

1 Важная информация

## Основная информация

2 Обмен информацией

3 Родительский контроль

## Начало игры и выход

4 Начало игры

5 Выход из игры

## Управление

6 Компоненты системы

7 Управление в меню

8 Во время приключений

9 Во время матчей

## Приключения

10 О приключениях

11 Экран приключений

12 Полезные места

13 Главное меню

14 Досье игроков

15 Приемы и боевые духи

16 Тактика

17 Снаряжение

18 Информация

19 Сохранение

20 Настройки

## Игра в футбол

21 Об игре в футбол

22 Подготовка к матчу

23 Экран матча

24 Движение и пасы

25 Удары по воротам

26 Игровые поединки

27 Особые приемы

28 Особые тактики

29 Боевые духи

30 Тайм-аут

31 После матча

## Руководство командой

32 Параметры

33 Стихии

34 Освоение особых приемов

35 Построения

36 Тренировки

37 Турнирные маршруты

38 Пополнение команды

## Connect

39 Меню матчей

40 Настройки матча

41 Правила матчей

42 Вызовы через StreetPass

43 Обмен

44 Загружаемый контент

45 Уведомления SpotPass

46 Настройки связи

## Информация о поддержке

47 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 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 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](http://www.pegi.info)

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

Classification Operations Branch  
(Австралия):  
[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

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



© 2014 LEVEL-5 Inc.

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



THIS SOFTWARE USES A FONT THAT IS EITHER MADE BY OR CREATED BASED ON A FONT MADE BY FONTWORKS INC. WHICH HAS BEEN MODIFIED TO ACCOMMODATE THE SOFTWARE DESIGN.

CTR-P-AE4P-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.

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

◆ Дополнительную информацию о родительском контроле см. в руководстве пользователя.

● StreetPass

Ограничивает отправку/получение данных команд через StreetPass™.





После запуска игры вы увидите начальный экран.

### New Game

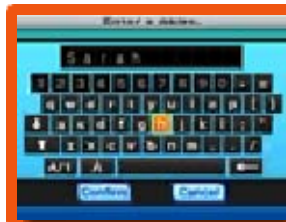
Выберите NEW GAME (новая игра), чтобы начать игру с начала.

После этого введите название для файла

сохранения. Вы можете набирать буквы, касаясь их на сенсорном дисплее или выбирая их

с помощью  и подтверждая выбор с помощью . Чтобы удалить букву, нажмите  или коснитесь .

Чтобы начать игру, коснитесь CONFIRM (подтвердить).



### Continue

Выбрав CONTINUE (продолжить), вы можете продолжить сохраненную ранее игру.

### Connect

Выбрав CONNECT (связь), вы сможете играть с использованием функций беспроводной связи вашей системы Nintendo 3DS (см. стр. 39-46).

- ◆ Выберите SECRET (секрет), чтобы установить соединение с Inazuma Eleven® Go: Light или Inazuma Eleven Go: Shadow в режиме локальной игры. При

этом увеличится количество доступных вам турнирных маршрутов и может произойти что-то интересное.

Функция Секрет действует только при соединении двух разных версий игры.

## Extras

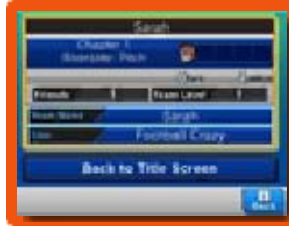
Выбрав EXTRAS (дополнительное), вы сможете послушать музыку и посмотреть видеоролики, а также создать данные SD Link на карте SD. По мере продвижения в игре вам откроется все больше дополнительного контента. Кроме того, в разделе Password (пароль) вы сможете получить предметы и игроков, введя особые пароли, которые можно обрести во время разных событий и т.д.



## 5

## Выход из игры

Перед тем, как выйти из игры, убедитесь, что вы сохранили (см. стр. 19) ваше продвижение, выбрав **SAVE** (сохранить) в Main Menu (главное меню), а затем выбрав файл сохранения.



После сохранения вы можете выключить вашу систему Nintendo 3DS.

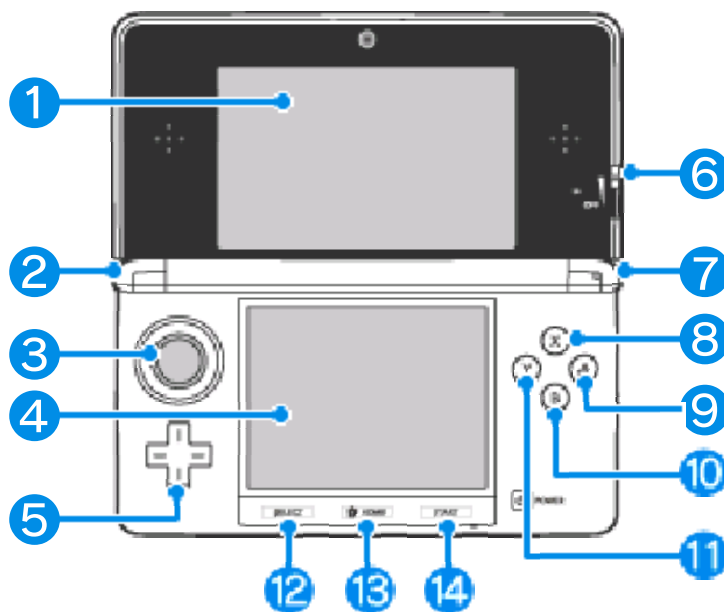
- ◆ Во время сохранения не отключайте питание, не перезапускайте систему и не извлекайте игровую карту.
- ◆ В этой игре используется только один файл сохранения.

- 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.





Управление в игре осуществляется с помощью кнопок, а также касанием и проведением по сенсорному дисплею стилусом.



- |   |                      |    |        |
|---|----------------------|----|--------|
| 1 | Верхний экран        | 8  | X      |
| 2 | L                    | 9  | A      |
| 3 | ⊙                    | 10 | B      |
| 4 | Сенсорный дисплей    | 11 | Y      |
| 5 | +                    | 12 | SELECT |
| 6 | Регулятор глубины 3D | 13 | HOME   |
| 7 | R                    | 14 | START  |



## 7 Управление в меню




Ниже описано управление в главном меню (см. стр. 13-20), на экране Formations (построение) (см. стр. 35) и в других меню.

### Сенсорный дисплей

Чтобы выбрать функцию, коснитесь ее на сенсорном дисплее.

	Подтвердить выбор
	Вернуться на предыдущий экран
	Перелистнуть страницу и т.п.
	Подтвердить выбор
	Отменить
	Полоса прокрутки

### Кнопки управления

	Выбор
	Подтвердить выбор
	Вернуться на предыдущий экран

ⓧ	Изменить настройки и т.п.
Ⓨ	Показать Fighting Spirit (боевой дух) игрока
Ⓛ / Ⓡ	Перелистнуть страницу и т.п.



Ниже описано управление во время прохождения сюжета игры (см. стр. 10-20).

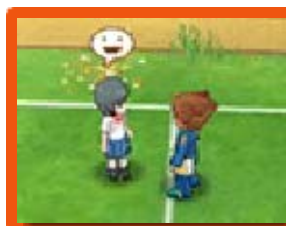
### Сенсорный дисплей

Чтобы передвигаться по игровому миру, коснитесь сенсорного дисплея и, удерживая стилус, проведите по нему в желаемом направлении движения. Если провести длинную линию, персонаж побежит.



### Разговоры и взаимодействие

Чтобы поговорить с персонажем, подойдите к нему и, когда над ним появится значок , коснитесь сенсорного дисплея. Значки  и  указывают на объекты, с которыми можно взаимодействовать, и на двери, которые можно открыть. Если вы увидите значок , вы сможете сделать фотоснимок данного места или объекта. Если над персонажем появляется значок , вы можете вызвать его на футбольную дуэль.



### Чтение текста

Когда на экране показан текст, коснувшись сенсорного дисплея, вы можете перейти к следующей

фразе или реплике.

## Доступ к главному меню и карте

Чтобы открыть главное меню (см. стр. 13-20), коснитесь **X Menu**. Коснувшись **Y Map**, вы можете открыть карту (см. стр. 10).

### Кнопки управления

	Передвижение
	Поговорить, взаимодействовать и т.п.
	Открыть главное меню
	Открыть карту
	Изменить угол обзора
	Вернуться к изначальному углу обзора
	Перейти к следующей части текста
	Пропустить видеоролик



Ниже описано управление во время игры в футбол (см. стр. 21-31). В этой составляющей игры управление осуществляется в основном с помощью стилуса на сенсорном дисплее, но некоторые функции доступны также с помощью кнопок.

### Сенсорный дисплей

Коснитесь игрока вашей команды на сенсорном дисплее и проведите линию — игрок побежит по начерченной траектории.



Коснитесь другого игрока вашей команды, чтобы передать ему пас, или коснитесь ворот противника, чтобы попытаться забить гол. Подробнее об этих действиях вы можете прочитать на соответствующих страницах (см. стр. 24-30).

### Кнопки управления

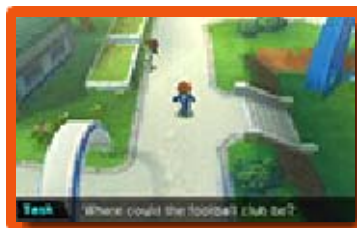
(A) / (B) / (X) / (Y) / (L) / (R) / (○) / (+)	Перейти к следующей части текста
(○) / (+) / (A) / (B) / (X) / (Y)	Передвигать камеру обзора

<p>START / SELECT</p>	<p>Переключить отображаемую информацию об игроках</p>
---------------------------	---



## 10 О приключениях

Во время приключений вы сможете исследовать игровой мир, разговаривать со встреченными персонажами и выполнять различные задачи для продвижения сюжета.

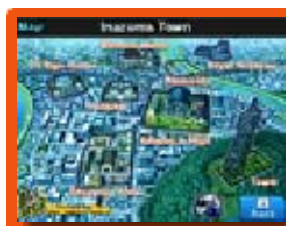


### Пауза для разговоров

Если вы видите на экране надпись Chat Lock (пауза для разговоров), вам необходимо поговорить со всеми присутствующими персонажами, над которыми виден значок 😊. Поговорив с персонажем, над которым виден значок 😞, вы сможете продолжить игру.

### Карта


На определенном этапе игры вы получите доступ к карте, которую можно посмотреть, коснувшись **Y Map** или нажав **Y**. Чтобы переместиться в другой район города, просто коснитесь его на карте. Вы также можете увидеть карту всего региона, коснувшись значка REGIONAL MAP (региональная карта) в левом нижнем углу.





- ◆ По мере продвижения сюжета, на карте появится все больше доступных локаций.

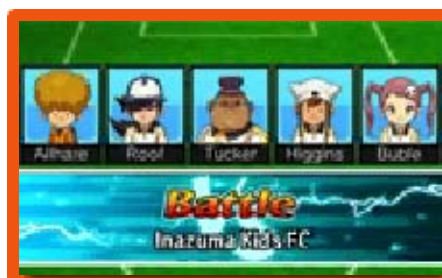
## Автобус Иназумы

Коснувшись на карте значка , вы попадете в Inazuma Bus (автобус Иназумы). Здесь вы можете поговорить с Old Guru (старый гуру), который предложит вам обменять игровые монетки на Friendship Points (очки дружбы).



## Футбольные дуэли

Во время приключений вам время от времени представится возможность сразиться в футбол с другими командами в матчах пять на пять игроков. Управление во время футбольных дуэлей такое же, как во время футбольных матчей (см. стр. 21-31), но для победы вам необходимо будет выполнить заданные условия в указанный промежуток времени. За победу вы получите очки опыта и другие награды.
















### 1 Задача

В строке Task (задача) указана ваша текущая задача, которую необходимо выполнить для продвижения сюжета.

### 2 Мини-карта

Здесь вы можете увидеть ваше местонахождение и окружающую обстановку.

	Текущее местонахождение и направление
	Другие персонажи
	Направление к объекту текущей задачи
	Объект текущей задачи
	Место восстановления (см. стр. 12)

	Магазины (см. стр. 12)
	Место тренировок (см. стр. 12 и 36)
	Турнирный маршрут (см. стр. 37)
	Коллекционер карточек PalPack (см. стр. 38)

### ③ Значок Map (карта)

Коснитесь, чтобы посмотреть карту (см. стр. 10).

### ④ Значок Menu (меню)

Коснитесь, чтобы открыть главное меню (см. стр. 13-20).

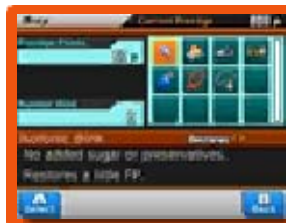


## 12 Полезные места





В игровом мире вы обнаружите полезные места, которые будут доступны во время приключений.

### Магазины



В магазинах вы можете приобрести различные предметы в обмен на Prestige Points (очки



престижа) (см. стр. 13).

Поговорите с продавцом, выберите предмет, а затем коснитесь  или  или используйте  или , чтобы выбрать желаемое количество. Чтобы завершить покупку, коснитесь SELECT (выбрать) или нажмите (A).

#### ◆ Виды магазинов

 Универ-маг	Тут можно купить самые разные предметы, в том числе восстанавливающие.
 Спортивный магазин	Продает спортивное снаряжение.



Магазин  
особых  
приемов

Продает  
руководства  
футбольных  
приемов  
(см. стр. 34).

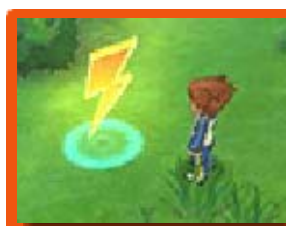
## Места восстановления

Restore Spot (место восстановления) позволяет восстановить FP (очки формы) и TP (очки мастерства) (см. стр. 13) всех ваших игроков в обмен на очки престижа.



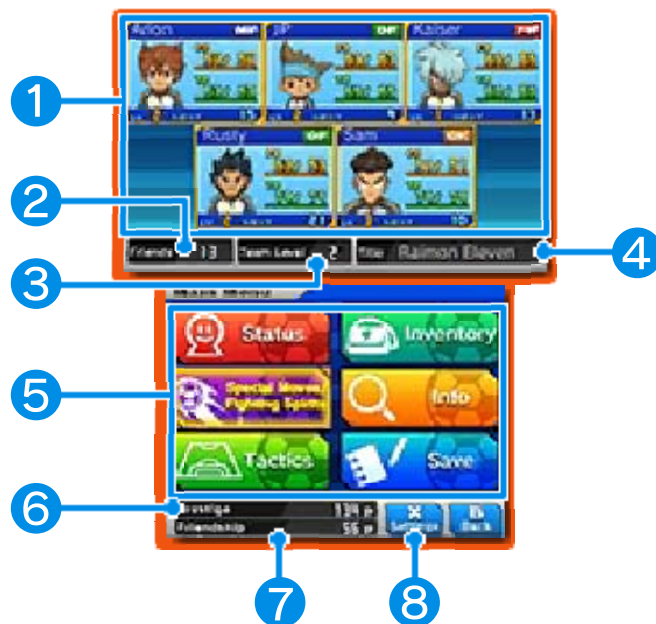
## Места тренировок

Special Training Spot (место тренировок) можно использовать для повышения параметров (см. стр. 32) ваших игроков в обмен на очки престижа.



## 13 Главное меню

Чтобы открыть главное меню, коснитесь **X Menu** или нажмите (X).



### 1 Информация о команде

Здесь показана информация об игроках вашей текущей команды. Значок в правом верхнем углу окошка каждого игрока указывает на его роль в команде (см. стр. 35).

FP	<p>Fitness Points (очки формы) являются показателем физической формы игрока. Количество очков будет постепенно снижаться во время игры в зависимости от действий игрока. Если количество FP опустилось до 0, это значит, что игрок устал и будет двигаться значительно медленнее, а также чаще проигрывать игровые поединки (см. стр. 26).</p>
TP	<p>Technical Points (очки мастерства) используются для выполнения особых приемов (см. стр. 27).</p>
LV.	<p>Уровень игрока, отражающий его общую подготовку. Уровень повышается с получением опыта.</p>



NEXT

Здесь показано количество очков опыта, необходимых для получения следующего уровня.

◆ Игроки, помеченные значком **Out**, не будут следовать за вами во время приключений, но присоединятся к вам во время матчей и футбольных дуэлей. Игроки, обведенные красной рамкой, не будут участвовать в матчах или дуэлях.

② **Friends (друзья)** — количество игроков, с которыми вы подружились

③ **Team Level (уровень команды)**

Здесь показан общий уровень вашей команды.

④ **Title (название команды)**

Здесь показано название вашей команды. Оно будет меняться с ростом уровня вашей команды в зависимости от способностей ваших основных игроков.

⑤ **Пункты меню**

Выберите интересующий вас пункт меню (см. стр. 14-19).

◆ Некоторые функции станут

доступными только в ходе игры.

### ⑥ Prestige (престиж)

Здесь показано количество ваших очков престижа, которые можно использовать для восстановления FP и TP вашей команды, а также на тренировку и т.д. Очки престижа можно получить в матчах и футбольных дуэлях.

### ⑦ Friendship (дружба)

Здесь показано количество ваших очков дружбы, которые используются на привлечение новых игроков в вашу команду. Очки дружбы можно получить в матчах и футбольных дуэлях.

- ◆ Поговорив со старым гуру в автобусе Иназумы, вы можете обменять игровые монетки на очки дружбы.

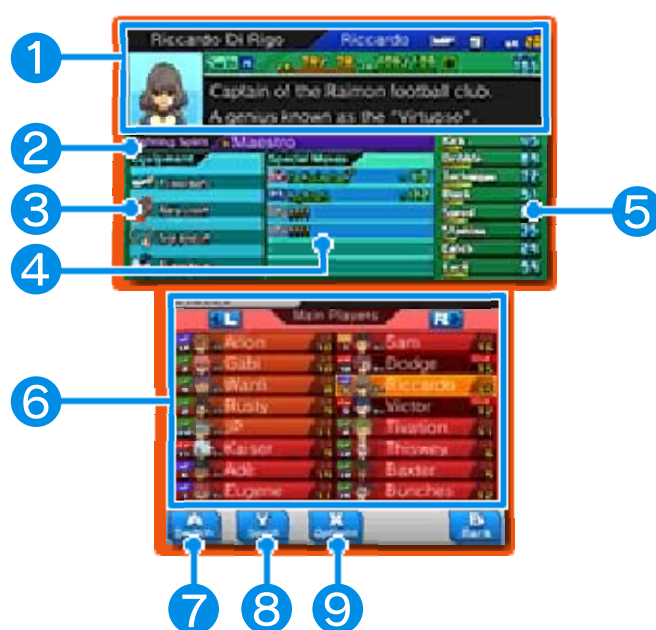
### ⑧ Settings (настройки)

Коснувшись этого значка или нажав ⊗, вы сможете изменить различные настройки игры (см. стр. 20).



## 14 Досье игроков

Выбрав STATUS (досье) в главном меню, вы сможете посмотреть информацию о ваших игроках. Вы можете переключаться между списком Main Players (основной состав — игроки, которые будут участвовать в матчах) и списками Reserves (резервисты) с помощью **L** и **R**.



① Основная информация

② Fighting Spirit (боевой дух)


Здесь указан боевой дух игрока (см. стр. 15). Эта графа показывается только для игроков, способных вызывать боевые духи.

③ Equipment (снаряжение)

④ Special Moves (особые приемы)

⑤ Stats (параметры)  
(см. стр. 32)

## ⑥ Список игроков

Для каждого игрока здесь показаны его роль (см. стр. 35), номер футболки и уровень. Игроки, помеченные значком , являются ключевыми для сюжета и не могут быть исключены из команды. Первые пять игроков в списке будут играть в футбольных дуэлях.

## ⑦ Switch (поменять местами)

Вы можете поменять местами (см. стр. 16) двух игроков, выбрав одного игрока и коснувшись этого значка или нажав **(A)**, а затем выбрав другого игрока и коснувшись значка еще раз.

## ⑧ Spirit (боевой дух)

Коснувшись этого значка или нажав **(Y)**, вы можете посмотреть информацию о боевом духе игрока.

## ⑨ Options (опции)

Коснувшись этого значка или нажав **(X)**, вы сможете отсортировать список игроков по определенному параметру, а также сменить номер футболки выбранного игрока или исключить его из команды.



## 15 Приемы и боевые духи

Выбрав SPECIAL MOVES / FIGHTING SPIRITS в главном меню, вы сможете посмотреть особые приемы и боевые духи ваших игроков. Вы можете выбрать игрока, нажав **A**, и переключаться между игроками с помощью **L** и **R**.



**1** Информация и параметры игрока

**2** Special Moves (особые приемы)

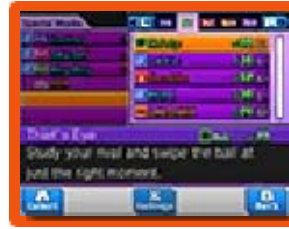
Здесь указаны тип каждого особого приема, его стихия (см. стр. 33), а также стоимость в TP.

**3** Spirit (боевой дух)

Здесь показана информация о боевом духе игрока. (Этот информационный блок показывается только для игроков, способных вызывать боевой дух.)

#### ④ Select (выбрать)

Выберите особый прием в списке особых приемов игрока, а затем коснитесь этого

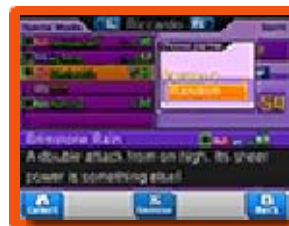


значка или нажмите Ⓐ, чтобы воспользоваться одним из имеющихся у вас руководств футбольных приемов и выучить новый особый прием. (Новый прием заменяет старый, и особые приемы некоторых игроков нельзя заменить, пока не будет пройден основной сюжет игры.)

После завершения основного сюжета у вас будет возможность разблокировать смену боевых духов игроков по вашему желанию. Вы сможете назначить для игрока один из доступных боевых духов так же, как вы изменяете особые приемы.

#### ⑤ Settings (настройки)

Выбрав в списке особых приемов игрока прием, который требует сотрудничества двух



или более игроков, и коснувшись значка или нажав ⊗, вы можете выбрать партнеров для выполнения этого особого приема. Вы не можете выбрать партнером игрока, чей уровень на три или более уровней ниже уровня игрока, исполняющего прием.



## 16 Тактика

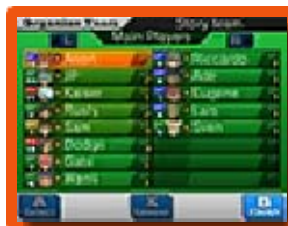
Выбрав TACTICS (тактика) в главном меню, вы сможете изменять тактическое построение игроков на поле, а также состав команд.

### Formations (построение)

В этом разделе вы можете выбрать и настроить построение (см. стр. 35) ваших команд в матчах и футбольных дуэлях.

### Organise Team (состав команды)

В этом разделе можно выбрать составы команд. Сначала выберите команду, которую хотите изменить. Затем выберите игрока в списке и коснитесь SELECT (выбрать) или нажмите (A), а затем выберите игрока, с которым вы хотите его поменять, и коснитесь значка еще раз. Первые пять игроков в списке будут принимать участие в футбольных дуэлях.



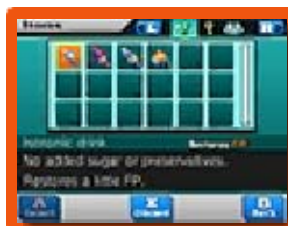


## 17 **Снаряжение**




Выбрав INVENTORY (снаряжение) в главном меню, вы сможете просмотреть имеющиеся у вас предметы, сменить снаряжение игроков и т.д.

### **Items (предметы)**

В этом разделе можно посмотреть различные имеющиеся у вас предметы. Некоторые предметы можно использовать, коснувшись значка SELECT (выбрать), или выбросить, коснувшись значка DISCARD (выбросить) или нажав ⊗.



#### ◆ **Виды предметов**

	Предметы, восстанавливающие FP и TP.
	Важные для сюжета предметы, в том числе ключи.
	Другие предметы, в том числе фотографии и темы для бесед, собраны в этом разделе.

### **Kit & Emblem (форма и эмблема)**

В этом разделе вы можете выбрать для вашей команды форму и

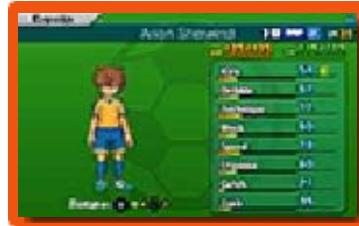
эмблему, которые будут использоваться в футбольных дуэлях, а также в играх в многопользовательском режиме и турнирных маршрутах (см. стр. 37).

## Equip (снаряжение)

В этом разделе вы можете изменить снаряжение ваших игроков.

Выберите игрока и тип снаряжения, а затем выберите предмет снаряжения,

который хотите использовать. На верхнем экране будет показано, как данный предмет снаряжения повлияет на параметры игрока.



## Goal Celebration (победные жесты)

В этом разделе вы можете выбрать для каждого игрока победный жест, которым он будет отмечать забитый гол во время матчей и футбольных дуэлей. Выберите победный жест из списка, а затем выберите игрока.



## 18 Информация

Выберите INFO (информация) в главном меню, чтобы посмотреть информацию об игроках и многое другое.

### iNattr

Это игровая система микроблогинга, где вы можете посмотреть сообщения, которыми обмениваются ваши игроки.

### Story (сюжет)

Краткое изложение сюжета игры до настоящего момента.

### Play Records (статистика)

В этом разделе можно посмотреть продолжительность игры и другую статистику.

### Player Binder (картотека игроков)

Здесь можно посмотреть общую информацию о всех известных вам игроках и командах соперников.

- ◆ Вы сможете увидеть более подробную информацию об игроке после того, как он присоединится к вашей команде.

## PalPack

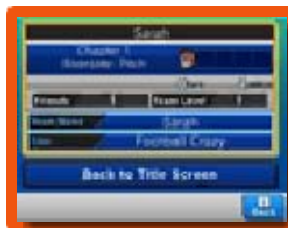
В этом разделе можно просмотреть собранные вами PalPack Cards (коллекционные карточки игроков) (см. стр. 38).

## Help (помощь)

В этом разделе вы можете ознакомиться с обучающими материалами по игре.



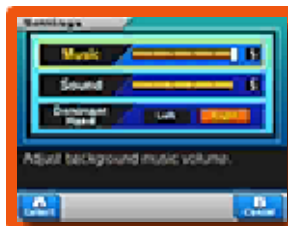
Функция Save (сохранить) в главном меню позволяет вам сохранить ваше продвижение в игре.



Чтобы сохранить игру, коснитесь файла сохранения или нажмите (A). Кроме того, вы можете выбрать BACK TO TITLE SCREEN, чтобы выйти из текущей игры и вернуться на начальный экран. При этом все несохраненные данные будут утеряны, поэтому будьте осторожны.



Выбрав **SETTINGS** (настройки) в правом нижнем углу сенсорного дисплея или нажав **X**, вы сможете изменить настройки игры. Чтобы подтвердить настройки и вернуться в главное меню, коснитесь **SELECT** (выбрать) или нажмите **A**.



### Music (музыка)

Настройка громкости музыки в игре. Чтобы изменить громкость, передвигайте бегунок с помощью **C** или **+**, или воспользуйтесь стилусом.

### Sound (звук)

Настройка громкости звуковых эффектов в игре.

### Dominant Hand (основная рука)

Здесь вы можете выбрать, какая рука у вас основная — **Left** (левая) или **Right** (правая). Выбор основной руки определяет расположение значков **X Menu** и **Y Map** на экране приключений, а также значков **👉**, **S**, **T** и **👑** во время игры в футбол.




Когда вы начинаете матч с командой соперников или вступаете в футбольную дуэль, начинается настоящая игра в футбол. Во время игры в футбол управляйте вашими игроками на сенсорном дисплее с помощью стилуса и старайтесь одержать победу над противником.





## Match Missions (игровые задачи)

Во время некоторых матчей на поле появятся пунктирные линии. Когда вы проведете указанного игрока в отмеченную пунктиром область поля, произойдет определенное событие. Во время матча следите за появлением значка цели  и описанием текущей задачи в графе Task (задача).

- ◆ Пока вы пытаетесь выполнить игровую задачу, таймер матча будет приостановлен, поэтому у вас всегда будет достаточно времени.



Перед началом матча вы увидите построение своей команды. Коснитесь INFO (информация), чтобы посмотреть информацию об игроках на поле, или коснитесь NEXT (далее), чтобы увидеть построение команды соперников. Коснитесь NEXT (далее) еще раз, чтобы перейти на экран начала матча.

### Экран начала матча

Этот экран также отображается в перерывах во время матча, например перед началом второго тайма или после гола. Чтобы начать или продолжить игру, коснитесь START (начать).



#### 1 Время матча

Здесь показано текущее время матча.

Матчи состоят из двух таймов.

## ② Карта поля

- Игроки вашей команды
- Игроки команды соперников

## ③ Забитые голы

## ④ Авторы голов

Здесь показано время гола и имя забившего игрока.

## ⑤ Start (начать)

Коснитесь этого значка, чтобы начать игру.

## ⑥ Menu (меню)

Коснитесь этого значка, чтобы получить доступ к перечисленным ниже опциям. Чтобы вернуться к игре, коснитесь BACK TO MATCH (вернуться к матчу).

For- mation (по- стро- ение)	Здесь вы можете изменить построение вашей команды и произвести замены (см. стр. 35).
Equip (снаря- жение)	Здесь вы можете изменить снаряжение ваших игроков (см. стр. 17).
Items (пред- меты)	Здесь вы можете воспользоваться восстанавливающими предметами. В течение одного матча можно использовать до трех предметов.



Во время матча вы можете передвигать камеру обзора по всему полю с помощью  $\oplus/\ominus/\text{A}/\text{B}/\text{X}/\text{Y}$ .

- ◆ Нажимая **START** или **SELECT**, вы можете переключать отображение следующей информации: цветовые пометки команд, стихии игроков (см. стр. 33), индикаторы FP и TP, а также имена.





### 1 Пометка мяча

Эта пометка указывает игрока вашей команды, владеющего мячом в данный момент.

### 2 Траектория игрока

### 3 Значки матча

Касаясь этих значков, вы можете выполнять следующие действия.

 Тайм-аут	Приостановить игру (см. стр. 30).
 Дальний удар	Выполнить дальний удар (см. стр. 25).

**T** Тактика

Применить особую тактику (см. стр. 28).

 Боевой дух

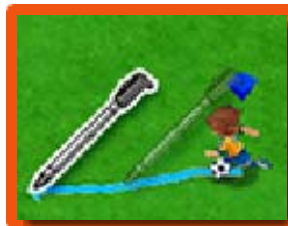
Вызвать боевой дух (см. стр. 29).

### Бонусы отличной игры

За выполнение цепи ударов, многократные победы в игровых поединках и другие демонстрации высокого мастерства вы можете получить Nice Play Bonus (бонус отличной игры), который будет добавлен к общему счету опыта, полученного вами по окончании матча. Когда вы получаете бонус, вы увидите значок Nice! (Отлично!).



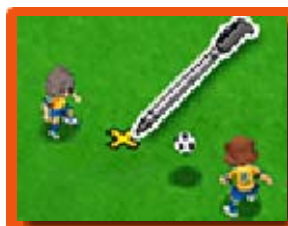
Коснитесь игрока и проведите стилус по сенсорному дисплею. Игрок будет двигаться по начерченной траектории.



- ◆ Даже если вы не укажете для них траекторию движения, ваши игроки все равно будут двигаться по полю в зависимости от ситуации.

### Передача мяча

Когда один из ваших игроков владеет мячом, коснитесь другого игрока, чтобы сделать ему пас, или коснитесь любой точки на поле, чтобы отправить туда мяч. Если мяч окажется недалеко от вашего игрока, он кинется вперед, чтобы завладеть им.



### ⚡ Пас с подрезкой

Коснитесь и удерживайте стилус на точке, куда вы хотите отправить мяч, а потом отпустите стилус, чтобы выполнить пас с подрезкой.

## Офсайд

Если в момент передачи паса между принимающим игроком и воротами соперников находятся менее двух игроков команды соперников (с учетом вратаря), присуждается положение «вне игры» (офсайд).

## Защита

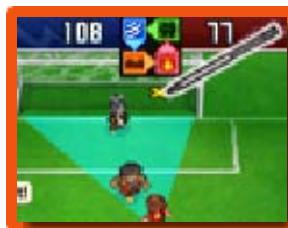
Если вы коснетесь игрока команды соперников, владеющего мячом, между ним и ближайшими к нему игроками вашей команды появятся красные линии. При этом игроки вашей команды побегут в сторону этого игрока и попытаются отобрать мяч.





## 25 Удары по воротам

Когда ваш игрок с мячом приблизится к воротам соперников, коснитесь ворот на сенсорном дисплее, чтобы попытаться забить гол. Выберите тип удара, затем выберите силу удара и подтвердите выбор, коснувшись ОК (подтвердить). Вы также можете выполнить особый прием (см. стр. 27), коснувшись значка в виде молнии вместо выбора типа удара.




### Прямой удар

Если игрок вашей команды находится перед воротами соперников, коснитесь их непосредственно перед тем, как он получит пас, чтобы выполнить прямой удар по воротам. Такие удары имеют более высокий шанс успеха.


### Цепь ударов

Если при ударе по воротам на пути мяча окажется игрок, владеющий особым приемом с пометкой «С», он может применить этот прием и усилить удар.

### Дальний удар

Коснувшись значка  или переместив камеру обзора и

коснувшись ворот соперников, вы можете нанести удар по воротам, даже если ваш игрок находится далеко от них. Выполняя дальний удар, вы можете также применить особые приемы с пометкой «L».

- ◆ Учтите, что значок  недоступен во время футбольных дуэлей.

### Перехват удара по воротам


Если вблизи траектории летящего в ворота мяча находится игрок, владеющий особым приемом с пометкой «В», он может попытаться с помощью этого приема перехватить мяч.



Когда два соперника сталкиваются в борьбе за мяч, происходит игровой поединок. Выберите, какой прием вы желаете применить. В результате поединка мяч останется во владении победившего игрока.



### 1 Информация об игроках

Здесь показаны FP, TP и стихии (см. стр. 33) участвующих в поединке игроков. Игрок, владеющий мячом в начале поединка, отмечен значком .

### 2 Формула

Значение этого показателя рассчитывается с учетом параметров игрока (см. стр. 32) и его стихии. Чем выше значение, тем выше шанс на успех.

### ③ Приемы

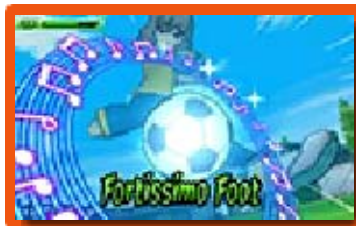
При использовании приема слева риск нарушить правила будет ниже, но и шанс победить в поединке будет меньше. Прием справа более рискованный, но зато предлагает более высокий шанс успеха. Коснувшись значка с молнией, вы сможете выполнить особый прием игрока (см. стр. 27).

### ④ Схема соотношения стихий

Здесь показано взаимоотношение стихий — воздух, земля, огонь и дерево.



Выполняя удар, защищая ворота или вступив в поединок, вы можете потратить ТР и выполнить особый прием, коснувшись значка с молнией. Выберите прием, наиболее подходящий для данной ситуации.



- ◆ Иногда особые приемы могут не получиться. В этом случае игрок потеряет лишь небольшое количество ТР.
- ◆ Если ваш игрок и игрок команды соперников выполняют особые приемы одновременно, для выяснения победителя будут учтены параметры игрока и мощность приема. Выполнен будет только прием победителя.

### Виды особых приемов

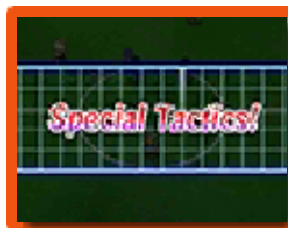
Существует пять видов особых приемов, каждый из которых имеет свое предназначение. Приемы Shot (удар по воротам), Drib (дриблинг), Block (отбор мяча) и Save (защита ворот) можно применить в соответствующих ситуациях, а приемы, обозначенные как Skill (навык), автоматически улучшают какой-нибудь аспект игры данного игрока.

## Развитие особых приемов

Если особый прием успешно применить во время матчей или дуэлей определенное количество раз, рядом с названием появится пометка, например V2, L5 и т.п., указывающая на то, что прием стал более мощным.



Коснувшись значка **T**, вы сможете применить особую тактику, потратив определенное количество ТТР (командных очков мастерства). Вы сможете выбрать, какую тактику вы желаете применить.




- ◆ Если ваша команда и команда соперников попытается применить особые тактики одновременно, победитель будет определен с учетом общей суммы параметров игроков в каждой команде, а также мощности выбранной тактики. Выполнена будет только особая тактика победившей команды.
- ◆ После использования этой опции, когда матч возобновится, значок особой тактики станет временно недоступным.

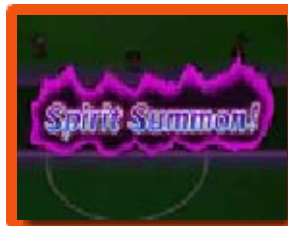
### Виды особых тактик


Существует три вида особых тактик — Attack (нападение), Defence (защита) и Other (другое). Каждый вид может быть использован в соответствующих ситуациях.



Коснувшись

значка , вы можете активировать боевой дух одного из ваших игроков. Вы сможете выбрать боевой дух из списка доступных.

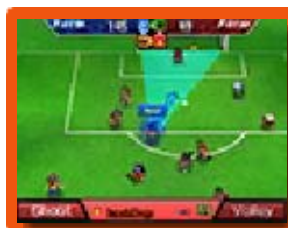


- ◆ Во время матчей у вас могут быть активированы до трех боевых духов одновременно.
- ◆ После активации боевого духа, когда матч возобновится, значок  станет временно недоступным.

### Эффекты боевых духов

После активации боевого духа игрока значительно повысятся его шансы при выполнении

ударов по воротам и в игровых поединках. Кроме того, игрок получит доступ к мощному приему своего боевого духа. Пока его дух присутствует на поле, обычные приемы игрока изменятся, а особые приемы будут недоступны.



Когда на поле присутствует его боевой дух, для выполнения обычных приемов и особого приема духа, а также в поединках духов игрок будет тратить Fighting



Spirit Points (FSP, очки боевого духа).

Когда очки боевого духа иссякнут, он исчезнет. После того, как его боевой дух исчезнет, игрок потеряет значительное количество FP, поэтому будьте осторожны.

## Поединки боевых духов

Если два игрока, у которых активированы боевые духи, сойдутся на поле в борьбе за мяч, произойдет поединок боевых духов.

Как и в обычных игровых поединках, во время поединка боевых духов игроки должны выбрать прием. Если вы желаете завладеть или сохранить владение мячом, выберите STEAL (отобрать мяч) или KEEP (удерживать мяч). Если же ваша главная цель — сохранить свои FSP и истощить FSP соперника, выберите ATTACK (атаковать). В зависимости от ситуации, вам также может быть доступен особый прием боевого духа.



FSP

## Командный дух

После того, как боевой дух истощится и исчезнет, его можно вызвать снова, объединив ТР всех остальных игроков команды.

- ◆ Командное вызывание боевого духа станет доступным по мере продвижения по сюжету.

## Развитие боевых духов

Боевые духи могут стать сильнее, если их часто использовать. Символ напротив имени духа обозначает его уровень.



## 30 Тайм-аут

Коснувшись значка 🖱️, вы можете приостановить игру, чтобы воспользоваться опциями Items (предметы) и Formation (построение). Чтобы продолжить игру, коснитесь BACK TO MATCH (вернуться к игре).



- ◆ После использования тайм-аута, когда игра возобновится, этот значок станет временно недоступным.



## 31 После матча

После окончания матча будут показаны его результат и статистика. Коснитесь ОК, чтобы продолжить.

### Экран итогов

Если вы выиграли матч, ваши игроки получают очки опыта, а также очки престижа и очки дружбы и, возможно, предметы.



#### 1 Участвовавшие в матче игроки

Шкала каждого игрока отображает его опыт. Когда она заполнится, уровень игрока повысится и он станет сильнее.

#### 2 Очки опыта

Если вы одержали победу, вы получите Victory Points (очки за победу) и Nice Play Bonus (бонус отличной игры) (см. стр. 23), которые в сумме дадут вам Total Experience (итоговый опыт).

#### 3 Prestige (очки престижа) и

## Friendship (очки дружбы)

### 4 Полученные в награду предметы

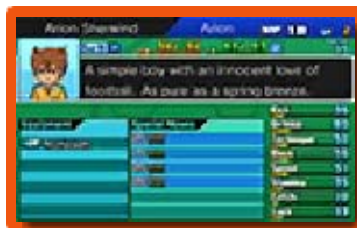
#### Пенальти

Если команда нарушила правила в своей штрафной площадке, назначается пенальти. Серия пенальти также используется для выяснения победителя, если матч заканчивается равным счетом.

Коснитесь части ворот, куда желаете направить удар или которую желаете защитить. Для послематчевых пенальти можно усилить удар или защиту, коснувшись CHARGE (усилить) и поставив его на On (вкл.). Эту опцию можно использовать до трех раз в течение одной серии пенальти.



У каждого игрока есть восемь параметров. С опытом и повышением уровня, параметры будут расти и игроки будут играть все лучше.



### ◆ Описание параметров

Kick (удар)	Умение наносить удары по воротам.
Dribble (дриблинг)	Умение вести и удерживать мяч.
Technique (мастерство)	Умение выполнять особые приемы.
Block (отбор мяча)	Умение перехватить удар противника или отобрать мяч.
Speed (скорость)	Чем выше этот параметр, тем быстрее игрок передвигается по полю.
Stamina (выносливость)	Чем выше этот параметр, тем медленнее будут тратиться FP игрока.

Catch  
(прием  
мяча)

Умение защитить  
ворота или принять  
пас.

Luck  
(удача)

Чем выше этот  
параметр, тем выше  
шанс критического  
успеха (при котором  
особый прием  
усиливается).



Все игроки и особые приемы связаны с одной из четырех стихий. Взаимоотношение между стихиями можно увидеть в следующей схеме.



### Стихии и игровые поединки

Стихии влияют на игровые поединки.

Кроме того, если поблизости находится еще один игрок той же стихии, эффект стихии будет удвоен и шанс успеха увеличится. Если же рядом находятся три игрока одной стихии, эффект утраивается и шанс успеха в поединке будет еще выше.

### Стихии и особые приемы

Мощность особого приема увеличится, если его стихия совпадает со стихией использующего его игрока.





Ниже перечислены способы освоения особых приемов.

### Повышение уровня

Достигнув определенного уровня, игрок сможет освоить новый особый прием.

### Руководства особых приемов

Вы можете заполучить руководства в специальных магазинах и т.д. Чтобы воспользоваться руководством, выберите SPECIAL MOVES / FIGHTING SPIRITS (особые приемы / боевые духи) в главном меню.

- ◆ Руководство можно использовать только один раз.



## 35 Построения

Чтобы открыть экран Formations (построения), выберите TACTICS (тактика) в главном меню, а затем выберите FORMATIONS (построения), или выберите MENU (меню) на экране начала матча или во время тайм-аута, а затем выберите FORMATION (построение).

Вы можете изменять позиции игроков на поле, касаясь и перетаскивая их или нажав **A** и выбрав новую позицию с помощью **○** или **+**.

◆ Вы не можете менять позиции игроков во время тайм-аута.







### 1 Тип команды

Здесь вы можете выбрать команду, для которой вы хотите изменить построение — Story (команда основного сюжета), Battle (команда для футбольных дуэлей) и несколько команд для игры в многопользовательском режиме.

## ② Игроки и их позиции

Коснитесь игрока, чтобы посмотреть информацию о нем на верхнем экране. Цвет рамки вокруг изображения игрока указывает на его позицию на поле.

-  Нападающий (FW)
-  Полузащитник (MF)
-  Защитник (DF)
-  Вратарь (GK)

## ③ ТТР



Это очки, которые тратятся на выполнение особых тактик (см. стр. 28).

## ④ Bench (скамья запасных)

Игроки на вашей скамье запасных.

## ⑤ Coach (тренер)

Здесь вы можете посмотреть или сменить тренера команды. Тренер может повлиять на параметры игроков.

- ◆ Игроки и тренеры могут иметь совместимость или несовместимость. Игроки, чьи параметры повышаются под руководством данного тренера, отмечены значком  , а игроки, чьи параметры снижаются под его влиянием, отмечены значком .
- ◆ Тренера команды основного сюжета можно сменить только после окончания основного сюжета игры.

## ⑥ Formation (построение)

Здесь вы можете изменить схему построения команды.

## ⑦ Special Tactics (особые тактики)

Коснитесь этого значка или нажмите ⊗, чтобы посмотреть доступные для этой команды особые тактики.



В специальных местах тренировок вы можете улучшить параметры ваших игроков, потратив очки престижа. Каждое место тренировки предназначено для тренировки определенного параметра.


- ◆ Вы не можете использовать места тренировок, не имеющие светящегося круга у основания.

### Использование тренировок

Воспользовавшись местом тренировок и выбрав игрока, которого вы хотите тренировать, коснитесь START! (Начать!) или нажмите **A**, чтобы раскрутить барабан. Насколько увеличится параметр в результате тренировки, зависит от результата на барабане, когда вы его остановите.

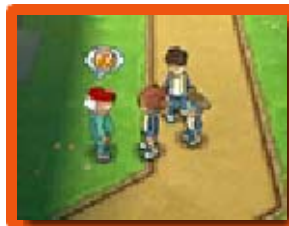


- ◆ Тренировки имеют предел, после достижения которого при каждом последующем повышении параметров будет понижен противоположный параметр. У разных игроков противоположными могут являться разные параметры.
- ◆ Если тренировать одного игрока снова и снова, каждый раз количество необходимых очков

- престижа будет увеличиваться.
- ◆ Значок  означает, что игрок достиг максимального уровня и максимального значения одного из параметров.



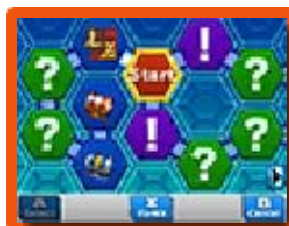
Поговорив с Mr Veteran (Ветеран) или другим персонажем,





отмеченным таким же значком, вы сможете сразиться с разными командами.

### Выбор соперников

Выберите команду соперников на плане маршрута. Знаком вопроса отмечены команды, которых вы



еще не достигли, двигаясь по маршруту. Чтобы вызвать на матч команды, помеченные восклицательным знаком, вам придется выполнить определенные требования в основном сюжете игры. Команды, над которыми вы уже одержали победу на маршруте, будут помечены рангом (S, A или B), а команды, с которыми вы играли, но не победили, будут помечены значком . Побеждайте команды на маршруте, чтобы получить доступ к сундукам с призами.

Совместная  
многопользователь-  
ская игра  
(Локальная игра) 

Чтобы сыграть матч совместно с



одним или несколькими (до трех) другими игроками в режиме локальной игры, выберите на маршруте соперника, а затем выберите свою команду из списка Multiplayer (многопользовательская игра).

Условия игры и установка связи в основном такие же, как для других матчей в беспроводном режиме (см. стр. 39-41). Игрок, задействовавший многопользовательскую игру, станет инициатором игры. Остальные игроки могут присоединиться в качестве участников, выбрав на начальном экране CONNECT (связь), а затем MATCH (матч).

 **Вам понадобятся:**

- по одной системе Nintendo 3DS у каждого игрока;
- по одному экземпляру программы у каждого игрока.



Поговорив с коллекционерами карточек PalPack и следуя приведенным ниже указаниям, вы сможете завербовать в вашу команду новых игроков.

### 1. Приобретите карточку PalPack

Сначала поговорите с коллекционером карточек PalPack и выберите VIEW DECK (посмотреть коллекцию), чтобы посмотреть карточки игроков, которые вы можете приобрести в обмен на очки дружбы.



### 2. Ознакомьтесь с условиями

На верхнем экране вы можете ознакомиться с условиями вербовки каждого игрока. Для того, чтобы завербовать игрока, вам может потребоваться приобрести некий предмет, сделать фотографию, найти тему для беседы или выполнить какие-нибудь другие условия.



### 3. Выполните условия

Выполнив условия на карточке,

поговорите с любым коллекционером карточек PalPack и выберите INVITE (пригласить), чтобы пригласить игрока в вашу команду.

### **Вербовка после дуэлей**

Иногда новый игрок попросит взять его в вашу команду после того, как вы победили его команду в футбольной дуэли.



## Матчи

### (Локальная игра)

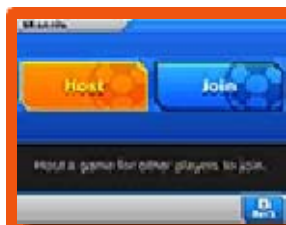
На начальном экране выберите CONNECT (связь), загрузите сохраненную игру, а затем выберите MATCH (матч), чтобы вызвать на матч до трех других пользователей в режиме локальной игры.

## Меню матчей

Сначала выберите HOST (начать игру) или JOIN

(присоединиться к игре), затем

выберите команду, которую хотите использовать в матче. Вы можете изменить свои команды в разделе Connect Settings (настройки связи) (см. стр. 46).



Host  
(начать  
игру)

Начав игру, вы становитесь инициатором и можете пригласить других присоединиться. Когда другие участники присоединились, коснитесь SELECT (выбрать).

Join (присоединиться к игре)

Присоединитесь к игре в качестве участника. После поиска инициаторов, выберите матч, к которому желаете присоединиться.

 **Вам понадобятся:**

- по одной системе Nintendo 3DS у каждого игрока;
- по одному экземпляру программы у каждого игрока.



Если в матче принимают участие три или четыре пользователя, игра автоматически переходит к этапу настроек после того, как все игроки присоединятся.

Если вы играете матч один на один, инициатор игры может выбрать SETTINGS (настройки) и изменить настройки матча или сразу выбрать START MATCH (начать матч).


Матч начнется, как только будут установлены условия и поле для игры.

- ◆ Доступные настройки зависят от числа участников и их выбора команды.

### 1. Выберите команду

Выберите, на чей стороне вы хотите играть. Если одну из сторон не выбрал никто из участников, ее будет отыгрывать компьютер.

### 2. Выберите игроков

Выберите игроков, которые будут участвовать в матче. Выбранные игроки будут отмечены значком  .

### 3. Построение

Лидер команды (инициатор игры или первый игрок, присоединившийся к команде

соперников) может выбрать схему построения команды.

#### 4. Выберите команду соперников

Если сторона соперников управляется компьютером, инициатор игры может выбрать команду.

#### 5. Выберите форму

Лидер команды может выбрать форму, которую игроки будут носить во время матча.

#### 6. Установите условия игры

Инициатор игры может установить продолжительность матча, а также наличие или отсутствие дополнительного времени и послематчевых пенальти. Вы можете выбрать один из готовых вариантов условий (А, В или С) или скомбинировать их по желанию.

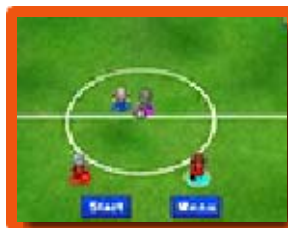
#### 7. Выберите стадион

Инициатор игры может выбрать футбольное поле для проведения матча.



## 41 Правила матчей

Во время матча вы сможете управлять только своими игроками, которых вы добавили в команду.



Игроки на поле будут подсвечены цветами своего владельца (● P1 ● P2 ● P3 ● P4), а подчиненные вам игроки будут еще и обведены белой линией. Управление и экран в целом не отличаются от обычных матчей (см. стр. 23-30).

### Особые правила для беспроводных матчей

- Только лидер команды может объявить тайм-аут.
- Когда несколько игроков находятся в положении, подходящем для выполнения цепи ударов или перехвата удара по воротам, особый прием сможет выполнить только ближайший игрок.

### После матча

После окончания матча вы увидите его результаты. Вам также будет предложено сохранить игру.

- ◆ После сохранения победа в матче отразится в подразделе Play Records (статистика) (см. стр. 18) раздела Info (информация) в главном меню

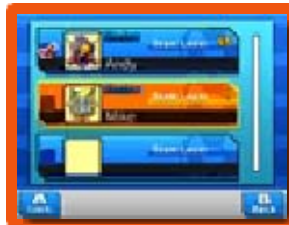


ОСНОВНОЙ ИГРЫ.



## Вызовы StreetPass (StreetPass)

На начальном экране выберите CONNECT (связь), загрузите сохраненную игру, а затем выберите STREETPASS CHALLENGE (вызов StreetPass), чтобы загрузить информацию о командах других пользователей и сразиться с ними через StreetPass.



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

## Бросить вызов

Выберите ISSUE A CHALLENGE (бросить вызов), чтобы включить StreetPass и выбрать команду.

### Change Team (сменить команду)

Здесь вы можете выбрать команду, которая бросит вызов от вашего имени. Вы можете изменить состав команд в разделе Connect Settings (настройки связи) (см. стр. 46). Выбрав ISSUE A PREVIOUSLY RECEIVED CHALLENGE (бросить ранее полученный вызов), вы можете отправить вместо своей

команды команду, загруженную ранее через StreetPass.

### Activate StreetPass

 (включить StreetPass)

Коснитесь этой опции, чтобы включить StreetPass для этой программы на вашей системе Nintendo 3DS и начать использовать вызовы StreetPass.


### Deactivate StreetPass

 (выключить StreetPass)

Коснитесь этой опции, чтобы выключить StreetPass для этой программы на вашей системе Nintendo 3DS.

## Посмотреть полученные вызовы

Выберите VIEW RECEIVED CHALLENGES (посмотреть полученные вызовы), чтобы просмотреть вызовы, полученные вами через StreetPass.


Вы можете сохранить до десяти вызовов одновременно. После этого новые вызовы будут заменять самые старые. Чтобы не потерять интересующий вас вызов, выберите его в списке, а затем коснитесь LOCK (закрепить) или нажмите .

## Принять вызов

Выберите TAKE UP A CHALLENGE (принять вызов), чтобы сразиться с

командами, которые бросили вам вызов через StreetPass.

За победу вы получите разные предметы. Некоторые предметы доступны только в Inazuma Eleven Go: Light или в Inazuma Eleven Go: Shadow. Таким образом вы можете получить даже очень редкие предметы.

- ◆ Вызовы, которые вы успешно приняли, будут помечены рангом (S, A или B) в зависимости от результата матча. Проигранные и закончившиеся вничью матчи будут отмечены значком .



## Обмен (Локальная игра)

На начальном экране выберите CONNECT (связь), загрузите сохраненную игру, а затем выберите TRADE (обмен), чтобы установить соединение в режиме локальной игры и обменяться игроками.

◆ Некоторых игроков обменять невозможно.

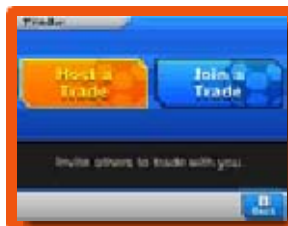
### Вам понадобятся:

- по одной системе Nintendo 3DS у каждого игрока;
- по одному экземпляру программы у каждого игрока.

## Процесс обмена

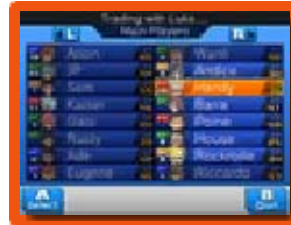
### 1. Начните обмен

Один пользователь должен выбрать HOST A TRADE (инициировать обмен), после чего другой пользователь может выбрать JOIN A TRADE (вступить в обмен).



### 2. Выберите игроков

Установив соединение, выберите из своей команды игрока, которого вы хотите обменять.



### 3. Очки дружбы

После того, как оба участника обмена выберут игроков, произойдет обмен. Учтите, что для обмена оба пользователя должны потратить очки дружбы.



Эта программа поддерживает сеть Nintendo Network™.

### Загружаемый контент (Интернет)

На начальном экране выберите CONNECT (связь), загрузите сохраненную игру, а затем выберите DOWNLOAD (загружаемый контент), чтобы подключиться к Интернету и загрузить новые предметы, игроков, которых можно будет завербовать, и многое другое.

### Загрузка из Интернета

Вы сможете загрузить новые предметы и игроков из Интернета в течение ограниченного периода после даты выпуска игры.

После загрузки и сохранения контента, вы можете увидеть подробности в iNattr (см. стр. 18) в основной игре.

Загруженные предметы доступны в школьном магазине, а загруженные игроки будут доступны через специальных коллекционеров карточек PalPack.

- ◆ 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.





## Уведомления

(SpotPass™)  

Эта программа поддерживает функцию SpotPass.

На начальном экране выберите CONNECT (связь), загрузите сохраненную игру, а затем выберите TURN ON NOTIFICATIONS (включить уведомления), чтобы включить SpotPass для этой программы. После включения SpotPass ваша система, находясь в режиме ожидания, будет автоматически подключаться к совместимым точкам доступа к Интернету и получать уведомления, даже когда вы не используете эту программу.

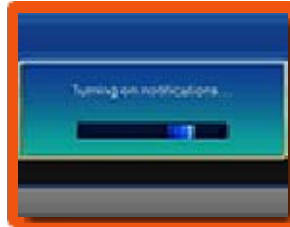
Для использования SpotPass вы должны сначала:

- принять соглашение о пользовании сервисами Nintendo 3DS и политику конфиденциальности;
- установить подключение к Интернету;
- вставить карту SD в систему Nintendo 3DS.

Дополнительную информацию см. в руководстве пользователя.

## Процедура включения

Внимательно прочитайте предупреждение, затем включите SpotPass,



коснувшись YES (да).  
Дополнительные данные будут сохранены на карте SD.

## Выключение SpotPass

На начальном экране выберите CONNECT (связь), загрузите сохраненную игру, а затем выберите TURN OFF NOTIFICATIONS (выключить уведомления), чтобы выключить уведомления SpotPass для этой программы. Прочитайте предупреждение и выберите YES (да).



На начальном экране выберите CONNECT (связь), загрузите сохраненную игру, а затем выберите CONNECT SETTINGS (настройки связи), чтобы изменить настройки для игры в беспроводном режиме.

### Write message

Опция Write message (написать сообщение) позволит вам составить сообщение, которое получат другие игроки через StreetPass (см. стр. 42). Сообщение может содержать до 16 знаков.

### Team management

Опция Team management (управление командой) позволит вам настроить команду для игры в беспроводном режиме. Эта функция работает точно так же, как раздел Tactics (тактика) в основной игре (см. стр. 16).

### Change team name

Опция Change team name (изменить название команды) позволит вам изменить название вашей команды. Название может содержать до одиннадцати знаков.

### Match settings

Опция Match settings (настройки

матча) позволит вам выбрать форму и эмблему команды. Здесь же можно выбрать стадион, команду компьютера, а также условия игры для игр в беспроводном режиме.



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

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