

1 Belangrijke informatie

Instellingen

2 Om te beginnen

3 Opslaan en stoppen

Speluitleg

4 Het spel spelen

Besturing

5 Menubesturing

6 Besturing avontuur

7 Besturing rechtszaak

Avontuur

8 Loopstand

9 Onderzoeksstand

10 Puzzels oplossen

Laytons koffer

11 Kofferscherm

12 Koffermenu 1

13 Koffermenu 2

Rechtszaken

14 Vooruitkomen in rechtszaken

15 Handelingen

16 Dossier

17 Grand Grimoire

Aanvullende opties

18 Extra's

19 Bonuscontent

Ondersteuning

20 Contactgegevens

1

Belangrijke informatie

Lees deze handleiding zorgvuldig door voordat je deze software gebruikt. Als kinderen deze software gebruiken, dient een ouder of voogd deze handleiding te lezen en aan hen uit te leggen.


Lees voor het spelen ook de handleiding van je Nintendo 3DS-systeem voor meer informatie en tips om meer plezier met deze software te hebben.

- ◆ Tenzij anders vermeld, heeft elke verwijzing in deze handleiding naar "Nintendo 3DS" betrekking op zowel het Nintendo 3DS™-systeem als het Nintendo 3DS™ XL-systeem.

Gezondheids- en veiligheidsinformatie

BELANGRIJK

Belangrijke informatie over je gezondheid en veiligheid vind je in de applicatie Gezondheids- en veiligheidsinformatie in het HOME-menu.

Raak in het HOME-menu  aan, gevolgd door OPENEN en lees elk onderdeel zorgvuldig door. Druk als je klaar bent op  HOME om terug te keren naar het HOME-menu.

Lees ook de Nintendo 3DS-handleiding, in het bijzonder het

hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie", zorgvuldig door voordat je Nintendo 3DS-software gebruikt.

In het hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie" in de Nintendo 3DS-handleiding vind je tevens voorschriften over draadloze communicatie en online spelen.

Taalkeuze

De taal in de software is afhankelijk van de taal die is ingesteld voor het systeem. De software ondersteunt vier verschillende talen: Engels, Duits, Frans en Nederlands. Als een van deze talen is ingesteld voor het Nintendo 3DS-systeem, wordt die automatisch gebruikt in de software. Als voor het Nintendo 3DS-systeem een andere taal is ingesteld, wordt in de software Engels als taal gebruikt. Lees de elektronische handleiding van de systeeminstellingen voor meer informatie over het instellen van de taal.

Leeftijdsclassificatie

Informatie over leeftijdsclassificatie voor deze en andere software vind je op de website van het in jouw regio gebruikte classificatiesysteem.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Duitsland):
www.usk.de

Classification Operations Branch
(Australië):

www.classification.gov.au

OFLC (Nieuw-Zeeland):

www.censorship.govt.nz

Belangrijke informatie

Deze software (inclusief alle bijbehorende digitale content of documentatie die je downloadt of gebruikt) wordt door Nintendo uitsluitend gelicenseerd voor persoonlijk en niet-commercieel gebruik op je Nintendo 3DS-systeem. Jouw gebruik van netwerkdiensten voor deze software is onderhevig aan de gebruikersovereenkomst voor Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid, waarin ook de Nintendo 3DS-gedragscode inbegrepen is.

Ongeoorloofde reproductie of ongeoorloofd gebruik is niet toegestaan.

Deze software is beveiligd tegen kopiëren om de reproductie en het kopiëren van content te verhinderen.

Je Nintendo 3DS-systeem en de software zijn niet ontworpen voor gebruik met bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software, of gebruik in combinatie met ongeoorloofde apparatuur.

Nadat het Nintendo 3DS-systeem of de software is bijgewerkt, kunnen bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem, of het gebruik van ongeoorloofde apparatuur met je Nintendo 3DS-systeem, tot gevolg hebben dat je Nintendo 3DS-systeem permanent ophoudt te functioneren. Content die terug te voeren is op ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem, kan worden verwijderd.

Deze software, de handleiding en andere teksten bij deze software worden beschermd door nationale en internationale wetgeving voor intellectuele eigendommen.



©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

Hoofdmenu

Het hoofdmenu wordt weergegeven nadat je het spel hebt opgestart.



- ◆ De opties Extra's en Bonuscontent worden beschikbaar nadat je het spel hebt uitgespeeld.

Nieuw spel

Speel het spel vanaf het begin. Vul een naam in voor het opslagbestand en begin met het verhaal.

- ◆ Je kunt de naam van het opslagbestand later niet meer veranderen.

Verderspelen

Selecteer een opslagbestand om verder te spelen vanaf het laatste moment waarop je hebt opgeslagen (p. 3).

Extra's (p. 18)

Bekijk afbeeldingen, luister naar stemopnames en bekijk filmpjes uit het hoofdspel.

Bonuscontent (p. 19)

Maak verbinding met het internet om speciale episodes en ontwerpen te ontgrendelen.

Wanneer deze software in gebruik is, gaat het Nintendo 3DS-systeem tijdens de verbinding met het internet niet in de slaapstand, zelfs niet wanneer het systeem is gesloten.

Zorg dat je je huidige voortgang opslaat voordat je met het spel stopt. Als het spel is opgeslagen, kun je het Nintendo 3DS-systeem uitschakelen.

Gegevens opslaan

Sla de huidige voortgang op door op OPSLAAN in het koffermenu te tikken (p. 12). Selecteer vervolgens een opslagbestand. Je kunt je spelvoortgang ook opslaan bij belangrijke gebeurtenissen in het verhaal.

◆ Je kunt tot drie opslagbestanden creëren.

- Zet het systeem niet uit, start het niet opnieuw op en verwijder de Game Card/SD-kaart niet terwijl je gegevens opslaat, en zorg dat er geen vuil in de aansluitingen komt. Hierdoor kunnen gegevens verloren gaan.
- Gebruik geen externe accessoires of software om je opgeslagen gegevens te modificeren. Dit kan ertoe leiden dat je niet verder kunt komen in de software of opgeslagen gegevens verliest. Elke modificatie is blijvend, dus wees voorzichtig.



Dit spel bestaat uit twee hoofdonderdelen: avontuur en rechtszaken. Gedurende het spel worden deze twee onderdelen afgewisseld. De gameplay is in ieder deel anders, dus zorg ervoor dat je van beide weet hoe ze werken.

Avontuur (p. 8-10)

Dit gedeelte heeft twee standen: de loopstand en de onderzoeksstand. Bezoek belangrijke plaatsen in de loopstand. Gebruik de onderzoeksstand om informatie te verzamelen. Je kunt dit doen door voorwerpen te onderzoeken en te luisteren naar wat de mensen te vertellen hebben. Zo nu en dan zul je worden uitgedaagd om een puzzel op te lossen.



Rechtszaken (p. 14-17)

Ga als advocaat naar de rechtszaal om de naam van de verdachte te zuiveren! Luister naar verklaringen, verhoor getuigen en probeer zo de waarheid te achterhalen.



Dit is de basisbesturing voor menu's in het spel. Kijk voor informatie over overige besturing op de betreffende pagina's.

Knoppenbesturing



Navigeren



Navigeren, cursor verplaatsen



Bevestigen



Annuleren, terug



Filmpjes overslaan

Touchscreenbesturing

Selecteer een pictogram of knop op het onderste scherm door het aan te raken. Afhankelijk van de situatie kun je met de stylus slepen om te onderzoeken, of notities maken (p. 13) op het touchscreen.

Dit is de besturing voor de loopstand (p. 8) en de onderzoeksstand (p. 9). Bekijk voor de gedetailleerdere besturing van deze standen de betreffende pagina's.

Loopstand

Knoppenbesturing



Personage verplaatsen, naar een andere kaart gaan



Naar de onderzoeksstand schakelen

Touchscreenbesturing



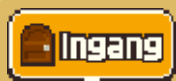
Naar de geselecteerde locatie gaan



Naar een andere kaart gaan



Naar de onderzoeksstand schakelen



Gebouw binnengaan

Onderzoeksstand

Knoppenbesturing



Vergrootglas
verplaatsen (p. 9)



Onderzoeken,
inzoomen, praten,
gebouw binnengaan,
naar het volgende
tekstblokje gaan



Koffermenu openen



Naar de loopstand
schakelen

Touchscreenbesturing

Stylus of
vinger over
touch-
screen slepen

Vergrootglas
verplaatsen

Op touch-
screen tikken

Onderzoeken,
inzoomen, praten,
gebouw binnengaan,
naar het volgende
tekstblokje gaan



Koffermenu openen



Naar de loopstand
schakelen

Lees voor de gedetailleerde besturing van de rechtszaken de rechtszaakparagraaf (p. 14-17).

Knoppenbesturing

Ⓐ	Naar het volgende tekstblokje gaan, ondervragen
ⓧ	Te presenteren bewijs bevestigen
Ⓨ	Hint gebruiken
Ⓛ	Doorvragen, Grand Grimoire openen (p. 17)
Ⓡ	Bewijs presenteren, dossier openen (p. 16), schermweergave veranderen

Touchscreenbesturing

Op touchscreen tikken	Naar het volgende tekstblokje gaan
	Doorvragen
	Bewijs presenteren
	Ondervragen
	Dossier openen

A red banner with a white border containing the text "Grand Grimoire".

Grand Grimoire
openen

A red banner with a white border containing a yellow gift box icon and the text "Menu".

Koffermenu openen

A red banner with a white border containing the text "Hint" and a yellow gift box icon.

Hint gebruiken



In deze stand kun je je van locatie naar locatie verplaatsen. Raak een rood cirkeltje aan om naar die locatie te gaan.



1 Naam locatie

De naam van de geselecteerde locatie. Informatie over die locatie staat onderaan het scherm.

2 Verstopte puzzels/hintmuntjes

Informatie over puzzels en hintmuntjes (p. 9) die je op die locatie kunt vinden. De weergegeven getallen vertellen je hoeveel je er hebt gevonden en het totale aantal op die locatie.

3 Rood cirkeltje



Naar die locatie gaan



Naar een andere kaart gaan


4 Huidige locatie

5 Doel

6 Onderzoekpictogram

Raak aan om naar de onderzoeksstand te schakelen (p. 9).

Ingang

Raak  aan om een gebouw binnen te gaan en daar je onderzoek voort te zetten.



Raak in de loopstand **Zoeken** aan om naar de onderzoeksstand te schakelen en maak je klaar om je onderzoek te beginnen.



1 Vergrootglas

2 Onderzoeksveld

Sleep met de stylus of je vinger over het onderzoeksveld om het vergrootglas op het bovenste scherm te verplaatsen. Tik op het touchscreen om de plek onder het vergrootglas te onderzoeken.

3 Koffermenu

Raak aan om het kofferscherm te openen (p. 11).

4 Je huidige gezelschap

5 Loopstandpictogram

Raak aan om naar de loopstand te schakelen.


Een gebied onderzoeken

Sleep met de stylus of je vinger over het onderzoeksveld om het vergrootglas op het bovenste scherm te verplaatsen. Als je het vergrootglas over een belangrijke plek beweegt, gebeurt er iets mee.

Inzoomen

Het vergrootglas wordt blauw op plaatsen die de moeite waard zijn om nader te onderzoeken. Je kunt dan op die plek inzoomen. Zo kun je gebieden bekijken die eerst verborgen waren of uit het zicht lagen. Om terug te keren naar het vorige gebied, tik je gewoon weer op TERUG.

Praten

Wanneer je met het vergrootglas over een personage in het spel beweegt, wordt het soms oranje. Als dit gebeurt, kun je met die persoon praten door op  te

drukken of door op het touchscreen te tikken. Gebruik dezelfde besturing om naar het volgende tekstblokje te gaan. Het kan gebeuren dat iemand waarmee je al eerder hebt gesproken een volgende keer iets nieuws te vertellen heeft.



Gespreksopties

Als je met iemand praat, kan het soms gebeuren dat je een keuze moet maken. Raak een van de opties aan om deze te selecteren en ga verder met het verhaal.



Gebouwen binnengaan

Als het vergrootglas in een gele pijl verandert, kun je een gebouw of ruimte binnengaan en je onderzoek daar voortzetten.



In de stad verborgen voorwerpen

Op elke locatie zitten verschillende voorwerpen verstopt, zoals hintmuntjes en puzzels. Zorg ervoor dat je ieder hoekje en gaatje uitpluist!



Over hintmuntjes

Tijdens rechtszaken en het oplossen van puzzels heb je hintmuntjes nodig om hints te kunnen bekijken.



Er ligt verspreid over de stad een groot aantal puzzels verstopt. Je zult ook puzzels tegenkomen die je moet oplossen om verder te kunnen met het verhaal.

1 Puzzeltijd!

Als je een verstopte puzzel vindt of met iemand praat die je een puzzel geeft, wordt het introductiescherm weergegeven. Raak het touchscreen aan om door te gaan naar het puzzelscherm.



1 Waarde in picarats

Het aantal picarats dat je krijgt als je de puzzel oplost. Picarats zijn punten die de moeilijkheidsgraad van de puzzel aangeven.

2 Score

Het totale aantal picarats dat je tot dat moment verdiend hebt.

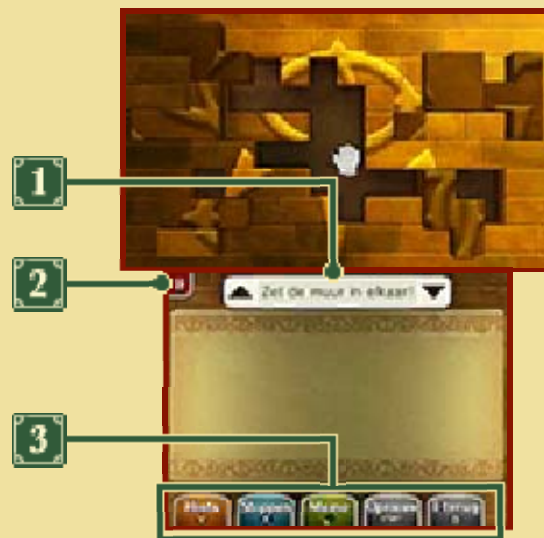
2 Bekijk het puzzelscherm

De puzzelbeschrijving en de uitleg voor het oplossen van de puzzel worden hier getoond. Lees de informatie zorgvuldig en raak het onderste scherm aan als je er klaar

voor bent om de puzzel op te lossen.

3 De puzzel oplossen

Afhankelijk van het soort puzzel en de vereiste methode, sleep je de stylus of je vinger over het onderste scherm of tik je erop. Op het onderste scherm zullen verschillende pictogrammen verschijnen. Die pictogrammen verschillen per puzzel.



1 Puzzelbeschrijving

Tik op ▲ om de informatie op het bovenste scherm weer te geven, of op ▼ om haar op het onderste scherm weer te geven.

2 Uitleg bekijken

Raak aan om de uitleg voor het oplossen van de puzzel te bekijken.

3 Pictogrammen

Raak deze aan om verschillende handelingen uit te voeren. Sommige functies kunnen ook bestuurd worden met de knoppen.



Betaal een hintmuntje om een hint te bekijken. Er zijn vier hints per puzzel en elke hint kost je één hintmuntje. De speciale hint (S) kost je echter twee muntjes.



Stop met de huidige puzzel en bewaar hem voor later.



Gebruik de memofunctie (p. 13).



Reset het antwoord bij bepaalde puzzeltypen.



Tik hierop bij het oplossen van puzzels waarbij je stapsgewijs te werk gaat om je laatste handeling ongedaan te maken.



Tik hierop om je antwoord in te voeren.

4 Resultaten bekijken

Goed

Als je een puzzel oplost, ontvang je niet alleen picarats, maar kun je ook

hints krijgen die je helpen bij je onderzoek. Opgeloste puzzels worden aan je puzzelregister toegevoegd (p. 13). Daar kun je ze net zo vaak maken als je wilt.

Fout

Als je een fout antwoord invoert, kun je een van de volgende opties kiezen.

Opnieuw
proberen

Dezelfde puzzel nog eens proberen.

Hints
bekijken

Hintmuntjes gebruiken om de hints te bekijken.


Stoppen

Bewaar de puzzel voor later en ga verder met het verhaal. Maar let op: er zijn puzzels die niet tot later bewaard kunnen worden.

Speel voor picarats!

Verzamel zoveel mogelijk picarats. De extra content die verschijnt bij Extra's (p. 18), hangt af van je totale score.

11 Kofferscherm

Tik op  om de voortgang van je onderzoek, de gevonden puzzels en meer te bekijken.



1 Spelinformatie

Je score (aantal picarats), het aantal hintmuntjes, de speelduur en je huidige locatie worden hier weergegeven. Tijdens rechtszaken wordt locatie vervangen door vertrouwen (p. 14).

2 Terugpictogram

Raak aan om naar het titelscherm terug te keren. Je voortgang wordt niet opgeslagen, dus zorg ervoor dat je van tevoren op OPSLAAN tikt (p. 12).

3 Koffermenu (p. 12-13)

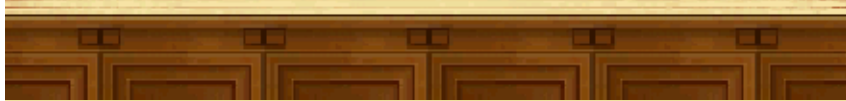
NIEUW! wordt getoond wanneer er nieuwe informatie is toegevoegd of als er informatie is bijgewerkt.

- ◆ De personages die in de pictogrammen worden getoond, veranderen in de loop van het spel.

4 Memo (p. 13)

5 Sluiten

Sluit de koffer en keer terug naar het vorige scherm.



Raak in het koffermenu een pictogram aan om het te selecteren.

Mysteriën

Gedurende het verloop van het verhaal en het onderzoek worden mysteriën en trefwoorden hier verzameld. Raak een mysterie op het onderste



scherm aan om de details ervan op het bovenste scherm te bekijken.

Verhaal

Bekijk een samenvatting van het verhaal tot zover. Selecteer een titel en tik op VERHAAL BEKIJKEN. Het aantal beschikbare titels neemt toe naarmate het verhaal vordert.



Opslaan

Sla je huidige voortgang op. Als je opslaat, wordt er over alle bestaande gegevens in het geselecteerde bestand heen geschreven.



- ◆ Overschreven gegevens kunnen niet worden hersteld, dus wees voorzichtig.

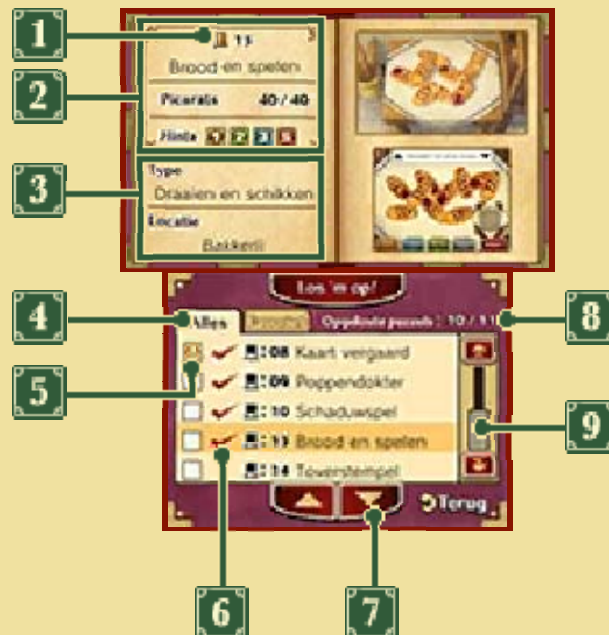
Voorwerpen

Voorwerpen die je tijdens je onderzoek hebt gevonden worden hier getoond. Raak een voorwerp aan om het beter te bekijken.



Puzzelregister

Alle puzzels die je tegenkomt, worden hier bewaard. Selecteer een puzzel en tik op LOS 'M OP! om hem opnieuw te spelen, wanneer je maar wilt. Als je puzzels oplost in het puzzelregister, kun je hints bekijken zonder hintmuntjes te betalen.



1 Hogehoedpictogram

- Opgelost tijdens de eerste poging, zonder hints
- Opgelost tijdens de eerste poging, met hints
- Opgelost, maar niet tijdens de eerste poging
- Nog niet opgelost

2 Puzzelnummer, titel, waarde in picarats, bekeken hints


De pictogrammen voor bekeken hints zijn semi-doorzichtig.

3 Puzzeltype en -locatie


4 Lijsttabs

Alle puzzels die je hebt gevonden, zijn te zien op de tab Alles. Op de tab Favoriet verschijnen alleen de puzzels die je als favoriet hebt gemarkeerd.

5 Een puzzel toevoegen aan je favorieten

Raak aan om de betreffende puzzel aan de tab Favoriet toe te voegen. Het pictogram zal dan veranderen in .

6 Opgeloste puzzels (gemarkeerd met)

Puzzels zonder een  kunnen niet worden opgelost in het puzzelregister. Je moet naar de locaties van deze puzzels gaan om een nieuwe poging te wagen.


7 Scrollpictogrammen

Raak aan om een voor een door de puzzels te scrollen.

8 Opgeloste puzzels

Het totale aantal opgeloste puzzels van alle puzzels die je tot dat moment bent tegengekomen.

9 Scrollbalk

Sleep hier met de stylus of je vinger overheen om door de lijst met puzzels te scrollen. Je kunt ook scrollen met .

Opties

Stel het volume voor de achtergrondmuziek, geluidseffecten en stemmen hier in. Raak **STANDAARD** aan om de geluidsniveaus terug te zetten naar de oorspronkelijke instellingen. Raak wanneer je klaar bent met het instellen **BEVESTIGEN** aan om terug te gaan naar het vorige scherm.



1 Achtergrondmuziek

Pas het volume van de achtergrondmuziek aan.

2 Geluidseffecten

Pas het volume van de geluidseffecten in het spel aan.

3 Stemmen










Pas het volume van de stemmen van de personages in het spel aan.

Memofunctie

De memofunctie is beschikbaar bij de puzzels en op het kofferscherm.



Benut deze functie goed door tijdens het oplossen van een puzzel op een doorschijnend vel over de puzzel heen te tekenen.

-  Dunne pen
-  Dikke pen
-  Vul een gesloten gebied met kleur
-  Verander van kleur
-  Dunne gum
-  Dikke gum
-  Het scherm wissen
-  Wissen (tot vier keer)
-  Opnieuw (tot vier keer)

Voortgang van het proces

Je doel in een rechtszaak is het met succes pleiten voor de beklaagde en een 'niet schuldig'-vonnis winnen. Maak gebruik van de informatie en de bewijsstukken die je hebt verzameld om de waarheid achter de gebeurtenissen boven tafel te krijgen.

1. Getuigenverklaring

Je hoort een verklaring van een getuige over de omstandigheden waaronder de



gebeurtenissen zich voordeden en over wat ze hebben gezien. Raak het touchscreen aan of druk op (A) om naar het volgende tekstblokje te gaan.


2. Kruisverhoor

Het kan gebeuren dat de verklaring van de getuige een aantal



inconsistenties, tegenstrijdigheden of fouten bevat. Raak **Doorvragen** aan om de getuige meer vragen te stellen over de verklaring. Misschien lukt het je zo zelfs wel om een nieuwe verklaring of aanvullend bewijs te verkrijgen.

3. Presenteren

Wanneer je een inconsistentie ontdekt tussen de getuigenverklaring en wat er in het dossier (p. 16) of in de Grand Grimoire (p. 17) staat geschreven, raak dan  aan om het bewijs te presenteren. Als het gepresenteerde bewijs relevant is, wint de verdediging terrein en ben je een stap dichterbij vrijspraak.



Vertrouwen en speleinde

De pictogrammen rechtsboven in het bovenste scherm geven het vertrouwen in de verdediging aan. Als je een fout maakt, kan het aantal pictogrammen (bijv. ) afnemen. Als alle pictogrammen op zijn, is het vonnis 'schuldig' en is het spel uit! Luidt het vonnis 'niet schuldig', dan krijg je aan het einde van de rechtszaak per overgebleven pictogram een bepaald aantal picarats.



Belangrijkste oorzaken voor het verliezen van vertrouwen:

- Het verkeerde bewijs presenteren
- Het verkeerde antwoord in de rechtszaal geven

Als het spel ten einde is...

Selecteer een van de volgende opties.

Proces
herstarten

Hetzelfde proces
opnieuw spelen.

Op-
geslagen
gegevens
laden

Selecteer een
bestand en laad de
opslaggegevens.

Terugkeren
naar het
titelscherm

Stop en keer terug
naar het titelscherm.



15 Handelingen

Tijdens het kruisverhoor kun je uit een aantal handelingen (doorvragen, presenteren, ondervragen) kiezen om na te gaan of er tegenstrijdigheden in de verklaring zitten.

Doorvragen

Raak  aan om de verklaring stukje voor stukje onder de loep te nemen. Als je doorvraagt, kan de verklaring zelfs een beetje veranderen. Je kunt dit middel onbeperkt inzetten, dus wees volhardend!



Ondervragen

Afhankelijk van de rechtszaak, kunnen er meerdere getuigen tegelijk in de getuigenbank staan. Terwijl de één een verklaring aflegt, houden de anderen hun mond. Als je dus iets van hen wilt weten, moet je ONDERVRAGEN selecteren. Volg om dit te doen de opeenvolgende stappen.



1. Observeer getuigen

Wanneer de gezichten van de getuigen als pictogrammen worden weergegeven op het onderste scherm, sleep dan het vergrootglas over de pictogrammen om de getuigen te observeren.



2. Selecteer een getuige om te ondervragen

Gebruik het vergrootglas om een getuige te selecteren. Raak dan **Ondervragen** aan om de gekozen getuige te ondervragen.



Presenteren

Raak **Presenteren** aan om het dossier (p. 16) of de Grand Grimoire (p. 17) te openen als je een inconsistentie tussen een getuigenverklaring en het bewijs vindt.



Je kunt dan het bewijs selecteren dat je wilt presenteren. Als het gepresenteerde bewijs relevant is, kan het gebeuren dat je vooruitgang in de zaak boekt of een nieuwe verklaring krijgt.


Op inconsistenties wijzen

Afhankelijk van het beschikbare bewijs, kan het nodig zijn zelfs de




allerkleinste inconsistentie naar boven te halen. Sleep het vergrootglas over het bewijs en zoek naar iets verdachts. Presenteer dan je bevindingen.


Koffermenu

Tijdens rechtszaken kun je ook het koffermenu openen. Raak hiervoor  aan.


Gebruik een hint

Raak  aan om de hintfunctie te gebruiken. Je kunt deze tijdens de rechtszaak zo vaak als je wilt activeren, maar dit kost je één hintmuntje per keer.



Raak tijdens het kruisverhoor  aan om beschikbare bewijsstukken en profielen te bekijken. Gebruik het regelmatig ter controle en bevestig of dat wat de getuigen beweren klopt. Raak TERUG aan om het dossier te sluiten en terug te keren naar het vorige scherm.

Bewijs

Raak een voorwerp in de lijst met bewijsmateriaal aan om er meer details van te zien. Raak  aan om de bewijsstukken te vergroten en nauwkeuriger te onderzoeken.






Profielen

Raak  aan tijdens het bekijken van de lijst met bewijsmateriaal voor informatie over de mensen die bij de gebeurtenis zijn betrokken. Raak een personage aan om informatie over die persoon te bekijken.



Als je verder in het spel gevorderd bent, krijg je een boek met de titel 'Grand Grimoire' in je bezit. Dit boek bevat informatie over magie en zal van pas komen wanneer je wordt geconfronteerd met een magie-gerelateerde verklaring. De informatie uit dit boek kan op dezelfde manier als bewijs worden gepresenteerd als bewijs uit het dossier.

De Grand Grimoire bekijken

Raak tijdens het kruisverhoor  aan om informatie uit de Grand Grimoire te bekijken. Gebruik  en  om de bladzijden om te slaan.



In Extra's kun je allerlei extra content bekijken die wordt vrijgegeven op basis van je picaratscore.

- ◆ Extra's verschijnt in het hoofdmenu zodra je het hoofdspel hebt uitgespeeld.

Illustraties	Afbeeldingen uit het hoofdspel bekijken.
Stemmen	Stemopnames van personages uit het hoofdspel beluisteren.
Muziek	Muziek uit het hoofdspel beluisteren.
Filmpjes	Filmpjes uit het hoofdspel bekijken.

Ontgrendelen (Internet)

Maak verbinding met het internet in Bonuscontent om speciale episodes en ontwerpen te ontgrendelen.

- ◆ Bonuscontent verschijnt in het hoofdmenu zodra je het hoofdspel hebt uitgespeeld.

Speciale galerijen

Bekijk de galerijen met schetsen.

Speciale episodes

Bekijk extra episodes die niet in het hoofdspel zaten. Tijdens deze episodes word je misschien nog uitgedaagd met wat aanvullende puzzels.

Ontgrendelprocedure

1. Selecteer BONUSCONTENT in het hoofdmenu.
2. Selecteer een opslagbestand met opslaggegevens van een voltooid spel.
 - ◆ Zodra de content is ontgrendeld, wordt hij opgeslagen in de opslagbestanden van alle voltooide spellen.
3. Selecteer ONTGRENDELEN.
4. Zodra de content is ontgrendeld, kun je deze bekijken in Bonuscontent.

Nintendo Network

Deze software ondersteunt het gebruik van Nintendo Network™. Maak verbinding met het internet om allerlei extra content voor deze software te ontgrendelen.

- ◆ Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor informatie over het verbinding maken met het internet op je Nintendo 3DS-systeem.

Over Nintendo Network



Nintendo Network is een online dienst die het mogelijk maakt online met andere spelers van over de hele wereld te spelen, nieuwe software en aanvullende content te downloaden, video's uit te wisselen, berichten te versturen en nog veel meer!

Meer informatie over onze producten is te vinden op de Nintendo-website:
www.nintendo.com

Voor hulp bij het oplossen van problemen lees je de handleiding van je Nintendo 3DS-systeem, of ga je naar:
support.nintendo.com