

1 Важная информация

## Настройка

2 Начало игры

3 Сохранение игры

## Об игре

4 Основы игры

## Управление

5 Управление в меню

6 Управление в приключениях

7 Управление во время суда

## Приключения

8 Режим движения

9 Режим расследования

10 Решение головоломок

## Чемодан профессора

11 Экран чемодана

12 Меню чемодана 1

13 Меню чемодана 2

## Судебные слушания

14 Участие в суде

15 Действия

16 Судебный протокол

17 Гримуар

## Дополнительные функции

18 Бонусы

19 Дополнительный контент

## Информация о поддержке

20 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 четыре языка: английский, немецкий, французский и нидерландский. 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.

©CAPCOM CO., LTD. 2014

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-AVSP-00

## Главное меню

Вы увидите главное меню после запуска игры.



- ◆ После того, как вы пройдете игру до конца, станут доступными также разделы Bonuses (бонусы) и Extra Content (дополнительный контент).

### New Game (новая игра)

Выберите эту опцию, чтобы начать новую игру. Введите имя для файла сохранения и вперед!

- ◆ После начала игры имя файла сохранения изменить невозможно.

### Continue (продолжить)

Здесь вы можете выбрать файл сохранения, чтобы продолжить сохраненную ранее игру (см. стр. 3).

### Bonuses (бонусы) (см. стр. 18)

Здесь вы можете насладиться иллюстрациями, послушать записи и музыку, а так же посмотреть видеоролики из игры.



## Extra Content (дополнительный контент) (см. стр. 19)

---

Подключившись к Интернету, вы можете разблокировать дополнительные сцены и иллюстрации.

Эта программа не поддерживает режим ожидания во время использования Интернета, даже если система Nintendo 3DS закрыта.

Пожалуйста, не забудьте сохранить ваше продвижение в игре перед выходом из программы. Не выключайте систему Nintendo 3DS прежде, чем сохранение данных будет завершено.

### Сохранение данных

Чтобы сохранить ваше продвижение в игре, в меню чемодана (см. стр. 12) выберите SAVE (сохранить), а затем выберите файл сохранения. Кроме того, в определенных моментах сюжета игра сама предложит вам выполнить сохранение.

- ◆ Игра поддерживает три файла 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.



Игра состоит из двух основных элементов — приключения и судебные слушания. Во время игры вам предстоит не раз переключаться между ними. Пожалуйста, ознакомьтесь с особенностями игрового процесса каждой из этих составляющих.

### Приключения (см. стр. 8–10)

Приключения происходят в двух режимах — режим движения и режим расследования. Режим движения позволит вам перемещаться с места на место, а в режиме расследования вы сможете тщательно исследовать каждое из посещаемых мест, собирая информацию, осматривая объекты и разговаривая с другими персонажами. Время от времени вам также будут попадаться головоломки.



### Судебные слушания (см. стр. 14–17)

Во время судебных слушаний вам предстоит взять на себя роль адвоката и защищать несправедливо обвиненную

девушку! Вам придется  
выслушивать показания,  
расспрашивать свидетелей и  
изучать вещественные  
доказательства, чтобы добиться  
торжества правосудия.



## 5 Управление в меню

Ниже описано управление, используемое в разных меню игры. Управление другими элементами игры описано в соответствующих разделах.

### Кнопки управления



Выбор



Выбор,  
перемещение  
курсора



Подтвердить



Отменить,  
вернуться



Пропустить  
видеоролики

### Сенсорный дисплей

Вы можете выбрать опции меню, касаясь значков на нижнем экране. Кроме того, проводя стилусом по нижнему экрану, вы сможете исследовать обстановку или писать заметки (см. стр. 13), в зависимости от ситуации.

Ниже описано управление в режиме движения (см. стр. 8) и в режиме расследования (см. стр. 9). Функции каждого режима описаны подробнее на соответствующих страницах.

### Режим движения

#### Кнопки управления



Перемещение персонажа, переход на другую часть карты



Включить режим расследования

#### Сенсорный дисплей



Перейти в выбранное место



Перейти на другую часть карты



Включить режим расследования



Войти в здание

### Режим расследования

#### Кнопки управления



Перемещение лупы (см. стр. 9)

Ⓐ

Посмотреть,  
приблизить,  
поговорить, войти в  
здание, перейти к  
следующей реплике

Ⓘ

Открыть меню  
чемодана

Ⓡ

Включить режим  
движения

## Сенсорный дисплей

Проведите  
по нижнему  
экрану  
стилусом или  
пальцем

Перемещение лупы

Коснитесь  
нижнего  
экрана

Посмотреть,  
приблизить,  
поговорить, войти в  
здание, перейти к  
следующей реплике



Открыть меню  
чемодана



Включить режим  
движения



Функции, доступные во время судебного слушания, описаны подробнее в соответствующем разделе (см. стр. 14–17).

### Кнопки управления

Ⓐ	Перейти к следующей реплике, задать вопрос
ⓧ	Подтвердить выбор доказательства для представления суду
Ⓨ	Использовать подсказку
Ⓛ	Надавить, открыть Grand Grimoire (гримуар) (см. стр. 17)
Ⓡ	Представить доказательство, открыть судебный протокол (см. стр. 16), переключиться между разделами протокола

### Сенсорный дисплей

Коснитесь  
нижнего  
экрана

Перейти к  
следующей  
реплике

Press

Надавить на  
свидетеля

Present

Представить  
доказательство

Question

Задать вопрос

Court Record

Открыть судебный  
протокол

Grand Grimoire

Открыть Grand  
Grimoire (гримуар)

Menu

Открыть меню  
чемодана

Hint

Использовать  
подсказку

Этот режим позволит вам перемещаться с места на место. Коснитесь красной отметки на карте, чтобы перейти в выбранное место.



### 1 Название места

Сверху показано название выбранного места, а внизу приводится его описание.

### 2 Скрытые головоломки / монетки подсказок

Здесь показано количество спрятанных в этом месте Hidden Puzzles (скрытые головоломки) и Hint Coins (монетки подсказок) (см. стр. 9). Первая цифра показывает, сколько вы уже нашли, а вторая — сколько их всего.

### 3 Красная отметка



Место, которое можно посетить



Указатели на другие доступные части карты



Текущее местоположение




Цель




Режим расследования

Коснитесь значка Search (расследование), чтобы перейти в режим расследования (см. стр. 9).

### Значок Enter (войти)

Коснувшись , вы увидите доступные в этом месте внутренние помещения.



Чтобы приступить к расследованию, в режиме движения коснитесь значка  (расследование).



**1** Лупа

**2** Панель расследований

Проводя по этой панели стилусом или пальцем, вы можете управлять лупой на верхнем экране. Когда под лупой окажется что-то интересное, коснитесь сенсорного дисплея, чтобы взаимодействовать с данным объектом.

**3** Меню чемодана

Коснитесь значка Menu (меню), чтобы открыть меню чемодана (см. стр. 11).

**4** Ваши спутники

**5** Режим движения

Коснитесь значка Move (движение), чтобы перейти в режим движения.

## Исследование обстановки

Передвигайте лупу на верхнем экране, проводя стилусом или пальцем по панели расследования на нижнем экране. Обратите внимание на то, как лупа реагирует на разные объекты.

### Приближение

Если лупа принимает синий цвет, коснитесь сенсорного дисплея, чтобы приблизиться к данному месту и увидеть ранее скрытые от взгляда объекты. Чтобы вернуться к прежнему углу обзора, коснитесь BACK (назад).

### Общение

Если лупа становится оранжевой, находясь над изображением персонажа, вы можете с ним поговорить, нажав **A** или коснувшись сенсорного дисплея. Тем же образом вы можете переходить к следующей реплике во время диалога. Даже если вы уже говорили с конкретным персонажем ранее, при очередной встрече он может поведать вам что-то новое.



## Опции диалога

Иногда во время разговора вам может быть представлен выбор направления диалога. Выберите одну из опций, чтобы продолжить разговор.



## Вход в здания

Если лупа превращается в желтую стрелку, это означает, что в этом месте вы можете войти или выйти из здания или помещения, чтобы продолжить ваше расследование.



## Скрытые предметы

В каждом месте,  
где вы проводите  
расследование,  
могут быть  
спрятаны монетки  
подсказок и головоломки.  
Внимательно исследуйте каждый  
уголок обстановки!



## О монетках подсказок

Монетки подсказок пригодятся  
вам для решения головоломок и  
во время судебных слушаний.



В игре вы найдете множество головоломок. Некоторые из этих головоломок необходимо решить для продвижения сюжета.

### 1 Пора решать!

Найдя скрытую головоломку или получив ее в разговоре с другим персонажем, вы увидите вводную информацию. Коснитесь сенсорного дисплея, чтобы перейти к описанию головоломки.



### 1 Ценность в пикаратах

Количество Picarats (пикараты), которое вы получите в награду за решение головоломки. Пикараты являются выражением сложности головоломок.

### 2 Общая сумма пикаратов

Общее количество пикаратов, набранных вами в ходе игры.

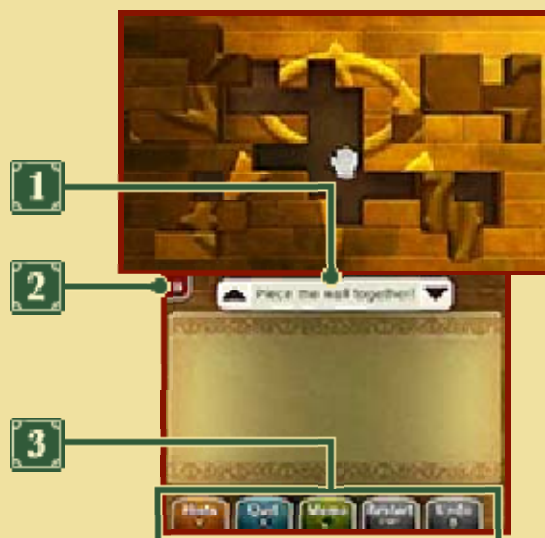
### 2 Ознакомьтесь с описанием головоломки

На этом этапе вам будет представлено описание головоломки и условия ее

решения. Внимательно прочитайте инструкции и, когда будете готовы приступить к решению, коснитесь сенсорного дисплея.

### 3 Решите головоломку

В зависимости от условий головоломки для ее решения касайтесь или проводите по сенсорному дисплею стилусом или пальцем. Кроме того на нижнем экране будут показаны несколько значков (набор значков зависит от головоломки).



### 1 Описание головоломки

Вы можете посмотреть описание головоломки на верхнем экране, коснувшись ▲, или на нижнем экране, коснувшись ▼.

### 2 Инструкции

Коснитесь этого значка, чтобы просмотреть инструкции для решения головоломки.

### 3 Значки

Эти значки предоставляют вам различные опции, некоторые из которых доступны также с помощью кнопок.



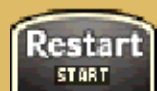
Подсказки. Для каждой головоломки можно получить четыре подсказки. Первые три стоят одну монетку подсказок каждая, а суперподсказка (обозначенная буквой S) обойдется в две монетки.



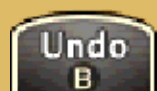
Выход. Выйти из головоломки и оставить ее на другой раз.



Заметки. Позволяет использовать функцию Мемо (см. стр. 13).



Перезапуск. Позволяет начать решение некоторых головоломок сначала.



Отмена. Если решение головоломки происходит пошагово, эта функция позволит вам вернуться на шаг назад.



Ответ. Коснитесь этого значка, чтобы предложить свой вариант решения.

## 4 Решение

### Верно!

Правильно решив головоломку, вы получите за нее пиараты, а иногда вдобавок еще и подсказку для вашего расследования. Решенные головоломки будут добавлены в Puzzle Index (список головоломок) (см. стр. 13), в котором вы сможете решить их снова в любое время.

### Неверно...

Если вы предложите неверное решение, вам будут предоставлены описанные ниже опции.

Try Again  
(попы-  
таться  
снова)

Попытаться решить головоломку еще раз.

View Hints  
(посмот-  
реть  
подсказки)

Получить подсказку за монетку подсказок.


Quit (выйти)

Оставить головоломку на другой раз и продолжить игру. Однако учтите, что некоторые головоломки пропустить невозможно.

### **Набирайте пикараты!**

Старайтесь набрать как можно больше пикаратов. От вашего общего счета по окончании игры будет зависеть количество доступных бонусов (см. стр. 18).

## 11 Экран чемодана

Коснувшись  (меню), вы сможете посмотреть ваши достижения в игре, вернуться к решенным вами головоломкам и многое другое.



### 1 Информация об игре

Здесь показаны Total Score (общий счет) в пикаратах, количество Hint Coins (монетки подсказок), Time Played (продолжительность игры) и Current Location (текущее местоположение). Во время судебного слушания вместо текущего местоположения будет показано Credibility (степень доверия) (см. стр. 14).

### 2 Значок выхода

Коснувшись этого значка, вы выйдете на начальный экран игры. При этом ваше продвижение в игре не сохранится автоматически, поэтому убедитесь, что вы

предварительно использовали функцию SAVE (сохранить) (см. стр. 12).

**3** Меню чемодана  
(см. стр. 12–13)

Если в одном из разделов появилась новая информация, на нем появится пометка NEW! (новое).

- ◆ По мере продвижения в игре на значках могут быть изображены разные персонажи.

**4** Метод (заметки) (см. стр. 13)

**5** Close (закрывать)

Коснитесь этого значка, чтобы закрыть чемодан и вернуться к игре.



Выберите значок в меню чемодана.

### Mysteries (загадки)

Здесь собраны загадки и ключевые элементы сюжета, с которыми вы успели столкнуться в ходе игры. Коснитесь интересующей вас загадки на нижнем экране, чтобы посмотреть ее описание на верхнем экране.



### Story (повествование)

Здесь вы можете посмотреть краткое изложение сюжета до текущего момента. Выберите заголовок и коснитесь VIEW STORY (прочитать). По мере вашего продвижения по сюжету здесь будут появляться все больше заголовков.



### Save (сохранить)



Эта опция позволит вам сохранить ваше продвижение в игре. При сохранении новых данных старые данные файла сохранения удаляются.



◆ Удаленные данные восстановить невозможно, поэтому будьте осторожны.

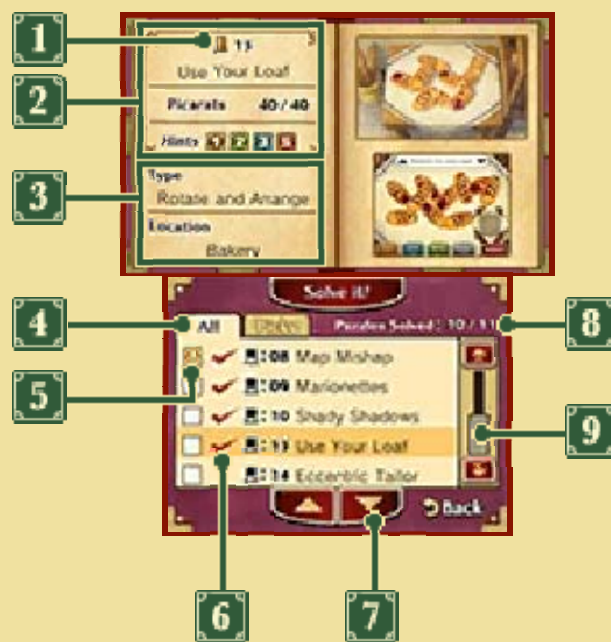
## Items (предметы)

Здесь вы можете посмотреть интересные предметы, найденные вами во время приключений. Коснитесь предмета, чтобы посмотреть его описание.







## Puzzle Index (список головоломок)

Здесь сохраняются все найденные вами головоломки. Чтобы снова попробовать решить любую из головоломок, выберите ее в списке и коснитесь SOLVE IT! (Решить!). Решая головоломки в этом разделе, вы можете смотреть подсказки бесплатно.



### 1 Значок шляпы Лейтона

-  Головоломка решена с первой попытки без подсказок.
-  Решена с первой попытки с использованием подсказок.
-  Решена, но не с первой попытки.
-  Пока не решена.

## 2 Номер и название головоломки, размер награды и использованные подсказки


Использованные подсказки обозначены обесцвеченными значками.

## 3 Вид и местонахождение головоломки


## 4 Списки

В списке All (все) перечислены все найденные вами головоломки, а в списке Picks (избранные) перечислены только специально помеченные вами головоломки.

## 5 Пометка избранных

Коснувшись значка , вы добавите головоломку в список избранных. При этом значок поменяется на .

## 6 Решенные головоломки (пометка )

Головоломку без пометки  нельзя решить в этом разделе. Чтобы решить ее, вам придется вернуться на место, указанное в описании головоломки.


## 7 Значки прокрутки

Касаясь этих значков, вы сможете прокручивать список по одной головоломке.

## 8 Количество головоломок

Здесь показано, сколько головоломок вы решили из общего числа найденных вами головоломок.

### 9 Полоса прокрутки

Проводя стилусом или пальцем по полосе прокрутки, вы можете быстро прокручивать список. Для этого можно также использовать .

## Options (настройки)

Здесь вы можете настроить громкость фоновой музыки, звуковых эффектов и речи. Вы также можете вернуть установки по умолчанию, коснувшись DEFAULT (по умолчанию). После настройки коснитесь CONFIRM (подтвердить), чтобы вернуться в меню чемодана.



### 1 Фоновая музыка

Громкость фоновой музыки в игре.

### 2 Звуковые эффекты

Громкость звуковых эффектов в игре.

### 3 Речь

Громкость речи персонажей в игре.

## Функция Мето

Функция Мето  
(заметки)

доступна во время  
решения



головоломок и в  
чемодане профессора. Эта  
функция весьма пригодится  
вам во время решения, ибо  
позволяет чертить прямо  
поверх головоломки.



Тонкий карандаш



Жирный карандаш



Заливка очерченного  
участка выбранным цветом



Выбор цвета



Тонкий ластик



Толстый ластик



Очистка экрана



Отменить (до четырех раз)



Вернуть (до четырех раз)

## Ход судебного заседания

Ваша задача на судебном слушании — выступить в защиту подсудимой и добиться признания ее невиновности. Используя доступные сведения и улики, докопайтесь до истины и помогите восторжествовать справедливости.

### 1. Показания свидетелей

Выслушайте показания свидетеля об увиденном и обстоятельствах



во время преступления. Чтобы перейти к следующей реплике, коснитесь сенсорного дисплея или нажмите (A).


### 2. Перекрестный допрос

Показания свидетелей могут содержать неточности, противоречия или



недомолвки. Вы можете надавить на свидетеля, коснувшись **Press** (надавить). Это может помочь вам добиться новых сведений или дополнительных улик.

### 3. Предоставление доказательств

Если вы заметили противоречие между показаниями свидетеля и сведениями в судебном протоколе (см. стр. 16) или гримуаре (см. стр. 17), вы должны выбрать доказательство и представить его суду, коснувшись  (представить). Если предоставленное доказательство будет признано судом, ваша сторона получит некоторое преимущество, и вы на шаг приблизитесь к оправдательному приговору.



## Степень доверия и конец игры

Значки в правом верхнем углу верхнего экрана отражают степень доверия суда к стороне защиты. Если вы совершите ошибку, количество значков  может уменьшиться. Если вы потеряете все значки, суд вынесет обвинительный приговор, и игра будет проиграна! Если вам удастся добиться оправдательного приговора, по окончании судебного слушания вы получите в награду количество пикаратов, которое будет зависеть от оставшихся у вас значков доверия.



## Основные причины потери доверия

- Представление ложных доказательств
- Неверный ответ на вопрос суда

### В случае проигрыша...

Выберите одну из описанных ниже опций.

Restart trial  
(начать заново)

Эта опция позволит вам заново начать последнее судебное слушание.

Load save data  
(загрузить сохраненные данные)

Выберите файл сохранения и загрузите сохраненные данные.

Return to the Title Screen  
(вернуться на начальный экран)


Выбрав эту опцию, вы выйдете на начальный экран игры.



## 15 Действия

Во время перекрестного допроса в вашем распоряжении будет несколько способов воздействия на ход дела — Press (надавить), Question (расспросить) и Present (представить доказательство). Воспользуйтесь ими, чтобы выявить противоречия в показаниях.

### Надавить

Коснитесь , чтобы надавить на свидетеля и получить дополнительную информацию. Если надавить на свидетеля, его показания могут даже слегка измениться. Этот прием можно использовать неограниченное количество раз, так что будьте настойчивы.



### Расспросить

На некоторых слушаниях показания могут давать несколько свидетелей



одновременно. Пока один из них говорит, другие молчат и слушают, но если вы надавите на говорящего, другие свидетели могут отреагировать, и у вас появится опция **Question** (расспросить). В этом случае следуйте указаниям ниже.

## 1. Присмотритесь к свидетелям

Если на сенсорном дисплее покажутся лица свидетелей в виде значков, передвигайте лупу, проводя по экрану, и присмотритесь к каждому свидетелю.




## 2. Выберите и расспросите свидетеля

Выберите свидетеля лупой, а затем коснитесь **Question**, чтобы допросить его.





**Представить доказательства**




Меню чемодана доступно также во время судебного слушания. Чтобы открыть его, коснитесь  (меню).

## Подсказки

Коснувшись  (подсказки), вы можете получить подсказку. Во время слушания можно воспользоваться подсказками неоднократно, но каждая подсказка будет стоить одну монетку подсказок.

Вы можете открыть судебный протокол в любое время, коснувшись  (протокол). Он особенно полезен во время перекрестного допроса, позволяя сверить показания свидетелей с вещественными доказательствами. Чтобы закрыть судебный протокол и вернуться на предыдущий экран, коснитесь BACK (назад).

### Вещественные доказательства


В разделе Evidence (вещественные доказательства) вы можете коснуться любого предмета и посмотреть информацию о нем. Если вы видите значок  (подробнее), коснитесь его, чтобы рассмотреть предмет поближе.



### Досье

Чтобы открыть досье,  
на экране  
вещественных  
доказательств  
коснитесь




значка  (досье). В досье  
собрана информация о ключевых  
персонажах, связанных с  
рассматриваемым на суде делом.  
Коснитесь персонажа, чтобы  
посмотреть информацию о нем.





## 17 Гримуар

В ходе приключения в ваши руки попадет книга, называемая Grand Grimoire (гримуар). В этой книге описаны все существующие заклинания, и эта информация пригодится вам, когда речь на суде пойдет о магии. Написанное в этой книге может быть представлено в качестве доказательства точно так же, как вещественные доказательства из судебного протокола.

### Использование гримуара

Вы можете открыть гримуар в любое время, коснувшись значка  (гримуар).

Используйте  и , чтобы листать страницы.



В разделе Bonuses (бонусы) вы найдете много интересного. Содержание раздела будет зависеть от вашего общего счета пикаратов по окончании игры.

◆ Раздел бонусов появится в главном меню после того, как вы пройдете до конца основной сюжет игры.

Art (иллюстрации)

Просмотреть иллюстрации, использованные в игре.

Voice (голоса)

Прослушать записи речи персонажей из игры.

Music (музыка)

Прослушать музыку из игры.

Movies (видео-ролики)

Просмотреть видеоролики из игры.



## Разблокирование контента (Интернет)

Подключитесь к Интернету, чтобы разблокировать дополнительные сцены и иллюстрации в разделе Extra Content (дополнительный контент).

- ◆ Раздел дополнительного контента появится в главном меню после того, как вы пройдете до конца основной сюжет игры.

### Special Galleries (дополнительные иллюстрации)

---

Просмотреть галереи дополнительных иллюстраций.

### Special Episodes (дополнительные сцены)

---

Здесь вы можете посмотреть дополнительные сцены, не вошедшие в конечный вариант игры. В них вашему вниманию могут быть предложены даже новые головоломки.

## Процедура разблокирования

1. В главном меню выберите EXTRA CONTENT (дополнительный контент).

2. Выберите файл сохранения в котором сохранены данные завершённой игры.

◆ После разблокирования контент будет сохранен во всех файлах сохранения, в которых сохранена завершённая игра.

3. Выберите UNLOCK CONTENT (разблокировать).

4. После разблокирования вы сможете увидеть контент в разделе дополнительного контента.

## Сеть Nintendo Network

Эта программа поддерживает сеть Nintendo Network™.

Подключившись к Интернету, вы можете разблокировать для этой программы дополнительный контент.

◆ 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.

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)