

1 Здоровье и безопасность

## Введение

2 Информация об игре

3 Ход игры

4 Перед началом игры

5 Начало игры

6 Сохранение игры

## Режим истории

7 Начало игры

8 Экран камеры

9 Фиолетовый дневник

10 Сражение с духами

## Spirit Camera

11 Режим Spirit Camera

## Cursed Pages

12 Режим Cursed Pages

## Разное

13 Авторские права

## Сведения о поддержке

14 Как с нами связаться

Благодарим вас за то, что вы выбрали SPIRIT CAMERA™: THE CURSED MEMOIR для Nintendo 3DS™.

Эта программа разработана для использования только с версией системы Nintendo 3DS, предназначенной для Европы и/или Австралии.

Пожалуйста, внимательно прочитайте это руководство, прежде чем вы начнете пользоваться этой программой. Если программой будут пользоваться маленькие дети, необходимо, чтобы это руководство им прочитал и объяснил взрослый.



Перед тем как начать пользоваться этой программой, ознакомьтесь также с руководством пользователя вашей системы Nintendo 3DS. Оно содержит важную информацию, которая поможет вам получить еще большее удовольствие от использования этой программы.

### Информация о здоровье и безопасности

#### ВАЖНО

Важная информация о вашем здоровье и безопасности доступна в приложении Информация о здоровье и безопасности в меню

HOME.

Чтобы открыть это приложение, коснитесь значка  в меню HOME, затем коснитесь ЗАПУСТИТЬ и внимательно прочитайте содержание каждого раздела. После того как вы закончите, нажмите кнопку , чтобы вернуться в меню HOME.

Перед тем как пользоваться программным обеспечением Nintendo 3DS, вы также должны внимательно прочитать руководство пользователя, особенно раздел «Информация о здоровье и безопасности».

Информацию о мерах предосторожности, связанных с общением в беспроводном режиме и игрой онлайн, см. в руководстве пользователя, раздел «Информация о здоровье и безопасности».

## Выбор языка

Язык игры зависит от настроек языка системы. Эта программа поддерживает пять языков: английский, немецкий, французский, испанский и итальянский.

Если на вашей системе Nintendo 3DS выбран один из этих языков, игра будет отображаться на этом же языке.

Если на вашей системе

Nintendo 3DS выбран другой язык, игра по умолчанию будет отображаться на английском языке. Инструкции по изменению языка системы см. в разделе «Системные настройки» в руководстве пользователя.

Обратите внимание, что на игровой карте представлено название игры на английском языке, так как этикетки игр выглядят одинаково для всех европейских стран.

### Информация о возрастной категории

Информацию о возрастной категории этой и других программ см. на веб-сайте системы возрастных категорий вашего региона.

PEGI (Европа):  
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

USK (Германия):  
[www.usk.de](http://www.usk.de)

COB (Австралия):  
[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Новая Зеландия):  
[www.censorship.govt.nz](http://www.censorship.govt.nz)

### Важная информация

Когда вы загружаете или используете эту программу (включая любой цифровой контент или документацию, которые вы загружаете или используете с этой

программой) и платите установленную цену, вам предоставляется персональная, неисключительная, отзывная лицензия на пользование этой программой на системе Nintendo 3DS. Пользование этой программой регулируется соглашением о пользовании сервисами Nintendo 3DS и политикой конфиденциальности, включающими кодекс поведения Nintendo 3DS.

За исключением случаев, непосредственно предусмотренных российским законодательством, несанкционированное воспроизведение или распространение запрещено. Ваша система Nintendo 3DS и эта программа не предназначены для использования с какими-либо неразрешенными устройствами и/или нелицензированными принадлежностями. Подобное использование может быть нелегальным, привести к аннулированию гарантии и являться нарушением ваших обязательств согласно соглашению о пользовании. Кроме этого, подобное использование может нанести ущерб вашему здоровью или здоровью других, а также стать причиной неисправностей и/или повреждений вашей системы Nintendo 3DS и сопутствующих

сервисов. Nintendo (а также лицензиаты или дистрибьюторы Nintendo) не несут ответственности за какие-либо неисправности или убытки, связанные с использованием подобных устройств или нелицензированных принадлежностей.

Эта программа, руководство или другие печатные материалы, прилагаемые к этой программе, защищены национальными и международными законами о защите интеллектуальной собственности. Предоставление этого документа в ваше распоряжение не дает вам каких-либо лицензий или прав собственности на эти материалы.

Nintendo уважает права интеллектуальной собственности других лиц, и мы просим поставщиков контента Nintendo 3DS поступать так же. В соответствии с Законом об авторском праве в цифровую эпоху США, Директивой по электронной коммерции на внутреннем рынке ЕС и соответствующим российским законодательством, мы оставляем за собой право, при соответствующих обстоятельствах и на собственное усмотрение, отзываться любые программы Nintendo 3DS, которые нарушают

чьи-либо права интеллектуальной собственности. Если вы считаете, что ваши права интеллектуальной собственности нарушаются, посетите веб-сайт [ipolicy.nintendo-europe.com](http://ipolicy.nintendo-europe.com), где вы можете ознакомиться с нашей политикой и своими правами.

Потребители из Австралии и Новой Зеландии могут посетить следующий веб-сайт: [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)

©2012 Nintendo / TECMO KOEI  
GAMES Co., Ltd

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. All rights reserved.

CTR-P-ALCP-EUR



## Информация об игре SPIRIT CAMERA: THE CURSED MEMOIR

В игру  
SPIRIT CAMERA:  
THE CURSED  
MEMOIR нужно  
играть, глядя на то,  
что вас окружает, через камеры  
системы Nintendo 3DS и используя  
прилагаемую книгу AR.



Для прохождения игры необходимо смотреть на то, что находится вокруг вас, и в книгу AR через камеры системы Nintendo 3DS. В некоторых разделах игры управление выполняется с помощью кнопок.

Примечание. Управление с помощью кнопок иногда можно заменить касанием значков на нижнем экране.

### Основное управление

Выбор предмета	+
OK / пропустить сообщение	A
Отмена/назад	B
Перевернуть страницу	+
Переключение режима отображения на нижнем экране	X
Фотографировать	L/R
Отображение меню паузы	START / SELECT
Отображение меню HOME	HOME

Управление в разделе  
Project Zero: The Purple Diary

Разговор	Ⓐ
Переключение линз	⊕
Отображение меню	ⓧ

### Режим ожидания

Если вы закроете систему Nintendo 3DS во время игры, она перейдет в режим ожидания, что позволит уменьшить расходование заряда батареи. Чтобы возобновить игру, откройте систему.

Перед началом игры SPIRIT CAMERA: THE CURSED MEMOIR прочитайте, пожалуйста, информацию о следующих предосторожностях.

- Положите книгу AR на ровную, хорошо освещенную поверхность.
- Если страницы книги AR помяты или согнуты или если они загрязнены, система не сможет их распознать. Убедитесь, что используемые страницы книги AR лежат ровно на горизонтальной поверхности и что они не загрязнены.
- На книгу AR не должен падать яркий свет, так как это может повлиять на способность камер правильно распознавать изображения в ней.
- Для использования этой программы необходимо перемещать систему Nintendo 3DS. Убедитесь, что вокруг вас достаточно места и вы крепко держите систему двумя руками во время игры. В противном случае возможны травмы или повреждения окружающих объектов.

- Воспроизведение звука в этой игре происходит в режиме surround. Пожалуйста, примите к сведению, что даже если выход звука вашей системы Nintendo 3DS настроен на режим моно или стерео, выход звука во время игры все равно будет происходить в режиме surround.

5

## Начало игры

### Экран выбора режима

После запуска игры будет отображен начальный экран. Нажмите **A** или коснитесь нижнего экрана, чтобы отобразить экран выбора режима.



- Project Zero:  
The Purple Diary (см. стр. 7)
- Spirit Camera (Камера духов)  
(см. стр. 11)
- Cursed Pages (Заколдованные  
страницы) (см. стр. 12)
- AR Test (Тест AR)  
Обучающие материалы по  
использованию книги AR.
- Options (Настройки)  
Изменение настроек.
- Change Voice Language  
(Изменение языка голосов)  
Выберите язык для  
воспроизведения: ENGLISH  
(АНГЛИЙСКИЙ) или JAPANESE  
(ЯПОНСКИЙ).

### Калибровка гироскопа

После запуска игры будет выполнена калибровка гироскопа. Положите систему Nintendo 3DS на стол или другую плоскую поверхность и подождите несколько секунд. По завершении калибровки гироскопа нажмите **A**.

Примечание. Чтобы откалибровать гироскоп вручную, выберите CALIBRATE GYRO SENSOR (КАЛИБРОВКА ГИРОСКОПА) в разделе Options (Настройки).

### Сохранение

По мере прохождения истории игра будет автоматически сохранять ваш прогресс (функция автосохранения) после достижения определенных этапов. Во время автосохранения на экране будет отображено «Saving» («Идет сохранение»). При фотографировании духов (см. стр. 11) вы можете сохранить сделанные фотографии на карте SD. Карту SD необходимо вставить в систему Nintendo 3DS до начала игры.

**Примечание.** Если на карте SD недостаточно места, ваши фотографии не будут сохранены.

### Удаление сохраненных данных

Если вы выберете опцию THE BEGINNING (НАЧАЛО) в разделе Project Zero: The Purple Diary (см. стр. 7), прогресс игры, которого вы достигли ранее, будет перезаписан. Кроме того, любую сохраненную фотографию можно удалить с помощью приложения Камера Nintendo 3DS, которое можно запустить в меню HOME.

### Сброс сохраненных данных

Существующие сохраненные

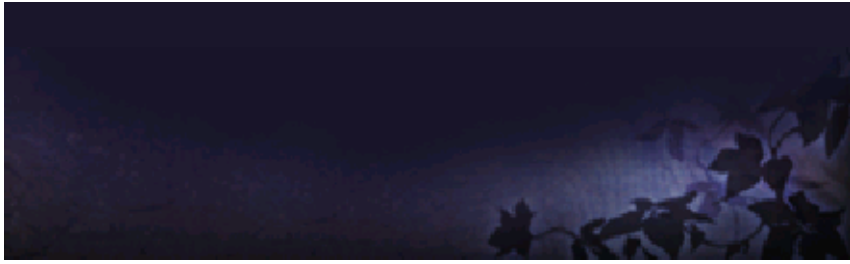


данные игры можно удалить, одновременно нажав и удерживая **(A)+(B)+(X)+(Y)** после того, как вы выберете значок игры **SPIRIT CAMERA: THE CURSED MEMOIR** в меню **HOME**.

**Примечание.** Пожалуйста, примите к сведению, что после удаления или перезаписи сохраненные данные невозможно восстановить.

#### Функция сохранения — предупреждение

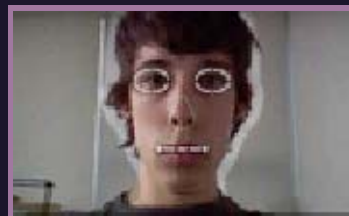
- Во время сохранения избегайте частого выключения и включения системы и не извлекайте игровую карту или карту SD. Будьте осторожны, чтобы не перезапустить систему, и не допускайте загрязнения контактов. Несоблюдение этих предосторожностей может привести к необратимой потере данных.
- Не используйте внешние устройства или программы для изменения сохраненных данных, так как это может привести к невозможности продолжить игру или к потере сохраненных данных. Любые изменения являются необратимыми, поэтому будьте осторожны.



Выберите PROJECT ZERO: THE PURPLE DIARY на экране выбора режима, чтобы окунуться в историю заколдованного фиолетового дневника. Вы можете запустить игру в меню, которое будет отображено после экрана выбора режима.

### The Beginning (Начало)

Играть в игру с начала. При запуске необходимо сохранить



фотографию вашего лица, сделанную внутренней камерой, для использования в игре. Сброс сохраненных данных удалит сохраненную фотографию вашего лица.

## Continue (Продолжить)

Продолжение игры с последней точки сохранения.

## Scene Selection (Выбор эпизода)

Повтор пройденных эпизодов режима Project Zero: The Purple Diary.

???????

Этот контент будет разблокирован после прохождения режима Project Zero: The Purple Diary.

## Экран игры

На верхнем экране показано, что находится вокруг вас, при просмотре через внешние камеры, а на нижнем экране отображены сообщения и информация.



### 1 Лампа

Лампа светится, когда она обнаруживает духа.

### 2 Значки

Существует четыре типа значков.



Появляется, когда вам нужно посмотреть на страницу книги AR.



Появляется, когда вам нужно посмотреть вокруг вас, перемещая систему Nintendo 3DS.



Появляется, когда вам нужно поговорить с кем-нибудь.



Появляется, когда, чтобы решить задачу, необходимо выполнить дополнительные действия.

### ③ Используемая линза

### ④ Окно подсказок

Здесь отображены подсказки для прохождения игры.

### ⑤ Кнопка разговора

Нажмите эту кнопку, когда вы увидите кого-нибудь, с кем можно поговорить.

### ⑥ Кнопка меню

Отображение информации и настроек.

## Экран меню

### Info (Информация)

Здесь находятся текст и голоса, которые вы нашли. Кроме того, вы можете посмотреть обучающие материалы.



### Options (Настройки)


Изменение настроек.



## Приостановка игры

Нажмите  или ,  
чтобы отобразить меню паузы.

## Смотрите в фиолетовый дневник

Когда появляется значок , смотрите в фиолетовый дневник через внешние камеры системы Nintendo 3DS.

### Поиск страницы

Смотрите на страницы фиолетового дневника через внешние камеры и найдите страницу, которая будет реагировать.



### Совмещение кругов

Совместите два круга, перемещая систему Nintendo 3DS. При полном совмещении круги загорятся и что-то произойдет.




Круги

### Скрытые задания

Если круги не перестают светиться, значит, необходимо дополнительное действие. Используйте отображаемые подсказки.


## Смотрите вокруг

Когда появляется значок , смотрите вокруг, перемещая



систему Nintendo 3DS.

### Разговор

Если вы встретите кого-нибудь, вы можете поговорить. Нажмите **A** или коснитесь нижнего экрана, когда появится значок .



### Переключение линз

При изучении книги AR или того, что находится вокруг вас, камера иногда будет реагировать странно. В этих случаях вы можете переключить линзы, используя **+**.

По мере прохождения игры вы сможете разблокировать дополнительные линзы.

## 10 Сражение с духами

Во время сражения с духом будет отображен экран сражения.

### Экран сражения



#### ① Индикатор жизни духа

Показание этого индикатора убывает, когда вы наносите духу повреждение. Когда индикатор полностью опустеет, сражение будет выиграно.

#### ② Указатель местонахождения

Если дух находится вне поля вашего зрения, его местонахождение указывается стрелкой.

#### ③ Круг захвата

Как только дух окажется в середине этого круга, его можно сфотографировать и нанести ему повреждение.

#### ④ Индикатор перезарядки

Показание индикатора перезарядки убывает, когда вы делаете фотографию. Вы сможете сделать еще одну фотографию, только когда индикатор снова наполнится. Наполнение индикатора может занять некоторое время.

## 5 Индикатор жизни игрока

Показание этого индикатора убывает, когда дух наносит вам повреждение. Когда индикатор полностью опустеет, игра будет проиграна.

## Фотографирование духов

В большинстве случаев вы будете сражаться с помощью Zero Lens (Основная линза), но в игре бывают ситуации, когда необходимо использовать другие линзы.

Наведите круг захвата на духа и, когда цвет круга поменяется, сфотографируйте духа, чтобы нанести повреждение.

### Зарядка

Когда вы наведете круг на духа, индикатор зарядки начнет светиться энергией духа. Чем больше вы зарядитесь этой энергией, тем сильнее будет нанесенное вами повреждение.

Примечание. Только Zero Lens (Основная линза) может зарядиться энергией духа.



Индикатор  
зарядки

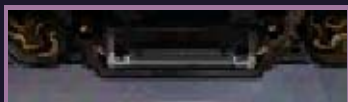
### Шанс на оборону

Если вы сделаете фотографию, когда круг станет красным, вы сможете отбить атаку духа. Если вы пропустите этот момент, то не сможете защититься от атаки.



### Обнаружение духов

Вы можете использовать указатель местонахождения, чтобы определить, в каком направлении находится дух. Однако некоторые духи могут прятаться, и в этом случае их невозможно увидеть с помощью указателя местонахождения. Таких духов можно найти с помощью лампы (см. стр. 8).



Лампа не горит, когда перед вами никого нет...



И загорается, если перед вами находится дух.

Режим Spirit Camera (Камера духов) использует фотографии, которые вы делаете с помощью камер системы Nintendo 3DS.

### Выбор режима

Если вы выберете SPIRIT CAMERA (КАМЕРА ДУХОВ) на экране выбора режима, в меню будут отображены три опции.

Примечание. При фотографировании лиц вы можете переключаться между внутренней и внешними камерами.

- Spirit Photography (Фотография духа)  
Фотографируйте духов.
- Spirit Check (Проверка духов)  
Здесь вы можете увидеть, какие духи преследуют вас и людей, находящихся рядом с вами.
- Spirit Challenge (Схватка с духами)  
Сражайтесь с духами, которые появляются из фотографий лиц людей.

## Фотографирование

Фотографируйте людей и то, что находится вокруг вас, нажимая **L/R**.



Фотографии, которые вы сделали в режиме Spirit Photography (Фотография духа), можно сохранить на карте SD и посмотреть с помощью приложения Камера Nintendo 3DS, которое можно запустить в меню HOME.

Используйте камеры Nintendo 3DS с книгой AR, чтобы увидеть разные сверхъестественные явления.

### Выбор игры

Выберите CURSED PAGES (ЗАКОЛДОВАННЫЕ СТРАНИЦЫ) на экране



выбора режима, затем будет отображено меню, в котором вы можете выбрать игру.

По мере прохождения игр будут разблокированы новые игры.

- Four Strange Masks (Четыре странные маски)

Следите за тревожными взглядами четырех масок и отвечайте на задаваемые вам вопросы.

- The Haunted Doll (Преследуемая кукла)

Запомните куклу, которая появится из книги AR, и используйте камеры, чтобы найти нужную куклу, которая находится где-то недалеко от вас.

Примечание. По мере прохождения этого режима будут разблокированы новые уровни сложности.



[Open CV]  
License Agreement  
For Open Source Computer Vision  
Library

Copyright © 2000-2008, Intel  
Corporation, all rights reserved.  
Copyright © 2008-2010, Willow  
Garage Inc., all rights reserved.  
Third party copyrights are property  
of their respective owners.

Redistribution and use in source and  
binary forms, with or without  
modification, are permitted provided  
that the following conditions are  
met:

Redistribution's of source code must  
retain the above copyright notice,  
this list of conditions and the  
following disclaimer.

Redistribution's in binary form must  
reproduce the above copyright  
notice, this list of conditions and the  
following disclaimer in the  
documentation  
and/or other materials provided with  
the distribution.

The name of the copyright holders  
may not be used to endorse or



promote products derived from this software without specific prior written permission.

This software is provided by the copyright holders and contributors "as is" and any express or implied warranties, including, but not limited to, the implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose are disclaimed. In no event shall the Intel Corporation or contributors be liable for any direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages (including, but not limited to, procurement of substitute goods or services; loss of use, data, or profits; or business interruption) however caused and on any theory of liability, whether in contract, strict liability, or tort (including negligence or otherwise) arising in any way out of the use of this software, even if advised of the possibility of such damage.

[Flann]  
Software License Agreement (BSD License)

Copyright 2008-2009 Marius Muja (mariusm@cs.ubc.ca). All rights reserved.

Copyright 2008-2009 David G. Lowe (lowe@cs.ubc.ca). All rights reserved.

THE BSD LICENSE

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED.

IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY

OUT OF THE USE OF THIS  
SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF  
THE POSSIBILITY OF SUCH  
DAMAGE.

[lapack]

Copyright © 1992-2008 The  
University of Tennessee. All rights  
reserved.

Redistribution and use in source and  
binary forms, with or without  
modification, are permitted provided  
that the following conditions are  
met:

- Redistributions of source code  
must retain the above copyright  
notice, this list of conditions and the  
following disclaimer.
  
- Redistributions in binary form must  
reproduce the above copyright  
notice, this list of conditions and the  
following disclaimer listed in this  
license in the documentation and/or  
other materials provided with the  
distribution.
  
- Neither the name of the copyright  
holders nor the names of its  
contributors may be used to endorse  
or promote products derived from  
this software without specific prior  
written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY  
THE COPYRIGHT HOLDERS AND

CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

[Mersenne twister]  
Copyright © 1997 - 2002, Makoto  
Matsumoto and Takuji Nishimura,  
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code

must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR

TORT (INCLUDING  
NEGLIGENCE OR OTHERWISE)  
ARISING IN ANY WAY OUT OF THE  
USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF  
ADVISED OF THE POSSIBILITY OF  
SUCH DAMAGE.

Информацию о продукции вы найдете на веб-сайте Nintendo по адресу:

[www.nintendo.com/countryselector](http://www.nintendo.com/countryselector)

Информацию о технической поддержке и решении проблем вы найдете в руководстве

пользователя вашей системы Nintendo 3DS или на веб-сайте:  
[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)