

1 Важная информация

Основная информация

2 Обмен информацией

3 Онлайн-функции

4 Родительский контроль

Введение

5 Персонажи

6 Управление

7 Начало игры

8 Title Menu (Главное меню)

9 Выход из игры

10 Карта мира

11 Города

12 Городские службы

13 Меню карты

14 Norende Village

Меню

15 Окно меню

16 Меню (1/2)

17 Меню (2/2)

18 Меню Tactics (Тактика)

19 Меню Tactics (Тактика) (2/3)

20 Меню Tactics (Тактика) (3/3)

Battle (Бой)

21 Battle Screen (Окно боя)

22 Правила боя

23 Боевые команды

24 Особые команды

25 Способность Bravely Second

26 Отправка/получение данных

27 Чудовища Nemeses

28 StreetPass

29 Данные StreetPass

30 Локальный беспр. режим

31 Онлайн-функции

32 SP Drinks (Напитки SP)

Информация о поддержке

33 Как с нами связаться

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.


- ◆ Если не указано иное, все ссылки на Nintendo 3DS в этом руководстве относятся как к системе Nintendo 3DS™, так и к системе Nintendo 3DS™ XL.

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  HOME, 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 шесть языков: английский, немецкий, французский, испанский, итальянский и японский. 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 электронного

руководства.

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

USK (Германия):
www.usk.de

Classification Operations Branch
(Австралия):
www.classification.gov.au

OFLC (Новая Зеландия):
www.censorship.govt.nz

Важная информация

Эта программа (включая любой цифровой контент или документацию, которые вы загружаете или используете с этой программой) лицензирована компанией Nintendo только для личного и некоммерческого использования на системе Nintendo 3DS. Пользование любыми сетевыми сервисами этой программы регулируется соглашением о пользовании сервисами Nintendo 3DS и политикой конфиденциальности, включающими кодекс поведения

Nintendo 3DS.

Несанкционированное воспроизведение или использование запрещено.

Эта программа содержит технологию защиты от копирования для предотвращения воспроизведения и копирования контента.

Ваша система Nintendo 3DS и эта программа не предназначены для использования с существующим или будущим неразрешенным технически модифицированным оборудованием или программным обеспечением либо с любыми неразрешенными устройствами.

После обновления системы Nintendo 3DS или программного обеспечения существующее или будущее неразрешенное технически модифицированное оборудование или программное обеспечение либо неразрешенное устройство, используемые с системой Nintendo 3DS, могут полностью вывести систему Nintendo 3DS из строя. Контент, созданный с помощью неразрешенного технически модифицированного оборудования или программного обеспечения системы Nintendo 3DS, возможно, будет удален.

Эта программа, руководство или другие печатные материалы, прилагаемые к этой программе,

защищены национальными и международными законами о защите интеллектуальной собственности.

©2012-2013 SQUARE ENIX CO., LTD.



Powered by  mobiclip

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

CTR-P-BTRP-00

Контент, созданный пользователями, может представлять собой сообщения, образы Mii™, изображения, фотографии, видеоролики, звукозаписи, коды QR Code и т.д.

Обмен контентом, созданным пользователями

Это общие меры предосторожности по обмену контентом, созданным пользователями, с другими. Объем обмена контентом, созданным пользователями, зависит от программы.

- Загруженный контент могут видеть другие пользователи. Он также может быть скопирован, изменен и переотправлен третьими лицами. После отправки контент невозможно удалить или ограничить его использование, поэтому будьте осторожны.
- Любой загруженный контент может быть удален без уведомления. Компания Nintendo может также удалить или скрыть контент, который считается неподходящим.
- При загрузке контента или при создании контента для загрузки...
 - Не используйте какую-либо

удостоверяющую личность
информацию о вас или третьих
лицах, например ваши (или
третьего лица) имя, адрес
электронной почты, адрес или
номер телефона.

- Не используйте какую-либо
информацию, которая может
причинить вред другим,
оскорбить других или быть
неприятной для других.
- Не нарушайте права других. Не
используйте контент,
принадлежащий третьим лицам
или отображающий третьи лица
(фотографии, изображения,
видеоролики) без их
разрешения.
- Не используйте незаконный
контент либо контент,
способствующий незаконным
действиям.
- Не используйте контент,
нарушающий общественную
мораль.

Эта программа поддерживает сеть Nintendo Network™.

С помощью этой программы вы можете добавлять друзей, обновлять их данные, обновлять свои данные и приглашать друзей из сети.

- ◆ Информацию о подключении вашей системы Nintendo 3DS к Интернету см. в руководстве пользователя.

Сеть Nintendo Network



Сеть Nintendo Network — это онлайн-сервис, позволяющий вам играть с другими игроками по всему миру, загружать новые программы и дополнительный контент, обмениваться видеороликами, отправлять сообщения и т.д.

Обмен информацией — предосторожности

- Код друга позволяет друзьям играть вместе и не общаться с посторонними. Обмен кодами друга с посторонними с помощью электронных досок объявлений или любым другим способом может привести к тому, что вы

будете получать искаженные данные или оскорбительные сообщения. Не сообщайте ваш код друга посторонним.

- Не участвуйте в непорядочных действиях, которые могут причинить неприятности другим людям, включая манипуляции с игровыми данными. Пользователи, уличенные в подобном поведении, понесут последствия, включая отказ в доступе к данному сервису.
- Игровой сервер может быть временно недоступен в связи с проведением работ без предварительного уведомления. Кроме того, предоставление сервиса для поддерживаемых программ в будущем может быть приостановлено.

С помощью следующих опций раздела Родительский контроль можно ограничить определенные функции этой программы.

- ◆ Дополнительную информацию о родительском контроле см. в руководстве пользователя.
- Сервисы магазина Nintendo 3DS
Ограничить покупку SP Drinks (Напитки SP (Sleep Points, Очки сна)) (см. стр. 32).
- StreetPass
Ограничить обмен данными игроков (см. стр. 26) и чудовищами Nemeses (см. стр. 27) через StreetPass.
- Общение онлайн
Ограничивает добавление друзей и обновление данных по Интернету (см. стр. 31). Это блокирует доступ игры к независимому серверу. Регистрация друзей будет ограничена на протяжении всей игры.
- Регистрация друзей
Ограничивает добавление друзей (см. стр. 30) в локальном беспроводном режиме. Регистрация друзей будет ограничена на протяжении всей игры.



Tiz — девятнадцатилетний парень с доброй душой и обостренным чувством справедливости. Его деревню поглотил Great Chasm (Великий Разлом), но он чудесным образом спасся и был забран в Caldisla (Калдисла). Затем Tiz встретился с Agnès (Агнес), поклявшейся остановить тьму, разрушившую его родной дом. Эта встреча стала судьбоносной — они решили объединить свои силы. Горе Tiz велико — ему не удалось спасти своего младшего брата, единственного, кто был у него из родных. Он намерен восстановить Norende.



Agnès — двадцатилетняя девушка, ревностно выполняющая свою миссию. Будучи жрицей Crystal Orthodoxy (Кристалльная Вера), старинной религии с богатой историей, она следит за Wind Crystal — одним из четырех кристаллов, которым поклоняются ее единоверцы. Когда темная сила, накрывающая мир, поглотила ее храм, служители храма сделали все, чтобы спасти жизнь Agnès — но ценой своих собственных жизней. Она впервые осталась совершенно одна и покинула храм, чтобы с помощью встреченной ей Cryst-Fairy (Кристалльной феи) пробудить кристаллы.



Edea — восемнадцатилетняя девушка, неисправимая идеалистка и единственный ребенок гранд-маршала, правящего Duchy of Eternia (Герцогство Этерния), где в пикю Crystal Orthodoxy исповедуют Anticrystalism (Антикристаллизм). Edea обучал строгий отец, но истинные ее способности еще не испытаны. Первым ее заданием должно было стать подчинение жриц, но она, потрясенная бесчестным поведением армии герцогства, встала на сторону Tiz и его спутников, пойдя против своих же солдат и даже собственного отца.



Странствующий
гуляка
страдающий амнезией

Никто точно не знает, сколько ему лет, но выглядит и ведет он себя примерно на двадцать один год — и старается при этом быть своим компаньонам за старшего брата. Он любит шутить о том, как странствует по свету, чтобы разбивать женские сердца, но за напускной бравадой скрывается уже умудренный жизнью юноша, который путешествует, чтобы отыскать свои корни, полагаясь лишь на давние, смутные воспоминания. Очнувшись впервые после потери памяти, он нашел у себя записную книжку под названием D's Journal (Дневник Д.), где необъяснимым образом было предсказано его будущее. Затем Ringabel присоединился к троице, чьи имена записаны в его загадочном дневнике.

Карта мира / управление в городе

Двигаться	○
Посетить/ покинуть местность	Ⓐ/Ⓛ
Осмотр/ разговор	Ⓐ/Ⓛ
Реплики отряда	Ⓨ
Пропустить реплики отряда	Ⓑ
Прокрутка текста	+/Ⓐ/Ⓛ
Автоматич. воспроизве- дение событий	Ⓨ
Пропустить события	ⓧ
Показать меню	ⓧ/ START
Показать меню карты	+

Другие действия

Выбор	+
Подтвер- дить	+/Ⓐ

Отмена/назад	⊕/Ⓟ
Сменить категорию	⊕/Ⓛ/Ⓡ
Сменить персонажа (в окне меню)	Ⓛ/Ⓡ
Перевернуть страницу (D's Journal)	Ⓛ/Ⓡ
Изменение скорости боя (во время боя)	⊕
Сменить меню	Вправо/влево на Ⓞ (только Job (Специализация), Ability (Способность), Equip (Использовать снаряжение) и Special (Особые))
Отобразить подробную информацию	Вправо/влево на кнопке движения (в бою)

Сенсорное управление

Прикасаясь к значкам на сенсорном дисплее, можно открывать меню карты, пропускать события, смотреть описания способностей и выполнять другие действия.



Чтобы запустить игру, выберите файл в главном окне.

Чтобы отобразить опции Copy (Копировать) и Delete (Удалить), выберите MENU (МЕНЮ) (см. стр. 8).



Menu

Начало новой игры

Чтобы начать игру, выберите пункт меню NEW GAME (НОВАЯ ИГРА), а затем задайте параметры, такие как Difficulty (Уровень сложности) и Autosave (Автосохранение).

◆ Параметры Difficulty (Уровень сложности) и Autosave (Автосохранение) можно изменить в меню Config (Настройка) (см. стр. 20).




Перенос данных из демоверсии

Если у вас на карте SD есть данные сохранения из демоверсии игры, это даст вам определенные преимущества в игре.

Продолжение игры


Выберите файл сохранения.





Start Game (Начать игру)

Продолжение игры с последнего сохранения.



AR Movie (AR-ролик)

Загрузка AR-маркеров с помощью Камеры Nintendo 3DS позволяет смотреть AR-ролики про игровых персонажей. Чтобы узнать больше про AR-ролики и загрузку AR-маркеров, посетите наш официальный веб-сайт (<http://www.bravelydefault.nintendo.ru>).

Эта программа предполагает использование гироскопа. Убедитесь, что вокруг вас достаточно свободного места и что вы крепко держите систему. Несоблюдение этих требований может привести к травме и/или повреждению расположенных рядом объектов.



Copy (Копировать)

Чтобы скопировать данные, выберите сначала исходный файл, а затем файл, в который будет скопирован исходный.

Delete (Удалить)

Удалить файл. Выберите опцию CLEAR ALL (УДАЛИТЬ ВСЕ), чтобы удалить все сохраненные и игровые данные. SP и SP Drinks (Напитки SP) также будут удалены.

◆ **Будьте осторожны при удалении файлов. Удаленные файлы невозможно восстановить.**



Сохранение данных

Сохранить данные прохождения можно в Adventurer Menu (Меню героя) (см. стр. 12) и Save Menu (Меню сохранения) (см. стр. 13).



Автосохранение

Если в игре включено автосохранение, она будет автоматически сохраняться в разные моменты — например при входе в определенные здания и выходе из них, а также после завершения событий. Чтобы настроить автосохранение, выберите NEW GAME (НОВАЯ ИГРА) (см. стр. 7) в меню Config (Настройка) (см. стр. 20).

- Часть вашего продвижения в игре будет сохраняться автоматически — например во время работы по восстановлению Norende Village (см. стр. 14).

- Во время сохранения не отключайте питание, не перезапускайте систему и не извлекайте игровую карту / карту SD. 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.



Перемещайтесь по игровому миру, посещайте различные города и подземелья.

Окно карты мира

На 3D-дисплее отображается ваш персонаж и окружающая его местность. На сенсорном дисплее показывается карта окружающей местности и меню карты (см. стр. 13).



1 Персонаж

Здесь отображен персонаж, которого вы ставите во главе отряда командой Sort (Расстановка) (см. стр. 20).



2 Города и подземелья

Чтобы войти в город или подземелье, приблизьтесь к нему и нажмите **A** или **L**.

3 Меню карты

Здесь можно сохранять игру и смотреть информацию о заданиях и прохождении.

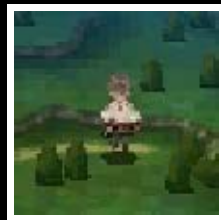
④ Пункт назначения

Места выполнения важных заданий отмечены , а прочие места — .

⑤ Ваше местоположение

О времени суток

На карте мира за утром наступает день, затем вечер, ночь и так далее. От времени суток будет зависеть, какие вам попадутся враги и даже сам окружающий мир.





Утро/день



Ночь

Открытие сундуков / осмотр предметов

Чтобы открыть сундук с сокровищами или внимательнее изучить какой-либо предмет/место, нажмите  или .



Посадка на воздушное судно

С течением сюжета в вашем распоряжении окажется воздушное судно.



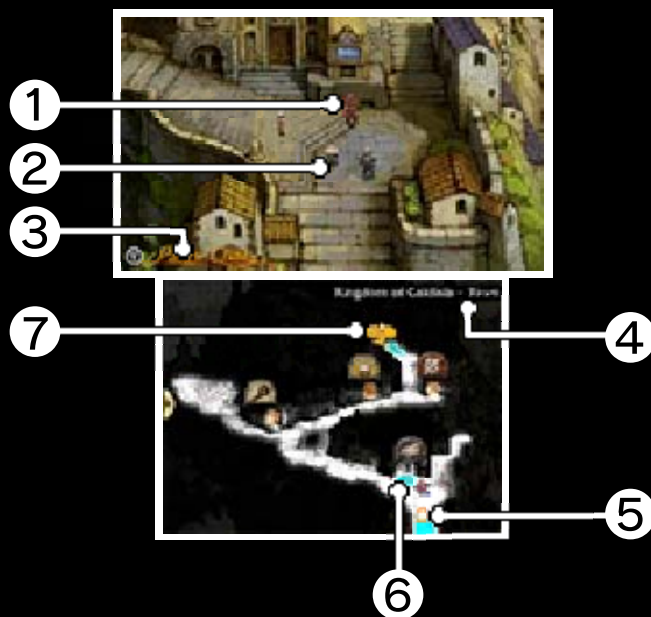
Оно позволит вам путешествовать быстрее, чем пешком, и попадать в ранее недоступные места.



11 Города

Посещайте города, чтобы собирать в них нужную информацию и обзаводиться снаряжением.

Окно города



① Герой (см. стр. 12)

② Персонаж

③ Реплики отряда

Появляется, когда между членами отряда возможен диалог.

④ Название места, где вы находитесь


⑤ Ваше местоположение

⑥ Вход/выход (обозначен голубым цветом)

Чтобы зайти в здание или выйти на карту мира, подойдите к входу/

выходу и нажмите **A** или **L**.

7 Пункт назначения

Места выполнения важных заданий отмечены , а прочие места —



Разговоры

Подойдите к персонажу, с которым хотите поговорить, и нажмите кнопку **A** или кнопку **L**.



Просмотр реплик отряда

Реплики отряда отображаются при определенных условиях на 3D-дисплее. Если нажать в это время **Y**, можно увидеть диалог членов отряда.



Ракурсы камеры

Если в городах и зданиях какое-то время никак не управлять персонажем, камера отдалится от него, показав общий вид на окрестности. Когда вы начнете управлять персонажем, камера примет стандартный ракурс.



12 Городские службы

Чтобы воспользоваться городской службой, подойдите к ней и нажмите **A** или **L**. Здесь показаны службы города Caldisla (Калдисла).

Гостиница

Когда вы отдыхаете в гостинице, у вас восстанавливаются НР и МР (см. стр. 15). Кроме того, при этом с вас снимаются любые отрицательные эффекты (см. стр. 22).



Торговец

Покупка предметов.



Оружейная


Здесь можно покупать и продавать оружие, доспехи и различные принадлежности, а также менять свое снаряжение (см. стр. 17).



Типы оружия

-  Dagger (Кинжал)
-  Axe (Топор)
-  Staff (Посох)
-  Sword (Меч)
-  Spear (Копье)
-  Knuckles (Кастет)
-  Katana (Катана)
-  Rod (Жезл)
-  Bow (Лук)

Типы брони

-  Shield (Щит)
-  Light armor (Легкая броня)
-  Heavy armor (Тяжелая броня)
-  Hat (Шляпа)
-  Helm (Шлем)
-  Accessory (Принадлежности)

Магазины магии

Здесь продаются волшебные свитки. Чтобы использовать магию (см.



стр. 17), нужно обладать как соответствующей способностью, так и свитком.

Герой

Когда вы обращаетесь к герою и нажимаете SAVE (СОХРАНИТЬ), открывается Adventurer Menu (Меню героя).



Adventurer
Menu





Adventurer Menu

Save (Сохранение)	Сохранение игры (см. стр. 9).
Update Data (Обновление данных)	Чтобы обновить данные, пользуйтесь Интернетом (см. стр. 31).
Add Friends (В друзья)	Добавлять игроков в друзья можно с помощью локального беспроводного режима (см. стр. 30) или через Интернет.
To Title (Назад)	Вернуться в главное меню.



13 Меню карты

Меню карты появляется, если вы нажимаете  или  на сенсорном дисплее.

- ◆ Некоторые меню становятся доступны только по прохождении определенной части игры.

Save Menu (Меню сохранения)

Это меню можно открыть, находясь на карте мира. В нем можно сохранить игру, обновить данные и добавить игрока в друзья, как и в Adventurer Menu (Меню героя) (см. стр. 12).

Quests (Задания)

Степень выполнения различных заданий.

Tutorial Quests (Обуча- ющие задания)	Задания, помогаю- щие вам изучить мир игры.
---	---

Inbox (Входящие данные)

Данные других игроков, встреченных вами с помощью StreetPass (см. стр. 28-29).

Norende Village (Деревня Норенде) (см. стр. 14)

Восстановление Norende Village,
где родился и вырос Tiz.

D's Journal (Дневник Д.)

Просмотр обучающей и прочей информации.

Enigmatic Writings (Таинственные записи)	Записи о будущем.
Notes (Заметки)	Информация, полученная вами в ходе странствий.
Encyclopedia (Энциклопедия)	Просмотр информации о предметах, врагах, боевых призах, а также о способности Genome (Геном) и Compounding (Комбинация).
Help (Справка)	Обучение игре.
Job descriptions (Описание специализаций)	Информация о полученных вами специализациях.
Event Viewer (Средство просмотра событий)	Записи произошедших событий.

- ◆ В Event Viewer (Средство просмотра событий) можно выбирать язык просмотра.

Airship Menu (Меню воздушных судов)


В игре можно путешествовать на гигантском воздушном судне. Это меню доступно только в тех местах, где можно погрузиться на него.

Enter Airship (Взойти на борт)	Взойти на борт. Выберите пункт меню PILOT YOURSELF (РУЧНОЕ УПРАВЛЕНИЕ), чтобы управлять вручную.
Autopilot (Автопилот)	Автоуправление воздушным судном. Нужно выбрать регион и пункт назначения — например, город или подземелье.



14 Norende Village

Чтобы восстановить Norende Village (Деревня Норенде), родину Tiz, поглощенную Great Chasm, выберите ее в меню карты.

◆ В Norende Village для всех действий, кроме Back (Назад) () , вы можете использовать только сенсорный дисплей.



1 Препятствия





Чтобы застроить район, нужно убрать оттуда препятствия. Так вы увеличите количество доступных для постройки зданий.

2 Количество рабочих / общее население

Это общее количество игроков, встреченных вами с помощью StreetPass и Net Friend Invites (Сетевые приглашения). Чем больше таких игроков, тем быстрее будет восстанавливаться Norende Village.

3 Строительство



4 Меню Norende Village (Деревня Норенде)

	Показать/скрыть значки.
	Приблизить/удалить.
	Получить данные игроков, найденные через StreetPass.
	Вернуться на карту мира или в город.

5 Значок Nemesis (Немезида)

Открывает меню Nemesis (Немезида) (см. стр. 27).

Как восстанавливать деревню

Чтобы восстанавливать Norende Village, нужно убирать препятствия и возводить здания. Коснитесь  и , чтобы задать количество работников. Чем больше вы их привлечете, тем быстрее будет восстановлена деревня.

◆ Количество работников можно менять в любое время.



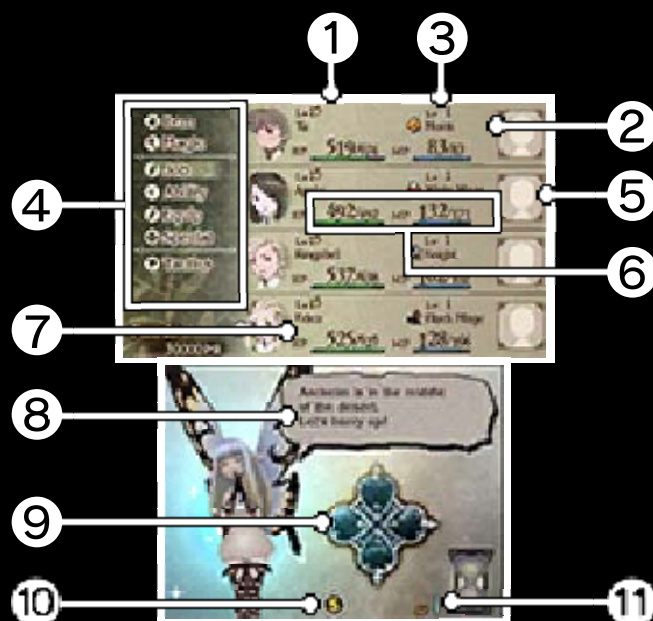
Эффекты восстановления

За строительство очередного здания вы будете периодически получать в награду разные предметы. Некоторые здания расширяют ассортимент покупаемых товаров. Выбрав уже построенное здание, его можно улучшить, чтобы улучшить и выдаваемые за него предметы.



15 Окно меню

Чтобы открыть окно меню, нажмите **X** или **START**, находясь на карте мира или в других местах, например в городе.



1 Уровень

Персонаж переходит на новый уровень, когда его EXP (Experience Points) (Очки опыта) превышает определенное значение.

2 Текущая специализация

У каждого персонажа есть своя специализация. Характеристики персонажа и доступные ему способности (магия и навыки) зависят от его специализации.

3 Уровень специализации

Уровень специализации показывает степень мастерства персонажа в рамках его специализации. Он растет при

получении персонажем определенного количества JP (Job Points) (Очки специализации), и в этот момент персонажу становится доступна новая способность.

④ Меню (см. стр. 16-20)

⑤ Образ Мii друга (см. стр. 26)

Здесь отображаются образы Мii друзей, с которыми вы установили связь через Abilink (см. стр. 18).

⑥ HP и MP (сейчас/ максимум)

Уровень HP (Очки здоровья) снижается, когда персонаж получает урон. Когда это значение достигает нуля, персонаж входит в состояние К.О. (Нокаут) (см. стр. 22). MP (Очки магии) необходимы для применения навыков и магии.

⑦ Количество денег

⑧ Сообщения от Airy (Эйри)

Здесь будут отображаться сообщения от Airy.

⑨ Состояние пробуждения кристалла

Брошь подсвечивается каждый раз, когда вы пробуждаете кристалл.

10 Кнопка SP Menu (Меню SP)

Эта кнопка открывает SP Menu (Меню SP).

11 Текущий уровень SP (Очков сна)

SP необходимы, чтобы пользоваться способностью Bravelly Second (см. стр. 25).



12 Шкала SP

Шкала пополняется, пока ваша система Nintendo 3DS находится в режиме ожидания, и полностью заполняется за восемь часов. Когда эта шкала заполнится, вам прибавится одно SP. SP можно также восстанавливать с помощью SP Drink (Напиток SP).

SP Menu (Меню SP)

SP можно восстановить, купив специальные напитки в SP Menu.



Purchase SP Drink (Приобрести напиток SP) (стр. 32)	Приобрести SP Drink (Напиток SP).
Use SP Drink (Выпить напиток SP)	Выпить SP Drink (Напиток SP). За каждый выпитый напиток прибавляется три SP.



Item (Предмет)

Предметы, которые можно использовать. Сначала нужно выбрать предмет, а потом то, к чему вы хотите его применить.



Magic (Магия)

Чтобы воспользоваться магией, выберите сначала нужное заклинание, а потом цель для него. Заклинания можно сортировать с помощью Ⓨ.



О магии

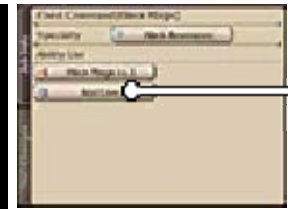
Магия — способность, доступная определенным специализациям. Есть разные виды магии, в т.ч. черная магия (атакующая) и белая магия (защищающая/восстанавливающая). Чтобы использовать магию, нужно обладать как соответствующей способностью, так и свитком.

Job (Специализация)

Персонажи могут менять специализации. При этом меняются

их характеристики, уровень владения снаряжением и внешний вид. Прежде чем решиться на смену специализации, полезно ознакомиться с их описанием на сенсорном дисплее.

- ◆ По ходу действия число доступных специализаций растет.

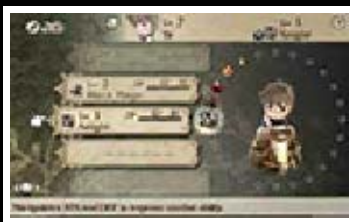


Список способностей

Список способностей, полученных в рамках специализации.

Уровень владения снаряжением

Каждой специализации соответствует свой уровень владения снаряжением, определяющий мастерство персонажа в использовании снаряжения. Он отображается в виде шкалы от S до E. Чем ближе значение уровня к S, тем больше снаряжение будет усиливать характеристики персонажа.



Stat	Value
HP	100
MP	50
STR	10
DEF	5
AGI	15
INT	8
WIS	12
LCK	3



Ability (Способность)

Выбор нужных способностей и просмотр способностей и характеристик текущей специализации персонажа.



Job Command (Спец-команда)	Выбор спецкоманды.
Support Abilities (Вспомогательные способности)	Чтобы выбрать вспомогательные способности, сначала выберите специальность, а затем способность.
Fixed Command (Стандартная команда)	Позволяет просмотреть список стандартных команд на сенсорном дисплее.
Specialty (Автоспособность)	Переместив сюда курсор, можно просмотреть на сенсорном дисплее описание автоспособности для данной специализации.

Категории способностей

Способности, доступные персонажам, делятся на следующие категории.

Способности, доступные без явного указания.

Fixed Commands
(Стандартные команды)

Способности, изученные в рамках текущей специализации.

Specialties
(Автоспособности)

Способности, автоматически действующие для данной специализации.

Способности, которые нужно задействовать вручную.

Job Commands
(Спецкоманды)

Способности, которые персонаж изучает в рамках своей специализации. Действуют только при использовании.

Support Abilities
(Вспомогательные способности)

Способности, действующие автоматически. Ими можно пользоваться постоянно, при условии, что у вас достаточно для этого ресурсов.

Equip (Использовать снаряжение)

В игре можно менять снаряжение персонажа. Текущее снаряжение и предметы будут показаны на 3D-



дисплее, а характеристики и внешность персонажа с учетом снаряжения будут показаны на сенсорном дисплее (см. стр. 19).



Changing Equipment (Смена снаряжения)

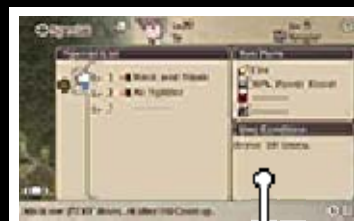
Выберите ячейку, которую хотите изменить, затем выберите снаряжение, которое хотите использовать, или выберите REMOVE (УДАЛИТЬ), чтобы очистить ячейку. Выберите RECOMMENDED (РЕКОМЕНДОВАННОЕ) или OPTIMUM (ОПТИМАЛЬНОЕ), чтобы снаряжение персонажа было выбрано автоматически из его инвентаря.

Weapons in Both Hands (Оружие в обеих руках)

Если взять оружие в каждую руку, появится надпись Both (Две руки). Поскольку в этом случае персонаж не несет щит, он может получить большой урон — но, с другой стороны, повышается скорость его атак.

Special (Особые приемы)

Особые приемы доступны, если в бою были выполнены определенные условия. Эти условия зависят от типа оружия.

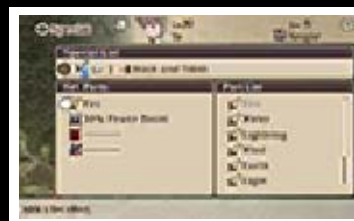


Условия



Setting Parts (Выбор частей)

Выбрав особый прием, вы попадете в меню Set Parts (Выбрать части), где вам будет предложено выбрать нужные части из списка, что дополнительно усилит ваш особый прием.



- ◆ Виды частей зависят от особого приема, и выбирать можно только по одной части каждого типа.



Special Move Names/ Dialogue (Названия особых приемов / диалог)

Коснитесь
SPECIAL (ОСОБЫЕ ПРИЕМЫ) в окне
Special Move
(Особый прием)



или в окне Set Parts (Выбрать части), чтобы задать свое название для особых приемов.

Коснитесь ATTACK MESSAGES (ФРАЗЫ ДЛЯ АТАКИ) и SUPPORT MESSAGES (ФРАЗЫ ДЛЯ ПОДДЕРЖКИ), чтобы задать фразу, которую произносит персонаж, когда использует особый прием.

Tactics (Тактика) (см.
стр. 18-20)

Открыть меню Tactics.



18 Меню Tactics (Тактика)

Выберите TACTICS (ТАКТИКА) в окне меню, чтобы перейти в следующее меню.

Friends (Друзья)

На 3D-дисплее появится список друзей и гостей (см. стр. 26). На сенсорном дисплее отобразятся ваши данные. Чтобы изменить свое короткое сообщение, нажмите EDIT (ИЗМЕНИТЬ).



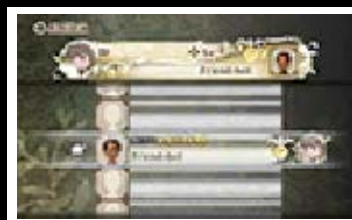
Friend Menu (Меню друзей)

Выберите друга или гостя и нажмите **A**, чтобы открыть следующее меню.

Sort (Сортировка)	Сортировка списка.
Stop/Resume Updating (Прекратить или продолжить обновление)	Данные игроков, для которых прекращено обновление, не будут считываться заново при обновлении данных (см. стр. 31).
Protect/Unprotect (Защитить / снять защиту) (пока отображается Guest List (Список гостей))	Можно защитить данные до пяти гостей от удаления.
Delete (Удалить)	Удалить данные выбранного игрока.

Abilink

Abilink — особая игровая возможность, позволяющая вашим персонажам использовать способности, изученные персонажами вашего друга (см. стр. 26). С каждым персонажем для этого можно связать не более одного друга.



◆ На гостей Abilink не действует
(см. стр. 26).



Status (Характеристики персонажа)

На 3D-дисплее показываются опыт (EXP) и информация о специализации выбранного персонажа. На сенсорном дисплее показывается сам персонаж со своим снаряжением и разной информацией о характеристиках. Прикасаясь к разным предметам на этом дисплее, можно получить подробную информацию о них.



① Experience (Опыт)

Current Lv (Текущий ур.)	Текущий уровень персонажа.
To Next Lv (До след. ур.)	Количество EXP, требуемое для перехода на следующий уровень.
Total EXP (Всего EXP)	Общее количество заработанных EXP.

② Job (Специализация)

Current Job (Текущая специализация)	Текущая специализация персонажа.
To Next Lv (До след. ур.)	Количество очков специализации (JP), требуемое для перехода на следующий уровень.
Total Job Pts (Всего JP)	Общее количество заработанных JP.

Переключайтесь между закладками Base Values (Базовые значения), Stat Values (Статистика), Immunities (Иммунитет) и Resistances (Устойчивость), чтобы посмотреть характеристики. Вы можете коснуться отдельного элемента, чтобы посмотреть его более детально.

Status (Характеристики персонажа)

Коснитесь, чтобы вращать персонаж в нужном направлении. Персонаж также можно посмотреть на 3D-дисплее.

Вид персонажа вместе со снаряжением

Stat Values (Статистика)

R Hand	Right Hand (Правая рука). Мощность оружия в правой руке. Влияет на наносимый урон.
L Hand	Left Hand (Левая рука). Мощность оружия в левой руке. Влияет на наносимый урон.
DEF	Defense (Защита). Влияет на получаемый физический урон.
M.ATK	Magic Attack (Магическая атака). Влияет на урон, наносимый магией.
M.DEF	Magic Defense (Магическая защита). Влияет на урон, получаемый от магии.
AIM	Aim (Прицеливание). Влияет на шанс попадания в цель.
EVD	Evade (Уклонение). Влияет на шанс ухода от атаки.

Base Value (Базовые значения)

HP	Максимальное значение HP (см. стр. 21).
MP	Максимальное значение MP (см. стр. 21).

STR	От значения Strength (Сила) зависит мощность атак.
VIT	От значения Vitality (Стойкость) зависит эффективность защиты от физических атак.
INT	От значения Intelligence (Интеллект) зависит сила черной магии.
MND	От значения Mind (Разум) зависит сила белой магии.
DEX	От значения Dexterity (Ловкость) зависят точность атак и шанс на проведение Brave Attack (Отважная атака) (см. стр. 21).
AGI	От значения Agility (Быстрота) зависят порядок действий, количество атак и эффективность уклонения.

Elements and Resistance (Стихии и сопротивление)

В мире игры присутствуют семь стихий: Fire (Огонь), Water (Вода), Wind (Ветер), Earth (Земля), Lightning (Молния), Light (Свет) и Dark (Тьма).
Определенное оружие и способности дают возможность атаковать силой этих стихий.
Цель может реагировать на урон стихией следующим образом.

Weak	Ослабление. Получение повышенного урона.
Resist	Сопротивление. Получение пониженного урона.
Absorb	Поглощение. Прибавление HP в количестве, равном полученному урону.
Nullify	Обнуление. Урон не наносится совсем.



Sort (Сортировка)

Позволяет изменить порядок расстановки персонажей.

Персонаж во главе отряда (вверху списка) будет представлять весь отряд в городах, на карте мира и т.д.



Персонаж во главе отряда

Config (Настройка)

Изменение различных игровых настроек.



Battle Settings (Настройки боя)

Confirm Turn Start (Подтверждать начало хода)	Выбор необходимости подтверждать начало своего хода.
Shortcut Settings (Быстрый вызов)	Выбор кнопок для быстрого вызова Brave (Храброе нападение) и Default (По умолчанию) (см. стр. 24).

Update Data at Send (Обновлять данные при отправке)	Обновлять или нет данные игроков при отправке данных (см. стр. 26).
Restore Defaults (Вернуть значения по умолчанию)	Восстановление стандартных настроек.



Sound Settings (Настройки звука)

SFX Volume (Громкость звуковых эффектов)	Настройка громкости звуковых эффектов.
Music Volume (Громкость музыки)	Настройка громкости музыки.
Voice Volume (Громкость голосов)	Настройка громкости голосов персонажей.
Restore Defaults (Вернуть значения по умолчанию)	Восстановление стандартных настроек.







Message Settings (Настройки сообщений)

Voice Settings (Язык озвучки)	Выбор языка озвучки персонажей.
Text Settings (Язык текста)	Выбор языка выводимого текста.
Message Speed (Скорость вывода текста)	Выбор скорости вывода текста.
Autoplay (Авто-воспроизведение)	Включение/выключение автовоспроизведения.
Restore Defaults (Вернуть значения по умолчанию)	Восстановление стандартных настроек.



System Settings (Настройки системы)

  to Confirm/Cancel   — подтвердить/отмена)	Выбор возможности использовать кнопки направлений влево и вправо для подтверждения и отмены.
--	--

Cursor Position (Позиция курсора)	Оставлять ли курсор в зафиксированном положении при открытии окна.
Autosave (Автосохранение)	Включение/выключение автосохранения.
Restore Defaults (Вернуть значения по умолчанию)	Восстановление стандартных настроек.



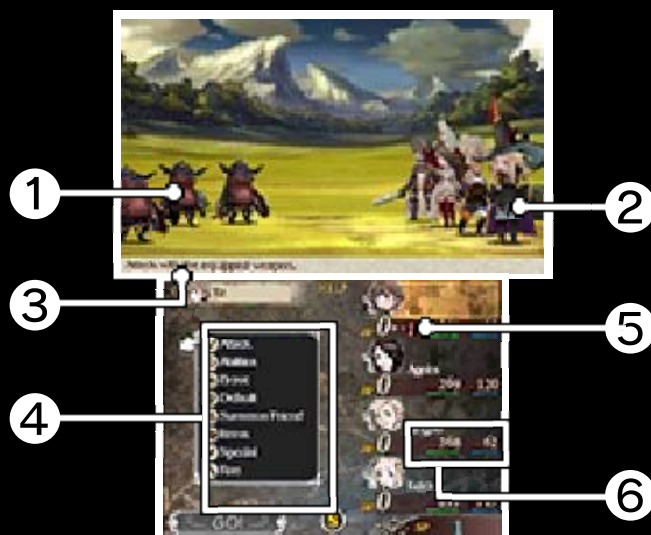
Difficulty (Сложность)

Destination Marker (Метка направления)	Включение/выключение меток направления.
Gain EXP (Набор EXP)	Включение/выключение набора EXP после боя.
Acquire pg (Набор pg)	Включение/выключение набора pg после боя.
Gain Job Points (Набор очков специализации)	Включение/выключение набора JP после боя.

Encounter Rate (Частота боев)	Выбор частоты боев с врагами на карте.
Select Difficulty (Выбор уровня сложности)	Выбор уровня силы противника в бое.
Restore Defaults (Вернуть значения по умолчанию)	Восстановление стандартных настроек.



Окно боя открывается, когда начинается бой, связанный с событием, или когда вы встречаете врагов.



❶ Враги

❷ Напарники

Порядок расстановки ваших напарников зависит от того, как они были рассортированы (см. стр. 20). Персонаж, находящийся спереди, будет стоять в бою на левом краю.

❸ Описание выбранной команды

❹ Боевые команды

Выберите команду, чтобы отдать ее.

❺ ВР

Brave Points (Очки храбрости) необходимы, чтобы увеличить

количество доступных за ход действий и использовать определенные способности.

⑥ НР и МР

Значение НР снижается, когда персонаж получает урон. Если это значение достигает нуля, персонаж переходит в состояние К.О. (см. стр. 22). МР расходуются на использование навыков и магии.

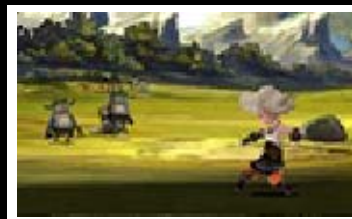
First Strike (Первый удар) и Brave Attack (Храброе нападение)

Иногда в начале боя ваш враг или напарник может находиться в состоянии First Strike или Brave Attack. First Strike означает, что в первом ходу выполнять действия могут только персонаж и его напарники. Brave Attack означает, что персонажу дается +1 ВР.



Ход боя


Чтобы атаковать врага, выберите боевую команду (см. стр. 23).



Когда все союзники и враги выполнили свои действия, начинается следующий ход, на котором вы снова сможете выбирать боевые команды.

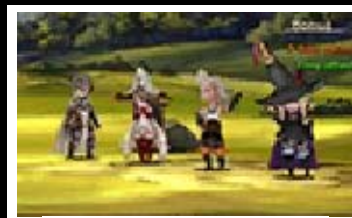


Смена скорости боя

Нажимая , можно менять скорость выполнения действий в бою (Pause (Пауза), 1x, 2x, 4x).

Конец боя

Если вы победите всех врагов, бой завершится в вашу пользу и на дисплее появится окно Battle Results (Результаты боя).



На 3D-дисплее будут показаны заработанные вами Combat Bonuses. На сенсорном дисплее будут показаны заработанные в бою опыт (EXP), очки специализации (JP), деньги (pg) и предметы.



Combat Bonuses (Боевые призы)

Combat Bonuses вы получите, победив в бою и выполнив при этом определенные условия. За это вы получите больше EXP, JP и pg.



Game Over (Окончание игры)

Если уровень HP у всех членов отряда упадет до нуля, отряд



будет уничтожен. В этом случае надо нажать **A** или **L**, чтобы вернуться в главное окно.

Status Ailments (Отрицательные эффекты)

Отрицательные эффекты могут накладываться на персонажа при поражении определенными атаками или заклинаниями.

Чтобы снять их, нужно воспользоваться магией или специальными предметами.

Ниже вкратце описаны некоторые такие эффекты.

K.O.	Нокаут. У персонажа 0 НР, он не может выполнять действия.
Poison	Яд. Отравленный персонаж получает урон в конце каждого хода.
Darkness	Затемнение. Персонажу труднее попасть в цель при атаке.
Silence	Онемение. Персонажу недоступны некоторые способности, использующие НР, МР или ВР.
Sleep	Сон. Спящие персонажи не могут совершать действия, но если их атаковать, они сразу просыпаются.
Paralyze	Парализование. Парализованные персонажи не могут совершать действия.

Con-
fused

Обескуражи-
вание. Обес-
кураженные
персонажи могут
нападать на своих
союзников или
даже бежать из
боя.



Attack (Атаковать)

Атаковать выбранную цель используемым оружием.

Ability (Способность)

Используйте Job Commands и Fixed Commands.

Выберите цель, которую будете атаковать или усиливать.

Некоторые способности (в частности, волшебные) позволяют

выбирать сразу несколько целей.



Brave (Храбрость) (см. стр. 24)

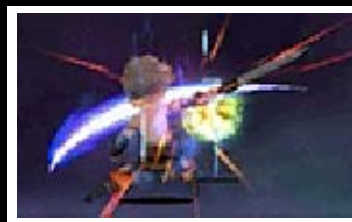
Повышение количества доступных действий за счет ВР.

Default (По умолчанию) (см. стр. 24)

Накопление ВР при защите.

Special Move (Особый прием)

Особые приемы (см. стр. 17) доступны, если в бою выполнены определенные



условия. Выберите особый прием, а затем цель, к которой он будет применен.

Summon Friend (Призывать друга) (см. стр. 24)

Использовать ходы друзей или гостей и добавлять/изменять отправленный вами ход.

Item (Предмет)

Использовать текущие предметы и менять снаряжение. Выберите предмет и цель, на которой он будет использован.

- ◆ Сменив снаряжение, можно будет выполнить другое действие.

Run (Бежать)

Бежать с поля боя. Если это действие удастся одному персонажу, бежать может весь его отряд.



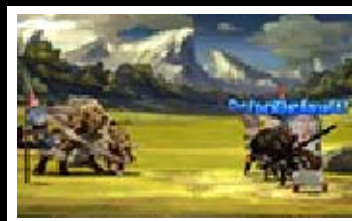


Brave (Храброе нападение) и Default (По умолчанию)

Обычно персонаж может выполнить за ход лишь одно действие, но это количество можно повысить, используя команды Brave и Default. Эти команды доступны и вашим врагам.

Accumulate VP with Default (Накопление VP по умолчанию)

Выберите DEFAULT (ПО УМОЛЧАНИЮ), чтобы накапливать VP при защите.



Всего можно накопить до трех VP.

Increase actions with Brave (Использование храброго нападения)

Выберите BRAVE (ХРАБРОЕ) и потратьте ВР на повышение количества

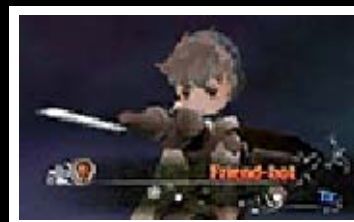


действий на текущем ходу (не более четырех). Эта возможность доступна и при нулевом уровне ВР, но если он опустится ниже нуля, вы не сможете совершать никаких действий.

- ◆ Выбирать значение Default в том же ходу, в котором было использовано Brave, нельзя.
- ◆ Если уровень ВР ниже нуля, в конце каждого хода к нему прибавляется 1.

Summoning Friends (Призыв друзей)

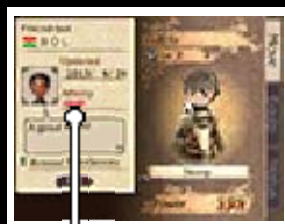
Призванные друзья/гости (см. стр. 26) используют свои действия.



Выберите нужного друга или гостя, нужный прием и цель, к которой будет применен этот прием.

Affinity (Дружба)

Чем чаще вы используете приемы друга, тем выше уровень вашей с ним дружбы и тем эффективнее будет исполняться у вас прием друга.



Affinity

◆ Affinity не влияет на приемы гостей.

Send - Friend Summoning
(Отправить — Призыв друзей)

Добавить/
изменить Sent
Move
(Отправленный
ход), включенный
в отправленные вами данные
игрока. Сначала выберите SEND
(ОТПРАВИТЬ), а затем боевую
команду (добавляемое действие).



Bravely Second — способность, позволяющая вашим персонажам замораживать врага во времени. Пока действует Bravely Second, вы можете расходовать SP (см. стр. 15) на выполнение команд.

Остановка времени

Чтобы использовать Bravely Second, нажмите кнопку START при выборе команд или во время действия.



Расходование SP на действия

После выбора персонажа и команды на экране отображается стоимость команды в SP. Если в это время нажать GO!



Расход SP

(ВПЕРЕД!), будет выполнена выбранная команда. Bravely Second можно использовать даже при нулевом уровне SP, но активировать его повторно можно будет лишь тогда, когда уровень вернется к нулю.

- ◆ Расход SP зависит от команды.
- ◆ Можно также использовать Brave и особые приемы. При использовании Brave будут

расходоваться SP.



В этой игре можно отправлять другим игрокам свои данные и получать их данные с помощью StreetPass, локального беспроводного режима и Интернета. В данных каждого игрока есть т.н. Sent Move (ход, использованный при призыве друга) и информация об игроке.

- ◆ Чтобы обмениваться данными игроков, надо согласиться на это действие.

Добавление/изменение данных игрока

Добавить или изменить Sent Move можно, руководствуясь описанием ниже.



Чтобы изменить Short Message в данных игрока, выберите FRIENDS (ДРУЗЬЯ) в меню Tactics, затем нажмите на сенсорном дисплее EDIT (ИЗМЕНИТЬ).



Sent Move

Чтобы добавить/изменить Sent Move, выберите пункт SEND (ОТПРАВИТЬ) в меню Summon Friend. Чтобы отправить данные игрока, выберите YES (ДА) после битвы.

Получение данных игроков

Полученные вами данные каждого игрока будут добавляться как данные друга или гостя.



Друзья

Если пользователи обеих систем состоят друг у друга в списке друзей, полученные данные игроков будут добавляться в раздел друзей. Максимальная вместимость этого раздела — двадцать игроков.



Гости

Данные игроков, полученные через функцию Add Friends (В друзья) (см. стр. 31) и StreetPass (см. стр. 28-29) от игроков, не находящихся у вас в списке друзей. Максимальная вместимость этого раздела — двадцать игроков.

- ◆ Данные гостей нельзя использовать для функции Abilink (см. стр. 18).

Добавление в друзья / обновление данных

Команда Add Friends (В друзья) позволяет игрокам добавлять друг друга в список друзей с помощью разных способов связи. Команда Update Data (Обновление данных) позволяет обновлять данные игроков, добавленных в ваш список друзей.



Nemeses (Немезиды) — особо сильные чудовища, которые не встречаются в рядовых походах. За победу над ними можно получить особые предметы.

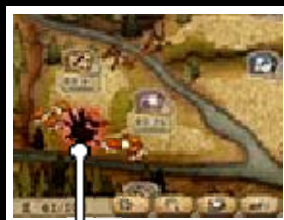
Получение чудовищ Nemeses

Способы получения чудовищ Nemeses описываются ниже. Внимание: заметки о полученных вами чудовищах Nemeses не будут добавлены в Encyclopedia (Энциклопедия).



Получить через Интернет
(при обновлении данных)

Чудовище Nemesis можно получить при обновлении данных (см. стр. 31).



Nemesis

Полученные вами чудовища Nemeses появятся в Norende Village (Деревня Норенде) (см. стр. 14).

◆ После победы над чудовищем Nemesis получить повторно такое же чудовище с помощью команды Update Data (Обновление данных) будет невозможно.



Получить через StreetPass

Вы будете автоматически получать чудовища Nemesis, отправляемых вам другими игроками через систему StreetPass.

- ◆ Через StreetPass одно и то же чудовище Nemesis можно получать сколько угодно раз.
- ◆ Всего у вас может быть не более семи чудовищ Nemesis. Все последующие будут заменять собой предыдущих, начиная с самых старых.
- ◆ Отправляя кому-либо чудовище Nemesis через StreetPass, вы не теряете его.

Битва с чудовищами Nemesis

Если после получения чудовища Nemesis нажать значок Nemesis (Немезида) в Norende Village (Деревня Норенде), на экране появится меню Nemesis.



Меню Nemesis

Fight
(Сразиться)

Начать битву с чудовищами Nemesis.
Побежденные вами чудовища исчезнут.

Protect (Защитить)	Выберите PROTECT (ЗАЩИТИТЬ), чтобы защитить чудовища Nemeses от удаления при превышении их максимального количества (7 особей).
Send (Отправить)	Отправить чудовище Nemesis другому игроку через StreetPass.



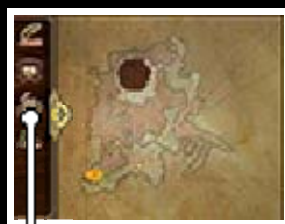
Обмен данными игроков и чудовищами Nemeses (StreetPass)

Системы Nintendo 3DS с включенным StreetPass для этой игры будут автоматически обмениваться данными игроков и чудовищами Nemeses.

Для общения в этом режиме все игроки должны включить StreetPass для этой программы на своих системах Nintendo 3DS.

Включение StreetPass

Чтобы начать использовать StreetPass, откройте Inbox (Входящие данные) в меню карты (см. стр. 13). Добавьте данные игрока, чтобы отправить их с системы.



Inbox

Выключение StreetPass

Чтобы выключить StreetPass, откройте системные настройки и выберите УПРАВЛЕНИЕ ДАННЫМИ, затем выберите УПРАВЛЕНИЕ STREETPASS.

Коснитесь значка программы, затем выберите ВЫКЛЮЧИТЬ STREETPASS.




Отправка/получение данных (StreetPass)


Между двумя оказавшимися рядом игровыми системами с включенным StreetPass автоматически происходит обмен чудовищами Nemeses и данными игроков.

◆ Подробнее о получении чудовищ Nemeses см. стр. 27.

Inbox (Входящие данные — меню карты)

Если рядом окажется новая система, на которой включен режим StreetPass, над значком  Inbox в меню карты появится UPDATE (ОБНОВИТЬ). Коснитесь его, чтобы открыть данные нового игрока.

Inbox (Входящие данные) — меню Norende Village

Если рядом окажется новая система, на которой включен StreetPass, в окне Inbox меню Norende Village появится значок  Update (Обновить). Коснитесь его, чтобы открыть данные нового игрока.

О локальном беспроводном режиме (Локальная игра)

Если и у вас, и у другого игрока есть система Nintendo 3DS и копия игры Bravelly Default, вы сможете соединиться в сеть, где один из вас будет сервером, а другой гостем. В такой сети можно добавлять друг друга в списки друзей и обновлять данные друг друга.



Вам понадобятся:

- по одной системе Nintendo 3DS у каждого игрока;
- один экземпляр программы.

Добавление в друзья

Чтобы начать процесс добавления игроков в список друзей в локальном беспроводном режиме, выберите в Adventurer Menu (Меню героя) (см. стр. 12) или Save Menu (см. стр. 13) ADD FRIENDS (В ДРУЗЬЯ), а затем выберите REGISTER VIA LOCAL WIRELESS (ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬ В ЛОКАЛЬНОМ БЕСПРОВОДНОМ РЕЖИМЕ).

1. Поиск другого игрока

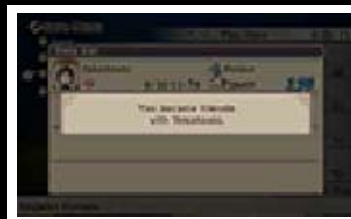
Если ваша система играет роль сервера, просто дождитесь подключения



гостя. Если вы гость, вам нужно найти сервер. Найдя сервер, выберите его имя из списка, чтобы отправить запрос на добавление в друзья. Затем игрок, выступающий как сервер, решит, принимать ли ему этот запрос.

2. Завершение регистрации друга

Регистрация друга завершается, когда сервер одобряет запрос гостя на добавление в список друзей.



- ◆ В игре можно обновлять данные друзей, добавленных с помощью команды Update Data (см. стр. 31).

Онлайн-функции (Интернет)

Подключившись к Интернету, можно выполнять самые разные действия — добавлять игроков в друзья, обновлять их данные и получать другие данные, в т.ч. и чудовищ Nemeses.

Добавление в друзья

Чтобы подключиться к Интернету и зарегистрировать игроков-друзей, выберите в Adventurer Menu (Меню героя) (см. стр. 12) или Save Menu (Меню сохранения) (см. стр. 13) пункт ADD FRIENDS (В ДРУЗЬЯ), а затем REGISTER VIA INTERNET (ЗАРЕГИСТРИРОВАТЬ ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ).

- ◆ Оба игрока должны быть уже в списке друзей друг у друга.

Обновление данных

Чтобы подключиться к Интернету и обновить данные, выберите в Adventurer Menu (Меню героя) (см. стр. 12) или Save Menu (Меню сохранения) (см. стр. 13) UPDATE DATA (ОБНОВЛЕНИЕ ДАННЫХ).



Обновление данных включает в себя следующее.

- Обновление данных игрока.
 - Обновление данных ваших друзей.
 - Загрузка прогресса игры в качестве резервных данных.
 - В некоторых случаях получение предметов или заданий.
 - Получение данных гостей (см. стр. 26).
- ◆ Если в это время вам доступны какие-либо чудовища Nemesis, они также будут загружены на вашу систему.



Приобретение SP Drinks (Напитки SP) (Премиум-предмет) (Платный дополнительный контент)

В определенный момент вам станут доступны в игре SP Drinks (Напитки SP), приобретаемые в SP Menu за настоящие деньги (см. стр. 15).



Как совершить покупку

Выберите в SP Menu пункт PURCHASE SP DRINK (ПРИБРЕСТИ НАПИТОК SP). Введите в открывшемся окне количество напитков, которые хотите приобрести и, если заказ вас устраивает, нажмите CONFIRM (ПОДТВЕРДИТЬ).



Информация о приобретении SP Drinks (Напитки SP)

- Вы можете посмотреть приобретенный контент в разделе Действия для учетной записи в Nintendo eShop.
- Средства, уплаченные за этот контент, не возвращаются, и он не подлежит обмену на другие продукты или сервисы.
- После приобретения контент можно бесплатно загрузить

повторно.

- ◆ Этот контент может быть недоступен для повторной загрузки, если предоставление сервиса временно приостановлено или прекращено или если вы удалили вашу учетную запись Nintendo eShop. Дополнительную информацию см. в электронном руководстве по Nintendo eShop.
- Этот контент будет сохранен на карте SD.
- Этот контент совместим только с системой Nintendo 3DS, которую вы использовали для его приобретения. Если вы вставите карту SD в другую систему, этот контент не будет доступен на другой системе.

Добавление средств

Для приобретения SP Drink (Напиток SP) на балансе вашей учетной записи Nintendo eShop должна быть необходимая сумма.

Для добавления средств вам понадобится одно из следующего.

- Nintendo eShop Card
- Код активации Nintendo eShop
- Кредитная карта

- ◆ Вы можете сохранить данные кредитной карты на вашей системе. В этом случае, чтобы добавить средства, вам не нужно будет каждый раз

вводить ваши данные.

- ◆ Вы можете удалить сохраненные данные кредитной карты в любое время, выбрав **НАСТРОЙКИ/ПРОЧЕЕ** в Nintendo eShop.



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

www.nintendo.com

Информацию о технической поддержке и решении проблем вы найдете в руководстве пользователя вашей системы Nintendo 3DS или на веб-сайте: support.nintendo.com

■fast opencv / New BSD License
Copyright © 2006, 2008, 2009,
2010 Edward Rosten 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 in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

*Neither the name of the University

of Cambridge 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.

Copyright © ITB CompuPhase,
1997-2009

Licensed under the Apache License,
Version 2.0 (the "License"); you
may not use this file except in
compliance with the License. You
may obtain a copy of the License at

[http://www.apache.org/licenses/
LICENSE-2.0](http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0)

Unless required by applicable law or
agreed to in writing, software
distributed under the License is
distributed on an "AS IS" BASIS,
WITHOUT WARRANTIES OR
CONDITIONS OF ANY KIND, either
express or implied. See the License
for the specific language governing
permissions and limitations under the
License.