

1828636M



Официальный дистрибьютор Nintendo
на территории России «ND Видеоигры»

«ND Видеоигры»
Тел. (495) 785-65-13
www.nintendo.ru
support@nintendo.ru

Nintendo®

PRINTED IN GERMANY

nintendo
Wi-Fi
connection

NINTENDO DS™

NTR-AZEP-RUS

THE LEGEND OF **ZELDA** Phantom Hourglass

БУКЛЕТ-ИНСТРУКЦИЯ

Этот знак качества является гарантией того, что вы купили изделие со стандартом качества, надежности и зрелищности Nintendo. При покупке игр и аксессуаров всегда обращайте внимание на наличие этого знака, чтобы быть уверенным в полной совместимости всех компонентов с вашим игровым устройством от Nintendo.



Благодарим вас за выбор карты THE LEGEND OF ZELDA™: PHANTOM HOURGLASS для системы Nintendo DS™.

ВАЖНО! Перед использованием Nintendo DS, карты, картриджа или принадлежностей внимательно прочитайте раздел настоящего буклета, посвященный мерам предосторожности в отношении здоровья и безопасности. Внимательно прочитайте эти инструкции, чтобы максимально использовать возможности новой игры. Сохраните данный буклет для будущей справки.

Эта карта предназначена исключительно для системы Nintendo DS.



ЗАГРУЖАЕМАЯ ИГРА С ОДНОЙ КАРТОЙ ПО БЕСПРОВОДНОЙ СЕТИ DS

НЕСКОЛЬКО ИГРОКОВ МОГУТ ИГРАТЬ В ИГРЫ В РЕЖИМЕ БЕСПРОВОДНОГО ПОДКЛЮЧЕНИЯ. ПРИ ЭТОМ ДЛЯ ВСЕХ СИСТЕМ NINTENDO DS МОЖЕТ БЫТЬ УСТАНОВЛЕНА ОДНА КАРТА.



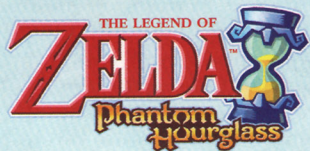
ИГРА С НЕСКОЛЬКИМИ КАРТАМИ ПО БЕСПРОВОДНОЙ СЕТИ DS

НЕСКОЛЬКО ИГРОКОВ МОГУТ ИГРАТЬ В ИГРЫ В РЕЖИМЕ БЕСПРОВОДНОГО ПОДКЛЮЧЕНИЯ. ПРИ ЭТОМ В КАЖДОЙ СИСТЕМЕ NINTENDO DS МОЖЕТ БЫТЬ УСТАНОВЛЕНА СВОЯ КАРТА.



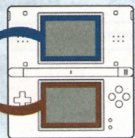
NINTENDO WI-FI CONNECTION

ДАННАЯ ИГРА ПРЕДПОЛАГАЕТ ПОДКЛЮЧЕНИЕ К NINTENDO WI-FI CONNECTION.



Содержание

История	5
Элементы управления	8
Начало	9
Структура экрана	12
Действия	16
Предметы	20
Мореплавание	25
Игра в режиме поединка	28
Беспроводная связь DS (Игра с одной картой)	37
Беспроводная связь DS (Игра с несколькими картами)	38



В данном руководстве иллюстрации верхнего экрана отображаются в **синих** рамках, а иллюстрации сенсорного дисплея – в **коричневых** рамках.



История

Белые птицы отчужденно парят над бесконечным, глубоким океаном. Пиратский корабль плывет бесстрашно вперед, прорезая волны. На этом корабле плывет Tetra – капитан пиратского экипажа. Ее сопровождает храбрый юноша Link в зеленом одеянии, которого она недавно встретила.

Однажды силы зла узнали об исключительности Tetra, о том, что под этим именем скрывается легендарная Princess Zelda, наследница королевства Hyrule Kingdom. Но Link захватил власть, чтобы противостоять злым силам, стать героем, победить врага и спасти Tetra.

С этого дня они плывут вместе в ожидании приключений. Им нравится это нескончаемое морское путешествие, пока они не попадают во владения короля океана, где вспоминают страшные слухи об ужасном корабле-призраке.

Из густого тумана появляется разбитый корабль и подплывает близко к кораблю героев. Как только юная храбрая Tetra заходит на борт, корабль исчезает, словно призрак. Link, пытаясь ее догнать, прыгает и падает в море. Он просыпается на острове, хотя, кто знает, что это на самом деле за место. Фея по имени Ciela решает сопровождать героя в путешествии.

Итак, поиски разбитого корабля-призрака начинаются.

Ciela

Фея, которая нашла Link, когда тот был без сознания. Она не помнит свое прошлое.



Link

Главный герой. Он отправляется в путешествие, чтобы найти корабль-призрак и спасти Tetra.



Linebeck

Моряк. Он путешествует в поисках корабля-призрака и сокровищ, которые, согласно слухам, хранятся на нем.

Tetra

Волевая юная леди – предводитель группы пиратов. Она же Zelda – принцесса королевства Hyrule.



Oshus

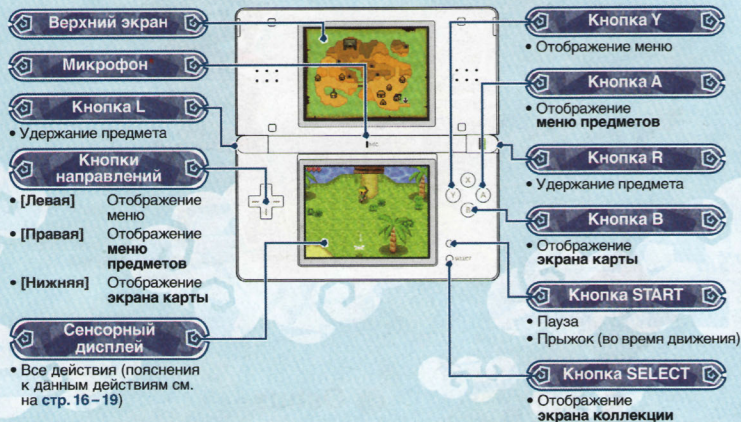
Старец-волшебник. Он помогает Link и его друзьям на протяжении всего приключения.





Элементы управления

Для управления действиями в игре используется, главным образом, сенсорный дисплей и микрофон. Кнопки используются при отображении меню и в некоторых других случаях.



- * При возникновении проблемы с приемом голосового сигнала попробуйте изменить расстояние между источником звука и микрофоном.
- При закрытии системы во время игры включается режим ожидания, обеспечивающий экономный расход заряда батареи. Игра выйдет из режима ожидания при повторном открытии системы.
- Если для игры используется система Nintendo DS™ (NTR-001), см. буклет-инструкцию по системе Nintendo DS.



Начало

В этом разделе описано, как следует начинать игру. Следуйте приведенным ниже инструкциям, чтобы начать приключение.

Убедившись, что питание системы Nintendo DS выключено, вставьте карту THE LEGEND OF ZELDA™: PHANTOM HOURGLASS в слот для карт до щелчка.

При включении питания отобразится экран с инструкциями по безопасности и здоровью (показан справа). Ознакомившись с данной информацией, прикоснитесь к сенсорному дисплею, чтобы продолжить.

Прикоснитесь к панели THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS на экране меню Nintendo DS. Отобразится начальный экран игры.

Прикоснитесь к сенсорному дисплею и обратитесь к стр. 10 для получения информации об экране выбор файлов и процедуре сохранения игры.

Язык игры зависит от настроек консоли. В этой игре можно выбрать один из следующих пяти языков: английский, немецкий, французский, испанский и итальянский. Если для системы Nintendo DS установлен один из этих языков, тот же язык будет использоваться в игре. Если для системы Nintendo DS установлен другой язык, языком игры по умолчанию будет английский. Можно изменить язык игры с помощью выбора другого языка в настройках консоли. Для получения дополнительных инструкций по изменению языка обратитесь к буклету-инструкции системы Nintendo DS.



Выбор файла игры

Для начала новой игры выберите файл NEW GAME! (Новая игра). Для продолжения сохраненной игры прикоснитесь к файлу, содержащему сохраненные данные, чтобы открыть **меню «Файл»**. Можно создать не более двух файлов.

Параметры Nintendo Wi-Fi Connection можно настроить, выбрав NINTENDO WFC SETUP (Настройка NINTENDO WFC) (стр. 30).



Начало новой игры

Сначала необходимо выбрать имя для своего игрока (главного героя). По умолчанию будет выбрано имя, зарегистрированное для системы Nintendo DS. Если вы хотите изменить имя, введите новое и выберите OK. Далее необходимо выбрать, в какой руке вы будете держать стилус. На этом процесс создания файла будет завершен, и снова отобразится **экран выбор файла**.



Сохранение хода игры

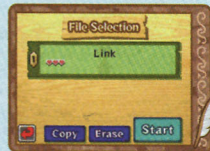
Ход игры будет сохраняться в файле, выбранном на **экране выбор файла**. Сохранить игру можно в меню (стр. 12) или в меню **режима паузы**.

После сохранения и завершения игры в некоторых случаях при следующем запуске игра не начнется с того места (конкретной точки), где она была сохранена.

Меню «Файл»

Можно выбрать одно из трех перечисленных ниже действий. Прикоснувшись к значку , вы перейдете к предыдущему экрану.

Будьте внимательны! Перезаписанные в результате копирования или удаленные данные нельзя восстановить.



COPY (Копировать)	Копирование данных, сохраненных в выбранном файле, в другой файл данных.
ERASE (Удалить)	Удаление данных, сохраненных в выбранном файле.
START (Старт)	Начало игры с выбранного файла.

При копировании сохраненных данных данные игры с несколькими игроками режима поединка не будут копироваться из файла. Кроме того, если файл, в который копируются данные, уже содержит данные режима поединка, эти данные будут использованы.

Выбор режима игры

Можно выбрать режим ADVENTURE (Приключение) (стр. 12–27) или режим BATTLE (Поединки) (стр. 28–39).

Выбрав OPTIONS (Параметры), вы сможете задать различные параметры для игры.



Меню параметров

MESSAGE SPEED (Скорость сообщений)	Выберите одну из трех скоростей отображения сообщений.
SOUND SETTINGS (Настройка звука)	Выберите один из четырех типов вывода звука.
HAND SETTING (Выбор руки)	Выберите конфигурацию для левши или правши.
MIC TEST (Проверка микрофона)	Можно проверить прием голосового сигнала, чтобы убедиться в правильной работе микрофона. При возникновении проблемы с приемом голосового сигнала попробуйте изменить расстояние между источником звука и микрофоном или слегка подуйте в микрофон.



Структура экрана

При выборе MENU (Меню) или ITEMS (Предметы) на **главном экране** отобразится шкала. С ее помощью можно открыть различные под-меню или использовать приобретенные предметы.

Здесь приведены экраны для конфигурации «Правша». Если выбрать конфигурацию для левши, элементы на экране будут расположены наоборот.

Главный экран

Шкала жизни уменьшается при атаке монстров, падении в воду и в результате других повреждений.

Шкала жизни



MENU (Меню)



SAVE (Сохранить)	Сохранение текущего хода игры.
COLLECTION (Коллекция)	Отображение экрана коллекции (стр. 15).
SEA CHART (Морская карта)	Отображение морской карты (стр. 14).
MAP (Карта)	Отображение карты на сенсорном дисплее.

Когда отображается строка меню, под шкалой жизни можно увидеть число имеющихся у вас рупий (денег).

Карта

Отображается карта текущего местоположения игрока и прилегающей территории. При выборе MAP (Карта) в меню на сенсорном дисплее отобразится карта, на которой можно делать пометки или посмотреть карты других этажей, если вы находитесь в подземелье.

MEMO / ERASE (Пометить / Удалить)

На картах можно делать пометки и удалять их. Чтобы добавить или удалить пометку, просто прикоснитесь к нужному режиму.

Смена этажей

Находясь в подземелье, игрок может использовать разные карты этажей и просмотреть те, на которых он уже побывал.



Значки на карте

В этом разделе приведено описание некоторых значков, которые можно увидеть на карте.

Примеры значков

	Текущее местоположение
	Дома
	Порт
	Ключ
	Безопасная зона (стр. 24)
	Лестница

Предметы снаряжения

Прикоснитесь, чтобы взять или отложить предметы.

ITEMS (Предметы)

Предметы восстановления

Прикоснитесь, чтобы немедленно использовать. Это расходимые предметы.



Предметы снаряжения

Это предметы, используемые в качестве снаряжения, например бумеранг или бомбы. Прикоснитесь к предмету, чтобы использовать его в качестве снаряжения.

Экран морской карты

Прикоснитесь к SEA CHART (Морская карта) в меню, чтобы отобразить морскую карту на сенсорном дисплее.

Завершенная морская карта

Если прикоснуться к части океана, отобразится увеличенный вид карты. Если прикоснуться к острову, который вы уже посетили, отобразится карта этого острова (стр. 13).

Морская карта целиком

Незавершенная морская карта

Можно просмотреть эту область, после того, как будет найдена соответствующая часть морской карты.

MEMO/ERASE (Пометить/Удалить)

На морской карте можно делать пометки и удалять их. Чтобы добавить или удалить пометку, просто прикоснитесь к нужному режиму.

Увеличенная морская карта

Значки на морской карте

В этом разделе приведено описание некоторых значков, отображающихся на морской карте.

- Текущее местоположение (на море)
- Порт
- Лодка Terry (стр. 27)

Конец игры

После того как шкала жизни (стр. 12, 25) будет исчерпана и игра закончится, отобразятся два параметра. Выберите CONTINUE (Продолжить), чтобы попробовать снова с того места, где вы остановились, или SAVE AND QUIT (Сохранить и выйти), чтобы сохранить игру и вернуться к **начальному экрану**.

Если вы выбрали параметр SAVE AND QUIT (Сохранить и выйти) и затем NO (Нет) при запросе SAVE YOUR PROGRESS? (Сохранить ход игры?), следующая игра начнется с момента, который был сохранен при последней игре.

Экран коллекции

Прикоснитесь к COLLECTION (Коллекция) в меню, чтобы отобразить **экран коллекции**. Здесь можно просмотреть мечи, шиты и другие уникальные предметы, найденные во время приключения. Здесь также отображаются найденные сокровища и детали корабля, которые вы могли найти. В определенный момент приключения вы узнаете, как ловить рыбу в океане. Установленные вами рекорды по ловле рыбы также можно будет просмотреть на этом экране.

Рекорды по ловле рыбы

Fishing Journal

Skippy Jack
Largest 210 lbs

Экран предметов

Items

Экран сокровищ/деталей корабля

Ship Parts

Passable Prow

Total: 1 Fish

Ship Parts

Treasure Ship Parts

Смена экранов

Детали корабля

Если вы получите новые детали, вам их могут установить на судостроительном заводе (стр. 27).

TREASURE (Сокровища) / SHIP PARTS (Детали корабля)

Переключение между экранами сокровища и детали корабля.



Действия

Все действия Link можно выполнить с помощью прикосновения и перемещения. Вы управляете всеми действиями героя Link, от бега до сражения на мечах.

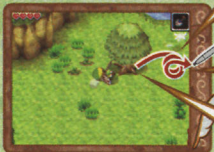
Основные действия

Ходьба/бег/прыжок/кувырок

Link будет двигаться в направлении вашего прикосновения. Если прикоснуться к экрану рядом с Link, он пойдет. Если прикоснуться к экрану на большом расстоянии от Link, он побежит.



Если побегать по направлению к платформе, Link автоматически подпрыгнет.



Если нарисовать несколько окружностей **в направлении края экрана**, Link начнет кувыркаться в этом направлении.

Будьте внимательны!
От нескольких кувырков подряд может закружиться голова.

Старайтесь рисовать окружность быстро на бегу.

Интересно, что произойдет, если герой, кувыркаясь, налетит на это дерево!?



Разговор/получение информации

Прикоснитесь к персонажу, с которым хотите поговорить. Прикоснитесь к знаку или другому объекту, чтобы получить информацию о нем. Прикасайтесь ко всему, что выглядит подозрительно.



При отображении значка DS в сообщении обязательно проверьте верхний экран.

Подобрать → бросить

Можно подбирать камни, кувшины, бочки и другие объекты, прикасаясь к ним. Чтобы бросить предмет, просто прикоснитесь к экрану в нужном направлении. Если бросить объект, он разобьется. Внутри него может оказаться какой-нибудь предмет.



Прикоснитесь к экрану в направлении броска.

Размахивание мечом

Во время игры вы получите меч. Нанося удары мечом, вы можете атаковать монстров, срезать высокую траву, разбивать кувшины и активировать различные устройства.

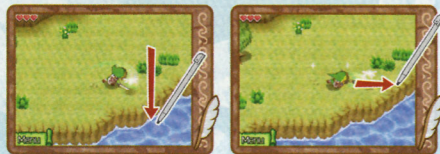
Направленная атака

Прикоснувшись непосредственно к врагу, вы автоматически повернетесь к нему и нанесете удар мечом.



Боковой удар

Мечом можно ударить в любом направлении. Для этого быстро проведите стилусом в нужном направлении.



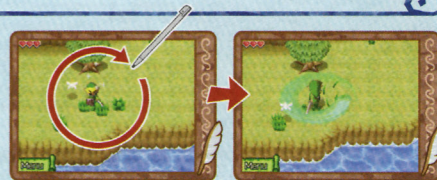
Проведите стилусом в направлении, перпендикулярном направлению Link, чтобы он ударил мечом.

Чтобы нанести колющий удар мечом, проведите стилусом в направлении, куда обращен Link.

Вращение меча

Начертите стилусом окружность вокруг Link, чтобы он выполнил атаку, вращая меч.

Будьте осторожны! От слишком долгого вращения у Link может закружиться голова.



Окружность должна быть довольно большая.

Эту атаку лучше всего использовать, когда вы окружены врагами или вокруг много травы.

Захватить → переместить от себя/на себя

Чтобы взять блоки или рычаги, необходимо их нажать. Затем прикоснитесь к стрелке для перемещения объекта в необходимом направлении. Некоторые блоки нельзя перемещать.



Сначала просто выберите блок или рычаг...

... затем прикоснитесь к стрелке, указывающей направление, в котором необходимо переместить объект.



Предметы

Существует два типа предметов: предметы, которые относятся к снаряжению, и предметы, которые можно использовать в любое время. Используйте предметы снаряжения разными способами и в разных ситуациях.

Использование предметов снаряжения

Если вы получили предмет снаряжения, в правом верхнем углу экрана отобразится значок. Чтобы использовать предмет снаряжения, прикоснитесь к соответствующему значку, чтобы взять предмет, затем его можно использовать. Можно заменить предметы снаряжения, выбрав ИТЕМ (Предмет) (стр. 13) на главном экране.

Кроме того, действия, которые можно выполнять с помощью выбранного предмета, изменяются в зависимости от предмета.

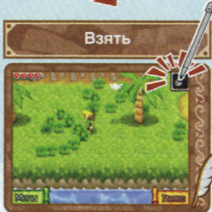
Снаряжение



Выберите предмет, который необходимо использовать в качестве снаряжения.



Взять



В правом верхнем углу экрана прикоснитесь к значку, чтобы взять предмет.

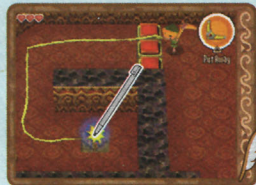
Отложить



Чтобы отложить этот предмет, еще раз прикоснитесь к значку в правом верхнем углу экрана.

Бумеранг

С помощью бумеранга можно атаковать монстров, разбивать кувшины и активировать различные устройства. Создайте путь, по которому он должен лететь, плавно перемещая стилус. Если бумеранг не встретит на своем пути препятствия, он будет лететь точно в указанном направлении.



Бомба

При использовании бомбы она взорвется через определенный промежуток времени. Взрыв нанесет ущерб врагам, а также уничтожит стены с трещинами и другие объекты. Бомбу можно бросать так же, как камень или кувшин (стр. 17). Тем не менее, будьте осторожны. Если взрыв задел и вас, вам также будет нанесен ущерб.



Phantom Hourglass

Phantom Hourglass – это мистическая игра, которую вы выберете по мере прохождения предыдущих этапов.

Что вас ждет?... Вы должны узнать об этом сами!



Безопасные зоны и фантомы

В одном ужасном подземелье появляются враги, известные как фантомы, а также существуют области, называемые безопасными зонами.

Фантомы

Фантомы – это монстры, которые защищают подземелье. Ваши атаки не причинят им вред, но если они нападут на Link, он умрет. Необходимо пройти через это подземелье и при этом попытаться не столкнуться с фантомами. Если фантом вас заметит, вы можете спрятаться от него, если перейдете в безопасную зону.



Безопасные зоны

В безопасной зоне силы зла не имеют влияние, поэтому фантомы не могут туда зайти. Можно также разбить красный кувшин, чтобы сделать зону безопасной.



Мореплавание

Если вы можете плыть на лодке, попробуйте переплыть океан и посетить различные острова, разбросанные по всему миру. Во время путешествия вы также сможете ловить рыбу и спасать сокровища.

Экран мореплавания

Во время мореплавания можно проверить морскую карту (стр. 14) на верхнем экране и прилегающие территории на сенсорном дисплее.

Текущее местоположение

Желтая зона – это ваша область видения.

Шкала жизни корабля

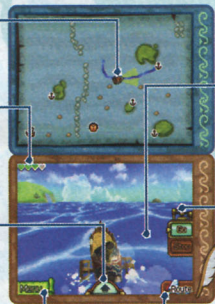
Шкала жизни станет меньше, если вы столкнетесь со скалами или врагами. Её можно восстановить в порту.

Значок прыжка

Прикоснитесь к этому значку для прыжка.

MENU (Меню)

Разделы меню отличаются от тех, которые отображаются, когда вы находитесь на суше (стр. 12).



За бортом лодки

Прикоснитесь к этой области для быстрого изменения вида.

Двигатель

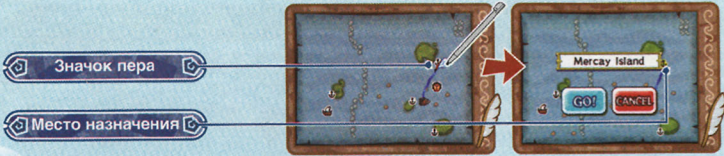
Прикоснитесь к GO (Вперед) для перемещения вперед и к STOP (Стоп) для остановки.

ROUTE (Маршрут)

Создайте новый морской маршрут (стр. 26).

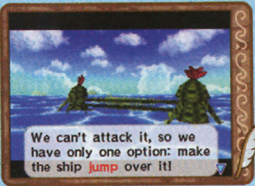
Создание морского маршрута

Для путешествия на лодке сначала отметьте морской маршрут (маршрут вашего путешествия) на морской карте. Скользите значком пера, чтобы начертить маршрут одной чертой. Чтобы путешествовать по созданному вами морскому маршруту, просто прикоснитесь к GO! (Вперед). Если местом назначения является порт, отобразится его название.



Во время плавания не забывайте об окружающей среде

После создания морского маршрута не думайте, что плавание будет спокойным. В море опасно! Если на пути вам встретится скала или другое препятствие, необходимо будет заново создавать маршрут, а если появится враг, потребуется прыгнуть, чтобы избежать встречи с ним или использовать пушку, чтобы его победить. Будьте внимательны в открытом море!



Лодка Terry

Лодка Terry – это магазин, который плавает в океане. Terry продает детали кораблей и даже некоторые редкие предметы. Если вы хотите сделать там покупку, создайте морской маршрут, а в качестве места назначения укажите значок лодки Terry.



Судостроительный завод

На судостроительном заводе вы можете установить или удалить любые детали корабля. Выберите CUSTOMIZE (Настроить) для установки или удаления деталей или выберите VIEW SHIP (Посмотреть корабль) для просмотра текущего состояния корабля.



Прикоснитесь к области вокруг корабля, чтобы изменить угол просмотра, и выберите + / - для увеличения или уменьшения.

Нос	
Якорь	
Корпус	
Поручень	
Капитанский мостик	
Дымоход	
Колесо	
Пушка	

Экран настройки





Игра в режиме поединка

С помощью беспроводной связи DS или Nintendo Wi-Fi Connection можно наслаждаться игрой в режиме поединка.

Экран меню поединка

Начиная поединок, необходимо сначала выбрать тип поединка. Однако основные правила одинаковы для всех типов битв.

NAME (Имя)
 Имя, используемое вами в режиме поединка.

RANK (Категория)
 Отражение мастерства в режиме поединка.

BATTLE PTS. (Очки поединка)
 Вы получаете эти очки при победе в режиме поединка, и они используются для определения категории игрока.

Меню поединка

Значок поведения
 Этот значок отражает поведение игрока в режиме поединка. Если игрок часто отключается во время поединка, этот значок будет отражать злое лицо по прошествии длительного промежутка времени. Старайтесь на протяжении всего поединка сохранять улыбку на лице! (Если вы продолжите игру по завершении матча, значок постепенно изменится на значок с улыбающимся лицом.)

WIN PERCENTAGE (Процент победы)
 Суммарная статистика поединка.

Меню поединка

MULTI-CARD PLAY (Игра с несколькими картами)	Игра с двумя картами и двумя системами Nintendo DS.
NINTENDO WFC	Подключитесь к Nintendo Wi-Fi Connection и играйте с игроками из разных стран (стр. 30).
DS DOWNLOAD PLAY (Загружаемая игра для DS)	Игра с одной картой и двумя системами Nintendo DS (стр. 33). Результаты игр в этом режиме не будут сохранены.
HOW TO PLAY (Принцип игры)	Принцип игры в режиме поединка.
FRIEND ROSTER (Список друзей)	Регистрация кода приятеля вашего друга (стр. 32) и просмотр кода вашего друга.
BIG PLAYS (Достижения)	Просмотр ваших различных достижений.
CHANGE NAME (Изменить имя)	Изменение имени для использования в режиме поединка. На имя, использованное в режиме приключения, не повлияют изменения в режиме поединка.

Запуск игры с несколькими картами

Сначала необходимо подготовить обе системы Nintendo DS и карты для игры. Затем см. раздел «Беспроводная связь DS (Игра с несколькими картами)» (стр. 38) и выполните инструкции для подготовки.

Оба игрока, участвующих в поединке, должны прикоснуться к MULTI-CARD PLAY (Игра с несколькими картами) в меню поединка.

Когда противник по поединку обнаружен, информация о нем будет отображена на верхнем экране. Если все правильно, оба игрока должны выбрать ОК для продолжения. После выбора уровня поединка игра начнется. (Игрок, устанавливающий уровень поединка, выбирается случайным образом.)



Перейдите к разделу «Поединок начинается!» на стр. 34.

Запуск игры с помощью Nintendo WFC

В этом режиме можно играть как с друзьями, так и игроками из разных стран. После настройки параметров Wi-Fi выберите NINTENDO WFC в **меню поединка** для подключения к Nintendo Wi-Fi Connection. Выберите условия, которые необходимо задать для противника в поединке. Если у вас появился противник, выберите уровень и поединок начнется.

Перейдите к разделу
«Поединок начинается!»
на **стр. 34**.

Настройка параметров Wi-Fi

Настройку Wi-Fi можно выполнить, прикоснувшись к NINTENDO WFC SETUP (Настройка NINTENDO WFC) на **экране выбор файла (стр. 10)**. Для получения информации о методах подключения, связанных с Nintendo Wi-Fi Connection, или другой информации относительно поддержки см. прилагаемый буклет-инструкцию по использованию Nintendo Wi-Fi Connection.

Если не удастся установить подключение или связь работает плохо, см. стр. «Устранение неисправностей» в буклете-инструкции по использованию Nintendo Wi-Fi Connection.



Nintendo Wi-Fi Connection

С помощью Nintendo Wi-Fi Connection несколько игроков, имеющих карты THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS могут играть вместе в сети Интернет – даже на дальних расстояниях.

- Чтобы использовать систему Nintendo DS для игры в сети Интернет, необходимо сначала установить подключение к Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) на системе Nintendo DS. Для получения информации о настройке системы Nintendo DS см. отдельное руководство по Nintendo Wi-Fi Connection, прилагаемое к данной игре.
- Для установки подключения к Nintendo WFC необходима беспроводная точка доступа (например беспроводной маршрутизатор) и активная учетная запись широкополосного доступа в Интернет.
- Если точка беспроводного доступа отсутствует, необходимо приобрести устройство Nintendo Wi-Fi USB (продается отдельно). Для получения дополнительной информации см. инструкции по подключению Nintendo Wi-Fi Connection.
- В отличие от других режимов режим игры с помощью Nintendo Wi-Fi Connection требует большой заряд батареи. Во избежание разряда батареи при подключении к Nintendo Wi-Fi Connection рекомендуется использовать блок питания.
- В некоторых точках беспроводного подключения к сети Интернет можно играть в игры, совместимые с Nintendo WFC, без выполнения дополнительной настройки.
- Соглашение об условиях использования Nintendo Wi-Fi Connection для игр см. в отдельном буклете-инструкции по использованию Nintendo Wi-Fi Connection или по адресу: www.nintendowifi.com

Дополнительную информацию о Nintendo WFC, настройке системы Nintendo DS, а также список доступных точек беспроводного доступа см. по адресу: www.nintendowifi.com

Выбор условий для противника в поединке

Существует пять типов условий, которые можно задать при выборе противника. Уровень способностей противника соотносится с категорией (**стр. 28**).

VS FRIEND (Против друга)	Поединок с игроком, зарегистрированным в Friend Roster (Список друзей).
VS RIVAL (CONTINENTAL) (Против соперника [континентальный])	Поединок с противником той же категории с вашего континента.
VS RIVAL (WORLDWIDE) (Против соперника [со всего мира])	Поединок с противником той же категории из любой точки мира.
VS ANYONE (CONTINENTAL) (Против любого игрока [континентальный])	Поединок с противником с вашего континента.
VS ANYONE (WORLDWIDE) (Против любого игрока [со всего мира])	Поединок с противником из любой точки мира.

При подключении к Nintendo Wi-Fi Connection имя вашего героя будет отображаться для многих людей. Не следует использовать имя, которое раскрывает какую-либо конкретную или важную информацию о вас, или имя, которое может оскорбить других игроков.

Постарайтесь не прекращать поединки преждевременно, отключив питание системы Nintendo DS, кроме случаев, когда этого нельзя избежать.

Коды друзей

Код друга – это случайно выбранный номер из 12 цифр, который автоматически назначается вам при первом подключении к Nintendo Wi-Fi Connection. Друзья, которые зарегистрировали коды друзей друг друга в своих списках друзей (**стр. 29**), могут сразиться в поединке, выбрав условие VS FRIEND (Против друга) в **режим поединка**.



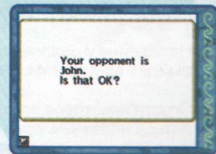
Во время поединка в режиме игра с несколькими картами (**стр. 29**) коды ваших друзей будут автоматически зарегистрированы в списках друзей всех игроков. Система кода друга позволяет игрокам, которые знают друг друга хорошо, наслаждаться безопасной игрой. Если вы разместите код друга в форуме или сообщите его незнакомым людям, вы, возможно, по неосмотрительности получите поврежденные данные или оскорбительные сообщения без вашего разрешения. Не следует сообщать код друга неизвестным людям.

Запуск игры с помощью меню DS Download Play (Загружаемая игра для DS)

Сначала необходимо подготовить обе системы Nintendo DS и одну карту. Затем см. раздел «Беспроводная связь DS (Игра с одной картой)» (**стр. 37**) и выполните инструкции для начала игры.

- 1 Игрок с главной системой (системой, на которой установлена карта) должен прикоснуться к DS DOWNLOAD PLAY (Загружаемая игра для DS) в **меню поединка**. Данные игры будут загружены на клиентскую систему (систему без карты).
- 2 Когда имя противника отобразится в главной системе, выберите OK. Система клиента получит данные, отправленные главной системой, и после того как игрок в главной системе выберет уровень, игра начнется.

Перейдите к разделу
«Поединок начинается!»
на **стр. 34**.



Поединок начинается! (принцип игры)

В поединке участвуют два игрока: **игрок 1 (красный)** и **игрок 2 (синий)**. Задача каждого – завладеть желтыми треугольниками Force Gem (роли игроков распределяются произвольно).

За один раунд каждый игрок выступит и в роли Link (наступление), и в роли трех фантомов (защита). После трех раундов игрок, набравший больше очков, будет объявлен победителем.

Основные правила

- Каждый возвращенный на базу желтый треугольник Force Gem приносит очки.



- Желтые треугольники Force Gem бывают трех размеров: малые, средние и большие. Чем больше треугольник Gem, тем он тяжелее, и тем, соответственно, дольше его нести. Но при этом большие треугольники Gems приносят больше очков.



- Нападение и защита поменяются местами, когда выйдет время или Link будет побежден фантомом.

- Спустя некоторое время после начала игры будут появляться полезные предметы. Они бывают различных типов: **красные предметы предназначены только для первого игрока, а синие – только для второго.**



Чтобы поднять свой предмет, игрок должен пройти через него. Если пройти через чужой предмет, он будет уничтожен.

Игра в роли Link

Ваша задача – перенести желтые треугольники Force Gem на свою базу, избежав нападения фантомов.

- Расположение фантомов будет видно только на карте при переноске треугольника Force Gem.
- Можно заходить в безопасные зоны. Если вы находитесь в безопасной зоне, фантомы не смогут вас увидеть, т.к. вы исчезнете с их карты.
- Треугольник Force Gem, помещенный на базу, примет ее цвет. Треугольник, помещенный в безопасную зону, станет желтым.



Игра в роли фантомов

Ваша задача – сбить Link, чтобы не дать ему завладеть треугольниками Force Gem.

- Управляйте тремя фантомами, рисуя линии (направления перемещения) на карте. Направление линий можно менять, даже если фантомы уже находятся в движении.
- Если вы победите Link, игроки поменяются ролями. (При приближении к Link фантомы автоматически начнут атаковать.)
- Вы не можете заходить в безопасные зоны. Кроме того, если Линк находится в безопасной зоне, вы его не увидите.



Управляйте Link с помощью сенсорного дисплея, одновременно просматривая карту на верхнем экране. Для управления фантомами рисуйте для них путь на карте, которая отображается на сенсорном дисплее, и одновременно просматривайте карту на верхнем экране. С помощью кнопки L или R можно сменить отображающегося на верхнем экране фантома. Базы и предметы игроков различаются по цвету: **игрок 1 (красный)** и **игрок 2 (синий)**.



Инструкции по игре с одной картой.

Вам потребуется следующее

Система Nintendo DS одна для каждого игрока

Карта THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS одна

Процедура подключения

Главная система:

1. Убедитесь, что питание всех систем выключено и вставьте карту в систему.
2. Включите питание. Если в качестве **режима пуска** выбран MANUAL MODE (ручной режим), отобразится **экран меню Nintendo DS**. Если выбран AUTO MODE (автоматический режим), пропустите этот шаг и перейдите к шагу 4.
3. Прикоснитесь к панели THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS.
4. Следуйте инструкциям на стр. 33.

Система клиента:

1. Включите питание. Отобразится **экран меню Nintendo DS**.
ПРИМЕЧАНИЕ. Убедитесь, что в качестве **режима пуска** выбран MANUAL MODE (ручной режим). Для получения дополнительной информации о способе установки режима пуска обратитесь к буклету-инструкции Nintendo DS.
2. Прикоснитесь к DS DOWNLOAD PLAY (Загружаемая игра для DS). Отобразится **экран со списком игр**.
3. Прикоснитесь к панели THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS.
4. Будет выдан запрос на подтверждение выбора. Выберите YES (Да) для загрузки информации об игре с главной системы.
5. Выполните инструкции на стр. 34.

Беспроводная связь DS (Игра с несколькими картами)

Инструкции по игре с несколькими картами.

Вам потребуется следующее

- Система Nintendo DS одна для каждого игрока
- Карта THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS одна для каждого игрока

Процедура подключения

1. Убедившись, что все системы выключены, установите в каждую из них карту.
2. Включите питание. Если в качестве **режима пуска** выбран **MANUAL MODE** (ручной режим), отобразится **экран меню Nintendo DS**. Если выбран **AUTO MODE** (автоматический режим), пропустите этот шаг и перейдите к шагу 4.
3. Прикоснитесь к панели THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS.
4. Следуйте инструкциям на стр. 29.

Инструкции по установке соединения

Для достижения наилучших результатов при использовании беспроводной связи следуйте приведенным ниже инструкциям.

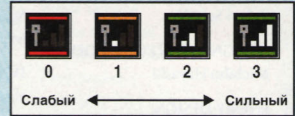
Значок  указывает на беспроводное соединение. Он отображается на экране меню Nintendo DS или на экране игры.

Значок беспроводной связи DS указывает на то, что в результате соответствующего выбора будет активирована функция беспроводного подключения.

НЕ используйте беспроводную связь DS в запрещенных местах (например в больнице, на борту самолета и т.д.). Для получения дополнительной информации об использовании функции беспроводного подключения см. раздел о мерах предосторожности относительно здоровья и безопасности в конце данного руководства.



Значок , отображающийся во время беспроводного соединения, указывает на силу текущего беспроводного сигнала. Существует четыре уровня силы сигнала. При высоком уровне приеме сигнала обеспечивается постоянная связь.



Если беспроводная связь установлена, индикатор питания быстро мигает.

Для достижения наилучших результатов следуйте приведенным ниже инструкциям:

- Начните с расстояния между системами примерно 10 метров или меньше, затем по мере необходимости подходите ближе или удаляйтесь друг от друга так, чтобы уровень сигнала доходил до второй отметки или выше.
- Следите, чтобы расстояние между системами было 20 метров или меньше.
- Следите, чтобы системы были обращены друг к другу.
- Следите, чтобы никто и ничто не загораживало системы Nintendo DS друг от друга.
- Следите, чтобы не было помех от других устройств. Если связь нарушена из-за помех, вызванных другими устройствами (беспроводные ЛВС, микроволновые печи, беспроводные устройства, компьютеры), смените положение или отключите устройство, вызывающее помехи.

Информация о разработчиках

DIRECTOR

Daiki Iwamoto

SUBDIRECTOR

Hidemaro Fujibayashi

PLANNING

Hajime Takahashi

Yutaka Hiramuki

PROGRAMMING LEAD

Shiro Mouri

MAP / OBJECT PROGRAMMING

Yohei Fujino

PLAYER PROGRAMMING

Masahiro Nitta

Eiji Nishikawa

ENEMY PROGRAMMING

Yasushi Ebisawa

Toshinori Kawai

NPC PROGRAMMING

Yoshitaka Takeshita

Atsushi Yamazaki

SHIP PROGRAMMING

Keigo Nakanishi

UI SYSTEM PROGRAMMING

Naonori Ohnishi

WIRELESS PROGRAMMING

Yukari Suzuki

DESIGN LEAD / PLAYER DESIGN

Michiho Hayashi

ENEMY DESIGN

Koji Takahashi

Hirohito Shinoda

NPC DESIGN

Tomomi Marunami

Masaaki Ishikawa

MAP / OBJECT DESIGN

Takeshi Koike

Eiji Mukao

Hanako Hisada

EFFECTS DESIGN

Motoaki Fukuda

Sayaka Yano

UI DESIGN

Tomoko Ichikawa

Yoshifumi Masaki

3D MODELLING

Mitsuko Okada

Mizuki Tashima

Mari Fujita

Mariko Sanefuji

CHARACTER ANIMATION

Yuko Yoshimura

Marumi Nakajyou

DESIGN SUPPORT

Yoshiki Haruhana

CINEMA SCENE DIRECTOR

Naoki Mori

CINEMA SCENE PLANNING

Daisuke Nobori

Shigeki Yoshida

Hiroyasu Kuwabara

Hitoshi Kobayashi

Eriko Kimura

Chiaki Aida

Katsuki Hisanaga

Kazuhide Hiura

CINEMA SCENE EFFECTS

Keijiro Inoue

PAPER CUT-OUT ILLUSTRATION

Yuri Adachi

MUSIC

Kenta Nagata

Toru Minegishi

SOUND EFFECTS / PROGRAMMING

Toru Asakawa

Sanae Susaki

VOICE

Sachi Matsumoto

Hikari Tachibana

Kaori Mizuhashi

NOE LOCALISATION

MANAGEMENT

Andy Fey

Martin Weers

TRANSLATION

Kay Hermann

Michaël Hugot

Thomas Berthollet

Raúl Arol

Barbara Pisani

NOE TESTING TEAM

Federico Maggi

William Cavaglieri

Arnaud Gutleben

David Martín Navarro

Daniela Völker

MANUAL LOCALISATION AND LAYOUT

Silke Sczyrba

Yumie Yamane

Adrian Michalski

Peter Swietochowski

Petra Becker

Jan Muhl

Celine Giebel

Kathrin Grieser

Monika Humpe

Panayiota Ioannou

Jasmina Libonati

Ursula Lipinski

Monika Jakob

Oleg Sdarskij

Nick Ziegler

Patrick Shields

NOA TESTING DEPARTMENT

Michael Leslie

Patrick Taylor

Melvin Forrest

Joel Simon

PROGRESS MANAGEMENT

Keizo Kato

SUPERVISORS

Yoichi Yamada

Toshihiko Nakago

Takashi Tezuka

TECHNICAL SUPPORT

Hironobu Kakui

Yoshito Yasuda

Takehiro Oyama

SPECIAL THANKS

Takumi Kawagoe

Koichi Kawamoto

Tomoaki Kuroume

Toshiaki Suzuki

Tadashi Sugiyama

Takahiro Hamaguchi

Taro Bando

Makoto Miyanaga

SRD

DIGITALSCAPE Co., Ltd.

PRODUCER

Eiji Aonuma

GENERAL PRODUCER

Shigeru Miyamoto

EXECUTIVE PRODUCER

Satoru Iwata

ALL RIGHTS, INCLUDING THE COPYRIGHTS OF GAME, SCENARIO, MUSIC AND PROGRAM, RESERVED BY NINTENDO.

[0807/RUS/NTR]

Европейская система возрастной оценки компьютерных игр (PEGI – Pan-European Game Information):

Категории
возрастной
оценки:



Описание
содержимого:



НЕНОРМА-
ТИВНАЯ
ЛЕКСИКА



ДИСКРИМИ-
НАЦИЯ



НАРКОТИКИ



АЗАРТНЫЕ
ИГРЫ



СТРАХ



СЕКСУАЛЬ-
НОЕ
СОДЕРЖАНИЕ



ЖЕСТОКОСТЬ



Логотип PEGI Online указывает на то, что игрок имеет доступ к интерактивным играм. Для получения дополнительной информации об интерактивных играх посетите веб-узел: <http://www.pegionline.eu>

Для получения дополнительной информации о системе возрастной оценки компьютерных игр (PEGI) посетите веб-сайт по адресу:

<http://www.pegi.info>

ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ В ОТНОШЕНИИ ЗДОРОВЬЯ И БЕЗОПАСНОСТИ

ВАЖНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О БЕЗОПАСНОСТИ – ОЗНАКОМЬТЕСЬ СО СЛЕДУЮЩИМИ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯМИ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ВЫ ИЛИ ВАШ РЕБЕНОК НАЧНЕТ ВИДЕОИГРУ. ЕСЛИ ИГРАТЬ БУДУТ МАЛЕНЬКИЕ ДЕТИ, НЕОБХОДИМО, ЧТОБЫ ЭТО РУКОВОДСТВО ПРОЧИТАЛ ВЗРОСЛЫЙ И ОБЪЯСНИЛ РЕБЕНКУ ПОЛУЧЕННУЮ ИНФОРМАЦИЮ. НЕСОБЛЮЖДЕНИЕ ЭТИХ ИНСТРУКЦИЙ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ К НАНЕСЕНИЮ ВРЕДА.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ ЭПИЛЕПСИИ

▲ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

У некоторых людей (1 из 4000) могут быть приступы эпилепсии или временная потеря памяти, вызванная мерцающим светом или необычными комбинациями цветов, например при просмотре телевизора или игре в видеоигру, даже если этих приступов никогда не было.

Каждый, у кого был эпилептический припадок, потеря памяти или проявлялись другие признаки эпилепсии, должен проконсультироваться с врачом, прежде чем играть в видеоигру.

Необходимо, чтобы родители наблюдали за детьми во время игры. Следует сразу прекратить игру и обратиться к врачу, если у вас или у вашего ребенка возникли следующие симптомы: **конвульсии, подергивание глаза или судорожное сокращение мышц, потеря памяти, обман зрения, непроизвольные движения, дезориентация.**

Для снижения вероятности приступов во время игры соблюдайте следующие рекомендации.

1. Следует сидеть или стоять как можно дальше от экрана.
2. Необходимо использовать для игры как можно меньший экран.
3. Не следует играть, если вы устали или хотите спать.
4. Необходимо играть в хорошо освещенной комнате.
5. Следует отдыхать каждый час по 10–15 минут.

ТРАВМЫ ВСЛЕДСТВИЕ ПОВТОРЯЮЩИХСЯ ДВИЖЕНИЙ И НАПРЯЖЕНИЯ ГЛАЗ

▲ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Если вы играете несколько часов подряд, ваши мышцы, суставы, кожа или глаза могут быть травмированы. Следуйте приведенным ниже инструкциям, чтобы избежать тендинита, кистевого туннельного синдрома, раздражения кожи или напряжения глаз.

- Старайтесь не играть долго. Рекомендуется, чтобы родители наблюдали за ребенком во время игры.
- Каждый час делайте перерыв на 10–15 минут, даже если вам это кажется ненужным.
- При использовании стилуса для Nintendo DS или Nintendo DS Lite не сжимайте его сильно и не нажимайте на экран. Это может вызвать усталость и дискомфорт.
- Если ваши кисти, запястья, плечи или глаза при игре устают или болят, прекратите играть и отдохните несколько часов.
- Если во время или после игры ваши кисти, запястья, плечи или глаза продолжают болеть, прекратите игру и обратитесь к врачу.

РАДИОПОМЕХИ

▲ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Система Nintendo DS может излучать радиоволны, влияющие на работающие рядом электронные приборы, включая кардиологические стимуляторы.

- При использовании беспроводной связи убедитесь, что работающая система Nintendo DS находится не ближе, чем в 25 сантиметрах от стимулятора.
- Если у вас есть стимулятор или другой медицинский имплантат, не используйте беспроводную связь системы Nintendo DS, не проконсультировавшись с врачом или производителем имплантата.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СИСТЕМЫ NINTENDO DS НА БОРТУ САМОЛЕТА, В ГОСПИТАЛЯХ И В АЭРОПОРТАХ

▲ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Эксплуатация системы Nintendo DS (НЕ в беспроводном режиме) может допускаться на борту самолета, в госпиталях и в аэропортах согласно правилам использования в таких местах беспроводных устройств. Если ваша система Nintendo DS находится в беспроводном режиме, индикатор питания (зеленый или красный) будет быстро мигать, указывая на активную беспроводную связь. Индикатор питания быстро мигает, если вы находитесь в режиме PictoChat™, играете в многопользовательском игровом режиме или загружаете игру на другое устройство.

Соблюдайте все правила и выполняйте все требования, касающиеся использования беспроводных устройств в таких местах, как госпитали, аэропорты, или на борту самолета. Находясь на борту самолета, не используйте PictoChat и не играйте в игры Nintendo DS в многопользовательском режиме для соблюдения требований авиакомпаний. Нарушение этого правила может вызвать помехи или привести к неправильному функционированию оборудования с возможным возникновением случаев травматизма людей или повреждения имущества.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ / ОБСЛУЖИВАНИЕ КАРТЫ / КАРТРИДЖА

1. Не прикасайтесь к разъемам пальцами. Не следует дуть на них, и следите, чтобы на них не попадала вода или грязь. Это может привести к повреждению карты или картриджа и/или системы Nintendo DS.
2. Карта и картрид – это высокоточные электронные устройства. Не следует хранить их в местах с очень высокой или низкой температурой. Не следует стучать по этим устройствам, ронять их или неправильно эксплуатировать. Не пытайтесь разбирать устройства.
3. Не следует использовать бензин, растворитель, спирт или другие растворяющие вещества для их очистки.
4. Перед вставкой карты / картриджа в систему Nintendo DS всегда проверяйте разъем карты / картриджа на наличие инородных веществ.