

1 Salute e sicurezza

Introduzione

2 Il gioco

3 Comandi

4 Prima di iniziare

5 Per iniziare

6 Come salvare

Modalità Storia

7 Cominciare a giocare

8 Schermo della macchina

9 Il diario viola

10 Affrontare gli spiriti

Macchina fotografica

11 Istruzioni

Libretto stregato

12 Istruzioni

Varie

13 Informazioni sul copyright

Servizio informazioni

14 Come contattarci

Grazie per aver scelto
SPIRIT CAMERA™: LE MEMORIE
MALEDETTE per Nintendo 3DS™.

Questo software può essere
utilizzato esclusivamente con la
versione europea/australiana della
console Nintendo 3DS.



Prima di utilizzare questo software,
leggi attentamente il presente
manuale. Se il software viene usato
da bambini piccoli, è necessario che
un adulto legga e spieghi loro
questo documento.

Consulta anche il manuale di
istruzioni della console
Nintendo 3DS per maggiori
informazioni e consigli su come
ottimizzare l'utilizzo del software.

Informazioni per la salute e la sicurezza

IMPORTANTE

Prima di usare questo software, leggi
attentamente le Informazioni per la
salute e la sicurezza che si trovano
nel menu HOME.

Per accedere alle suddette
informazioni, tocca l'icona  nel
menu HOME e successivamente
AVVIA. Leggi attentamente tutte le
sezioni. Quando hai finito, premi
 HOME per tornare al menu HOME.

Leggi attentamente anche il manuale

di istruzioni della console, in particolar modo la sezione Informazioni per la salute e la sicurezza, prima di usare i software per Nintendo 3DS.

Per informazioni sulle precauzioni relative alla comunicazione wireless e al gioco online, consulta la sezione Informazioni per la salute e la sicurezza del manuale di istruzioni della console.

Selezione della lingua

La lingua del software dipende da quella impostata nella console. Questo software ti permette di scegliere fra cinque lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo e italiano. Se la console Nintendo 3DS è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del software. Se, invece, la console è impostata su un'altra lingua, la lingua del software sarà l'inglese. Per maggiori informazioni su come cambiare la lingua, consulta la sezione Impostazioni della console nel manuale di istruzioni della console.

Il titolo presente nella scheda per Nintendo 3DS è differente dal titolo italiano perché questa scheda è utilizzata in tutta Europa.

Classificazione per età

Per informazioni sul sistema di classificazione per età per questo o

per altri software, visita il sito del sistema di classificazione in vigore nella tua regione.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Germania):
www.usk.de

COB (Australia):
www.classification.gov.au

OFLC (Nuova Zelanda):
www.censorship.govt.nz

Avvertenze generali

Con il download o l'utilizzo di questo software (inclusi la documentazione o i contenuti digitali scaricati o utilizzati unitamente a questo software) e, se necessario, dopo aver eseguito il pagamento, si acquisisce una licenza d'uso personale, non esclusiva e revocabile per l'uso del software con la propria console Nintendo 3DS. L'uso del software è soggetto all'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy, che comprende il Codice di Condotta del Nintendo 3DS.

Sono proibite la riproduzione e/o la distribuzione non autorizzate. La console Nintendo 3DS e questo software non sono destinati all'uso con dispositivi non autorizzati o accessori non dati in licenza da

Nintendo. Tale uso potrebbe essere illegale, rende nulla la garanzia e rappresenta una violazione dell'Accordo per l'utilizzo.

Inoltre, tale utilizzo potrebbe arrecare danni a te o ad altri, impedire il corretto funzionamento della console Nintendo 3DS e/o provocare danni alla console Nintendo 3DS e ai relativi servizi.

Nintendo (così come i suoi licenziatari e distributori ufficiali) non è responsabile per nessun danno o perdita causati dall'uso di tali dispositivi o accessori non dati in licenza da Nintendo.

Questo software, il manuale o altro materiale scritto che accompagna il software sono protetti dalle leggi nazionali e internazionali sulla proprietà intellettuale. Possedere questo documento non fornisce alcuna licenza o alcun diritto di proprietà su di esso o su altri documenti.

Nintendo rispetta la proprietà intellettuale altrui e richiede ai provider di contenuti per software Nintendo 3DS di fare altrettanto. In accordo con quanto stabilito dal Digital Millennium Act negli Stati Uniti, dalla Direttiva relativa al commercio elettronico nell'Unione Europea e da altre leggi pertinenti, Nintendo ha adottato la politica di rimozione, nel caso se ne presenti la necessità e a sua sola discrezione,

di qualsiasi software Nintendo 3DS che violi i diritti sulla proprietà intellettuale di chiunque. Se pensi che i tuoi diritti legati alla proprietà intellettuale siano stati violati, visita il sito Internet riportato di seguito per maggiori informazioni sulla nostra policy e per capire quali sono i tuoi diritti in merito:

ippolicy.nintendo-europe.com

Gli utenti di Australia e Nuova Zelanda sono pregati di consultare il sito:

support.nintendo.com

©2012 Nintendo / TECMO KOEI
GAMES Co., Ltd

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

CTR-P-ALCP-EUR

Cos'è SPIRIT CAMERA: LE MEMORIE MALEDETTE?







SPIRIT CAMERA: LE MEMORIE MALEDETTE si gioca sfruttando gli obiettivi del Nintendo 3DS per guardarsi attorno e il libretto RA allegato.






Il gioco richiede l'uso degli obiettivi del Nintendo 3DS per guardarsi attorno e del libretto RA per andare avanti nella storia. Alcune sezioni saranno navigabili tramite i pulsanti.

Nota: alcune delle azioni relative ai pulsanti possono essere eseguite anche toccando le icone corrispondenti sul touch screen.

Comandi di base

Seleziona	
OK/Salta messaggio	
Annulla/Indietro	
Gira pagina	
Alterna le informazioni sul touch screen	
Scatta una foto	 / 
Accedi al menu di pausa	 / 
Accedi al menu HOME	

Comandi per Project Zero: il diario viola

Parla	
Cambia la lente	
Accedi al menu	

Modalità riposo

Chiudi la console Nintendo 3DS durante il gioco per attivare la modalità riposo e ridurre notevolmente il consumo della batteria. Riapri la console per riprendere il gioco.

Prima di iniziare a giocare a SPIRIT CAMERA: LE MEMORIE MALEDETTE, leggi le istruzioni che seguono.

- Posiziona il libretto RA su una superficie piana e ben illuminata.
- La console potrebbe non riconoscere le pagine del libretto RA se sono girate, piegate o sporche. Assicurati che le pagine del libretto RA che stai utilizzando siano ben distese e pulite.
- Non esporre il libretto RA alla luce diretta, questo potrebbe compromettere il suo corretto riconoscimento da parte degli obiettivi esterni.
- Per usare questo software, dovrai muovere la console Nintendo 3DS. Assicurati di avere abbastanza spazio intorno a te e afferra saldamente la console con entrambe le mani. Non prendere queste precauzioni potrebbe causare danni alle persone e agli oggetti intorno a te.
- L'audio di questo gioco è in modalità surround. Anche se le impostazioni audio del Nintendo 3DS scelte sono quelle mono o stereo, durante il gioco il

suono verrà comunque riprodotto
in modalità surround.

Schermo di selezione della modalità

Lo schermo del titolo apparirà appena inizierai il gioco. Premi **A** o tocca il touch screen per accedere allo schermo di selezione della modalità.



- Project Zero:
il diario viola (pag. 7)
- Macchina fotografica (pag. 11)
- Libretto stregato (pag. 12)
- Test della RA
Una guida all'uso del libretto RA.
- Impostazioni
Cambia le impostazioni.
- Cambia lingua dell'audio
Scegli la lingua dell'audio tra
INGLESE o GIAPPONESE.

Calibrazione sensore di rotazione

Il sensore di rotazione si calibrerà appena inizierai una partita. Appoggia il Nintendo 3DS su un tavolo o un'altra superficie piana e attendi qualche secondo. Quando il sensore sarà calibrato, premi **A**.

Nota: seleziona CALIBRAZIONE SENSORE DI ROTAZIONE dalle Impostazioni per calibrare il sensore in qualsiasi momento.



Salvataggio

Durante la storia, i tuoi progressi verranno salvati automaticamente (salvataggio automatico) quando raggiungerai determinati punti. Durante un salvataggio automatico apparirà la scritta "Salvataggio in corso". Quando scatti una fotografia a uno spirito (pag. 11), potrai salvare la foto su una scheda SD. La scheda SD deve essere inserita nella console Nintendo 3DS prima di iniziare a giocare.

Nota: se non ci sarà abbastanza spazio sulla scheda SD, le fotografie non verranno salvate.

Cancellare i dati di salvataggio

Se selezioni L'INIZIO da Project Zero: il diario viola (pag. 7), verranno sovrascritti i tuoi progressi. Inoltre, qualunque fotografia può essere cancellata usando la Fotocamera Nintendo 3DS, accessibile dal menu HOME.

Eliminare tutti i dati di salvataggio

I dati di salvataggio esistenti possono essere cancellati, dopo aver selezionato l'icona SPIRIT CAMERA: LE MEMORIE MALEDETTE dal menu HOME, tenendo premuti

contemporaneamente (A)+(B)+(X)+(Y).

Nota: ricorda che una volta cancellati o sovrascritti, i dati di salvataggio non possono essere recuperati.

Precauzioni sul salvataggio

- Non spegnere e accendere la console ripetutamente, non estrarre la scheda di gioco/la scheda SD e fai attenzione a non impartire comandi errati (per esempio riavviando la console) durante il salvataggio. Non lasciare che sui terminali si accumulino sporco. Questi comportamenti potrebbero causare la perdita di dati.
- Non usare accessori o software per modificare i dati di salvataggio, poiché ciò potrebbe rendere impossibile il proseguimento del gioco o provocare la perdita di dati salvati. Qualsiasi modifica ai dati è permanente, pertanto fai attenzione.

Seleziona PROJECT ZERO: IL DIARIO VIOLA dallo schermo di selezione della modalità per immergerti nella storia del diario viola maledetto. Potrai iniziare la partita dal menu successivo.

L'inizio

Comincia la storia dall'inizio. Per iniziare, dovrai salvare una foto del tuo volto, scattata tramite l'obiettivo interno, che verrà poi usata durante il gioco. Cancellando i dati di salvataggio, cancellerai anche la foto del tuo volto.



Continua

Continua dal tuo ultimo salvataggio.

Selezione scena

Gioca nuovamente una scena da PROJECT ZERO: IL DIARIO VIOLA che hai già completato durante una partita.

???????

Questa parte si sbloccherà una volta che avrai completato PROJECT ZERO: IL DIARIO VIOLA.

Schermo di gioco

Lo schermo 3D mostra ciò che ti circonda attraverso gli obiettivi esterni e il touch screen i messaggi e le informazioni.



① Luce

Questa lampeggerà quando rileverà uno spirito.

② Icone

Sono di quattro tipi.



Appare quando devi controllare una pagina del libretto RA.



Appare quando devi guardarti attorno muovendo il Nintendo 3DS.



Appare quando devi parlare con qualcuno.



Appare quando devi compiere qualche azione per risolvere un enigma.

③ Lente in uso

④ Finestra di suggerimento

Qui verranno mostrati i suggerimenti su come avanzare nella storia.

⑤ Pulsante "parla"

Premi questo pulsante quando vedi qualcuno con cui puoi parlare.

⑥ Pulsante del menu

Accedi alle informazioni e impostazioni.

Lo schermo del menu



Informazioni

Consulta le voci e i documenti che hai trovato e la guida.



Impostazioni


Cambia le impostazioni.



Pausa

Premi **START** o **SELECT** per accedere al menu di pausa.

Esaminare il diario viola

Quando appare , esamina il diario viola tramite gli obiettivi esterni del Nintendo 3DS.

Trovare una pagina

Osserva le pagine del diario viola attraverso gli obiettivi esterni e scopri qual è quella che provoca una reazione.



Allineare i cerchi

Allinea i due cerchi muovendo il Nintendo 3DS. Quando saranno correttamente allineati, si illumineranno e succederà qualcosa.




Cerchi


Enigmi nascosti

Se i cerchi continuano a lampeggiare, significa che è necessaria un'altra azione. Sfrutta i suggerimenti che vengono forniti come aiuto.

Guardarsi attorno


Quando appare , guardati attorno muovendo il Nintendo 3DS.

Parla

Se incontri qualcuno, puoi rivolgergli la parola. Premi **A** o tocca il touch screen quando appare .



Cambia lente

Quando esamini il libretto RA o ciò che ti circonda, a volte la macchina fotografica potrebbe reagire in modo strano. In quel caso, puoi cambiare lente usando .

Sbloccherai lenti diverse via via che procedi nella storia.

10 Affrontare gli spiriti

Quando uno spirito attacca, apparirà lo schermo di combattimento.

Schermo di combattimento



① Barra energia spiriti

Questa barra diminuisce quando uno spirito subisce un danno. Vinci il combattimento quando arriva a zero.

② Segnalatore spiriti

Quando uno spirito è fuori dal tuo campo visivo, una freccia indica la sua posizione.

③ Mirino

Una volta che lo spirito è al centro di questo cerchio, può essere fotografato e subire dei danni.

④ Misuratore ricarica flash

Il misuratore ricarica flash si svuota quando scatti una fotografia. Puoi scattare un'altra foto solo quando è nuovamente pieno. Il misuratore impiega del tempo per ricaricarsi.

⑤ Barra salute

Questa barra si svuota quando ricevi danni causati dall'attacco di uno spirito. Quando arriva a zero, la partita finisce.

Fotografare gli spiriti

Per combattere userai principalmente la Lente Zero, ma in alcune circostanze particolari del gioco sono richieste altre lenti.

Centra lo spirito nel mirino e, per infliggergli un danno, scatta una foto quando il cerchio cambia colore.

Caricare

Quando centri uno spirito nel cerchio, l'indicatore di carica inizierà a lampeggiare, riempiendosi di potere spirituale. Più potere spirituale carichi, più danno infliggerai.

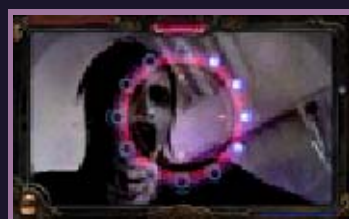
Nota: solo la Lente Zero può caricare il potere spirituale.



Indicatore
di carica

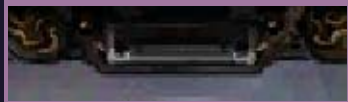
Fase otturatore

Se scatti una fotografia quando il cerchio è rosso, perderai questa occasione non potrai difenderti.

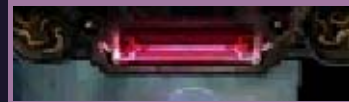


Trovare gli spiriti

Puoi avvalerti del segnalatore spiriti per determinare la direzione di uno spirito. Però qualche spirito può nascondersi ed eludere il segnalatore spiriti. Trovali usando la luce (pag. 8).



Se la luce è spenta non ci sono presenze di fronte a te...



... si accende quando c'è uno spirito.

La macchina fotografica usa le fotografie che scatti con la fotocamera del Nintendo 3DS.

Selezione modalità

Una volta selezionata **MACCHINA FOTOGRAFICA** dallo schermo di selezione modalità, saranno disponibili tre opzioni di gioco nel menu.

Nota: quando devi fotografare i volti puoi passare dagli obiettivi esterni a quello interno.

- **Fotografia di spiriti**
Scatta fotografie agli spiriti.
- **Diagnosi dell'anima**
Vedi chi perseguita te e chi ti circonda.
- **Esorcismi**
Affronta gli spiriti che emergono dalle foto dei volti della gente.

Scattare una fotografia

Scatta una fotografia alle persone e a ciò che ti circonda con **[L]**/**[R]**. Le foto che hai scattato nella modalità **Fotografia di spiriti** possono essere salvate su una scheda SD e visualizzate tramite la **Fotocamera Nintendo 3DS** a cui si accede dal menu **HOME**.





Usa la fotocamera del Nintendo 3DS con il libretto RA per osservare diversi fenomeni paranormali.

Scegliere un gioco

Seleziona LIBRETTO STREGATO dallo schermo di selezione modalità e scegli un gioco dal menu.



Più andrai avanti con i minigiochi, più ne verranno sbloccati.

- Quattro strane maschere
Segui gli sguardi irrequieti delle quattro maschere e rispondi alle domande che ti vengono poste.
- La bambola stregata
Memorizza la bambola che emerge dal libretto RA e usa la macchina fotografica per cercare attorno a te quella giusta.

Nota: saranno disponibili livelli più difficili man mano che procedi in questa modalità.

Powered by  mobiclip

[OpenCV]
License Agreement
For Open Source Computer Vision
Library

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

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

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

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

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

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

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

[Flann]
Software License Agreement (BSD License)

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

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

THE BSD LICENSE

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

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

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

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

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

[lapack]

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

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

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

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY
THE COPYRIGHT HOLDERS AND

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

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

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

1. Redistributions of source code

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

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

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

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

Per informazioni sui prodotti,
consulta il sito Nintendo all'indirizzo:
www.nintendo.com/countryselector

Per supporto tecnico e risoluzione
dei problemi, consulta il manuale di
istruzioni della console
Nintendo 3DS o il sito:
support.nintendo.com