

1 Wichtige Informationen

Grundlegende Informationen

2 Spielstart

3 Speichern/Verlassen

Steuerung

4 Spielsteuerung

5 So ermittelst du

6 Bewegungsmodus

7 Erkundungsmodus

Spielfunktionen

8 Rätsel lösen

9 Koffer-Bildschirm

10 Laytons Notizen

11 Geheimnisse

12 Rätselindex

13 Speichern

14 Episoden

15 Wunder Weltweit

Zusätzliche Funktionen

16 Prêt-à-porter

17 Walnussbahn

18 Blumengarten

19 Krempeljagd

20 Luftschiff-Verfolgung

21 Bonus

22 Streng geheim

23 SpotPass

Einstellungen

24 Online-Funktionen

Serviceinformationen

25 Kontaktinformationen

Wir freuen uns, dass du dich für Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant™ für Nintendo 3DS™ entschieden hast.

Diese Software funktioniert ausschließlich mit einem europäischen oder australischen Nintendo 3DS-System.

Bitte lies vor der Verwendung dieser Software diese Bedienungsanleitung und folge ihren Anweisungen. Sollte diese Software von Kindern genutzt werden, muss ihnen diese Bedienungsanleitung von einem Erwachsenen vorgelesen und erklärt werden.

Bitte lies vor Gebrauch der Software die Bedienungsanleitung des Nintendo 3DS-Systems. Darin sind wichtige Informationen enthalten, die ein positives Erleben dieser Software gewährleisten.

- ◆ Soweit nicht anders angegeben, bezieht sich die Bezeichnung „Nintendo 3DS“ sowohl auf das Nintendo 3DS- als auch auf das Nintendo 3DS™ XL-System.

Gesundheits- und Sicherheitsinformationen

WICHTIG

Wichtige Informationen für deine Gesundheit und Sicherheit findest du

in den Gesundheits- und Sicherheitsinformationen, die du über das HOME-Menü aufrufen kannst.

Berühre dafür  und danach STARTEN und lies dir jeden Abschnitt sorgfältig durch. Drücke danach  HOME, um zum HOME-Menü zurückzukehren.

Bitte lies außerdem gründlich die Bedienungsanleitung, besonders den Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“, bevor du Nintendo 3DS-Software verwendest.

Weitere Hinweise zur drahtlosen Verbindung und zu Onlinepartien findest du in der Bedienungsanleitung im Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“.

Hinweis zum Austausch von Inhalten

Wenn Inhalte an andere Nutzer übermittelt werden, beachte bitte, dass Inhalte, die illegal oder anstößig sind oder die Rechte anderer verletzen könnten, nicht hochgeladen, ausgetauscht oder versendet werden dürfen. Verwende keine persönlichen Informationen und stelle sicher, dass du alle notwendigen Rechte und Genehmigungen von Dritten eingeholt hast.

Alterseinstufungen

Um weitere Informationen zu den Alterseinstufungen für diese sowie andere Software zu erhalten, besuche bitte die Website der für deine Region zuständigen Stelle für Alterseinstufungen.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Deutschland):
www.usk.de

Classification Operations Branch
(Australien):
www.classification.gov.au

OFLC (Neuseeland):
www.censorship.govt.nz

Wichtige Hinweise

Diese Software (und jeglicher herunterladbare zusätzliche Inhalt oder jegliche Dokumentation, die du herunterlädst oder mit dieser Software verwendest, eingeschlossen) wurde von Nintendo® ausschließlich zur persönlichen und nicht gewerblichen Nutzung mit deinem Nintendo 3DS-System lizenziert. Die Nutzung von Online-Services dieser Software unterliegt dem Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie, die die Nintendo 3DS-Verhaltensregeln beinhalten.

Nicht autorisierte Reproduktion

oder Verwendung sind verboten. Diese Software beinhaltet einen Kopierschutz, um die Reproduktion sowie das Kopieren von Inhalten zu verhindern.

Dein Nintendo 3DS-System sowie deine Software sind nicht für den Gebrauch mit bestehenden oder zukünftigen nicht autorisierten Modifikationen der Hard- oder Software bestimmt. Des Weiteren ist dein Nintendo 3DS-System nicht für den Gebrauch in Verbindung mit jeglichen nicht autorisierten Geräten bestimmt.

Nachdem für dein Nintendo 3DS-System oder deine Software ein Update durchgeführt wurde, kann jegliche bestehende oder zukünftige nicht autorisierte Modifikation der Hard- oder Software deines Nintendo 3DS-Systems oder der Gebrauch jeglicher nicht autorisierter Geräte mit deinem Nintendo 3DS-System dazu führen, dass dein Nintendo 3DS-System dauerhaft unverwendbar wird. Inhalte, die aufgrund der nicht autorisierten technischen Modifikationen der Hard- oder Software deines Nintendo 3DS-Systems entstanden sind, könnten gelöscht werden.

Diese Software, Anleitung und andere schriftliche Dokumente, die dieser Nintendo-Software beiliegen, sind durch national sowie

international gültige Gesetze zum
Schutze geistigen Eigentums
geschützt.



© 2013 LEVEL-5 Inc.

© 2013 Nintendo Co., Ltd.

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-AL6P-EUR-00

Wenn du das Spiel startest, gelangst du zum Titelschirm. Wenn du zum ersten Mal spielst, ist nur die Option „Neues Spiel“ verfügbar.



Neues Spiel	<p>Spieler das Spiel von Anfang an. Gib einen Namen für die Speicherdatei ein und beginne mit dem Abenteuer.</p> <p>◆ Es ist nicht möglich, später den Namen der Speicherdatei zu ändern.</p>
Fortsetzen	<p>Setze das Spiel von jenem Punkt an fort, an dem zuletzt gespeichert wurde.</p>
Bonus (s. Seite 21)	<p>Dies erscheint, sobald du eine Speicherdatei erstellt hast. Wähle es, um verschiedene zusätzliche Funktionen benutzen zu können.</p>

- ◆ Ändere die Lautstärke im Spiel, indem du das -Symbol auf dem unteren Bildschirm berührst.

Stelle sicher, dass du deinen Spielfortschritt speicherst, bevor du das Spiel verlässt. Sobald der Spielstand gespeichert wurde, kannst du dein Nintendo 3DS-System ausschalten.

Speichern von Daten

Speichere den bisherigen Spielfortschritt, indem du das „Speichern“-Symbol im Koffer des Professors berührst (s. Seite 9).

- ◆ Du kannst bis zu drei Speicherdateien erstellen.
- ◆ SpotPass™-Daten (s. Seite 23) werden auf der SD Card gespeichert. Vorsicht beim Einstecken und Entfernen von SD Cards.

- Schalte das Gerät nicht aus und entferne während des Speichervorgangs nicht die Nintendo 3DS-Karte/SD Card. Setze das System nicht zurück und achte darauf, dass die Anschlüsse nicht verschmutzen. All dies kann sonst zu unwiederbringlichem Datenverlust führen.
- Verwende kein externes Zubehör oder keine externe Software, um deine Speicherdaten zu modifizieren, da dies einen Spielfortschritt unmöglich machen oder zum Verlust der Speicherdaten führen kann. Jegliche Veränderung der Daten ist unumkehrbar, also sei vorsichtig!

Kontrolliere die Mehrzahl der Funktionen des Spiels, indem du mit dem Touchpen den Touchscreen berührst oder den Touchpen über ihn führst. Mit Spielfortschritt wirst du gelegentlich \oplus und \textcircled{A} gebrauchen. Es gibt auch einige Rätsel, bei denen es hilfreich sein kann, das Nintendo 3DS-System zu bewegen, um sie zu lösen.

- ◆ In dieser Software musst du das Nintendo 3DS-System während des Spiels bewegen. Stelle sicher, dass du ausreichend Platz hast und das System zu jeder Zeit fest in beiden Händen hältst. Ansonsten kann es zu Verletzungen und/oder Beschädigungen an Objekten in deiner Umgebung kommen.
- ◆ Diese Software unterstützt den Standby-Modus während des Speicherns oder Herunterladens nicht. Dies gilt auch bei geschlossenem Nintendo 3DS-System.



1 Oberer Bildschirm

2 

Benutze das Schiebepad, um Items zu drehen, die du während deiner Nachforschungen gefunden hast, wenn du dich auf dem Kuriositätenbildschirm (s. Seite 9) befindest.

3 

Scrolle im Rätselindex (s. Seite 12) nach oben und unten.

4 Unterer Bildschirm
(Touchscreen)

Steuere verschiedene Funktionen mit dem Touchpen.

5 

Ändere den Blickwinkel der Kamera in „Walnussbahn“ (s. Seite 17).

6 

Beschleunige Dialoge, Mitteilungen und Bildschirmanzeigen. Rätsel im Rätselindex starten.

7

START

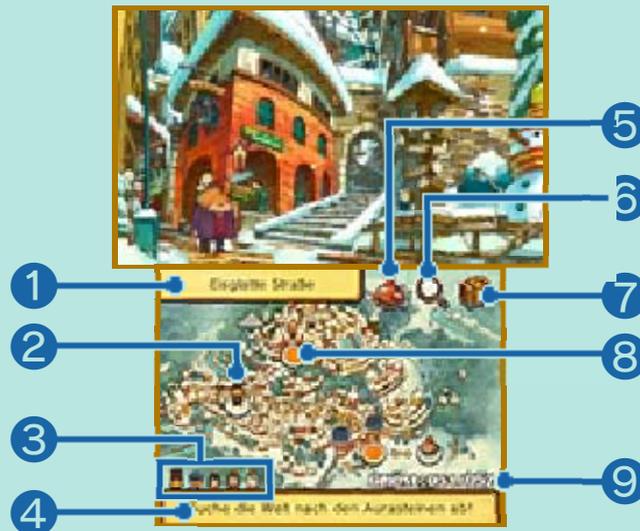
Entscheide, ob du Filmsequenzen überspringen möchtest.

5

So ermittelst du

Schreite im Spiel fort, indem du Ermittlungen durchführst. Die Grundlage einer Ermittlung durch Professor Layton ist die Informationsgewinnung. Diese erfordert Reisen zu verschiedenen Orten, in deren Verlauf die Suche nach Indizien sowie Personenbefragungen erfolgen. Im Verlauf des Abenteuers wirst du auf viele verschiedene Rätsel treffen.

Gebrauche diesen Modus, um dich von einem Schauplatz zum nächsten zu bewegen. Berühre ein orangefarbenes Symbol, um den Standort zu wechseln.



1 Bezeichnung des aktuellen Aufenthaltsortes

2 Aktueller Aufenthaltsort

3 Deine Gruppe

4 Aktuelle Aufgabe

Die angezeigte Information ändert sich, jeweils deinem Fortschritt in der Geschichte oder Ermittlung entsprechend.

5 Luftschiff-Symbol

Dieses erscheint im Verlauf der Geschichte. Berühre es, um zu einem anderen Standort zu gelangen.

⑥ Lupen-Symbol

Berühre dies, um zum Erkundungsmodus-Bildschirm (s. Seite 7) zu gelangen.

⑦ Koffer-Symbol (s. Seite 9)

Lies über Details und Verlauf der Geschichte, speichere deinen Spielfortschritt und greife auf verschiedene andere Funktionen zu.

⑧ Orangefarbene Symbole



Begib dich in diese Gegend



Begib dich auf eine andere Karte

⑨ Anzahl der gelösten Rätsel/ Anzahl der gefundenen Rätsel

Berühre das Lupen-Symbol auf dem Bewegungsmodus-Bildschirm, um zum Erkundungsmodus-Bildschirm zu gelangen. Führe den Touchpen über das Erkundungsfeld, um die Lupe zu bewegen und die entsprechende Stelle zu untersuchen. Die Lupe verändert sich entsprechend der untersuchten Gegend, also pass auf!



1 Erkundungsfeld

Führe den Touchpen über dieses Feld, um die Lupe auf dem oberen Bildschirm zu bewegen. Tippe den Touchscreen an, um die jeweilige Stelle unter der Lupe zu untersuchen.

2 Karte

Berühre hier, um zum Bewegungsmodus-Bildschirm zurückzukehren.

3 Lupe

4 Koffer-Symbol (s. Seite 9)

Vergrößern

Gelegentlich färbt sich die Lupe blau (🔍), wenn sie über bestimmte Stellen bewegt wird. Wenn dies eintritt, tippe den Touchscreen an, um die entsprechende Stelle zu vergrößern, sodass du in der Lage bist, Bereiche einzusehen, die vorher nicht sichtbar waren. Berühre dann ZURÜCK, um zum vorherigen Bildschirm zurückzukehren. Berühre 🏠, um auf den Bewegungsmodus-Bildschirm zu gelangen.

Gespräche führen

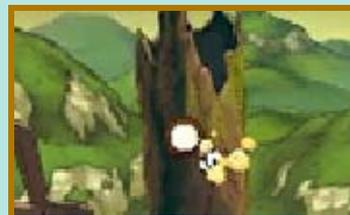
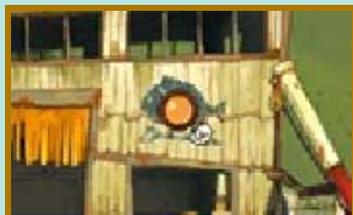
Wenn sich die Lupe über einer Person orange (🔍) färbt, tippe den unteren Bildschirm an, um ein Gespräch mit ihr zu beginnen. Berühre den unteren Bildschirm oder drücke (A), um das Gespräch weiterzuführen. Selbst wenn du schon einmal mit einer Person gesprochen hast, sagt diese eventuell etwas anderes, wenn du das nächste Mal mit ihr sprichst.



Versteckte Objekte

Verschiedene Dinge, wie z.B. Hinweismünzen und Rätsel, sind im

oberen Bildschirm versteckt. Stelle sicher, dass du auch den hintersten Winkel absuchst! Das Aussehen der Lupe verändert sich in unterschiedlicher Weise, wenn sie über gewisse Punkte bewegt wird. Die Untersuchung dieser Punkte kann versteckte Dinge enthüllen.



Auf der Jagd nach Hinweismünzen!

Du benötigst Hinweismünzen, um beim Lösen von Rätseln (s. Seite 8) in der Lage zu sein, auf Tipps zuzugreifen. Hinweismünzen sind an verschiedenen Orten versteckt, daher musst du gründlich suchen, um sie zu finden. Halte nach Punkten Ausschau, über denen sich die Lupe orange färbt. Untersuche jeden Winkel!

In diesem Abenteuer sind viele Rätsel versteckt. Löse sie alle, indem du an verschiedenen Orten suchst! Du wirst auch auf Rätsel treffen, die gelöst werden müssen, um das Spiel fortsetzen zu können.

1. Finde ein Rätsel!

Wenn du auf ein verstecktes Rätsel triffst oder mit jemandem sprichst, der ein zu lösendes Rätsel für dich bereithält, wird ein Einführungsbildschirm gezeigt. Berühre den unteren Bildschirm, um zum Rätselbildschirm zu gelangen.



1 Rätselwert

Anzahl von Pikarat, die du erhältst, wenn du das Rätsel löst.

2 Gesamtpunktzahl

So viele Pikarat hast du bereits verdient.

Mehr über Pikarat

Pikarat sind Punkte, die dir zeigen, wie schwierig ein Rätsel ist. Löse viele Rätsel und sammle Pikarat, um deine Gesamtpunktzahl zu erhöhen und um, nach Spielende, Extra-Inhalte im „Streng geheim“-Bereich unter „Bonus“ (s. Seite 21) freischalten zu können.

2. Prüfe den Rätselbildschirm

Hier werden die Beschreibung der Rätsel sowie Hilfestellungen zu ihrer Lösung angezeigt. Lies die Instruktionen sorgfältig und untersuche das Rätsel genau, bevor du versuchst, es zu lösen. Berühre den unteren Bildschirm, wenn du anfangen möchtest, das Rätsel zu lösen.

3. Löse das Rätsel!

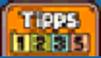
Je nachdem, um welche Art Rätsel oder Antwort es sich handelt, muss der Touchscreen entweder berührt oder es muss der Touchpen darüber geführt werden. Eine Anzahl verschiedener Symbole wird auf dem unteren Bildschirm dargestellt. Diese sind je nach Rätsel verschieden.

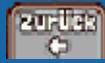


1 Rätselbeschreibung

Berühre ▲, um die Rätselbeschreibung auf dem oberen Bildschirm anzuzeigen, und ▼, um sie auf dem unteren Bildschirm anzuzeigen.

2 Symbole

	<p>Verwende eine Hinweismünze, um einen Tipp anzusehen. Ein Supertipp (S-Tipp) kostet dich zwei Münzen. Es gibt maximal vier Tipps pro Rätsel.</p>
	<p>Verlasse dieses Rätsel und löse es später.</p>
	<p>Gebrauche die Notiz-Funktion (s. Seite 9).</p>
	<p>Starte das Rätsel erneut von Anfang an.</p>



In solchen Rätseln, in denen du immer nur einen Zug nach dem anderen durchführst, kannst du vorherige Züge – jeweils zugweise – rückgängig machen, indem du dieses Symbol berührst.



Berühre hier, um deine Antwort zu übermitteln.

4. Rätsel gelöst?

Richtig!

Wenn deine Antwort richtig war, erhältst du genauso viele Pikarat, wie auf dem Einführungsbildschirm angezeigt wurden. Manchmal wirst du sogar mit einem Geschenk oder Tipp belohnt, der deinen Ermittlungen weiterhelfen wird! Gelöste Rätsel werden dem Rätselindex (s. Seite 12) hinzugefügt, wo du sie jederzeit wieder spielen kannst. Es ist nicht möglich, im Rätselindex Pikarat zu verdienen.

Falsch...

Versuche das Rätsel gleich noch einmal, indem du ERNEUT VERSUCHEN wählst. Die Anzahl der Pikarat, die du für die Lösung erhältst nimmt dabei ab. Berühre TIPP LESEN, um Hinweismünzen zu benutzen und Tipps anzusehen, oder wähle AUFGEBEN, um das Rätsel später zu lösen.

Kietz der Kater

Im Spiel gibt es viele versteckte Rätsel. Trotzdem ist es möglich, im Spiel fortzufahren, obwohl einige dieser übersehen wurden. Diese Rätsel werden an Kietz den Knobelkater übergeben, der im Verlauf des Spiels auftauchen wird.

- ◆ Einige der versteckten Rätsel werden, selbst im weiteren Spielverlauf, nicht an Kietz weitergegeben.

Berühre das Koffer-Symbol, um den Koffer des Professors zu öffnen und seinen Inhalt anzusehen.

- ◆ Einige Funktionen werden im Spielverlauf freigeschaltet.



1 Informationen

Hier werden verschiedene Informationen über das Spiel angezeigt sowie bisher von dir erhaltene Gegenstände aufgeführt.

2 Zurück zum Titelschirm

Du erhältst die Option, zum Titelschirm zurückzukehren. Es wird dabei nicht gespeichert, stelle daher sicher, **SPEICHERN** (s. Seite 13) zu wählen, bevor du das Spiel verlässt.

3 Lautstärke ändern (s. Seite 2)

4 Koffer-Funktionen

Diese werden im Verlauf des Spiels verfügbar.

5 Krempeljagd (s. Seite 19)

6 Kuriositäten

Betrachte seltene und interessante Fundstücke, die du gesammelt hast.

7 Notiz-Funktion

8 Schließen

Schließe den Koffer des Professors und kehre zum vorherigen Bildschirm zurück.

Gebrauch der Notiz-Funktion

Du kannst die Notiz-Funktion benutzen, wenn du ein Rätsel löst oder dich auf dem Koffer-Bildschirm befindest.



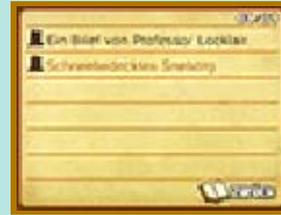
-  Feiner Stift
-  Dicker Stift
-  Fülle eine begrenzte Fläche mit Farbe
-  Farbwechsel
-  Feiner Radierer
-  Dicker Radierer
-  Bildschirm löschen
-  Aktion rückgängig machen (bis zu viermal)
-  Rückgängig gemachte Aktion wiederholen (bis zu viermal)



10

Laytons Notizen

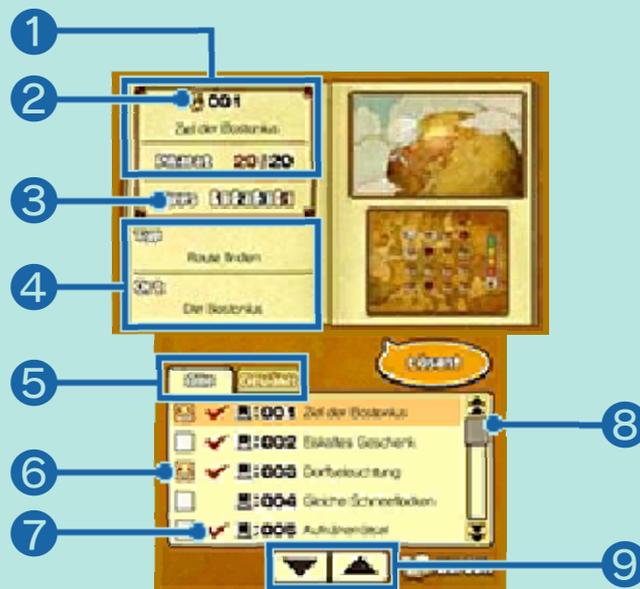
Die Informationen, die du während deiner Abenteuer gesammelt hast, sind hier eingetragen. Berühre einen Eintrag auf dem Touchscreen, um seinen Inhalt auf dem oberen Bildschirm zu sehen.



Hier werden allerlei bizarre Umstände und rätselhafte Ereignisse festgehalten, denen du auf deinem Abenteuer begegnet bist. Berühre ein Geheimnis auf dem Touchscreen, um Details auf dem oberen Bildschirm anzusehen. Wenn das „Gedankenspiele“-Symbol angezeigt wird, berühre es, um zusätzliche Informationen vom Professor zu erhalten.



Hier findest du alle Rätsel, auf die du bisher gestoßen bist. Bereits gelöste Rätsel lassen sich beliebig oft spielen. Wähle ein Rätsel und berühre LÖSEN!, um dieses Rätsel nochmals zu spielen. Zusätzlich kannst du Tipps freischalten, ohne Hinweismünzen ausgeben zu müssen, wenn du hier ein Rätsel löst.



① Rätselnummer, Räseltitlel und Wert in Pikarat

② Layton-Symbol

-  Beim ersten Versuch ohne Tipps gelöst
-  Beim ersten Versuch mit Tipps gelöst
-  Nach mehr als einem Versuch gelöst
-  Noch nicht gelöst

3 Anzahl der angesehenen Tipps

4 Art und Standort des Rätsels

5 Registerkarten anzeigen

Sämtliche der bisher entdeckten Rätsel werden unter „Alle“ angezeigt. Die „Gewählt“-Registerkarte zeigt nur jene Rätsel an, die du zu deinen Favoriten erkoren hast.

6 Füge der „Gewählt“-Registerkarte Rätsel hinzu

Berühre , um das dazugehörige Rätsel in die „Gewählt“-Registerkarte aufzunehmen. Das Symbol ändert sich in .

7 Gelöste Rätsel (markiert mit )

Rätsel ohne Häkchen können hier nicht gelöst werden. Du musst zum Rätselstandort zurückkehren, der auf dem oberen Bildschirm gezeigt wird, um diese Rätsel nochmals zu versuchen.

8 Scroll-Leiste

Führe den Touchpen hier entlang, um durch die Liste zu scrollen.

9 Scroll-Symbole

Berühre hier, um durch die Liste zu scrollen.

13 Speichern

Speichere deinen gegenwärtigen Spielfortschritt. Berühre einen der drei Speicherplätze, um deinen Spielstand dort zu speichern.



14 Episoden

Sieh dir Episoden aus dem Leben von Personen, die du auf deinen Reisen getroffen hast, an.

Wähle eine Episode und berühre **ANSEHEN!**, um sie anzusehen.



Hier kannst du dir Nachrichten-Reportagen ansehen.



Im Spielverlauf werden weitere Artikel hinzugefügt. Durch das Reisen zu Standorten oder Gespräche mit Personen, über die im jeweiligen Artikel berichtet wurde, können neue Ereignisse und Rätsel generiert werden.

Berühre PRÊT-À-PORTER im Koffer des Professors, um dieses Minispiel zu spielen. Wähle einen Kunden, um ihn zu bedienen, und stelle das perfekte Outfit zusammen, um die Kundenwünsche zu erfüllen.

So wird gespielt

Wähle Teile aus fünf verschiedenen Kategorien von Kleidungsstücken. Berühre ein Kleidungsstück und schiebe es in das Feld der entsprechenden Kleidungskategorie, um es dem Outfit hinzuzufügen. Berühre FERTIG!, wenn du die Zusammenstellung eines Outfits beendet hast.



1 Charakteristika des Outfits

★ stellt den Kundenwunsch dar und
 ★ entspricht den Charakteristika des gegenwärtigen Outfits. Tue dein

Bestes, um den Kundenwunsch zu erfüllen!

② Kleidungskategorien

Berühre ein Feld, um die Kleidungskategorie zu wechseln.

③ Kleidungsstücke

Die Anzahl erhältlichlicher Kleidungsstücke erhöht sich mit der Anzahl der gelösten Rätsel.

④ Kundenwunsch überprüfen

Berühre hier, um dich an den Kundenwunsch zu erinnern.

⑤ Zurücksetzen

Berühre hier, um alle Kleidungsstücke von ihren Kategoriefeldern zu entfernen.

Berühre WALNUSSBAHN im Koffer des Professors, um dieses Minispiel zu spielen. Wähle eine Bahn und rolle drauflos!

So wird gespielt

Kontrolliere das Hörnchen und rolle Nüsse und Steine durch die Gegend, sodass die Walnuss im Ziel, d.h. innerhalb des Zeltes, zum Stehen kommt.

- ◆ Du kannst das Hörnchen entweder mit \oplus oder mithilfe der Steuerungstafel auf dem Touchscreen steuern.



1 Walnuss

2 Zielzelt

3 Steuerungstafel

4 Kamera wechseln

Berühre dieses Symbol, um auf dem oberen Bildschirm in die Vogelperspektive zu wechseln. Dies kann auch durch Drücken von ⊗ erreicht werden.

5 Neu

Berühre hier, um den Parcours erneut zu starten.

6 Zug zurück

Berühre hier, um deine vorherigen Züge, einen nach dem anderen, rückgängig zu machen.

7 Verlassen

Berühre hier, um auf den Hörnchen-Parcours zurückzukehren.

➡ Rollen von Objekten

Positioniere das Hörnchen vor einem Objekt und berühre NEHMEN, um es zu tragen.



Um das Objekt fallen zu lassen, damit es rollt, berühre FALLEN LASSEN. Du kannst ein Objekt wieder auf den Sims legen, indem du FALLEN LASSEN berührst, während du dich vom Parcours abwendest.

- ◆ Alternativ kannst du ⊕ drücken, um Objekte aufzunehmen, fallen zu lassen oder zu platzieren.

Wissenswertes über Eicheln

Wenn du eine Eichel in ein Loch rollst, wird sie zu einem Baum heranwachsen.



Nüsse und Steine werden angehalten, wenn sie auf einen Baum treffen.

18 Blumengarten

Berühre BLUMENGARTEN im Koffer des Professors, um dieses Minispiel zu spielen. Dein Ziel ist, verschiedene Blumen zu pflanzen und den vertrockneten Garten wieder zum Leben zu erwecken. Wähle einen Garten aus, um mit dem Spiel zu beginnen.

So wird gespielt

Erwecke die dürrer Bäume mithilfe von Energiestößen von den blühenden Knallblumen. Berühre LOS!, nachdem du deine Blumen gepflanzt hast und ein Stoß von Lebensenergie wird ausgesendet. Stelle alle vertrockneten Bäume mit Energiestößen wieder her, um das Minispiel „Blumengarten“ erfolgreich abzuschließen.



1 Vertrockneter Baum (🌳)

2 Giftpilz (🍄)

Falls ein Giftpilz einen Energiestoß erhält, verlieren die umliegenden Felder sowie die darin befindlichen Bäume und Blumen ihre Lebenskraft und blühen nicht mehr.

3 Startfeld (🟠)

4 Anzahl und Art der erhältlichen Blumen

🔑 Wissenswertes über Blumen

Berühre und verschiebe Blumen, um sie zu bewegen.

Wenn eine Blume von einem Energiestoß einer anderen Blume getroffen wird, wird sie ihre eigene Lebensenergie aussenden. Die Richtung und Entfernung dieses Energiestoßes hängt von der jeweiligen Art der Blume ab.

Austausch von Aufgaben und Erwerb von Preisen (StreetPass™

Verbinde dich mithilfe von StreetPass mit anderen Spielern, um Aufgaben auszutauschen (z.B. nach Objekten zu suchen) und Preise zu erlangen.

Alle teilnehmenden Spieler müssen StreetPass für diese Software auf ihrem Nintendo 3DS-System aktivieren, um mit dieser Funktion Daten austauschen zu können.

- ◆ Du kannst bis zu 36 Aufgaben speichern.
- ◆ Bitte lies die Vorsichtsmaßnahmen bei Gebrauch von StreetPass (s. Seite 24), bevor du diese Funktion benutzt.

StreetPass aktivieren

Berühre  im Koffer des Professors, dann wähle STREETPASS AKTIVIEREN.

- ◆ Du musst zunächst eine Aufgabe kreieren, bevor du StreetPass aktivierst.

StreetPass deaktivieren

Berühre  im Koffer des Professors, dann wähle STREETPASS DEAKTIVIEREN.

Aufgaben erfolgreich abschließen

Wähle eine Aufgabe unter AUFGABE AUSWÄHLEN auf dem Krempeljagd-Bildschirm aus und suche dann nach den drei dort aufgelisteten Dingen. Finde die über das ganze Spiel verteilten Objekte im Erkundungsmodus mithilfe der Lupe.

Nachdem du alle drei Objekte gefunden hast, ist die Aufgabe erfolgreich abgeschlossen und du erhältst Preispunkte.

- ◆ Abgeschlossene Aufgaben werden automatisch entfernt.

Krempeljagd-Bildschirm

Berühre  in Professor Laytons Koffer, um Zugriff auf „Krempeljagd“ zu erhalten.



- 1 Aktuelle Aufgabe

2 Anzahl der abgeschlossenen Aufgaben

3 Krempeljagd-Menü

4 Preispunkte

Du erhältst Preispunkte, indem du Aufgaben löst. In „Preise“ kannst du Preispunkte gegen Belohnungen eintauschen.

5 Anzahl der erhaltenen positiven („Klar!“) Bewertungen

Spielmünzen

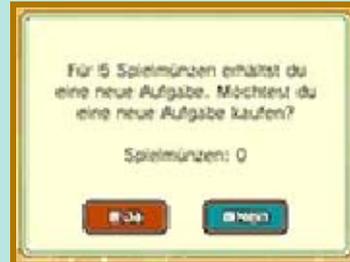


1 Kaufen einer neuen Aufgabe

Berühre unter „Aufgabe Auswählen“ auf dem Krempeljagd-Bildschirm das mittlere Symbol in der linken unteren Ecke des Touchscreens, um ein Fenster zu öffnen, in dem du gefragt wirst, ob du Spielmünzen ausgeben möchtest.

➤ Kauf bestätigen

Wähle JA, um eine neue Aufgabe zu deiner Aufgabenliste hinzuzufügen.



Wissenswertes über Bewertungen

Aufgaben können bewertet werden, z.B. mit 😊 (Klar!) oder 😐 (Na ja...).

Wenn ein Spieler deine Aufgabe mit 😊 (Klar!) bewertet hat, wirst du automatisch seine Bewertung erhalten, sobald du dich wieder mit ihm verbindest.

◆ 😐 (Na ja...)-Bewertungen werden nicht gesendet.

Krempeljagd-Menü

Aufgabe auswählen	Wähle eine Aufgabe, die du über StreetPass erhalten hast, zur Lösung.
Aufgabe erstellen	Erstelle Aufgaben, um sie mit anderen Spielern zu teilen.
Preise	Tausche Preispunkte gegen Belohnungen ein und sieh dir Preise an, die du bereits erhalten hast.

Aufgaben erstellen

Wähle drei Objekte aus der Liste aus.

Objekte auf der Liste korrespondieren mit jenen, die innerhalb des Hauptspiels bei Gebrauch des Erkundungsmodus gefunden wurden.

- ◆ Du musst zunächst StreetPass aktivieren, bevor du die von dir erstellten Aufgaben teilen kannst.

Im weiteren Spielverlauf wird es irgendwann erforderlich, mit dem Luftschiff zu fliegen und feindliche Ziele abzuschießen.

So wird gespielt

Schieße die richtigen Zielobjekte innerhalb einer Zeitbegrenzung ab, wobei sich das Luftschiff von selbst steuert. Bewege das Fadenkreuz, indem du es über den Steuerungsbildschirm führst. Tippe diesen an, um zu schießen.



① Verbleibende Zeit

② Fadenkreuz

③ Steuerungsbildschirm

Führe den Touchpen über diese Oberfläche, um mit dem Fadenkreuz zu zielen, und tippe sie an, um zu schießen.



Erfreue dich an Extras und Rätseln unter „Bonus“, sobald du das Spiel erfolgreich beendet hast.



Rätsel des Tages

Verbinde dich mit dem Internet und lade Rätsel herunter, um dich neuen Aufgaben zu stellen.

Rätsel-index

Löse Rätsel, die du im Verlauf des Spiels gefunden hast und sieh dir Details der Rätsel an.

Laytons Aufgaben

Nachdem du gewisse Erfordernisse erfüllt hast, erhältst du Zugriff auf diese Funktion.

**Streng
geheim**

Erhalte Zugriff auf exklusive Inhalte, nachdem du das Spiel beendet hast. Der erhältliche Inhalt richtet sich nach deiner Gesamtanzahl Pikarat. Berühre DIE GEHEIMTÜR, um das Passwort für die Geheimtür in „Professor Layton und die Maske der Wunder™“ zu erhalten.

**Mitteilungen
Ein/Aus**

Aktiviere oder deaktiviere SpotPass (s. Seite 23).

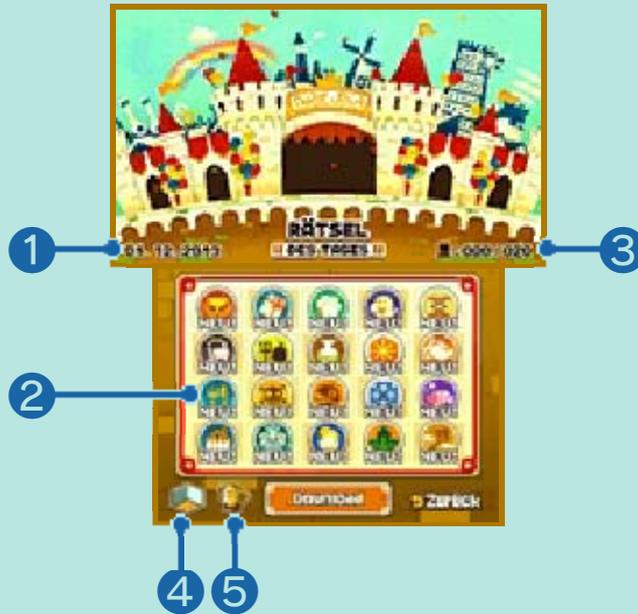
Automatisches Speichern

Dein Spielstand wird im Bonus-Bereich automatisch gespeichert.

- ◆ Stelle sicher, zum Titelschirm zurückzukehren, bevor du dein Nintendo 3DS-System ausschaltest.

Rätsel des Tages

Verbinde dich mit dem Internet und lade neue Rätsel des Tages herunter, um dich neuen Aufgaben zu stellen.



① Heutiges Datum

② Rätsel

Berühre ein Rätsel, um anzufangen.

③ Gelöste Rätsel / Verfügbare Rätsel

Zu Beginn sind 20 Rätsel verfügbar.

④ Mini-Dioramen

Berühre hier, um auf verschiedene Dioramen zuzugreifen, in denen du deine Trophäen aufstellen kannst.

⑤ Trophäen-Liste

Berühre hier, um die Trophäen anzusehen, die du erhalten hast. Du kannst ebenfalls die Erfordernisse zum Erhalt der Trophäen ansehen.

➡ **Herunterladen von Rätseln (Internet)** 🌐

Berühre **DOWNLOAD** auf dem Bildschirm des Rätsels des Tages, um dich mit dem Internet zu verbinden

und neue Rätsel herunterzuladen, die nicht im Hauptspiel vorkommen. Ein neues Rätsel wird jeden Tag, für einen Zeitraum von 365 Tagen vom Erscheinungsdatum an gerechnet, zum Herunterladen bereitstehen. Weitere Informationen zum Rätsel des Tages findest du auf der offiziellen Website unter:
www.professorlayton.de/aslant/

- ◆ Weitere Informationen, wie du dein Nintendo 3DS-System mit dem Internet verbindest, findest du in der Nintendo 3DS-Bedienungsanleitung.

Schalte Extras für dieses Spiel frei, wie z.B. Bildergalerien, Musik und Personenprofile, indem du Rätsel löst und Pikarat sammelst. Exklusive Inhalte können auf folgende Weise in „Professor Layton und die Maske der Wunder“ für Nintendo 3DS unter „Die Geheimtür“ freigeschaltet werden.

- ◆ Die exklusiven Inhalte, die du freischalten kannst, unterscheiden sich nicht, unabhängig davon, ob du jeweils die Handelsversion oder die Downloadversion von „Professor Layton und die Maske der Wunder“ benutzt.

So wird freigeschaltet

Bevor du „Geheimtür“-Inhalte freischalten kannst, benötigst du eine Kopie des Spiels „Professor Layton und die Maske der Wunder“.

- ① Starte „Professor Layton und die Maske der Wunder“ auf deinem Nintendo 3DS-System.
 - ② Wähle im Bonus-Bereich unter RÄTSEL DES TAGES zunächst DOWNLOAD und bestätige, wenn du gefragt wirst, ob du fortsetzen möchtest. Beende die Software, wenn das Herunterladen durchgeführt wurde.
- ◆ Stelle sicher, dass du die aktuellen Rätseldaten

heruntergeladen hast, bevor du versuchst, Inhalte freizuschalten. Selbst wenn du vorher schon einmal Inhalte heruntergeladen hast, musst du möglicherweise nochmals **DOWNLOAD** wählen, bevor du weitermachen kannst.

◆ Nachdem du einen Spielstand gespeichert hast, wird der Bonus-Bereich auf dem Titelschirm sichtbar.

③ Wenn du die oben genannten Schritte abgeschlossen hast, starte „Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant“ auf dem gleichen Nintendo 3DS-System. Gehe zu **BONUS** und wähle **STRENG GEHEIM** und dann **DIE GEHEIMTÜR**.

Wissenswertes über „Professor Layton und die Maske der Wunder“

Um weitere Informationen über diesen Titel zu erhalten, besuche die offizielle Website unter:
www.professorlayton.de/maskederwunder/

Mitteilungen erhalten (SpotPass)

Wenn dein System sich im Standby-Modus befindet, sucht es automatisch nach einem kompatiblen Internet Access Point und erhält Mitteilungen, selbst wenn die Software nicht angeschaltet ist.

- ◆ Daten, die über SpotPass erhalten werden, werden auf der SD Card gespeichert. Stelle sicher, dass eine SD Card permanent im SD Card-Steckplatz eingesteckt ist.

Um SpotPass zu verwenden, musst du zunächst:

- dem Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie zustimmen.
- die Internetverbindung einrichten.
- eine SD Card in das Nintendo 3DS-System einlegen.

Um weitere Informationen zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung.

Anleitung zur Aktivierung

Wähle BONUS auf dem Titelschirm und lade einen Spielstand. Berühre dann das Mitteilungs-Symbol und bestätige,

dass du Mitteilungen erhalten möchtest.

SpotPass deaktivieren

Du kannst jederzeit SpotPass und den Erhalt von Mitteilungen deaktivieren.

Wähle BONUS auf dem Titelschirm und lade einen Spielstand. Berühre dann das Mitteilungs-Symbol und bestätige, dass du die Mitteilungsfunktion abschalten möchtest.

Nintendo Network™- Funktionen

Diese Software unterstützt das Nintendo Network.

Verbinde dich mit dem Internet oder aktiviere SpotPass, um Mitteilungen zu erhalten und weitere Rätsel herunterladen zu können.

Nintendo Network



Über den Online-Service „Nintendo Network“ kannst du mit Spielern aus der ganzen Welt spielen, neue Software und Inhalte herunterladen, Videos austauschen, Nachrichten versenden und vieles mehr!

Vorsichtsmaßnahmen bei drahtloser Kommunikation

- Möglicherweise wirst du gelegentlich Schwierigkeiten haben, dich im Falle von unangekündigten Instandhaltungsarbeiten oder temporären Unterbrechungen des Services, mit dem Server zu verbinden. Bitte sei dir auch im Klaren darüber, dass an einem

nicht näher bestimmten Zeitpunkt in der Zukunft, der Software-Service eingestellt werden könnte. Weitere Informationen hierzu findest du auf der Website dieser Software.

- Nintendo übernimmt keinerlei Verantwortung für eventuelle Verluste und/oder Beschädigungen, die aus einer Verbindung mit dem Internet oder der Unmöglichkeit, diese herzustellen, resultieren. Wir bedanken uns für dein Verständnis.

Vorsichtsmaßnahmen bei der Benutzung von StreetPass

Diese Software erlaubt es dir, Aufgaben (s. Seite 19) über StreetPass zu versenden. Bitte sei dir vor dem Gebrauch dieser Software über Folgendes im Klaren:

- Wenn du dich für den Gebrauch von StreetPass entscheidest, wird es für viele Nutzer möglich, Informationen wie z.B. deinen Namen, unter dem du Spielstände speicherst, über dich zu erhalten. Bitte vermeide es, persönliche Informationen oder für Dritte möglicherweise als beleidigend empfundene Formulierungen zu verwenden.

Altersbeschränkungen

StreetPass-Funktionen können in den Altersbeschränkungen gesperrt werden.

- ◆ Um weitere Informationen zu erhalten, lies bitte die Bedienungsanleitung.

Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter:
www.nintendo.com

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deines Nintendo 3DS-Systems oder unter:
support.nintendo.com