 3000
Efecto = Tienes un nuevo Handicap para los Vs.

Nombre = Súper Armadura
Símbolo = Abanico con borde Turquesa
Desbloq. = Compra el Handicap anterior
Coste = 3000
Efecto = Tienes un nuevo Handicap para los Vs.

Nombre = Regeneración de vida
Símbolo = Abanico con borde Turquesa
Desbloq. = Compra el Handicap anterior
Coste = 3000
Efecto = Tienes un nuevo Handicap para los Vs.

Nombre = Bloquear ataques Especiales
Símbolo = Abanico con borde Turquesa
Desbloq. = Compra el Handicap anterior
Coste = 3000
Efecto = Tienes un nuevo Handicap para los Vs.

Nombre = El oponente pierde vida
Símbolo = Tira de papel con el borde Escarlata
Desbloq. = Compra el Handicap anterior
Coste = 2000

Efecto = Tienes un nuevo Handicap para los Vs.

Nombre = El ataque del oponente es un 50% más débil
Símbolo = Tira de papel con el borde Escarlata
Desbloq. = Compra el Handicap anterior
Coste = 2000
Efecto = Tienes un nuevo Handicap para los Vs.

Nombre = El oponente gana menos chackra
Símbolo = Tira de papel con el borde Escarlata
Desbloq. = Compra el Handicap anterior
Coste = 2000
Efecto = Tienes un nuevo Handicap para los Vs.

MISIONES EXTRA:

Nombre = Misión 25
Símbolo = Pergamino desplegado con el borde Azul Grisáceo
Desbloq. = Completa la Misión 24
Coste = 1000
Efecto = Puedes jugar una nueva Misión

Nombre = Misión 26
Símbolo = Pergamino desplegado con el borde Azul Grisáceo
Desbloq. = Completa la Misión anterior
Coste = 2000
Efecto = Puedes jugar una nueva Misión

Nombre = Misión 27
Símbolo = Pergamino desplegado con el borde Azul Grisáceo
Desbloq. = Completa la Misión anterior
Coste = 3000
Efecto = Puedes jugar una nueva Misión

Nombre = Misión 28
Símbolo = Pergamino desplegado con el borde Azul Grisáceo
Desbloq. = Completa la Misión anterior
Coste = 4000
Efecto = Puedes jugar una nueva Misión

Nombre = Misión 29
Símbolo = Pergamino desplegado con el borde Azul Grisáceo
Desbloq. = Completa la Misión anterior
Coste = 4000
Efecto = Puedes jugar una nueva Misión

Nombre = Misión 30
Símbolo = Pergamino desplegado con el borde Azul Grisáceo
Desbloq. = Completa la Misión anterior
Coste = 5000
Efecto = Puedes jugar una nueva Misión

Nombre = Misión 31
Símbolo = Pergamino desplegado con el borde Azul Grisáceo
Desbloq. = Completa la Misión anterior
Coste = 5000
Efecto = Puedes jugar una nueva Misión

Nombre = Misión 32
Símbolo = Pergamino desplegado con el borde Azul Grisáceo
Desbloq. = Completa la Misión anterior
Coste = 10000
Efecto = Puedes jugar una nueva Misión

OPCIONES:

Nombre = Daño en Nivel 4
Símbolo = Espiral con el borde Azul Oscuro
Desbloq. = Primer puesto en Contrarreloj
Coste = 1500
Efecto = Tienes una opción más en Configuración

Nombre = Dificultad en Nivel 4
Símbolo = Espiral con el borde Azul Oscuro
Desbloq. = Primer puesto en Supervivencia
Coste = 2500
Efecto = Tienes una opción más en Configuración

OMAKE:

Nombre = Banda Sonora
Símbolo = Un CD con el borde Amarillo
Desbloq. = Compra los Audios de todos los Escenarios
Coste = 10000
Efecto = Puedes escuchar la música del juego en el Omake

Nombre = Estadísticas del Juego
Símbolo = Montón de papeles con el borde Verde
Desbloq. = Completa la Misión 24
Coste = 6000
Efecto = Nueva sección en el Omake

Nombre = Galería de Imágenes
Símbolo = Montón de papeles con el borde Verde
Desbloq. = Compra a Itachi
Coste = 5000
Efecto = Nueva sección en el Omake

Nombre = Ficha de un personaje
Símbolo = Una bandana con el borde Púrpura
Desbloq. = Supera el Arcade con ese personaje
Coste = 1000
Efecto = Tienes una ficha de personaje en el Omake

Nombre = Audio de un personaje
Símbolo = Un bocadillo de comic con el borde Verde
Desbloq. = Supera el Arcade con ese personaje
Coste = 1500
Efecto = Tienes las voces de un personaje en el Omake

Nombre = Efectos de Sonido
Símbolo = Un Pie y su sombra con el borde Púrpura
Desbloq. = Compra todos los Audios de los Personajes
Coste = 3000
Efecto = Puedes escuchar los efectos de sonido del juego en el Omake

CAMBIOS EN EL MENU:

Nombre = Ino en el Menú
Símbolo = Un CD con el borde Amarillo
Desbloq. = Compra el Audio de Ino
Coste = 5000
Efecto = Ino aparece en el menú, en vez de Sakura

Nombre = Hinata en el Menú
Símbolo = Un CD con el borde Amarillo
Desbloq. = Compra el Audio de Hinata
Coste = 5000
Efecto = Hinata aparece en el menú, en vez de Sakura

Nombre = Tenten en el Menú
Símbolo = Un CD con el borde Amarillo
Desbloq. = Compra el Audio de Tenten
Coste = 5000
Efecto = Tenten aparece en el menú, en vez de Sakura

Nombre = Temari en el Menú
Símbolo = Un CD con el borde Amarillo
Desbloq. = Compra el Audio de Temari
Coste = 5000
Efecto = Temari aparece en el menú, en vez de Sakura

===== / ===== / =====
/ / \ / / \ \ /
/ / \ \ / \ \ / /
/ \ \ / / / \ \ / /
===== / \ \ / / ===== / \ \ / / =====

LEGAL [L00]

Este documento es totalmente gratuito y sin animo de lucro por parte del Autor. No esta permitida la reproducción total o parcial de este documento sin el consentimiento del propio Autor, así como la modificación de cualquier parte del documento. Este documento es de uso privado o personal. Esta permitido tener copias en tu PC o impresas, pero nunca en otras páginas web u otros formatos de distribución pública sin consentimiento previo del Autor. Si quieres publicar este documento en tu página web, deber SOLICITAR PERMISO al Autor antes de hacerlo. Todas marcas y copyrights que aparecen en este documento son de sus respectivas marcas y propietarios.

Sitios web donde únicamente debe encontrarse este Documento:

- GameFAQs
- Neoseeker

Si encuentras este documento en alguna web que no aparece en la lista anterior, te agradecería que me lo comunicaras a mi correo electrónico.

```
===== / ===== / =====  
/ / \ / / / \ / /  
/ / \ / / / \ / /  
/\ \ / / / \ \ / /  
===== / \ \ / / ===== / \ \ / / =====
```

AGRADECIMIENTOS [A00]

A Tomy y 8ing por crear este juego.
Gracias a Yagamil211, por los nombres originales de muchos de los Especiales
Todos los miembros de los foros de GameFAQs
Todos los foreros de Vandal.net ;)
Toda la gente que me ha ayudado proporcionándome información, localización de errores e ideas.
A el forero scorpia por detectar bastantes errores en el FAQ
A mi amigo Ender por hacerme el titulo y el símbolo de Konoha en ASCII
Y sobretodo a mi hermano y mis amigos por pasar unas tardes estupendas con este juego.
A GameFAQs por publicarme la guía.

```
===== / ===== / =====  
/ / \ / / / \ / /  
/ / \ / / / \ / /  
/\ \ / / / \ \ / /  
===== / \ \ / / ===== / \ \ / / =====
```

FIN DE LA GUÍA