

**1** Informações Importantes

## Informações Básicas

**2** Como Começar

**3** Guardar e Sair do Jogo

## Controlos

**4** Controlos do Jogo

**5** Conduzir Investigações

**6** Modo de Movimento

**7** Modo de Investigação

## Funcionalidades de Jogo

**8** Quebra-Cabeças

**9** Ecrã da Mala

**10** Diário

**11** Mistérios

**12** Índice Quebra-Cabeças

13 Guardar

14 Episodes

15 World Times

## Funcionalidades Adicionais

16 Dress Up

17 Nut Roller

18 Blooms & Shrooms

19 Treasure Hunt

20 Perseguição Aérea

21 Bónus

22 Top Secret

23 SpotPass

## Configuração

24 Funcionalidades Online

## Assistência Técnica

### 25 Informações de Contacto

Obrigado por ter escolhido Professor Layton and the Azran Legacy™ para a Nintendo 3DS™.

Esta aplicação funciona apenas com as versões europeia e australiana da Consola Nintendo 3DS.

Leia este manual com atenção antes de utilizar a aplicação. Se a aplicação se destinar a ser utilizada por crianças pequenas, o manual deverá ser-lhes lido e explicado por um adulto.

Leia também o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS, pois este contém informações importantes que o ajudarão a usufruir desta aplicação.

- ◆ Todas as referências a "Nintendo 3DS" neste manual referem-se às Consolas Nintendo 3DS e Nintendo 3DS™ XL.

### Informações sobre Saúde e Segurança

#### IMPORTANTE

Pode consultar informações importantes sobre a sua saúde e segurança, acedendo à aplicação Informações sobre Saúde e Segurança a partir do Menu HOME.

Para aceder a esta aplicação, toque no símbolo  no Menu HOME. Em

seguida, toque em ABRIR e leia atentamente o conteúdo de todas as secções. Quando terminar, prima  para regressar ao Menu HOME.

Antes de utilizar aplicações da Nintendo 3DS, deverá ler na íntegra o manual de instruções da consola, prestando especial atenção às Informações sobre Saúde e Segurança.

Para obter informações sobre as precauções a ter relativamente à comunicação sem fios ou à jogabilidade online, consulte a secção "Informações sobre Saúde e Segurança" no manual de instruções da consola.

### Precauções Relativas à Partilha de Informações

Ao partilhar conteúdos com outros utilizadores, não carregue, troque nem envie conteúdos ilegais, ofensivos ou que possam infringir os direitos de terceiros. Não inclua informações pessoais e certifique-se de que obtém todos os direitos e autorizações necessários da parte de terceiros.

### Classificação Etária

Para obter informações sobre a classificação etária desta e de outras aplicações, consulte a página web de referência sobre o sistema de

classificação etária da sua região:

PEGI (Europa):

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

USK (Alemanha):

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

Classification Operations Branch  
(Austrália):

[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Nova Zelândia):

[www.censorship.govt.nz](http://www.censorship.govt.nz)

### Advertências

Esta aplicação (incluindo todo e qualquer conteúdo digital ou documentação que descarregue para utilizar com a aplicação em causa) é licenciada pela Nintendo® apenas para utilização pessoal e não comercial com a sua Consola Nintendo 3DS. A utilização de quaisquer serviços online desta aplicação está sujeita ao Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS, que inclui o Código de Conduta da Nintendo 3DS.

A reprodução ou utilização não autorizada é proibida.

Esta aplicação dispõe de medidas de proteção técnica para impedir a cópia ou a reprodução de conteúdos.

Nem a sua Consola Nintendo 3DS nem esta aplicação foram concebidas para utilização com

dispositivos ou aplicações não autorizados, existentes ou futuros, que permitam efetuar modificações técnicas da Consola Nintendo 3DS ou das suas aplicações, nem para utilização com qualquer dispositivo não autorizado que possa ser utilizado em conjunção com a sua Consola Nintendo 3DS.

Após a atualização da Nintendo 3DS ou das suas aplicações, quaisquer dispositivos ou aplicações não autorizados, existentes ou futuros, que permitam efetuar modificações técnicas da Consola Nintendo 3DS ou das suas aplicações, ou qualquer dispositivo não autorizado que possa ser utilizado em conjunção com a sua Consola Nintendo 3DS podem fazer com que a sua Consola Nintendo 3DS deixe de funcionar permanentemente e causar a eliminação de conteúdos.

Esta aplicação, o respetivo manual de instruções e quaisquer outros textos que a acompanhem estão protegidos por leis de propriedade intelectual nacionais e internacionais.



© 2013 LEVEL-5 Inc.

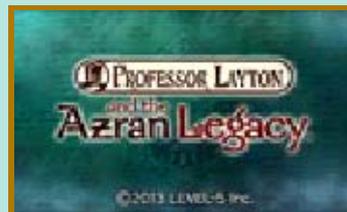
© 2013 Nintendo Co., Ltd.

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

O ecrã de título irá aparecer quando iniciar o jogo. Se estiver a jogar pela primeira vez, apenas aparecerá a opção New Game (novo jogo).



<p>New Game (novo jogo)</p>	<p>Jogue desde o início. Introduza um nome para o ficheiro de gravação e comece a aventura.</p> <p>◆ Mais tarde não poderá alterar o nome do ficheiro de gravação.</p>
<p>Continue (continuar)</p>	<p>Continue a partir do ponto da história onde guardou o jogo pela última vez.</p>
<p>Bonuses (bónus) (pág. 21)</p>	<p>Esta opção irá aparecer após ter criado um ficheiro de gravação. Selecione-a para desfrutar de várias funcionalidades adicionais.</p>

◆ Ajuste o volume do som do jogo tocando em  no ecrã tátil.

Antes de sair do jogo, certifique-se de que guarda o seu progresso. Depois de guardar, poderá então desligar a sua Consola Nintendo 3DS.

### Guardar Dados

Guarde o seu progresso tocando no símbolo Save (guardar) na Professor's Trunk (mala do professor) (pág. 9).

- ◆ Pode criar até três ficheiros de gravação.
- ◆ Os dados de SpotPass™ (pág. 23) serão guardados no Cartão SD. Tenha cuidado ao inserir e remover os Cartões SD.

- Durante o processo de gravação, não reinicie ou desligue a consola, nem retire o cartão de jogo ou o Cartão SD. Tenha cuidado para não deixar entrar sujidade nos terminais. Qualquer uma destas ações poderá resultar numa perda de dados irreversível.
- Não utilize acessórios ou aplicações externas para modificar os seus dados de gravação, o que poderá impossibilitar a progressão ou levar à perda de dados de gravação. Qualquer modificação será irreversível, portanto tenha cuidado.

Controle a maioria das funcionalidades do jogo tocando e deslizando o stylus no ecrã tátil. À medida que progride pelo jogo, irá ocasionalmente precisar de usar  $\oplus$  e  $\textcircled{A}$ . Em alguns quebra-cabeças, mover a Consola Nintendo 3DS poderá ajudá-lo a atingir a solução.

- ◆ Ao utilizar esta aplicação, terá de movimentar a Consola Nintendo 3DS enquanto joga. Certifique-se de que dispõe de espaço suficiente em seu redor e de que segura a consola firmemente enquanto joga. O incumprimento destas recomendações poderá provocar lesões ou danos materiais.
- ◆ Esta aplicação não permite a utilização do Modo de Descanso enquanto guarda o seu progresso ou descarrega conteúdo, mesmo que feche a sua Consola Nintendo 3DS.



### 1 Ecrã superior



Quando estiver no ecrã Collection (coleção) (pág. 9), use o Botão Deslizante para rodar os itens que encontrar durante a sua investigação.



Percorra o ecrã Puzzle Index (índice de quebra-cabeças) (pág. 12) para cima e para baixo.

### 4 Ecrã tátil

Controle várias funcionalidades com o stylus.



Altere o ângulo da câmara em Nut Roller (nozes rolantes) (pág. 17).



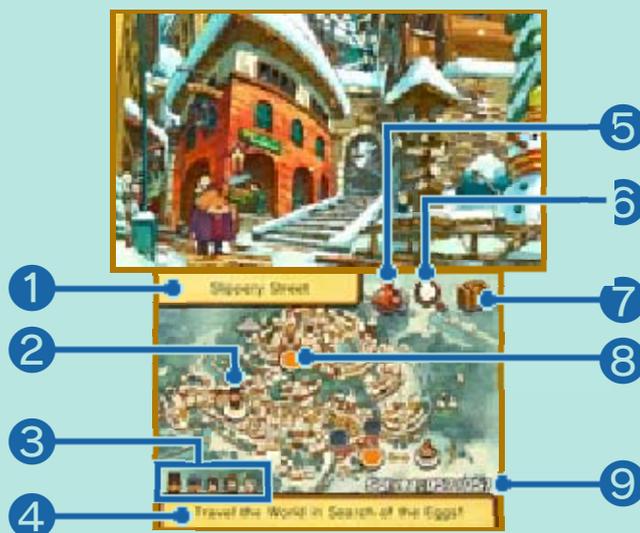
Avance o diálogo, mensagens e ecrãs de apresentação. Confirme a seleção quando estiver no Puzzle Index.



Escolha se deseja saltar as sequências cinematográficas.

Progrida na história enquanto conduz investigações. A base da investigação do Professor Layton consiste em viajar até vários locais, recolhendo informação, procurando por pistas e entrevistando pessoas pelo caminho. Irá encontrar uma vasta variedade de quebra-cabeças durante a sua aventura.

Use este modo para se movimentar de um lugar para o outro. Toque num símbolo laranja para mudar de localização.



1 Nome da localização atual

2 Localização atual

3 O seu grupo

4 Objetivo atual

A informação apresentada dependerá do seu progresso na história ou investigação.

5 Símbolo do dirigível

Este símbolo aparecerá à medida que for progredindo na história. Toque-lhe para viajar para um local diferente.

6 Símbolo de investigação

Toque-lhe para ir para o ecrã do

modo de investigação (pág. 7).

**7** Símbolo da Trunk (mala)  
(pág. 9)

Veja registos e detalhes sobre a história, guarde o jogo, e aceda a várias outras funcionalidades.

**8** Símbolo laranja



Deslocar-se para esse local



Deslocar-se para um mapa diferente

**9** Número de quebra-cabeças resolvidos / Número de quebra-cabeças encontrados

Toque no símbolo de investigação no ecrã do modo de movimento para ir para o ecrã do modo de investigação. Deslize o stylus no painel de investigação para mover a lupa e examinar a área. O símbolo irá alterar-se de várias formas quando passar por cima de áreas de interesse, por isso mantenha os olhos bem abertos!



### 1 Painel de investigação

Deslize o stylus neste painel para mover o símbolo da lupa no ecrã superior. Toque no ecrã tátil para verificar o ponto debaixo do símbolo.

### 2 Back to Map

Toque em BACK TO MAP (regressar ao mapa) para regressar ao ecrã do modo de movimento.

### 3 Símbolo de Lupa

#### 4 Símbolo da Trunk (mala) (pág. 9)

### Alterar a escala

Por vezes, enquanto estiver a movimentar a lupa, ela irá ficar azul (🔍). Quando isto acontece, toque no ecrã tátil para aproximar a escala de visualização nesse local e poder investigar áreas escondidas que não estavam visíveis antes.

Toque em ZOOM OUT (afastar) para regressar ao ecrã anterior. Toque em 🍌 para ir para o ecrã do modo de movimento.

### Conversar

Quando a lupa ficar laranja (🔍) por cima de uma personagem, toque no ecrã tátil para

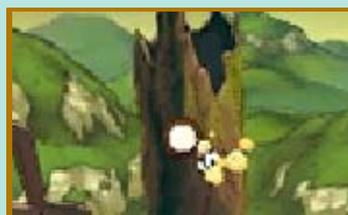
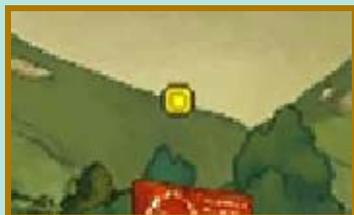


iniciar uma conversa com ela. Toque no ecrã tátil ou prima Ⓐ para avançar no diálogo. Mesmo que já tenha falado com alguém antes, as personagens poderão dizer algo diferente da próxima vez que conversarem consigo.

### Objetos Escondidos

Há várias coisas escondidas no ecrã superior, tais como moedas-pista e quebra-cabeças. Certifique-se de que procura em todo o lado! A aparência do símbolo de lupa irá alterar-se de diversas formas

quando passar por cima de certos pontos. Verificar estes pontos poderá revelar itens escondidos.



### À Caça de Moedas-Pista!

Irá precisar de moedas-pista para poder aceder a pistas quando estiver a resolver quebra-cabeças (pág. 8). Há moedas-pista escondidas em vários locais, por isso precisará de procurá-las cuidadosamente. Esteja com atenção aos locais onde a lupa fica laranja. Não deixe nenhuma pedra por virar!

Há muitos quebra-cabeças escondidos ao longo desta aventura. Procure em diversos locais e resolva-os a todos! Também irá deparar-se com quebra-cabeças que terá de resolver obrigatoriamente para progredir na história.

## 1. Encontre um Quebra-cabeças!

Quando se deparar com um quebra-cabeças escondido ou falar com alguém que tenha um quebra-cabeças para si, um ecrã de introdução será apresentado. Toque no ecrã tátil para avançar para o ecrã de quebra-cabeças.



### 1 Valor em picarats

O número de picarats que receberá se resolver o quebra-cabeças.

### 2 Pontuação total

O número total de picarats que acumulou até ao momento.

### **Sobre os Picarats**

Os picarats são unidades que indicam a dificuldade de um quebra-cabeças. Resolva quebra-cabeças e ganhe picarats para aumentar a sua pontuação total e desbloquear conteúdos adicionais na secção Top Secret (ultrassecreto) em Bonuses (bónus) (pág. 21) após ter completado o jogo.

## **2. Verifique o Ecrã de Quebra-cabeças**

A descrição do quebra-cabeças e as instruções para o resolver são apresentadas aqui. Leia as instruções e examine o quebra-cabeças cuidadosamente antes de tentar resolvê-lo. Toque no ecrã tátil quando estiver pronto para iniciar o quebra-cabeças.

## **3. Resolva o Quebra-cabeças**

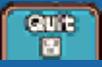
Toque ou deslize o stylus no ecrã tátil, dependendo do tipo de quebra-cabeças e dos requisitos da resposta. De acordo com cada quebra-cabeças, será apresentada uma variedade de símbolos diferentes no ecrã tátil.



## 1 Descrição do quebra-cabeças

Toque em ▲ para apresentar a descrição do quebra-cabeças no ecrã superior, e em ▼ para apresentá-lo no ecrã tátil.

## 2 Símbolos

	<p>Use uma moeda-pista para ver uma pista. Uma S Hint (super pista) irá custar-lhe duas moedas-pista. Existem até quatro pistas para cada quebra-cabeças.</p>
	<p>Desista do quebra-cabeças e deixe-o para mais tarde.</p>
	<p>Use a função Memo (pág. 9).</p>
	<p>Comece o quebra-cabeças desde o início.</p>
	<p>Nos quebra-cabeças em que faz uma jogada de cada vez, poderá tocar aqui para anular a sua jogada anterior. Pode usar esta função várias vezes.</p>



Toque aqui para submeter a sua resposta.

## 4. Quebra-cabeças Resolvido?

### Correto!

Quando descobrir a solução certa para um quebra-cabeças, receberá o número de picarats equivalente ao número exibido no ecrã introdutório. Também poderá receber itens ou pistas para ajudar na investigação. Os quebra-cabeças que resolver serão adicionados ao Puzzle Index (índice de quebra-cabeças) (pág. 12), onde os poderá voltar a jogar sempre que quiser (não pode ganhar picarats através do Puzzle Index).

### Incorreto...

Pode tentar resolver novamente o quebra-cabeças logo de seguida selecionando TRY AGAIN (tentar de novo). O número de picarats que receberá se o conseguir resolver irá diminuir. Toque em VIEW HINTS (ver pistas) para usar moedas-pista e ver pistas, ou selecione QUIT (sair) para deixar a resolução do quebra-cabeças para mais tarde.

## O gato Keats

Há muitos quebra-cabeças escondidos no jogo. Contudo, é possível não encontrar alguns e continuar a história sem os encontrar a todos. Estes quebra-cabeças serão enviados para Keats, o gato dos quebra-cabeças, que irá aparecer num determinado ponto do jogo.

- ◆ Quebra-cabeças escondidos não serão enviados para Keats, mesmo que a história progrida.

Toque no símbolo da mala para abrir a Professor's Trunk (mala do professor) e ver o seu conteúdo.

- ◆ Algumas funcionalidades serão desbloqueadas à medida que progredir no jogo.



### 1 Informação de jogo

Serão aqui apresentadas diversas informações sobre o jogo, assim como exibidos os itens que tenha recebido durante a aventura.

### 2 Símbolo de regressar

Ser-lhe-á apresentada a opção de regressar ao ecrã de título. Os dados não serão guardados automaticamente, por isso certifique-se de que seleciona SAVE (guardar) (pág. 13) antes de sair.

### 3 Ajustar o volume (pág. 2)

#### 4 Opções da mala

Estas opções ficarão disponíveis à medida que progride no jogo.

#### 5 Treasure Hunt (pág. 19)

#### 6 Collection

Na opção Collection (coleção) pode ver os itens raros e interessantes que obteve.

#### 7 Função Memo

#### 8 Close

Feche a Professor's Trunk e regresse ao ecrã anterior.

### Usar a função Memo

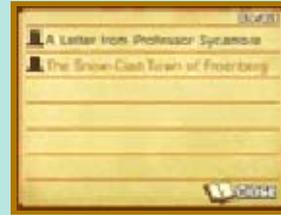
Pode usar a função Memo quando estiver a resolver um quebra-cabeças ou no ecrã Trunk (mala).



-  Caneta fina
-  Caneta grossa
-  Preencher uma forma fechada com uma cor
-  Alterar a cor da tinta
-  Borracha fina
-  Borracha grossa
-  Limpar o ecrã
-  Anular (até quatro vezes)
-  Repetir (até quatro vezes)

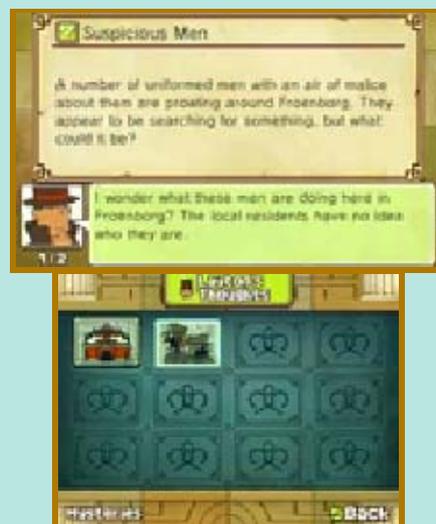


A informação que recolher durante a investigação será compilada no Layton's Journal (diário do professor Layton). Toque numa entrada no ecrã tátil para visualizar o seu conteúdo no ecrã superior.



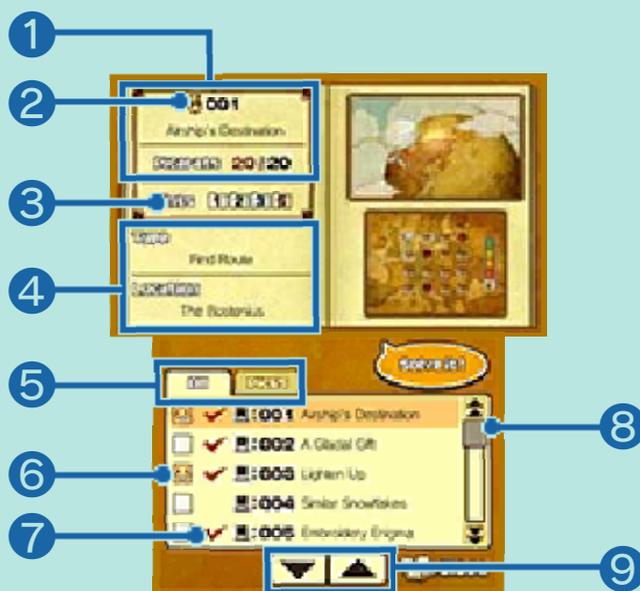
## 11 Mistérios

As coisas estranhas e misteriosas que ouvir ao longo da história serão guardadas em Mysteries (mistérios). Toque num mistério no ecrã tátil para visualizar os detalhes no ecrã superior. Quando o símbolo dos pensamentos do Professor Layton aparecer, toque-lhe para ver informações adicionais vindas do professor.



## 12 Índice Quebra-Cabeças

Todos os quebra-cabeças que encontrar estarão listados aqui. Pode jogar de novo os quebra-cabeças que já resolveu quantas vezes quiser. Selecione um quebra-cabeças e toque em SOLVE IT! (resolva-o) para o jogar novamente. Para além disso, quando resolver um quebra-cabeças aqui, poderá desbloquear pistas sem ter de gastar moedas-pista.



1 Nome e número do quebra-cabeças, e picarats recebidos

2 Símbolo do Professor Layton

 Resolvido na primeira tentativa sem pistas

 Resolvido na primeira tentativa com pistas

 Resolvido, mas não na primeira tentativa

 Ainda não resolvido

3 Número de pistas usadas

4 Tipo de quebra-cabeças e localização

5 Separadores

Todos os quebra-cabeças que encontrou até então serão apresentados no separador All (todos). O separador Picks (favoritos) apenas apresenta aqueles que tiver marcado como favoritos.

6 Adicione quebra-cabeças ao separador Picks

Toque em  para adicionar o quebra-cabeças correspondente ao separador Picks. O símbolo irá mudar para .

7 Quebra-cabeças resolvidos (assinalados com )

Quebra-cabeças que não tenham um visto não podem ser resolvidos aqui. Irá precisar de regressar à localização do quebra-cabeças apresentada no ecrã superior para voltar a tentar a resolução destes quebra-cabeças.

### 8 Barra de deslizamento

Deslize o stylus pela barra para percorrer a lista.

### 9 Símbolos de deslizamento

Toque-lhes para percorrer a lista.



13

## Guardar

Guarde o seu progresso. Toque num dos três espaços de gravação para guardar os seus dados de gravação.



## 14 Episodes

Na opção Episodes (episódios) pode ver episódios sobre as pessoas que encontrou durante as suas viagens. Escolha um episódio e toque em WATCH EPISODE (ver episódio).



Veja notícias aqui. À medida que progride no jogo, serão adicionados mais artigos. Viajar até aos locais ou conversar com pessoas que apareçam nos artigos poderá acionar novos eventos e quebra-cabeças.



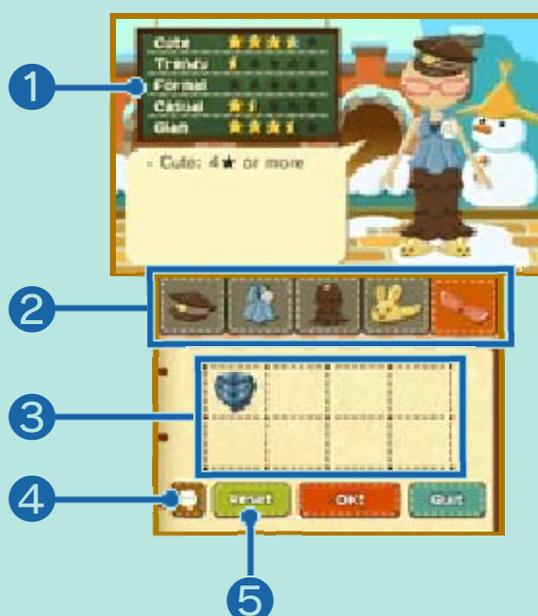
## 16 Dress Up

Toque em DRESS UP (conselheiro de moda) na Professor's Trunk (mala do professor) para aceder a este minijogo. Escolha um cliente e componha o traje perfeito para ir ao encontro dos seus pedidos!

### Como Jogar

Escolha itens a partir de cinco categorias de vestuário. Toque num item e deslize-o até à caixa de categoria correspondente para o adicionar ao traje.

Toque em OK! quando tiver acabado de escolher o traje.



#### 1 Características do traje

O símbolo  representa o pedido do cliente, e  indica as características do traje atual. Faça o seu melhor para satisfazer o pedido do cliente!

## 2 Caixas de categoria

Toque numa caixa para alterar de categoria de vestuário.

## 3 Itens de vestuário

O número de itens disponíveis irá aumentar à medida que resolver mais quebra-cabeças.

## 4 Verifique o pedido do cliente

Toque aqui para se lembrar do pedido do cliente.

## 5 Restaurar as definições iniciais

Toque aqui para remover todos os itens das suas caixas de categoria.

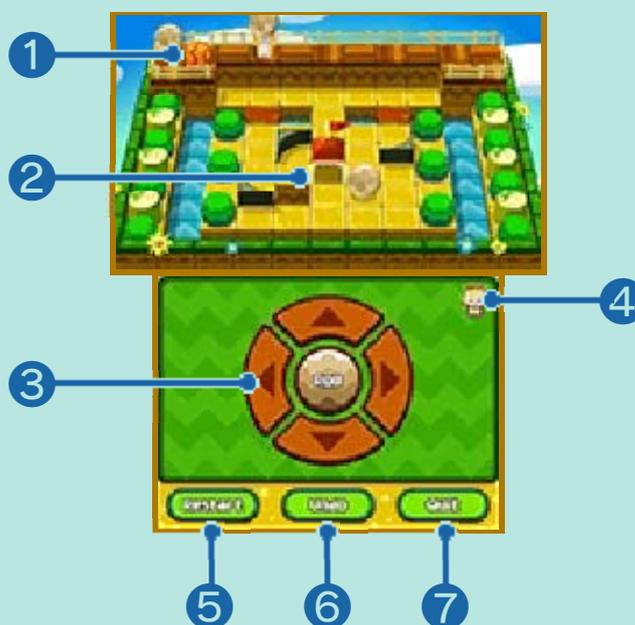
## 17 Nut Roller

Toque em NUT ROLLER (nozes rolantes) na Professor's Trunk (mala do professor) para aceder a este minijogo. Escolha um circuito e comece a rolar!

### Como Jogar

Controle o esquilo e faça as nozes e as pedras rolarem, para conseguir que a noz entre e permaneça dentro da tenda que representa o objetivo.

- ◆ Também pode controlar o esquilo usando  $\oplus$  ou o painel de controlo no ecrã tátil.



1 Noz

2 Tenda que representa o objetivo

3 Painel de controlo

#### 4 Alterar o ponto de vista

Toque neste símbolo para mudar o ecrã superior para um ponto de vista mais elevado. Também poderá fazê-lo premindo ⊗.

#### 5 Restart

Toque em RESTART (reiniciar) para recomeçar o circuito.

#### 6 Undo

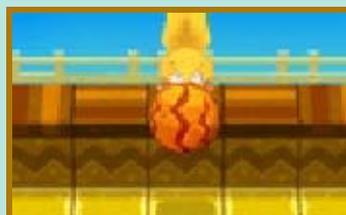
Toque em UNDO (anular) para reverter as suas últimas jogadas, uma de cada vez.

#### 7 Quit

Toque em QUIT (sair) para regressar ao ecrã de seleção de circuito.

### ➤ Rolar Objetos

Posicione o esquilo em frente a um objeto e toque em PICK UP (apanhar) para o agarrar.



Para fazer o objeto rolar, toque em ROLL (rolar). Poderá colocar o objeto novamente no parapeito tocando em ROLL se não estiver de frente para o circuito.

◆ Também pode premir Ⓐ para agarrar, fazer rolar ou pousar objetos.

### ➤ Sobre as Bolotas

Se fizer uma bolota rolar para dentro de um buraco, uma árvore irá nascer.



As nozes e as pedras irão parar se encontrarem uma árvore pelo caminho.

## 18 Blooms & Shrooms

Toque em BLOOMS & SHROOMS (flores e cogumelos) na Professor's Trunk (mala do professor) para aceder a este minijogo. O objetivo é plantar diversas flores e trazer os jardins secos de volta à vida. Selecione um jardim para começar a jogar.

### Como Jogar

Revitalize as árvores secas com rajadas de energia vindas das desabrochantes Burst Flowers (flores explosivas).

Toque em BLOOM! (desabrochar) após ter plantado as suas flores e será emitida uma rajada de energia. Recupere todas as árvores secas com rajadas de energia para concluir o jardim.



1 Árvore seca (🌳)

2 Cogumelo venenoso (🍄)

Se um cogumelo venenoso receber uma rajada de energia, os quadrados circundantes irão perder a sua vitalidade e quaisquer árvores e flores ali plantadas não irão desabrochar.

③ Quadrado inicial (■)

④ Número e tipos de flores disponíveis

### 🔑 Sobre as Flores

Arraste as flores para as mover de um lado para o outro.

Quando uma flor for atingida por uma rajada de energia de outra flor, irá por sua vez emitir a sua própria rajada de energia. A direção e o alcance da rajada dependem do tipo de flor.

## Trocar Challenges e Ganhar Rewards (StreetPass™

Ligue-se a outros jogadores através do StreetPass para trocar challenges (desafios). Desafie os outros jogadores a procurarem objetos e ganhe rewards (recompensas).

Para comunicar através desta funcionalidade, todos os jogadores deverão ativar o StreetPass para esta aplicação nas respetivas Consolas Nintendo 3DS.

- ◆ Pode guardar até um máximo de 36 challenges.
- ◆ Leia a informação constante em Precauções Sobre o StreetPass (pág. 24) antes de usar esta funcionalidade.

### Ativar o StreetPass

Toque em  na Professor's Trunk (mala do professor) e, em seguida, selecione ACTIVATE STREETPASS (ativar o StreetPass).

- ◆ Precisa de criar um challenge antes de poder ativar o StreetPass.

### Desativar o StreetPass

Toque em  na Professor's Trunk

e, em seguida, seleccione  
**DEACTIVATE STREETPASS**  
(desativar o StreetPass).

## Concluir Challenges

Experimente um challenge escolhendo um na secção Select Challenge (selecionar desafio) no ecrã Treasure Hunt (caça ao tesouro). Em seguida, procure os três itens listados. Procure os itens espalhados pelo jogo tocando-lhes usando o ecrã do modo de investigação.

Quando tiver encontrado os três itens, o challenge estará concluído e irá receber pontos de recompensa.

- ◆ Os challenges concluídos serão automaticamente removidos.

## Ecrã Treasure Hunt

Toque em  na Professor's Trunk para aceder ao ecrã Treasure Hunt.



1 Challenge atual

2 Número de challenges  
concluídos

3 Menu Treasure Hunt

4 Pontos de recompensa

Irá ganhar pontos ao concluir challenges. Troque os seus pontos por recompensas em Rewards (recompensas).

5 Número de classificações  
"Great!" recebidas

## Moedas de Jogo



1 Adquirir novo desafio

Na secção Select Challenge em Treasure Hunt, toque no símbolo do meio no canto inferior esquerdo do ecrã tátil para abrir uma janela que lhe irá pedir que confirme se deseja

gastar moedas de jogo.

## ➤ Confirmar Aquisição

Selecione OK! para adicionar um novo challenge à sua lista de challenges.



## Sobre os Ratings

Os challenges podem ser classificados como 😊 "Great!" (ótimo) ou 😐 "Not bad..." (não está mal).

Quando outro jogador classificar o seu challenge como 😊 "Great!", irá automaticamente receber o seu rating (classificação) da próxima vez que se ligar a ele.

◆ 😐 Os ratings "Not bad..." não serão enviados.

## Menu Treasure Hunt

Select Challenge (selecionar desafio)	Selecione um challenge recebido através de StreetPass para o experimentar.
Create Challenge (criar desafio)	Crie challenges para partilhar com outros jogadores.

Rewards  
(recompensas)

Troque pontos por rewards, e veja as recompensas que já adquiriu.

### Criar Challenges

Selecione três dos itens listados. Os itens da lista irão corresponder aos itens que tiver encontrado usando o modo de investigação durante o jogo.

- ◆ Irá precisar de ativar o StreetPass antes de poder partilhar os challenges que criou.

Ao progredir na história, chegará uma altura em que terá de andar de avião e disparar contra vários alvos.

### Como Jogar

Abata os inimigos corretos dentro do tempo limite. O avião irá voar sem precisar da sua ajuda. Movimente a mira deslizando o stylus no ecrã tátil. Toque no ecrã tátil para disparar.



1 Tempo restante

2 Mira

3 Painel de controlo

Deslize o stylus pelo ecrã tátil para fazer pontaria com a mira e toque para disparar.

Desfrute de conteúdo adicional quando tiver concluído o jogo, bem como quebra-cabeças adicionais, acedendo a Bonuses (bónus).



<b>Daily Puzzle</b> (quebra-cabeças diário)	Estabeleça ligação à Internet e descarregue quebra-cabeças adicionais para experimentar.
<b>Puzzle Index</b> (índice de quebra-cabeças)	Resolva novamente quebra-cabeças que tenha encontrado ao longo do jogo, e veja detalhes sobre quebra-cabeças.
<b>Layton's Challenges</b> (desafios do Layton)	Irá ter acesso a esta funcionalidade após ter cumprido certos requisitos.

Top Secret  
(ultrasse-  
creto)

Aceda a conteúdo exclusivo após ter concluído o jogo. O conteúdo disponível irá depender do seu total de picarats. Selecione THE HIDDEN DOOR (a porta escondida) para ver a palavra-passe para The Hidden Door em Professor Layton and the Miracle Mask™.

Notifi-  
cations  
On/Off (ligar/  
desligar  
notifica-  
ções)

Ative ou desative o SpotPass (pág. 23).

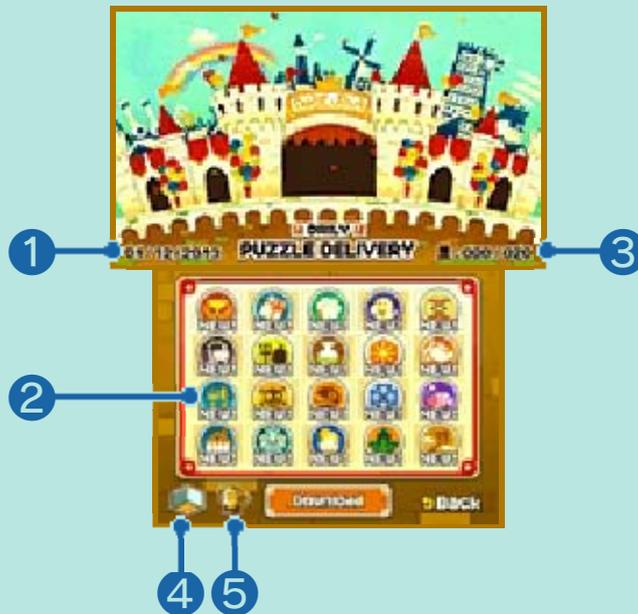
### Guardar Automaticamente

O jogo irá ser guardado automaticamente na secção Bonuses.

- ◆ Certifique-se de que regressa ao ecrã de título antes de desligar a sua Consola Nintendo 3DS.

### Daily Puzzle

Estabeleça ligação à Internet para descarregar novos quebra-cabeças diários para experimentar.



1 Data de hoje

2 Quebra-cabeças

Toque num quebra-cabeças para começar.

3 Quebra-cabeças resolvidos/  
Quebra-cabeças disponíveis

Inicialmente estarão disponíveis 20 quebra-cabeças.

4 Mini Dioramas

Toque neste símbolo para aceder a diversos dioramas onde pode colocar os seus troféus.

5 Lista de troféus

Toque aqui para ver os troféus que adquiriu. Também pode ver os requisitos para ganhar troféus.

➡ **Descarregar Quebra-cabeças (Internet)** 🌐

Toque em **DOWNLOAD** (descarregar) no ecrã Daily Puzzle

para estabelecer ligação à Internet e descarregar novos quebra-cabeças que não aparecem no jogo principal. Um novo quebra-cabeças irá estar disponível para descarregamento diariamente por um período de 365 dias, a começar da data de lançamento. Para mais informações sobre o Daily Puzzle consulte a página oficial:

[www.professorlayton.com.pt/azran](http://www.professorlayton.com.pt/azran)

- ◆ Para mais informações sobre como ligar a sua Consola Nintendo 3DS à Internet, consulte o manual de instruções da consola.

Desbloqueie conteúdo de bônus para este jogo, tal como galerias de imagens, música e perfis das personagens, resolvendo quebra-cabeças e acumulando picarats. Conteúdo exclusivo The Hidden Door (a porta secreta) pode ser desbloqueado através do jogo Professor Layton and the Miracle Mask para a Consola Nintendo 3DS seguindo os passos descritos abaixo.

- ◆ O conteúdo exclusivo que pode desbloquear não irá ser diferente quer use a versão em cartão ou a versão descarregável de Professor Layton and the Miracle Mask.

### Procedimento de Desbloqueio

Antes de poder desbloquear o conteúdo da Hidden Door, precisará de possuir uma cópia de Professor Layton and the Miracle Mask.

- ① Inicie Professor Layton and the Miracle Mask na sua Consola Nintendo 3DS.
- ② Aceda a BONUSSES (bônus), entre em DAILY PUZZLE (quebra-cabeças diário) e, em seguida, selecione DOWNLOAD (descarregar). Confirme quando lhe for perguntado se deseja

continuar. Quando o descarregamento estiver concluído, encerre a aplicação.

◆ Certifique-se de que tem o mais recente quebra-cabeças descarregado antes de tentar desbloquear conteúdo. Mesmo que já tenha descarregado conteúdo anteriormente, precisará de selecionar **DOWNLOAD** novamente antes de poder prosseguir.

◆ A opção **Bonuses** ficará disponível no ecrã de título quando tiver criado um ficheiro de gravação.

③ Quando tiver concluído os passos prévios, inicie **Professor Layton and the Azran Legacy** na mesma Consola Nintendo 3DS. Vá a **BONUSES**, selecione **TOP SECRET** (ultrassecreto) e, em seguida, **THE HIDDEN DOOR**.

### Sobre Professor Layton and the Miracle Mask

Para mais informações sobre este jogo, aceda à página oficial de Internet:

[www.professorlayton.com.pt/miraclemask/](http://www.professorlayton.com.pt/miraclemask/)

## Receber Notificações (SpotPass)

A sua consola irá procurar automaticamente por um ponto de acesso à Internet compatível e receber notificações quando estiver em modo de descanso, mesmo quando a aplicação não estiver a correr.

- ◆ Os dados recebidos através do SpotPass serão guardados no Cartão SD. Certifique-se de que há sempre um Cartão SD inserido na ranhura para Cartões SD.

Antes de utilizar o SpotPass, deverá:

- Aceitar o Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS;
- Configurar uma ligação à Internet;
- Inserir um Cartão SD na Consola Nintendo 3DS.

Para mais informações, consulte o manual de instruções da consola.

## Ativar o SpotPass

Selecione BONUSES (bónus) no ecrã de título, carregue um ficheiro de gravação e, em seguida, toque no símbolo Notifications (notificações) e confirme que deseja

receber notificações.

## Desativar o SpotPass

Pode desativar o SpotPass e desligar as notificações a qualquer momento.

Selecione BONUSES no ecrã de título, carregue um ficheiro de gravação e, em seguida, toque no símbolo de Notifications e confirme que deseja deixar de receber notificações.

## Funcionalidades Nintendo Network™

Esta aplicação é compatível com a Nintendo Network.

Estabeleça ligação à Internet ou ative o SpotPass para receber notificações e descarregar mais quebra-cabeças.

### Acerca da Nintendo Network



A Nintendo Network é um serviço online que lhe permite jogar com outros utilizadores de qualquer parte do mundo, descarregar novas aplicações e conteúdos adicionais, trocar vídeos, enviar mensagens e muito mais!

### Precauções Relativas a Comunicação Sem Fios

- Ocasionalmente, poderá experienciar dificuldades em estabelecer ligação ao servidor devido a tarefas de manutenção, ou a interrupções temporárias do serviço sem aviso prévio. Tenha também em atenção que, no futuro, os serviços de apoio à aplicação poderão ser

cancelados. Para mais informações, consulte a página de Internet desta aplicação.

- A Nintendo não se responsabiliza por quaisquer perdas e/ou danos devido ao facto de estabelecer ou não ligação à Internet. Obrigado pela sua compreensão.

## Precauções Relativas ao StreetPass

Esta aplicação permite-lhe enviar challenges (desafios) (pág. 19) através do StreetPass. Tenha em atenção o seguinte, antes de utilizar esta aplicação:

- Se decidir utilizar o StreetPass, é possível que algumas informações, como o nome do seu ficheiro de gravação, sejam vistas por muita gente. Não inclua informações pessoais ou linguagem que os outros utilizadores possam considerar ofensiva.

### Controlo Parental

Pode restringir a funcionalidade StreetPass através do Controlo Parental.

- ◆ Para mais informações, consulte o manual de instruções da consola.

Para informações sobre produtos, visite a página web da Nintendo em: [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)

Para assistência técnica e resolução de problemas, consulte o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS ou visite: [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)