

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

Dépannage

20 Informations de soutien

1 Informations importantes

Veuillez lire attentivement ce mode d'emploi avant de démarrer le logiciel. Veuillez également lire le mode d'emploi du Nintendo 3DS pour plus de détails. Vous y trouverez des trucs et astuces qui vous permettront de profiter de votre console au maximum.

Veuillez noter que, sauf mention contraire, le terme « Nintendo 3DS » désigne toutes les consoles de la famille Nintendo 3DS, c'est-à-dire les consoles Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL et Nintendo 2DS.

▲ IMPORTANT

Avant d'utiliser ce logiciel, veuillez lire attentivement tout le contenu vous donnant des informations sur la santé et la sécurité dans le menu HOME.

Pour accéder à cette application, touchez  dans le menu HOME, puis touchez Démarrer et lisez attentivement le contenu de chaque section. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur  pour retourner au menu HOME.

Veuillez lire attentivement les instructions dans le mode d'emploi du Nintendo 3DS, y compris la section sur les informations sur la santé et la sécurité, avant d'utiliser ce logiciel Nintendo 3DS.

IMPORTANT

Votre console Nintendo 3DS et ce logiciel ne sont pas conçus pour fonctionner avec des appareils non autorisés ou des accessoires non agréés. L'utilisation de tels produits peut être illégale et annule toute garantie. Elle contrevient également à vos obligations selon le contrat d'utilisation. De plus, une telle utilisation pourrait vous blesser ou causer des blessures à d'autres; elle pourrait aussi occasionner un mauvais rendement de votre console Nintendo 3DS (et services connexes) et/ou l'endommager. Nintendo et ses fabricants ou distributeurs autorisés ne peuvent être tenus responsables des dommages ou des pertes qui pourraient être causés suite à l'utilisation d'un appareil non autorisé ou d'un accessoire non agréé. A moins d'autorisation spéciale, le coplage de tout logiciel Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « sauvegarde » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées.

Nintendo respecte la propriété intellectuelle d'autrui et demande à ses fournisseurs de contenu, Nintendo 3DS de faire de même. Conformément au Digital Millennium Copyright Act aux États-Unis, à la Directive européenne sur le commerce électronique dans l'Union européenne, ainsi qu'à d'autres lois applicables, Nintendo of America Inc. se réserve le droit d'enlever, dans les circonstances jugées appropriées et à sa discrétion, tout logiciel Nintendo 3DS qui semble entreindre la propriété intellectuelle d'autrui. Si vous croyez que votre travail a été copié d'une manière qui constitue une infraction aux droits d'auteur, Veuillez visiter www.nintendo.com/ippolicy afin de consulter la politique complète et comprendre vos droits.

LEVEL-5 CAPCOM
©2014 LEVEL-5 INC.
©CAPCOM CO., LTD. 2014
CE LOGICIEL UTILISE UNE POLICE DE CARACTÈRES SOIT CRÉÉE PAR SOIT ISSUÉE D'UNE POLICE CRÉÉE PAR FONTWORKS INC. QUI A ÉTÉ ADAPTÉE AUX BESOINS DE CE LOGICIEL.

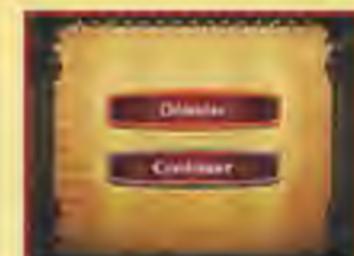
Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

CTR-B-AVSP-00

2 Commencer à jouer

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 de personnages.

Le mode veille ne sera pas activé pendant que la console utilise la communication sans fil.

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.

- Certaines actions de l'utilisateur peuvent entraîner une perte de données définitive, par exemple éteindre et rallumer la console de façon répétée, ou retirer une carte de jeu ou une carte SD pendant la sauvegarde de données. Une mauvaise connexion causée par de la saleté ou de la poussière dans les ports de la console peut également entraîner une perte de données 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)

Au tribunal, faites office d'avocat et tâchez d'obtenir l'acquittement de l'accusé ! Écoutez les divers témoignages et contre-interrogez les témoins pour dévoiler la vérité.



5 Commandes des menus

Ci-dessous se trouvent les commandes de base 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 les 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.

6 Commandes de l'aventure

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, changer de carte



Passer au mode Enquête



Se rendre à l'emplacement sélectionné



Changer 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

7 Commandes des procès

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 le témoin
	Présenter une pièce à conviction
	Interroger
	Ouvrir le dossier de l'affaire
	Ouvrir le grimoire
	Ouvrir la valise du professeur
	Utiliser un indice

8 Mode Déplacement

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

Changer de carte

4 Position actuelle

5 Objectif

6 Icône d'enquête

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

Entrer

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



9 Mode 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 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 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

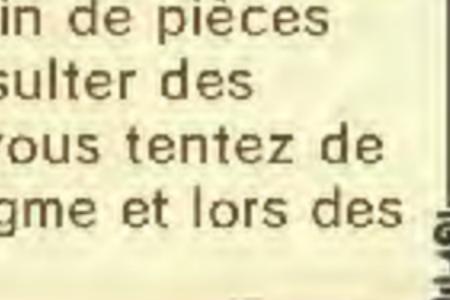
Parfois, la loupe devient orange lorsqu'elle passe sur un personnage.

Si c'est le cas, vous pouvez lui parler en appuyant sur  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 jusqu' 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.

 À propos des énigmes

10 Résoudre les énigmes

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 cachée 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

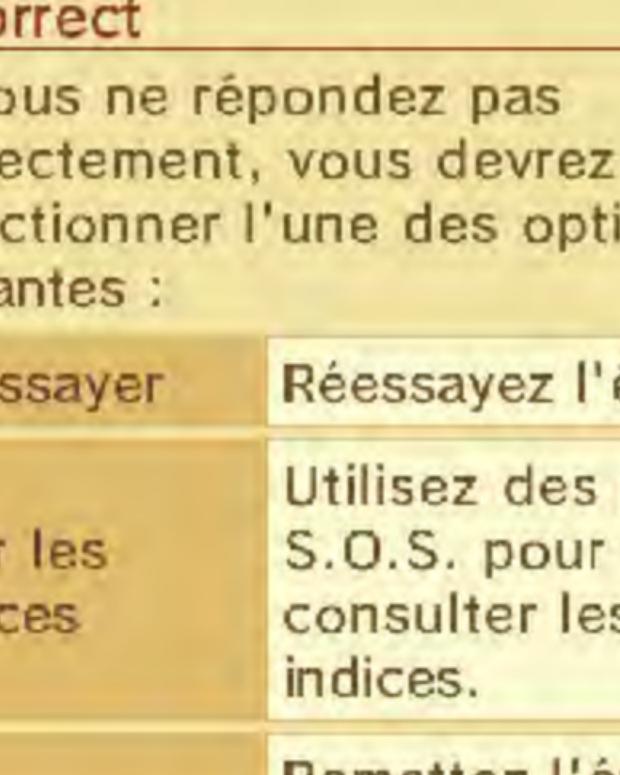
Le nombre total de picarats que vous avez obtenus jusqu'ici.

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 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.



4 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 :

Reessayer Utilisez des 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.

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

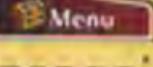
Annuler Prenez des notes (p. 13).

Abandonner Réinitialisez la réponse à certains types d'énigmes.

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.

4 Notes (p. 13)

5 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.

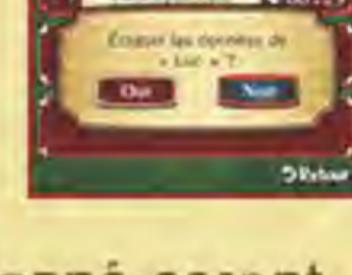
Sélectionnez un titre et touchez VOIR

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.

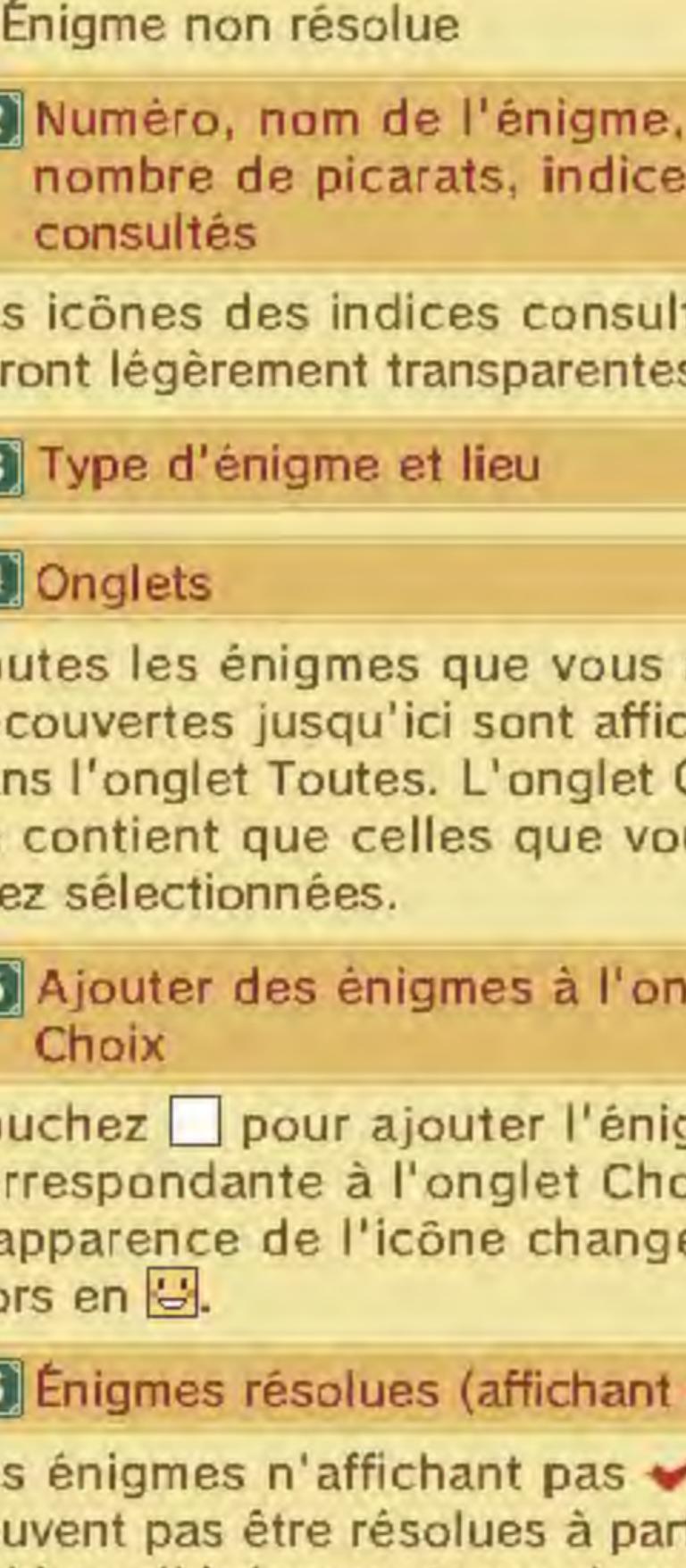
Touchez un objet pour en consulter les détails.



13 Menu de la valise 2

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

■ Enigme résolue au premier essai et sans indices

■ Enigme résolue au premier essai à l'aide d'indices

■ Enigme résolue après plusieurs essais

■ Enigme non résolue

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

Les icônes des indices consultés seront légèrement transparentes.

3 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 Enigmes 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 la liste d'énigmes une par une.

8 Enigmes résolues

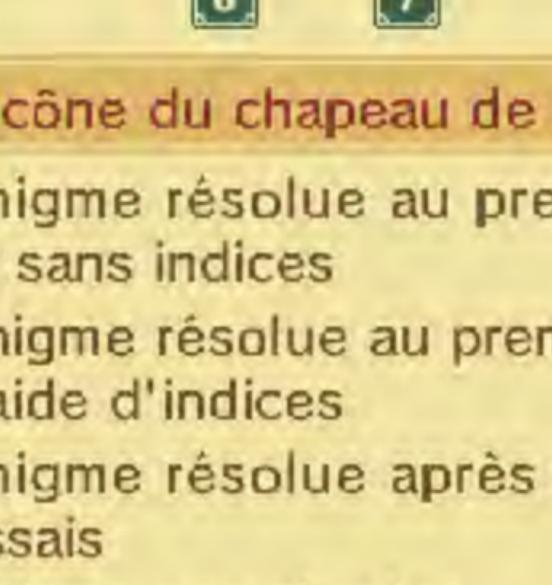
Le nombre d'enigmes que vous avez résolues et le nombre d'enigmes auxquelles vous vous êtes confronté.

9 Barre de défilement

Faites glisser le stylet 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'écran de notes translucide.

1 Crayon fin

Créer une ligne fine.

2 Crayon large

Créer une ligne large.

3 Remplir de couleur une forme fermée

Changer de couleur.

4 Gomme fine

Effacer une ligne fine.

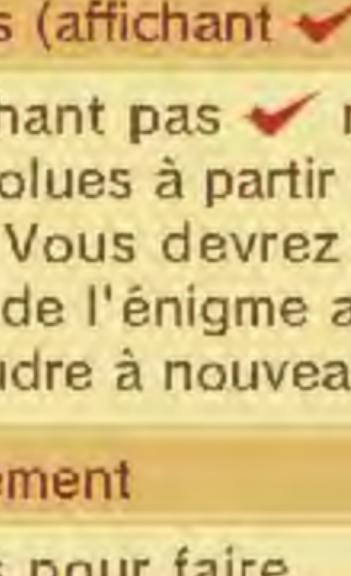
5 Gomme large

Effacer une ligne large.

6 Effacer l'écran de notes

Annuler jusqu'à quatre fois de suite.

7 Rétablir jusqu'à quatre fois de suite



Procédure judiciaire

Lors d'un procès, votre but est de plaider la cause de l'accusé, et de gagner avec le verdict non coupable. Utilisez les informations et les pièces à conviction dont vous disposez pour faire éclater la vérité qui se cache sous les événements.

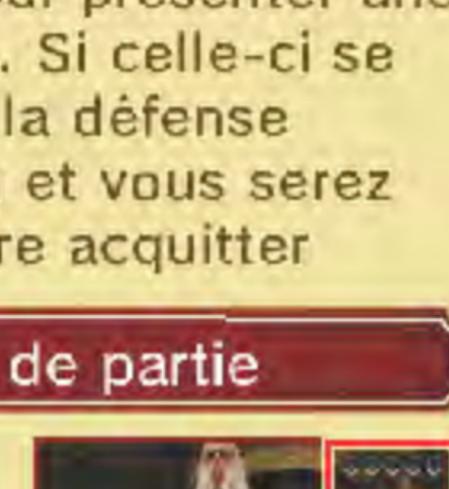
1. Déposition du témoin

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



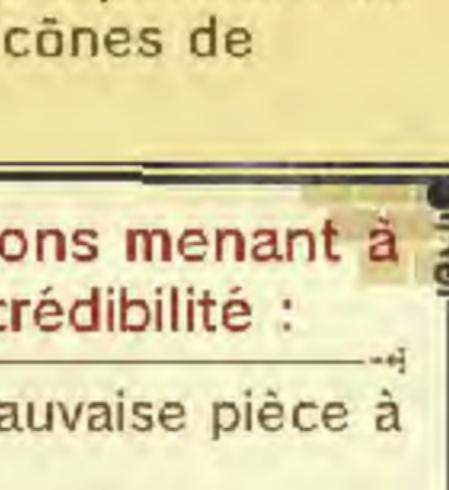
2. Contre-interrogatoire

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



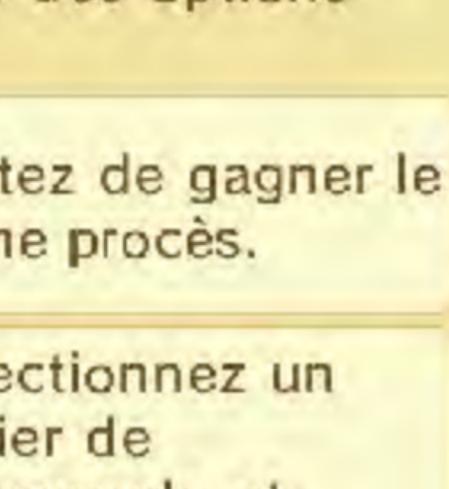
3. Présenter

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 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 sauvegarde.

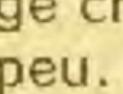
Sélectionnez un fichier de sauvegarde et chargez les données.

Retour au menu principal.

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.

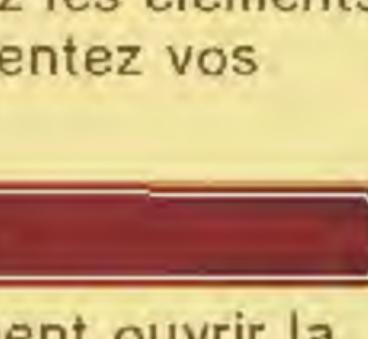


2. Sélectionnez un témoin pour l'interroger

Utilisez la loupe pour sélectionner un témoin, puis touchez

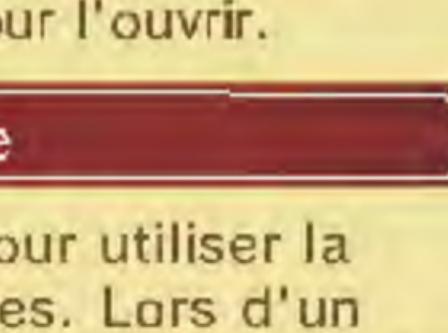


pour interroger le témoin sélectionné.



Présenter

Touchez  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.



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 **Dossier de l'affaire** 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

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



Profils

Touchez **Profils** 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 tourner les 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 de personnages.

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

Galeries spéciales

Consultez les galeries des personnages.

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 débloqué, 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 débloqué, le contenu sera disponible dans la section Contenu supplémentaire.

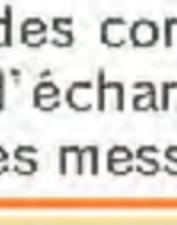
Nintendo Network

Ce logiciel est compatible avec le service Nintendo Network.

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

◆ Consultez le mode d'emploi du Nintendo 3DS pour savoir comment connecter votre console à Internet.

À propos de Nintendo Network



Nintendo Network est le nom du réseau de Nintendo qui permet aux utilisateurs de profiter de jeux et de contenu via Internet. Il donne accès à une grande variété de services qui, par exemple, permettent de jouer à des jeux avec des personnes du monde entier, de télécharger des logiciels et des contenus payants ou encore d'échanger des images et des messages.

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

É.-U./Canada :
1 800 255-3700

Amérique latine/Caraïbes :
(001) 425 558-7078