

1 Informations importantes

## Paramètres

2 Commencer à jouer

3 Sauvegarder et quitter

## Comment jouer

4 Déroulement de la partie

## Commandes

5 Commandes des menus

6 Commandes de l'aventure

7 Commandes des procès

## Aventure

8 Mode Déplacement

9 Mode Enquête

10 Résoudre les énigmes

## La valise du professeur

11 Écran de la valise

12 Menu de la valise 1

13 Menu de la valise 2

## Procès

14 Progression des procès

15 Commandes

16 Dossier de l'affaire

17 Grimoire

## Fonctions supplémentaires

18 Extras

19 Contenu supplémentaire

## Informations de contact

20 Nous contacter

Avant d'utiliser ce logiciel, lisez attentivement ce mode d'emploi. Si ce logiciel est destiné à être utilisé par de jeunes enfants, un adulte doit leur expliquer en détail le contenu de ce mode d'emploi.



Lisez également le mode d'emploi de votre console Nintendo 3DS avant toute utilisation. Il contient des informations importantes qui vous permettront de profiter au mieux de vos logiciels.

- ◆ Dans ce mode d'emploi, sauf indication contraire, le terme « Nintendo 3DS » désigne à la fois la console Nintendo 3DS™ et la console Nintendo 3DS™ XL.

## Informations sur la santé et la sécurité

### IMPORTANT

L'application Informations sur la santé et la sécurité, accessible depuis le menu HOME, contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité.

Pour y accéder, touchez l'icône  dans le menu HOME, puis touchez DÉMARRER et lisez attentivement le contenu de chaque section. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur  HOME pour retourner au menu HOME.

Nous vous recommandons également de lire intégralement le mode d'emploi de la console, en particulier la section Informations sur la santé et la sécurité, avant d'utiliser un logiciel Nintendo 3DS.

Consultez la section Informations sur la santé et la sécurité du mode d'emploi de la console pour lire les précautions relatives à la communication sans fil et au jeu en ligne.

### Choix de la langue

La langue utilisée dans le logiciel dépend de celle de votre console. Quatre langues sont disponibles pour ce logiciel : anglais, français, allemand et néerlandais. Si votre console est réglée sur l'une de ces langues, la même langue sera utilisée dans le logiciel. Sinon, l'anglais est la langue par défaut. Pour savoir comment changer la langue de la console, consultez le mode d'emploi électronique des Paramètres de la console.

### Classification par âge

Pour des informations relatives à la classification par âge de ce logiciel ou d'autres, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre pays de résidence.

PEGI (Europe) :

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

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

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

OFLC (Nouvelle-Zélande) :  
[www.censorship.govt.nz](http://www.censorship.govt.nz)

### Attention

Ce logiciel (y compris tout contenu numérique et toute documentation que vous téléchargez ou utilisez avec ce logiciel) sous licence de Nintendo est réservé à votre usage personnel et non commercial sur votre console Nintendo 3DS.

L'utilisation de ce logiciel avec tout service en ligne est soumise aux termes du contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et de la politique de confidentialité, qui inclut le code de conduite Nintendo 3DS.

Toute reproduction ou distribution non autorisée est interdite.

Ce logiciel contient des systèmes de protection contre la copie destinés à empêcher la copie de son contenu.

Votre console Nintendo 3DS et ses logiciels ne sont pas destinés à être utilisés avec des modifications techniques non autorisées, existantes ou futures, de la console Nintendo 3DS ou des logiciels, ni

avec des dispositifs non autorisés. Après une mise à jour de la console Nintendo 3DS ou de ses logiciels, toute modification technique non autorisée, existante ou future, de la console Nintendo 3DS ou des logiciels, et toute utilisation de dispositifs non autorisés pourraient rendre votre console Nintendo 3DS définitivement inutilisable. Tout contenu lié à une modification technique non autorisée de la console Nintendo 3DS ou de ses logiciels peut également être effacé.

Ce logiciel, son mode d'emploi et toute autre documentation l'accompagnant sont protégés par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.



©2014 LEVEL-5 Inc.

©CAPCOM CO., LTD. 2014

Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Nintendo 3DS est une marque de Nintendo.

CE LOGICIEL UTILISE UNE POLICE DE CARACTÈRES SOIT CRÉÉE PAR SOIT ISSUE D'UNE POLICE CRÉÉE PAR FONTWORKS INC. QUI A ÉTÉ

ADAPTÉE AUX BESOINS DE CE  
LOGICIEL.

CTR-P-AVSP-00

## Menu principal

Le menu principal apparaît après avoir démarré le jeu.



- ◆ Les Extras et le Contenu supplémentaire seront disponibles lorsque vous aurez terminé le jeu.

### Débuter

Commencez une partie depuis le début. Saisissez un nom pour le fichier de sauvegarde et plongez au cœur de l'histoire.

- ◆ Vous ne pourrez pas modifier le nom du fichier de sauvegarde par la suite.

### Continuer

Sélectionnez un fichier de sauvegarde pour continuer l'histoire à partir de votre dernière sauvegarde (p. 3).

### Extras (p. 18)

Consultez des images, écoutez des enregistrements ainsi que des musiques, et regardez les films du jeu.

### Contenu supplémentaire (p. 19)

Connectez-vous à Internet pour débloquer des épisodes spéciaux et



des illustrations.

Pendant que vous êtes connecté à Internet, le mode veille ne peut pas être activé, même lorsque vous fermez la console.

N'oubliez pas de sauvegarder votre progression avant de quitter la partie. Après avoir sauvegardé, vous pouvez éteindre votre console Nintendo 3DS.

### Sauvegarder

Pour sauvegarder votre progression, sélectionnez SAUV. dans le menu de la valise (p. 12), puis sélectionnez un fichier de sauvegarde. Vous pourrez également sauvegarder votre partie lors d'événements importants de l'histoire.

◆ Vous pouvez créer jusqu'à trois fichiers de sauvegarde.

- Pendant une opération de sauvegarde, évitez d'éteindre ou de réinitialiser la console et, le cas échéant, de retirer la carte de jeu ou la carte SD. Ne saisissez pas les contacteurs. Vous risqueriez de perdre définitivement des données.
- N'utilisez aucun accessoire ou logiciel pour modifier vos données de sauvegarde, car cela pourrait vous empêcher de progresser dans le jeu ou causer une perte de données. Faites attention, car toute modification est définitive.



Ce jeu comprend deux phases : l'aventure et les procès. Au cours de votre progression dans le jeu, vous passerez d'une phase à l'autre. Assurez-vous de savoir comment chacune d'elles fonctionne, étant donné qu'elles se jouent de manière différente.

### Aventure (p. 8-10)

L'aventure est à son tour divisée en deux modes : le mode Déplacement et le mode Enquête. Rendez-vous dans des endroits qui pourraient vous être utiles à l'aide du mode Déplacement, et utilisez le mode Enquête pour recueillir des informations en examinant les objets alentour et en parlant à divers personnages. Vous serez également amené à résoudre des énigmes.



### Procès (p. 14-17)

Faites office d'avocat au tribunal et faites en sorte que l'accusé soit acquitté ! Écoutez les divers témoignages et contre-interrogez les témoins pour dévoiler la vérité.



Ci-dessous se trouvent les commandes des menus du jeu. Si vous souhaitez en savoir plus sur d'autres commandes, consultez les pages prévues à cet effet.

### Boutons



Parcourir



Parcourir, déplacer le curseur



Confirmer



Annuler, retour



Passer les films

### Commandes tactiles

Touchez une icône ou un panneau sur l'écran tactile pour le sélectionner. En fonction de la situation, vous pourrez faire glisser le stylet pour enquêter, ou bien prendre des notes (p. 13) sur l'écran tactile.

Ci-dessous se trouvent les commandes du mode Déplacement (p. 8) et celles du mode Enquête (p. 9). Pour plus de détails sur les commandes de ces modes, veuillez vous référer aux pages abordant ce sujet.

## Mode Déplacement

### Boutons



Déplacer le personnage, se déplacer en changeant de carte



Passer au mode Enquête

### Commandes tactiles



Se rendre à l'emplacement sélectionné



Se déplacer en changeant de carte



Passer au mode Enquête



Entrer dans un bâtiment

## Mode Enquête

### Boutons



Déplacer la loupe  
(p. 9)



Enquêter, zoomer,  
parler, entrer dans  
un bâtiment, faire  
défiler le texte



Ouvrir la valise du  
professeur



Passer au mode  
Déplacement

## Commandes tactiles

Faire glisser  
le stylet ou le  
doigt sur  
l'écran tactile

Déplacer la loupe

Toucher  
l'écran tactile

Enquêter, zoomer,  
parler, entrer dans  
un bâtiment, faire  
défiler le texte



Ouvrir la valise du  
professeur



Passer au mode  
Déplacement



Pour plus de détails sur les commandes des procès, veuillez vous référer à la section Procès (p. 14-17) de ce mode d'emploi.

### Boutons

Ⓐ

Faire défiler le texte, interroger

ⓧ

Confirmer les pièces à conviction à présenter

Ⓐ

Utiliser un indice

Ⓕ

Attaquer le témoin, ouvrir le grimoire (p. 17)

Ⓖ

Présenter une pièce à conviction, ouvrir le dossier de l'affaire (p. 16), afficher d'autres éléments du dossier de l'affaire

### Commandes tactiles

Toucher l'écran tactile






Faire défiler le texte

Attaquer

Attaquer le témoin

Présenter

Présenter une pièce à conviction

	Interroger
	Ouvrir le dossier de l'affaire
	Ouvrir le grimoire
	Ouvrir la valise du professeur
	Utiliser un indice



Ce mode vous permet de vous rendre d'un endroit à un autre. Touchez un marqueur rouge pour vous rendre à cette destination.



### 1 Nom du lieu

Nom du lieu sélectionné. Les détails sur le lieu en question sont affichés en bas de l'écran.

### 2 Énigmes cachées/Pièces S.O.S.

Informations sur les énigmes et les pièces S.O.S. (p. 9) que vous pouvez trouver dans cet endroit. Les chiffres affichés indiquent le nombre d'énigmes et de pièces S.O.S. trouvées, ainsi que le nombre total se trouvant dans cet endroit.

### 3 Marqueur rouge



Se rendre à l'endroit sélectionné



Se déplacer en changeant de carte


**4** Position actuelle

**5** Objectif


**6** Icône d'enquête

Touchez cette icône pour passer au mode Enquête (p. 9).

**Entrer**

Touchez  pour entrer dans un bâtiment et y poursuivre votre enquête.



En mode Déplacement, touchez  pour passer au mode Enquête, et préparez-vous à mener votre enquête.



**1 Loupe**

**2 Écran d'enquête**

Faites glisser le stylet ou votre doigt sur l'écran d'enquête pour déplacer la loupe sur l'écran supérieur.

Touchez l'écran tactile pour examiner ce qui se trouve sous la loupe.

**3 Valise du professeur**

Touchez cette icône pour ouvrir la valise du professeur (p. 11).

**4 Groupe actuel**

**5 Icône de déplacement**

Touchez cette icône pour passer au mode Déplacement.

## Examiner une zone

Faites glisser le stylet ou votre doigt sur l'écran d'enquête pour déplacer la loupe sur l'écran supérieur. L'icône change si vous la faites passer sur des éléments intéressants.

### Zoomer

Lorsque la loupe devient bleue, explorez la zone en question pour avoir une vue rapprochée et ainsi accéder à des éléments qui étaient jusque-là cachés ou trop éloignés. Pour retourner à la zone précédente, touchez RETOUR.

### Parler

Parfois, la loupe devient orange lorsqu'elle passe sur un personnage. Si c'est le cas, vous pouvez lui parler en appuyant sur **A** ou en touchant



l'écran tactile. Utilisez les mêmes commandes pour faire défiler le texte. Même si vous avez déjà parlé à un personnage, il se pourrait qu'il ait autre chose à vous dire la prochaine fois que vous lui adresserez la parole.

## Options des dialogues

Lorsque vous parlez à un personnage, il se peut que plusieurs options s'offrent à vous. Touchez l'une d'entre elles pour la sélectionner et continuer l'histoire.



## Entrer dans les bâtiments

Lorsque la loupe se transforme en flèche jaune, examinez cette zone pour entrer dans un bâtiment ou une pièce et ainsi pouvoir y poursuivre votre enquête.



## Objets cachés en ville

Plusieurs objets, tels que des pièces S.O.S. et des énigmes, sont cachés un peu partout. Assurez-vous d'explorer jusque dans les moindres recoins !



## À propos des pièces S.O.S.

Vous aurez besoin de pièces S.O.S. pour consulter des indices lorsque vous tentez de résoudre une énigme et lors des procès.





Des énigmes sont cachées un peu partout, et vous devrez en résoudre certaines pour pouvoir progresser dans le jeu.

### 1 À vos énigmes !

L'écran de présentation s'affiche lorsque vous trouvez une énigme ou si vous parlez à quelqu'un qui vous propose d'en résoudre une. Touchez l'écran tactile pour afficher l'écran de l'énigme.



### 1 Nombre de picarats

Le nombre de picarats que vous recevrez si vous résolvez l'énigme. Les picarats sont des points qui vous renseignent sur la difficulté d'une énigme.

### 2 Nombre total de picarats

Le nombre total de picarats que vous avez obtenus jusqu'ici.

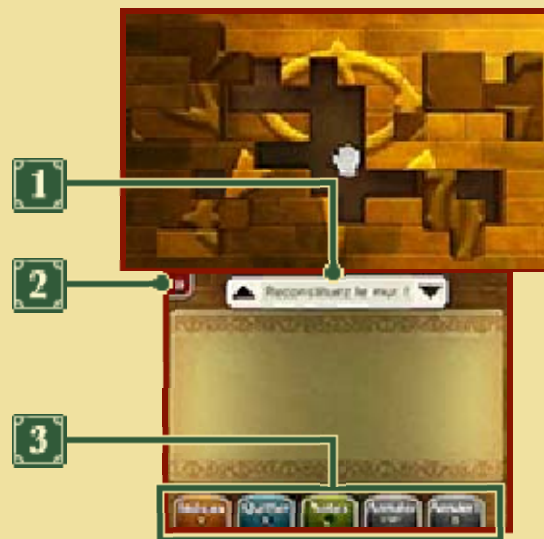
### 2 Regarder l'écran de l'énigme

L'énoncé de l'énigme ainsi que ses instructions y sont affichés. Lisez les instructions, puis touchez l'écran tactile une fois que vous vous sentez fin prêt à résoudre

l'énigme.

### 3 Résoudre l'énigme

Touchez l'écran tactile ou faites-y glisser le stylet ou votre doigt en fonction du type d'énigme et de la méthode requise. Diverses icônes, qui varient en fonction des énigmes, s'afficheront sur l'écran tactile.



#### 1 Énoncé de l'énigme

Touchez ▲ pour afficher les détails de l'énigme sur l'écran supérieur, ou ▼ pour les afficher sur l'écran inférieur.

#### 2 Consulter les instructions

Touchez cette icône pour consulter les instructions afin de résoudre l'énigme.

### 3 Icônes

Touchez-les pour réaliser diverses actions. Vous pouvez également utiliser certaines fonctions à l'aide des boutons.



Utilisez les pièces S.O.S. pour afficher les indices. Chaque énigme comprend quatre indices. Les trois premiers coûtent une pièce S.O.S. chacun, tandis que l'indice + coûte deux pièces S.O.S.



Quittez l'énigme actuelle et revenez-y plus tard.



Prenez des notes (p. 13).



Réinitialisez la réponse de certains types d'énigmes.



Dans le cas des énigmes où vous devez effectuer une action l'une après l'autre, touchez cette icône pour annuler votre dernière action.



Confirmez votre réponse.

## Voir le résultat

### Correct

Lorsque vous répondez correctement, non seulement vous recevez des picarats, mais aussi, parfois, des indices vous permettant d'avancer dans l'enquête. Les énigmes résolues sont ajoutées à votre Liste d'énigmes (p. 13), où vous pouvez les résoudre à nouveau autant de fois que vous le souhaitez.

### Incorrect

Si vous ne répondez pas correctement, vous devrez sélectionner l'une des options suivantes :

Réessayer

Réessayez l'énigme.

Voir les indices

Utilisez des pièces S.O.S. pour consulter les indices.


Abandonner

Remettez l'énigme à plus tard et poursuivez l'aventure. Mais faites attention : certaines énigmes ne peuvent pas être remises à plus tard.

## Récoltez des picarats !

Récoltez autant de picarats que possible pour augmenter votre score total. Le contenu qui apparaîtra dans les Extras (p. 18) dépendra de votre score total.

## 11 Écran de la valise

Touchez  pour consulter votre progression dans l'enquête, consulter les énigmes que vous avez trouvées, et bien plus encore.



### 1 Informations sur la partie

Votre score total (nombre de picarats), le nombre de pièces S.O.S., le temps de jeu et votre position actuelle sont affichés ici. Lors des procès, la position actuelle sera remplacée par la crédibilité (p. 14).

### 2 Icône Quitter

Touchez cette icône pour retourner à l'écran titre. Les données ne seront pas sauvegardées automatiquement, donc assurez-vous de toucher SAUV. (p. 12) avant de quitter.

### 3 Valise du professeur (p. 12-13)

NOUVEAU ! sera affiché pour

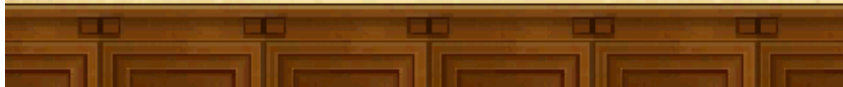
indiquer que des informations ont été mises à jour ou ajoutées.

- ◆ Les personnages affichés sur les icônes varient au fur et à mesure que vous progressez dans l'histoire.

 **Notes (p. 13)**

 **Fermer**

Fermez la valise et retournez à l'écran précédent.



## 12 Menu de la valise 1

Touchez une icône dans le menu de la valise pour la sélectionner.

### Mystères

C'est là que s'afficheront les mystères et les mots-clefs au fur et à mesure que vous progressez dans l'histoire et dans votre enquête.



Touchez un mystère sur l'écran inférieur pour en consulter les détails sur l'écran supérieur.

### Histoire

Consultez un résumé de l'histoire.

Sélectionnez un titre et touchez VOIR HISTOIRE. Le nombre de titres disponibles augmente au fur et à mesure que vous progressez dans l'histoire.



### Sauv.



Sauvegardez votre progression actuelle. Lorsque vous sauvegardez, les données contenues dans le fichier sélectionné seront remplacées.



◆ **Attention : les données remplacées ne peuvent pas être récupérées.**

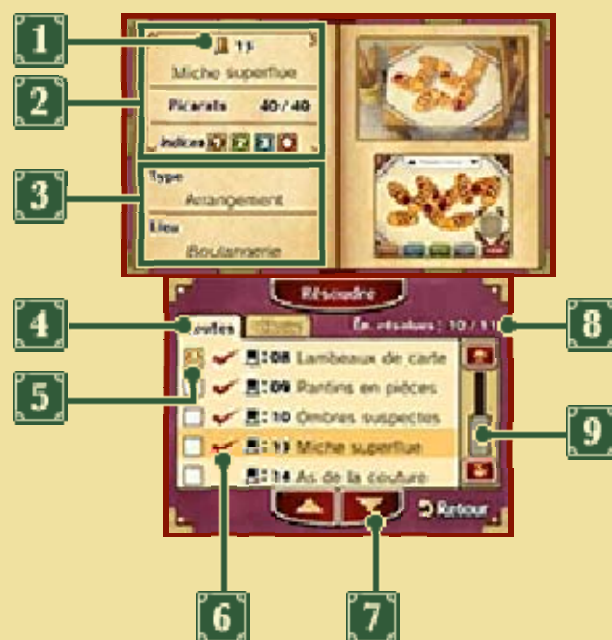
## Objets

C'est ici que s'affichent les objets obtenus au cours de votre enquête. Touchez un objet pour en consulter les détails.



## Liste d'énigmes

Toutes les énigmes auxquelles vous avez fait face sont sauvegardées ici. Sélectionnez une énigme et touchez RÉSOUTRE pour la résoudre à nouveau autant de fois que vous le souhaitez. Lorsque vous tentez de résoudre une énigme de la Liste d'énigmes, vous pouvez consulter des indices sans avoir à utiliser de pièces S.O.S.



### 1 Icône du chapeau de Layton

- 👉 Énigme résolue au premier essai et sans indices
- 👉 Énigme résolue au premier essai à l'aide d'indices
- 👉 Énigme résolue après plusieurs essais
- 👉 Énigme non résolue

## **2** Numéro, nom de l'énigme, nombre de picarats, indices consultés

Les icônes des indices consultés seront légèrement transparentes.

## **3** Type d'énigme et lieu

## **4** Onglets

Toutes les énigmes que vous avez découvertes jusqu'ici sont affichées dans l'onglet Toutes. L'onglet Choix ne contient que celles que vous avez sélectionnées.

## **5** Ajouter des énigmes à l'onglet Choix

Touchez  pour ajouter l'énigme correspondante à l'onglet Choix. L'apparence de l'icône changera alors en 😊.

## **6** Énigmes résolues (affichant ✔)

Les énigmes n'affichant pas ✔ ne peuvent pas être résolues à partir de la Liste d'énigmes. Vous devrez retourner sur le lieu de l'énigme afin de tenter de la résoudre à nouveau.

## **7** Flèches de défilement


Touchez les flèches pour faire défiler les énigmes une par une.

## **8** Énigmes résolues

Le nombre d'énigmes que vous avez résolues et le nombre d'énigmes auxquelles vous vous êtes

confronté.

## 9 Barre de défilement

Faites glisser le stylet ou votre doigt sur l'écran tactile pour faire défiler la liste d'énigmes. Vous pouvez également utiliser .

## Options

Ajustez le volume de la musique, des effets sonores et de l'audio. Touchez DÉFAUT pour réinitialiser le volume à la configuration initiale. Une fois que vous avez réglé les paramètres, touchez CONFIRMER pour revenir à l'écran précédent.



### 1 Musique

Ajustez le volume de la musique.

### 2 Effets sonores

Ajustez le volume des effets sonores du jeu.










### 3 Audio

Ajustez le volume des voix des personnages du jeu.

## Fonction Notes

Vous pouvez prendre des notes sur l'écran de la valise lorsque vous tentez de résoudre une énigme. Faites-en bon usage en dessinant par-dessus l'énigme sur une feuille translucide.



-  Crayon fin
-  Crayon large
-  Remplir de couleur une forme fermée
-  Changer de couleur
-  Gomme fine
-  Gomme large
-  Effacer l'écran de notes
-  Annuler (jusqu'à quatre fois de suite)
-  Rétablir (jusqu'à quatre fois de suite)

## Procédure judiciaire

Lors d'un procès, votre but est de plaider en faveur de l'accusé afin d'obtenir son acquittement. Utilisez les informations et les pièces à conviction dont vous disposez pour faire éclater la vérité qui se cache sous les événements.

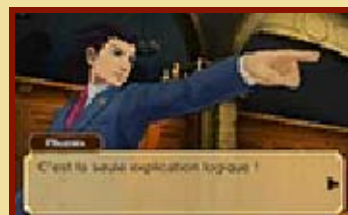
### 1. Déposition du témoin

Un témoin racontera sa version des faits sur les événements, ainsi que ce qu'il a vu. Touchez l'écran tactile ou appuyez sur (A) pour faire défiler le texte.



### 2. Contre-interrogatoire

Il se peut que le témoignage contienne des incohérences, des contradictions ou des erreurs. Touchez **Attaquer** pour attaquer le témoin et exiger de lui plus de détails. Vous pouvez également obtenir un nouveau témoignage ou des pièces à conviction supplémentaires.



### 3. Présenter

Si vous trouvez une incohérence entre le témoignage et ce qui est écrit dans le dossier de l'affaire




(p. 16) ou dans le grimoire (p. 17), touchez **Présenter** pour présenter une pièce à conviction. Si celle-ci se révèle pertinente, la défense gagnera du terrain et vous serez plus proche de faire acquitter l'accusé.

## Crédibilité et fin de partie

Les icônes se trouvant en haut à droite de l'écran représentent la crédibilité de la



défense. Si vous commettez une erreur, il se peut que le nombre d'icônes (par exemple ) diminue. Si le nombre d'icônes tombe à zéro, le juge déclarera l'accusé coupable et la partie prendra fin !

Au contraire, si l'accusé est déclaré non coupable, vous recevrez le nombre de picarats équivalent au nombre restant d'icônes de crédibilité.

## Principales raisons menant à la perte de crédibilité :

- Présenter la mauvaise pièce à conviction
- Donner une mauvaise réponse au tribunal

## Fin de la partie...

Sélectionnez l'une des options suivantes :

Recommencer le procès.

Tentez de gagner le même procès.

Charger les données de sauv.

Sélectionnez un fichier de sauvegarde et chargez les données.


Retour à l'écran titre.

Quittez et retournez à l'écran titre.



Lors du contre-interrogatoire, vous disposerez d'un certain nombre de commandes (Attaquer, Présenter, Interroger) pour vous aider à traquer les contradictions des témoignages.

### Attaquer

Touchez  pour examiner un témoignage de plus près et le décortiquer. En attaquant le témoin, il est possible que son témoignage change quelque peu. Vous pouvez utiliser cette commande autant de fois que vous le souhaitez, n'hésitez donc pas à en faire usage !



### Interroger

En fonction du procès, il se peut que plusieurs témoins viennent témoigner en même temps. Pendant qu'un témoin énonce sa version des faits, les autres resteront silencieux. Si vous souhaitez les écouter eux aussi, appuyez sur INTERROGER. Suivez les étapes décrites ci-dessous.



#### 1. Observez les témoins

Lorsque le visage des témoins est représenté par des icônes sur l'écran tactile, faites glisser la loupe sur ces icônes pour observer les témoins.



## 2. Sélectionnez un témoin pour l'interroger

Utilisez la loupe pour sélectionner un témoin, puis touchez **Interroger** pour interroger le témoin sélectionné.



## Présenter

Touchez **Présenter** pour ouvrir le dossier de l'affaire (p. 16) ou le grimoire (p. 17) si vous trouvez une incohérence entre un témoignage et une pièce à conviction. Vous pouvez alors sélectionner la pièce à conviction que vous souhaitez présenter. Si celle-ci se révèle pertinente, vous pourrez peut-être aller plus loin dans l'affaire et obtenir un nouveau témoignage.

Présenter




## Signaler les contradictions

En fonction de la pièce à conviction disponible, vous devrez lever le voile sur les





contradictions les plus minimes. Faites glisser la loupe sur la pièce à conviction et cherchez les éléments suspects, puis présentez vos trouvailles.

### Menu de la valise

Vous pourrez également ouvrir la valise du professeur lors des procès. Touchez  pour l'ouvrir.

### Utiliser un indice

Touchez  pour utiliser la fonction des indices. Lors d'un procès, vous pouvez l'activer contre une pièce S.O.S. autant de fois que vous le souhaitez.

Lors du contre-interrogatoire, touchez  pour consulter les pièces à conviction et les profils disponibles. Faites-le régulièrement afin de vérifier que tout se passe bien et de confirmer ce que les témoins déclarent. Touchez RETOUR pour fermer le dossier de l'affaire et retourner à l'écran précédent.

### Pièces à conviction


Touchez un objet se trouvant dans la liste des pièces à conviction pour plus de détails. Touchez



pour zoomer sur la pièce à conviction et l'examiner de plus près.



### Profils


Touchez  dans la liste des pièces à conviction pour consulter les diverses informations


disponibles sur les personnages liés aux événements. Touchez un personnage pour plus de détails.



Une fois que vous avez progressé dans l'histoire, le grimoire vous sera remis. Ce livre contient les dossiers associés à la magie, et pourra vous être utile en cas de témoignage ayant trait à la magie. Vous pouvez présenter l'information comprise dans ce livre au même titre que les pièces à conviction du dossier de l'affaire.

### Consulter le grimoire

Touchez  lors du contre-interrogatoire pour consulter l'information contenue dans le grimoire.

Utilisez  et  pour changer de pages.



Dans Extras, débloquez du contenu en fonction du nombre total de picarats dont vous disposez.

- ◆ La section Extras s'affichera dans le menu principal une fois que vous aurez terminé le jeu.

Images	Consultez les images qui apparaissent dans le jeu.
Audio	Écoutez les répliques des personnages du jeu.
Musiques	Écoutez les musiques du jeu.
Films	Visionnez des films du jeu.

## Débloquer le contenu (Internet)

Dans Contenu supplémentaire, connectez-vous à Internet pour débloquer des épisodes spéciaux et des illustrations.

- ◆ La section Contenu supplémentaire s'affichera dans le menu principal une fois que vous aurez terminé le jeu.

### Galerias spéciales

Consultez les galeries d'illustrations.

### Épisodes spéciaux

Découvrez des épisodes spéciaux qui ne se trouvent pas dans le jeu principal. Lors de ces épisodes, il se peut que vous soyez confronté à des énigmes supplémentaires.

## Processus pour débloquer le contenu

1. Sélectionnez CONTENU SUPPLÉMENTAIRE dans le menu principal.
2. Sélectionnez un fichier de sauvegarde comprenant les données d'une partie terminée.

◆ Une fois débloquenté, le contenu sera sauvegardé dans tous les fichiers de sauvegarde contenant les données d'une partie terminée.

3. Sélectionnez DÉBLOQUER LE CONTENU.

4. Une fois débloquenté, le contenu sera disponible dans la section Contenu supplémentaire.

## Nintendo Network

Ce logiciel est compatible avec le Nintendo Network™.

Connectez-vous à Internet pour débloquenter divers contenus supplémentaires pour ce logiciel.

◆ Consultez le mode d'emploi Nintendo 3DS pour plus d'informations sur la façon de connecter votre console à Internet.



## À propos du Nintendo Network



Le Nintendo Network est un service en ligne qui vous permet de jouer avec des joueurs du monde entier, de télécharger de nouveaux logiciels et des contenus additionnels, d'échanger des vidéos et des messages, et bien plus encore !

Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo :  
[www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Nintendo 3DS ou visitez le site :  
[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)