

Nintendo Family Computer™

ГОРОДСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

КАСАНИЕ

ЗАГАДКА ТРЕУГОЛЬНИКА



© Мицуру Адати • Сёгакукан • Тохо • Асацу

Руководство пользователя

ТОНО

Товарные знаки «Family Computer» и «Famicom» принадлежат компании «Nintendo».

Оглавление

Сюжет.....	1
Как начать.....	4
Пароли	7
Игровой экран.....	10
Управление Тацуей и Кадзуей.....	12
Минами	15
Покупка предметов	16
Советы по игре.....	17

СЮЖЕТ

Однажды Минами решила отправиться за покупками, и как только она вышла из «Южного бриза» к ней стремительно прибежал пёс Панч. Он тянул её за рукав и не отпускал. Пока Минами размышляла, что же происходит, пёс привёл её к собачьей конуре.

Обычно возле неё с шумом резвились десять щенков, однако этим утром там царило молчание.



Озадаченная Минами заглянула в конуру и обнаружила, что щенков в ней не было. Оглядевшись, она заметила, что Панч с печалью смотрит в большую миску для корма.

Последовав его примеру, Минами обнаружила, что там зияла большая дыра.

Минами подумала: «Неужели щенки провалились туда? Да и куда же ведёт эта дыра?..»

Тем временем навстречу Минами вышли Тацуя и Кадзуя. Девушка рассказала им о произошедшем. Тацуя, с недоумением смотря на миску, никак не мог понять, что же не так. Затем он попытался поднять миску. Увидев это, Минами в спешке его остановила, так как ей подумалось, что дыра так может исчезнуть.



В итоге ребята решили, что так как щенки в таком возрасте имеют хороший аппетит, то, вероятно, они провалились, прыгнув в миску за кормом.

Панч с грустью наблюдал за тем, как они обсуждают дальнейшие действия. И, словно в ответ ему, троица переглянулась и прыгнула в большую дыру внутри миски.

Круглое святающееся основание миски сразу же сжалось до одной точки, а затем и вовсе исчезло.

И в этот момент... БАМ!!! Все трое шлёпнулись на пятую точку. Почёсывая ушибленные места, ребята увидели, что находятся в том самом городе, в котором и жили.

Вот только по дорогам кружили куклы и игрушечные автомобили!

Ребята стояли с широко раскрытыми глазами, но затем, заметив перед собой щенка, ринулись к нему...

Смогут ли они оправдать надежды Панча? Это будет зависеть от ваших умений!



Кадр 1 Перед «Южным бризом»

КАК НАЧАТЬ ИГРУ

Вставив картридж и включив после этого питание, вы увидите экран заставки (см. кадр 2), начнёт играть вступительная мелодия.



Кадр 2
Экран
заставки

После нажатия кнопки «START» данный экран сменится на экран меню с выбором команды (см. кадр 3). Переключение перечисленных команд осуществляется по нажатию кнопки «SELECT», а исполнение производится через кнопку «START».



Кадр 3
Экран
меню

• НАЧАТЬ НОВУЮ ИГРУ

При первом запуске игры щенка необходимо навести на данный пункт и нажать кнопку «START».

• ОДИН ИГРОК (ДВА ИГРОКА)

Позволяет выбрать режим игры для одного или двух игроков. Наведя щенка на данный пункт, используйте на крестовине + кнопки влево и вправо для выбора желаемого варианта. Данные настройки необходимо указать перед началом игры.

• ПРОДОЛЖИТЬ

Наведение щенка на данный пункт и нажатие кнопки «START» позволяет начать игру с того игрового состояния, которое было при последнем неудачном завершении игры.

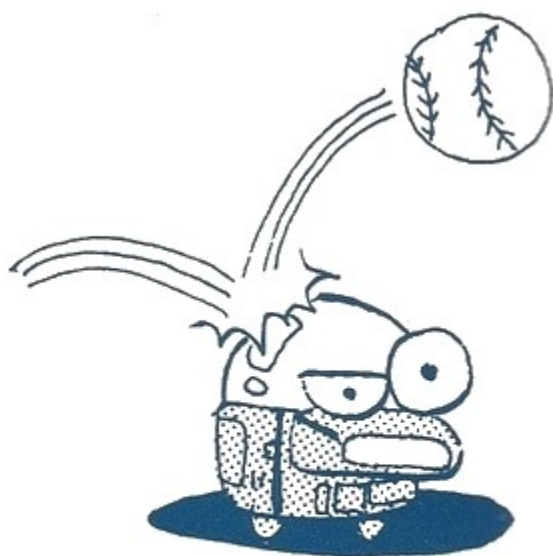
• ВВЕСТИ СВОЙ ПАРОЛЬ

Позволяет возобновить игровой процесс при введении пароля, который был записан в ходе игры.

Подробнее эта функция описана на странице 7.

Здрасьте. Я Меморан.

Будем знакомы.



ПАРОЛИ

В игре у каждого из трёх персонажей имеется своё кодовое слово (пароль). Если записать все пароли, то это позволит начать игру перед Южным бризом с состоянием и предметами, которые были у персонажей на момент вывода пароля.

• КАК ЗАПИСАТЬ ПАРОЛЬ

Если вы в ходе игры захотели записать пароль, то нажмите кнопку «START». Игра будет на время прервана (поставлена на паузу). При нажатии кнопки «SELECT» появится экран (см. кадр 4), где будут выведены пароли каждого из трёх персонажей. При записи этих паролей на бумагу вы сможете продолжить игру с того места, на котором остановились.



Кадр 4
Экран
Вывода
паролей

• ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПАРОЛЯ

Для использования пароля на экране выбора команды наведите курсор на пункт «**ВВЕСТИ СВОЙ ПАРОЛЬ**». После этого появится экран, как на кадре 5. Затем введите пароли персонажей, которые были записаны ранее упомянутым способом, и подтвердите ввод.



Кадр 5
Ввод
пароля

1. КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ +

Позволяют перемещать курсор ↓ на тот символ, который вы хотите ввести.

2. КНОПКА «А»

Над курсором пароля ↑ при нажатии кнопки «А» выводится ранее выбранный символ.

3. СИМВОЛЫ ← и →

Если вы ошиблись при вводе пароля, переместите курсор ↓ на символ ← или → в правой нижней части экрана и нажмите кнопку «А». Курсор ↑ сдвинется в зависимости от направления, которое указано стрелкой. После перемещения курсора ↑ выполните шаги 1-2 для исправления символа.

4. КНОПКА «START»

В начале вводится пароль Тацуи. После выбора всех символов и проверки на отсутствие ошибок нажмите кнопку «START».

Это приведёт к смене экрана на пароль Кадзуи. Повторите шаги 1-4 и после Кадзуи введите пароль Минами.

5. НАЧАЛО ИГРЫ

В самом конце, после ввода пароля Минами, нажмите кнопку «START» для начала игры.

ИГРОВОЙ ЭКРАН

Состояние Спасённые Табло для вывода сообщения Окно предметов



Кадр 6 Игровой экран

• О ФИЗИЧЕСКОМ СОСТОЯНИИ

На кадре 6 под именами «Тацуя» и «Кадзуя» выводятся отличные для каждого из персонажей числа состояний.

Они показывают, с одной стороны, количество их силы, а с другой, сумму имеющихся денег. Например, если в магазине приобрести вещь за сто единиц, то показатель состояния уменьшится на сто.

Победа над противниками в ходе игры повышает показатель состояния.

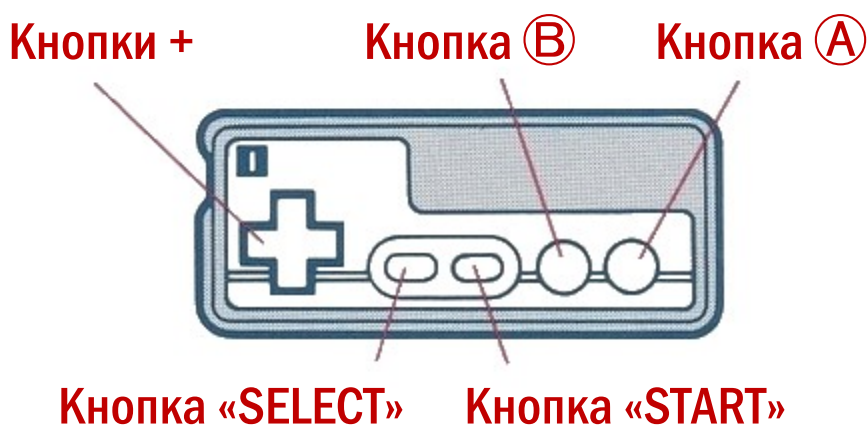
УПРАВЛЕНИЕ ТАЦУЕЙ И КАДЗУЕЙ

- **ОТЛИЧИЯ ОДИНОЧНОЙ И СОВМЕСТНОЙ ИГРЫ**

При выборе режима на одного игрока вы в начале игры управляете Тацуей. Для переключения персонажа во время игрового процесса необходимо нажать кнопку «SELECT».

В режиме для двух игроков контроллер I позволяет управлять Тацуей, а контроллер II – Кадзуей.

- **УПРАВЛЕНИЕ НА КОНТРОЛЕРЕ**



КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ +

Позволяют передвигать Тацую или Кадзую вверх-вниз и вправо-влево.

КНОПКА ①

Использует выбранный предмет.

КНОПКА ②

Наносит удар по противнику.

Если в руке имеется предмет, то позволяет его использовать.

НАЖАТИЕ КНОПКИ ② ПРИ ЗАЖАТОЙ ①

Данная комбинация действий используется внутри домов, магазинов и других помещений для того, чтобы применить предмет или дать его кому-нибудь.

• ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ГЕРОЕВ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ

Подойдите героями к зданию и нажмите на кнопку ↑ для того, чтобы войти в помещение (в игре имеются дома, в которые нельзя войти).

В тех случаях, когда на дорогах есть переходы вверх или вниз, подойдите к переходу и нажмите кнопку ↑, если это переход наверх, и кнопку ↓, если это переход вниз. Это позволит переместиться в нужном направлении.

• ВЫБОР ПРЕДМЕТА

Удерживайте кнопку «А» и используйте кнопки + для перемещения красного круга в окне предметов. Это позволяет выбрать предмет, который будет в руках у персонажей.

Если под красным кругом ничего не отображается, значит, в руках у персонажей ничего нет.

Если вам кто-то передаёт предмет или вы его подбираете, то возможна ситуация, когда предмет не выйдет получить, если не освободить руки персонажей.

• ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТА

Для использования выбранного предмета совершите то же действие, что и для нанесения удара — нажатие кнопки «В».

• ПОИМКА ЩЕНКА

Если вы заметили щенка, то сразу же «коснитесь» его.



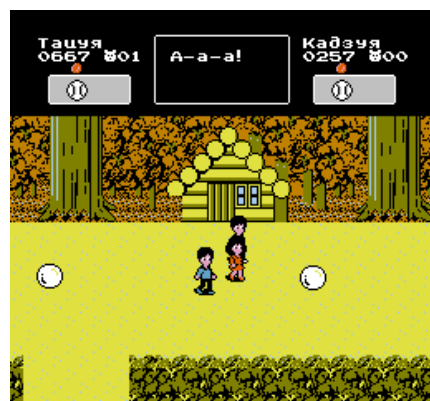
МИНАМИ

- **ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ЗА МИНАМИ**

Она следует за тем из героев, за кем захочет. Будь то Тацуя или Кадзуя.

- **СООБЩЕНИЯ ОТ МИНАМИ**

Посередине верхней части экрана имеется табло сообщений, где высвечивается то, что подумала или поняла Минами. Там определённо должны быть игровые подсказки.



ПОКУПКА ПРЕДМЕТОВ

После входа в магазин произойдёт смена экрана (см. кадр 7). При приближении персонажа к предмету, под ним будет показана цена. В этом положении нажатие кнопки В позволит купить предмет. Однако, если показатель состояния равен или меньше стоимости товара, то приобрести его не выйдет (см. стр. 10).



Кадр 7
Внутри
магазина

КОНЕЦ ИГРЫ

Если показатель состояния одного из двух персонажей достигнет нуля, то игра закончится.

СОВЕТЫ ПО ИГРЕ

• ЮЖНЫЙ БРИЗ

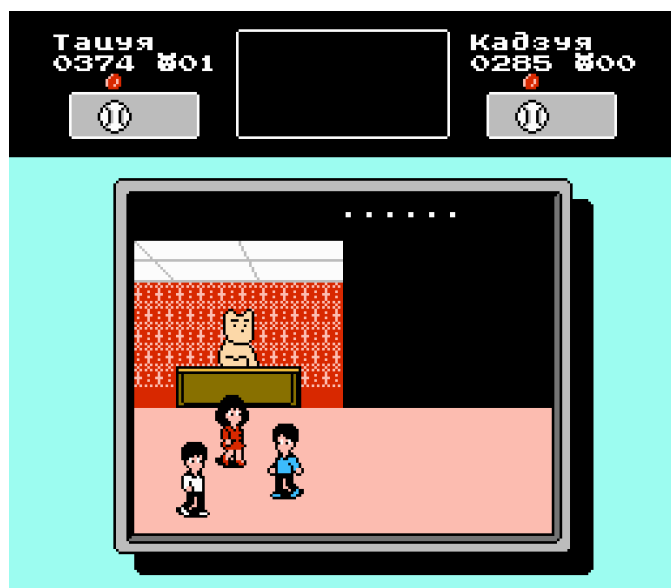
Тем, кто только начал игру, лучше в первую очередь зайти сюда.

• СВЯТЫЕ

В городе имеются животные, которых называют «святыми» (см. кадр 8). Они расскажут то, что поможет нашим героям.

• КАК ВЫБРОСИТЬ ПРЕДМЕТ

Помимо некоторых предметов, например, продуктов питания, вещи не расходуются полностью. Поэтому для выбрасывания нужно найти молчаливого святого (см. кадр 8). Затем следует отдать ему то, что вам больше не нужно.



Однако это сработает не со всеми предметами.

Кадр 8
Святой

- **МАГАЗИН ВАО**

Поблизости от «Южного бриза», в магазине Вао, продаётся предмет, который позволяет переносить больше вещей. Вот только...

ДЛЯ ЗАМЕТОК

Мы выражаем вам большую благодарность за то, что приобрели картридж «Касание» для игровой приставки «Family Computer». Перед игрой рекомендуем вам внимательно прочесть инструкции по использованию и меры предосторожности для совершения корректного игрового процесса.

МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

- Так как данный картридж является высокоточным устройством, избегайте его хранения и использования в экстремальных температурных условиях, а также не подвергайте его чрезмерному физическому воздействию. Помимо этого, крайне рекомендуем вам воздержаться от разбора картриджа.
- Не прикасайтесь к контактам картриджа, а также не смачивайте их водой. Это приведёт к поломке.
- Не протирайте картридж растворителем, бензином, спиртосодержащими жидкостями и другими легковоспламеняющимися веществами.

Внимание: Под запретом находится незаконное копирование данного картриджа, а также издание, исполнение, демонстрация и трансляция изображений и содержания игры.

КАСАНИЕ

FAMISOM



ГАВ

описание
секретов

Руководство по прохождению

ПОЛНОЕ ОПИСАНИЕ
ПРОХОЖДЕНИЯ

Главный
герой

Наверно



Тацуя ♡

Кадзуя ♡

С помощью этой
книги вы полностью
пройдёте игру.



ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ ЦЕНА: 400 ИЕН

Примерно в конце марта поступит в продажу в
книжные магазины по всей стране. Оформите
предварительный заказ у продавцов уже сейчас.

Издательство: Сёгакукан
Написание руководства: Производственный отдел Сёгакукана
© Мицуру Адати, Сёгакукан, Тохо, Асацу

КАСАНИЕ



FAMILY COMPUTER™

ТОНО

Продажи осуществляет АО «ТОНО»

Почтовый адрес: Япония, 100 префектура Токио, район Тиёда, ул. Юраку
1-2-1 (100 Токио-то, Тиёда-ку, Юраку-тё 1-2-1) Телефон: 03 (591) 6616