

1 Wichtige Informationen

2 Handlung

3 Über das Spiel

4 Vorbereitung

5 Steuerung

So ermittelst du

6 Bewegungsmodus

7 Erkundungsmodus

8 Rätsel lösen

Der Koffer des Professors

9 Im Koffer des Professors

10 Notizen und Geheimnisse

11 Rätselindex

12 Speichern/Episoden

13 Koffer-Minispiele

14 Reiten

15 Ruinenerkundung

Bonus-Bereich

16 Bonus-Bereich

17 Rätsel herunterladen

18 Streng geheim

Serviceinformationen

19 Kontaktinformationen

Wir freuen uns, dass du dich für PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER™ 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- sowie 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 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, getauscht 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

COB (Australien):
www.classification.gov.au

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

Wichtige Hinweise

Wenn du diese Software herunterlädst oder sie verwendest (jeglicher herunterladbarer zusätzlicher Inhalt oder jegliche Dokumentation, die du herunterlädst oder mit dieser Software verwendest, eingeschlossen) und die eventuell anfallenden Kosten trägst, erhältst du eine persönliche, nicht ausschließliche sowie widerrufliche Lizenz zur Verwendung dieser Software mit deinem Nintendo 3DS-System. Die Verwendung dieser Software unterliegt dem Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie, die die Nintendo 3DS-Verhaltensregeln beinhalten.

Unerlaubte Reproduktion oder Distribution sind verboten. Dein Nintendo 3DS-System und diese Software sind nicht für den Gebrauch mit nicht von Nintendo® lizenziertem Zubehör und/oder nicht autorisierter Software vorgesehen. Der Gebrauch derartigen Zubehörs und/oder derartiger Software ist eventuell illegal, lässt jegliche Gewährleistungsansprüche erlöschen und stellt einen Verstoß gegen den Nutzungsvertrag dar. Die Verwendung solchen Zubehörs kann darüber hinaus zu Verletzungen führen oder Funktionsausfälle bzw. Beschädigungen deines Nintendo 3DS-Systems oder verwandter Services nach sich ziehen. Weder Nintendo noch seine Lizenznehmer oder Lieferanten übernehmen die Haftung für Schäden und Verluste, die durch die Verwendung von illegalen oder nicht lizenzierten Bauteilen bzw. derartigem Zubehör entstehen können.

Diese Software, Anleitung und andere schriftliche Dokumente, die dieser Nintendo-Software beiliegen, sind durch international gültige Gesetze zum Schutze geistigen Eigentums geschützt. Die Bereitstellung dieses Dokuments gibt dir keine weitergehende Lizenz

bzw. keine Eigentumsrechte an diesen Materialien.

Nintendo respektiert das geistige Eigentum anderer und erwartet denselben Respekt von jeglichen Softwareanbietern für das Nintendo 3DS-System. Im Einklang mit dem Digital Millennium Copyright Act in den Vereinigten Staaten von Amerika und der Richtlinie zum elektronischen Handel der EU sowie anderen anwendbaren Gesetzen behält sich Nintendo das Recht vor, nach eigenem Ermessen jegliche Softwaretitel aus dem Nintendo 3DS-Katalog zu entfernen, die gegen die Urheberrechte Dritter verstoßen. Solltest du der Meinung sein, dass dein Recht auf geistiges Eigentum verletzt wird, sieh bitte die entsprechenden Richtlinien der Nintendo of Europe GmbH ein und informiere dich in diesen über deine Rechte. Du findest sie unter der folgenden Internetadresse: ippolicy.nintendo-europe.com

Kunden in Australien und Neuseeland rufen bitte folgende Internetadresse auf: support.nintendo.com

© 2012 LEVEL-5 Inc.

© 2012 Nintendo Co., Ltd.

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

Powered by mobiclip

CTR-P-AKKD-EUR

2

Handlung



Handlung



Professor Layton ist ein angesehener Archäologe und begeisterter Rätselliebhaber. Mit seinem messerscharfen Verstand löst er selbst die vertracktesten Mysterien.

Eines Tages erhält der Professor ein besorgniserregendes Schreiben von einer alten Schulfreundin, Angela Ledore. Sofort bricht er in Begleitung seiner Assistentin Emmy sowie seines Lehrlings Luke in die Wüstenstadt Monte d'Or auf.

Angela berichtet in ihrem Brief von fürchterlichen Dingen, die eng mit einem mysteriösen archäologischen Artefakt in Verbindung stehen sollen: der Maske des Chaos.

Und diesen Namen hört der Professor nicht zum ersten Mal: Alles begann zu seiner Schulzeit, im zarten Alter von 17 Jahren...

Speicherfunktion

Berühre SPEICHERN, um deinen Spielfortschritt festzuhalten (S. 12). Vergiss nicht, jedes Mal dein Spiel zu speichern, wenn du mit dem Spielen aufhörst!





In PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER begleitest du Professor Layton und seine beiden Gefährten Emmy und Luke auf einem ihrer großen Abenteuer. Besuche viele verschiedene Schauplätze und löse die zahlreichen Denkaufgaben, die dir im Laufe eurer Reise begegnen.



Unsere Helden

Professor Layton



Mit nur 27 Jahren erhielt Hershel Layton als jüngster Professor der Institutsgeschichte seinen Lehrstuhl an der Gressenheller-Universität. Er genießt großen Respekt innerhalb seines Kollegiums und viele sagen ihm eine Zukunft als bedeutendster Archäologe des ganzen Landes voraus.

Luke



Der kleine Luke ist der größte Bewunderer des Professors. Insbesondere dessen Scharfsinn und Intellekt haben es ihm angetan, und so erklärte er sich kurzerhand selbst zu Professor Laytons Lehrling. Mit seinen 11 Lenzen schreitet Luke natürlich noch ein wenig blauäugig durch die Welt, doch sein Rätsolverstand ist schon jetzt einem Meister ebenbürtig.

Emmy



Emmy Altava, eine aufgeweckte wie resolute junge Dame, ist die Assistentin des Professors. Ihre Vergangenheit ist nach wie vor ein Mysterium. Emmy ist begeisterte Fotografin und verfügt über beeindruckende Nahkampfkenntnisse.

Professor Layton und seine Freunde werden im Laufe ihres Abenteuers auf viele Rätsel stoßen. Einige davon geben Hinweise auf das größere Mysterium der Geschichte. Aber nur keine Angst: Nimm dir zum Rätsellösen so viel Zeit, wie du willst, und bahne dir ganz in deinem eigenen Tempo deinen Weg durch die Geschichte.

Der Rätsemeister

Professor im Ruhestand
Universität Chiba, Japan

Akira Tago

Professor Tago wurde am 25. Februar 1926 geboren. Er forscht im Fachbereich Psychologie und hat in seiner Freizeit etliche Bücher mit Denkaufgaben



verfasst, die zu wahren Verkaufsschlagern wurden. Berühmt ist er für seine Buchreihe „Atama no Taisou“ (zu Deutsch: „Gymnastik für den Kopf“, nur in Japan veröffentlicht), die sich bisher über zwölf Millionen Mal verkauft hat.

Besonders bekannt ist Professor Tago für seine Denkaufgaben, die selbst für erfahrene Rätsellöser eine Herausforderung darstellen, was er auch schon mit seinem Beitrag zu PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS™ bewiesen hat.

Versuche dich an seinen ausgezeichneten Rätseln, die mit der Geschichte fest verwoben sind.

Die Rätsel und Aufgaben, die in diesem Spiel zusammengestellt sind, basieren auf Rätseln von Professor Tago und Tago-Akira Research

Institute, Inc. bzw. wurden von ebendiesen geprüft.





Titelbildschirm

Auf dem Titelbildschirm stehen drei Optionen zur Auswahl. Bevor du das Spiel zum ersten Mal speicherst, ist nur die Option NEUES SPIEL verfügbar.

NEUES SPIEL

Wähle diese Option, um ein neues Abenteuer zu beginnen. Gib deinen Namen ein, mit dem die später erstellte Speicherdatei gekennzeichnet wird. Berühre dazu mit dem Touchpen die Tastatur auf dem Touchscreen und bestätige nach Abschluss der Eingabe mit O.K.


- ◆ Du kannst einen Dateinamen nicht mehr ändern, nachdem du ihn bestätigt hast.

FORT-SETZEN

Mit dieser Option kannst du das Spiel von jenem Punkt an fortsetzen, an dem du die Partie zuletzt gespeichert hast.



BONUS (S. 16)



Hinter dieser Option warten viele tolle Extras auf dich.

- ◆ Durch Berühren von  kannst du die Lautstärke der Tonwiedergabe

einstellen.



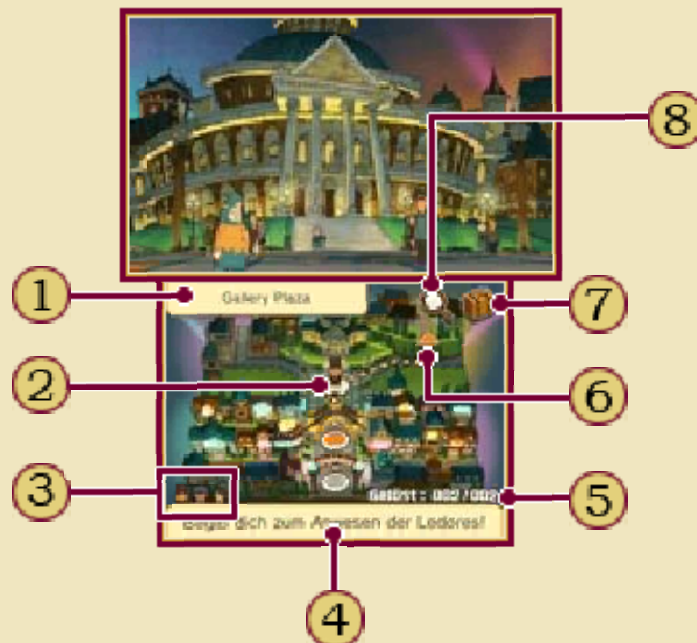
Während die Steuerung des Spiels hauptsächlich über den Touchscreen erfolgt, können auf manchen Bildschirmen, wie zum Beispiel im Rätselindex (S. 11) oder bei den Spieldialogen (S. 7), auch  bzw.  verwendet werden.

	Dialoge beschleunigen oder weiterführen, Mitteilungen bestätigen und Rätsel im Rätselindex auswählen.
START	Filmsequenzen überspringen.
Touch-screen	Wird in Verbindung mit dem Touchpen verwendet.
	Im Rätselindex nach oben und unten scrollen.

Auf ihrer Reise müssen Professor Layton und seine Begleiter Monte d'Or erkunden, diversen Spuren nachgehen und Leuten allerlei nützliches Wissen entlocken. Und natürlich warten viele, viele Rätsel darauf, von unseren Helden gelöst zu werden!

Bewegungsmodus

Im Bewegungsmodus kannst du dich von einem Schauplatz zum nächsten bewegen. Berühre dazu eines der orangefarbenen Symbole auf der Karte (🟡 oder 🟠), um dich an den entsprechenden Ort zu begeben.



① Aufenthaltsort


② Aktuelle Position

③ Deine Gruppe

④ Aktuelle Aufgabe

⑤ Gelöste Rätsel/Gefundene
Rätsel

⑥ Orangefarbene Symbole

: Zu diesem Ort gehen.

: Kartenabschnitt wechseln.

⑦ Koffer-Symbol (S. 9)

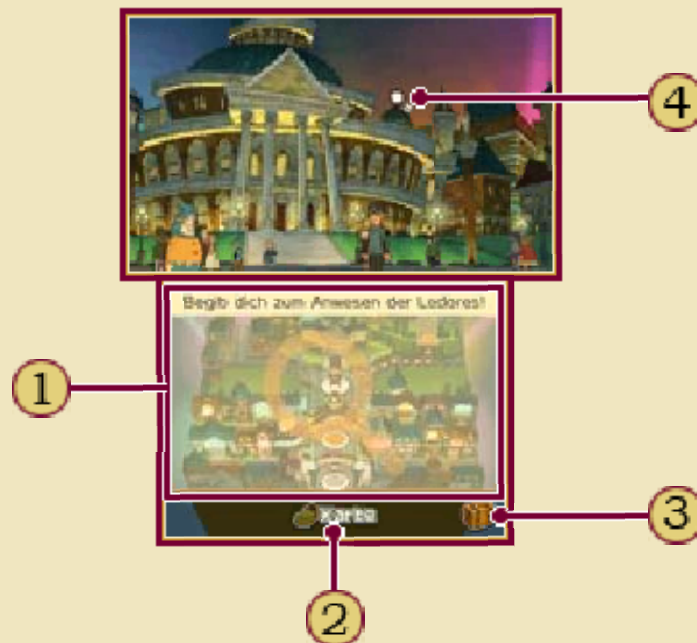
Hier kannst du deinen Spielfortschritt
einsehen, die Partie speichern und
zahlreiche tolle Extras entdecken.

⑧ Lupe

In den Erkundungsmodus wechseln.



Berühre im Bewegungsmodus das Lupen-Symbol auf dem Touchscreen, um in den Erkundungsmodus zu wechseln. In diesem Modus kannst du deine Umgebung mithilfe der Lupe nach Hinweisen untersuchen, die dir auf deinem Abenteuer weiterhelfen. Fährst du mit der Lupe über etwas Interessantes, dann färbt sie sich orange (🔍) – berühre an solchen Stellen den Touchscreen, um herauszufinden, was sich dort verbirgt!



① Touchscreen

Führe den Touchpen über den Touchscreen, um die Lupe auf dem oberen Bildschirm zu bewegen. Wenn sich die Lupe orange färbt, kannst du die entsprechende Stelle durch Berühren des Touchscreens untersuchen.


② KARTE

In den Bewegungsmodus zurückwechseln.

③ Koffer-Symbol

④ Lupe

Vergrößern

Färbt sich die Lupe an einer Stelle blau () , so kannst du dir diese genauer ansehen! Berühre den Touchscreen, um einen Blick über die gegenwärtige Umgebung hinaus zu werfen. Wenn du dich dort zur Genüge umgesehen hast, dann berühre ZURÜCK, um zur Ursprungsansicht zurückzukehren.

🔑 Gespräche führen

Unterhalte dich mit Leuten, bei denen sich deine Lupe orange färbt.



Berühre den

Touchscreen oder drücke **(A)**, um das Gespräch fortzuführen. Vergiss nicht, dieselbe Person auch mehrmals anzusprechen – später im Spiel hat so mancher etwas Neues zu sagen!

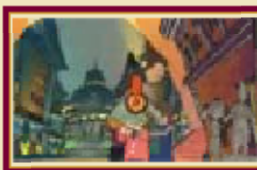
🔑 Allerlei Verstecktes

Ob Rätsel, Hinweismünzen oder kuriose Fundstücke (S. 9) – überall sind zahlreiche Kleinode zu finden, während du dich durch die Spielwelt bewegst. Untersuche alles, was du kannst, um sämtliche verborgenen Schätze zu entdecken!

Huch!



Ein Münzchen!



Ein Rätsel!



Eine
Kuriosität!

Lustige Hinweismünzenjagd!

Es empfiehlt sich, jeden Ort gründlich nach Hinweismünzen zu durchstöbern – diese helfen beim Rätsellösen nämlich ungemein (S. 18)!

Hinweismünzen sind überall versteckt. Führe einfach im Erkundungsmodus deine Lupe über verschiedene Stellen deiner Umgebung, um die Talerchen zu suchen. Wenn sie sich orange färbt, liegst du möglicherweise goldrichtig! Also Augen auf bei der Münzensuche!



Auf deinem Abenteuer wirst du überall auf viele verschiedene Rätsel stoßen. Untersuche jeden Winkel genau – wer weiß, vielleicht verbirgt sich dort ja ein Rätsel! Bestimmte Rätsel müssen auch gelöst werden, um die Geschichte weiterzuführen.

Finde ein Rätsel!

Sprich mit Leuten und untersuche deine Umgebung, um nach Rätseln zu stöbern. Bist du fündig geworden, erscheint der Einführungsbildschirm, auf dem der Wert des Rätsels in Pikarat angezeigt wird. Berühre den Touchscreen oder drücke **(A)**, um zum Rätsel zu gelangen.



1 Rätselwert

So viele Pikarat erhältst du, wenn du dieses 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. Wenn du ein Rätsel löst, verdienst du genau so viele Pikarat, wie dir der Einführungsbildschirm angezeigt hat. Sammle so viele Pikarat, wie du kannst, um auf tolle neue Extras im Bonus-Bereich zugreifen zu können (S. 18).

Lies die Rätselbeschreibung!

Auf dem Touchscreen erscheint die Beschreibung des Rätsels. Lies diese sorgfältig durch und berühre dann den Bildschirm, um mit dem Rätsellösen zu beginnen.

Gib deine Antwort ein!

Es gibt verschiedene Arten von Rätseln, die auf unterschiedliche Weise gelöst werden. Während die meisten Rätsel mithilfe des Touchpens gelöst werden, enthalten andere Rätsel zusätzliche Anweisungen zu ihrer Lösungsmethode. Bestimmte Arten von Rätseln enden automatisch, wenn du die richtige Lösung gefunden hast. Andere werden abgeschlossen, sobald du ein bestimmtes Symbol berührst.



① Kurzanweisung

Berühre ▲, um die Rätselbeschreibung auf dem oberen Bildschirm anzuzeigen, oder berühre ▼, um sie auf dem Touchscreen darzustellen.

② Symbole

Folgende Schaltflächen sind bei

Rätseln auf dem Touchscreen zu sehen. Die genaue Zusammensetzung hängt dabei von der Art des Rätsels ab.



Hier kannst du im Tausch gegen Hinweismünzen nützliche Tipps einsehen. Zu jedem normalen Rätsel stehen vier Tipps zur Verfügung – die ersten drei kosten jeweils eine Münze, der S-Tipp (Supertipp) hingegen kostet zwei! Es gibt nur eine begrenzte Anzahl Hinweismünzen im Spiel – setze sie also klug ein!



Berühre diese Schaltfläche, um das Rätsel zu beenden und später zu lösen.



Hier kannst du dir ganz nach Wunsch Notizen machen (S. 12).




Diese Schaltfläche lässt dich Rätsel in ihren Ausgangszustand zurückversetzen (nur bei bestimmten Rätselarten).



Berühre diese Schaltfläche, um einen durchgeführten Spielzug rückgängig zu machen (nur bei bestimmten Rätselarten).

A blue rectangular button with a white border and the word "Antwort" written in white text.

Berühre diese Schaltfläche, um deine Eingabe zu bestätigen (abhängig von der Art des Rätsels).

 Rästel gelöst?

Richtig!

Wenn deine Antwort richtig war, erhältst du genau so viele Pikarat, wie eingangs angezeigt wurden. Manchmal wirst du sogar mit einem Hinweis oder einem Geschenk belohnt, was dir bei deinen Nachforschungen gewiss weiterhelfen wird! Gelöste Rästel werden im Rästelindex festgehalten, wo du sie jederzeit wieder spielen kannst (S. 11).

A screenshot of a game interface showing two rows of information. The top row is labeled "Verdiente Pikarat" and shows the number "30" with "Pikarat" written below it. The bottom row is labeled "Gesamtpunktzahl" and shows the number "20" with "Pikarat" written below it.

Verdiente Pikarat	30	Pikarat
Gesamtpunktzahl	20	Pikarat

Falsch...

Wenn deine Antwort falsch war, kannst du gleich einen neuen Anlauf wagen. Du kannst dir aber auch im Tausch gegen Hinweismünzen Tipps anzeigen lassen oder das Rästel einfach beenden und es für später aufheben. Wenn du falsch antwortest, verringert sich deine Pikarat-Belohnung wenige Male, bis du die Rästelnuss schließlich knackst!

Rätselhütte

Bei so vielen gut versteckten Kopfnüssen ist es nur zu leicht, auch mal eine oder zwei zu übersehen. Und wenn diese dann noch an einem Ort zu finden waren, an den du nicht mehr zurückkommst... Ja, was dann? Nur keine Angst! Besuch doch mal die Rätselhütte, in der die meisten verpassten Knobelaufgaben sicheren Unterschlupf finden. Regelmäßiges Vorbeischaun lohnt sich!




- ◆ Nicht alle Rätsel landen irgendwann in der Rätselhütte. Manche versteckten Klobeleien warten ungerührt an Ort und Stelle auf ihren Entdecker!

Ein Gentleman reist nie ohne Gepäck, und auch Professor Layton macht da keine Ausnahme. Im Koffer des Professors finden sich etliche nützliche Gegenstände und Hilfsmittel, die dir die Nachforschungen erleichtern.

Berühre das Koffer-Symbol auf dem Touchscreen, um den Koffer zu öffnen.

Im Koffer des Professors

Im geschätzten Reisebegleiter unseres Helden findest du zahlreiche nützliche Optionen und Funktionen. Alles, was seit dem letzten Öffnen neu hinzugekommen ist, wird mit NEU! oder  gekennzeichnet.





① Informationen

Auf diesem Bildschirm siehst du, wie viele Rätsel du schon entdeckt hast, wie viele du schon gelöst hast und wo du dich gerade befindest. Auch deine gesammelten Hinweismünzen und Pikarat sowie die bisher vergangene Spielzeit werden hier angezeigt.

② Zurück zum Titelschirm
(S. 10)

③ KURIOSITÄTEN

Hier kannst du allerlei interessante Fundstücke begutachten, die du auf deiner Reise gesammelt hast.

④ Notiz-Funktion (S. 12)

⑤ VERLASSEN

Koffer schließen und zum Spiel zurückkehren.

⑥ Koffer-Funktionen (S. 10-13)

Mit einem Fragezeichen versehene Symbole sind noch nicht verfügbar. Du kannst sie aber im Verlauf des Spiels freischalten.

⑦ Lautstärke (S. 4)



Notizen

Unter diesem Menüpunkt kannst du nachlesen, was sich in der Spielhandlung bisher zugetragen hat. Berühre einen Eintrag auf dem Touchscreen, um ihn auf dem oberen Bildschirm anzeigen zu lassen.




Geheimnisse

Hier werden allerlei bizarre Umstände und rätselhafte Ereignisse festgehalten, denen du auf deinem Abenteuer begegnet bist. Berühre ein Geheimnis auf dem Touchscreen, um eine kurze Zusammenfassung auf dem oberen Bildschirm anzeigen zu lassen.

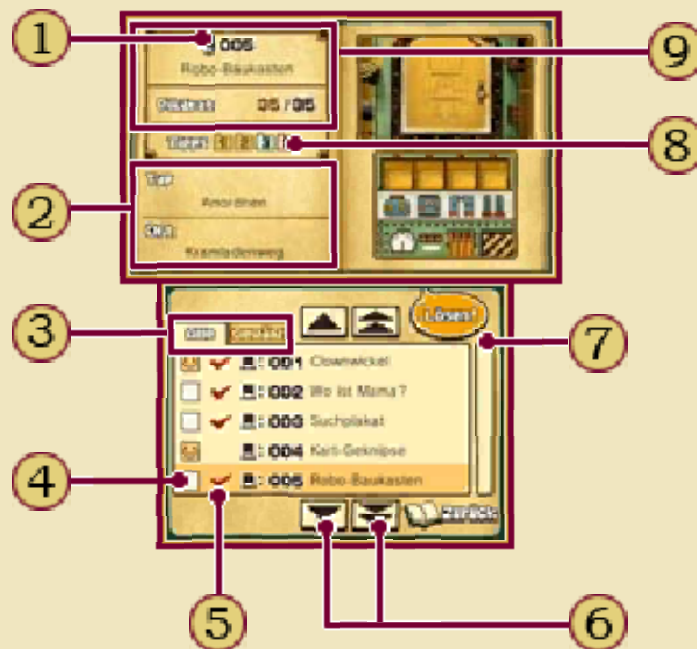


Zurück zum Titelbildschirm





Berühre  in der oberen linken Ecke des Touchscreens und anschließend JA, um zum Titelbildschirm zurückzukehren. Nicht gespeicherte Spieldaten gehen dabei verloren, also vergiss nicht, zuerst mithilfe der Speicherfunktion deinen Fortschritt festzuhalten (S. 12)!

Rätselindex

Hier findest du alle Rätsel, auf die du bisher gestoßen bist. Gelöste Rätsel lassen sich beliebig oft spielen, und du kannst dir alle Tipps dazu ansehen, ohne Hinweismünzen zu bezahlen.



① Layton-Symbol

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

② Rätseltyp und -ort

③ Registerkarten

Unter ALLE findest du sämtliche bisher entdeckten Rätsel. Die GEWÄHLT-Registerkarte zeigt nur jene Rätsel an, die du zu deinen Favoriten erkoren hast.

④ Gewählte Rätsel

Berühre das leere Kästchen vor deinen Lieblingsrätseln, um diese in die GEWÄHLT-Registerkarte aufzunehmen.


⑤ Gelöste Rätsel

Gelöste Rätsel sind mit einem Häkchen gekennzeichnet und können jederzeit wieder gespielt werden. Damit du auch nicht gelöste Rätsel erneut versuchen kannst, wird dir auf dem oberen Bildschirm angezeigt, wo du das entsprechende Rätsel findest.

⑥ Bildlaufknöpfe

Berühre die Pfeile, um die gesamte Rätselliste zu überblicken. Die doppelten Pfeile bewegen die Liste schneller.

⑦ Schieber

Bewege dieses Element auf und ab, um dich durch die Rätselliste zu bewegen. Du kannst dazu auch  verwenden.

⑧ Benötigte Tipps

Tipps, die bereits aufgerufen wurden, werden grau dargestellt.

⑨ Rätselnummer, Rätseltitel und Wert in Pikarat



Speichern

Berühre SPEICHERN, um deinen Spielfortschritt festzuhalten. Berühre anschließend einen der drei Speicherplätze, um deinen Spielfortschritt dort zu speichern. Doch Vorsicht: Alle auf diesem Speicherplatz vorhandenen Daten werden dabei überschrieben!

- Schalte das Gerät nicht aus und entferne während des Speichervorgangs keine eingeschobenen Nintendo 3DS-Karten bzw. SD Cards. Achte darauf, dass die Anschlüsse nicht verschmutzen. All dies kann sonst zu unwiederbringlichem Datenverlust führen.
- Verwende kein externes Zubehör oder 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!

Episoden

Hier kannst du dir allerlei besondere Ereignisse aus der Sicht verschiedener Charaktere

anschauen. Wähle eine Episode aus der Liste und berühre dann ANSEHEN!, um sie zu öffnen. Je weiter du in der Handlung vorankommst, desto mehr Episoden werden hinzugefügt.



Notiz-Funktion










Berühre beim Lösen eines Rätsels die NOTIZ-Schaltfläche, um dir auf dem

Touchscreen Notizen zu machen. Dies ist sehr praktisch, da die Notizfläche transparent über dem Rätselbildschirm erscheint.


Auch im Koffer des Professors ist die Notiz-Funktion anwählbar, mit der du anderen Spielern, die dieses Spiel auf demselben Nintendo 3DS-System spielen, Nachrichten übermitteln kannst. Denk aber daran, deine Notizen zu speichern, wenn du dazu aufgefordert wirst, und gleich danach deinen Spielstand zu speichern. So kann der Spieler, der eine andere Speicherdatei



nutzt, deine Notizen lesen, wenn er die Notiz-Funktion nutzt.

	Feiner Stift.
	Dicker Stift.
	Geschlossene Fläche mit einer Farbe füllen.
	Stiftfarbe ändern.
	Dünnere Radierer.
	Dicker Radierer.
	Blatt leeren.
	Aktion rückgängig machen (bis zu viermal).
	Rückgängig gemachte Aktion wiederholen (bis zu viermal).

Minispiele im Koffer des Professors

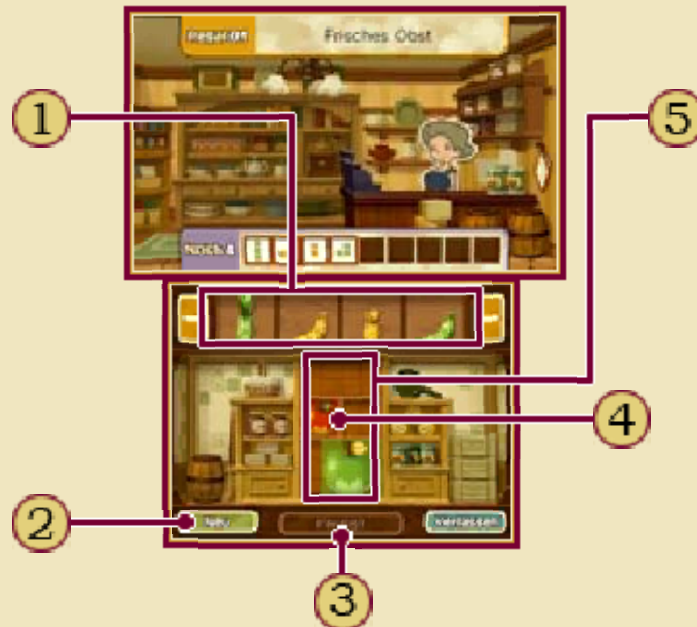
Drei Symbole im Koffer des Professors sind zunächst mit einem Fragezeichen versehen. Dies sind Minispiele, die im Laufe des Abenteuers verfügbar werden. Du kannst im fortschreitenden Spielverlauf auch weitere, zunehmend kniffligere Stufen für diese Spiele finden. Berühre , um die Spielanleitung des jeweiligen Minispiels zu lesen.

Laden der Verlockung

Platziere deine Waren geschickt in den Regalen und verkaufe dein gesamtes Inventar!



Wähle zunächst im Auswahlbildschirm ein Regal aus und berühre LOS! Es ist deine Aufgabe, die diversen Artikel so zu verteilen, dass dir die verehrte Kundschaft das ganze Regal bis aufs letzte Stück leerkauft. Berühre FERTIG!, sobald du mit der Auslage zufrieden bist und der Verkauf beginnen kann. Schaffst du es, alles an den Mann bzw. die Frau zu bringen, ist die Stufe erfolgreich gelöst!



① Verfügbare Artikel

Berühre die Symbole am rechten bzw. linken Ende dieser Leiste, um auf dein gesamtes Sortiment zugreifen zu können.

② NEU

Hiermit entfernst du alle platzierten Artikel aus dem Regal und kannst sie neu anordnen.

③ FERTIG!

Sobald alle Artikel platziert sind, bittest du durch Berühren dieser Schaltfläche den Kunden herein.

④ Erster Artikel

Der erste Artikel ist bereits im Regal platziert und kann nicht bewegt werden. Verteile die anderen Sachen so, dass er sich lückenlos in die Verkaufskette einfügt.

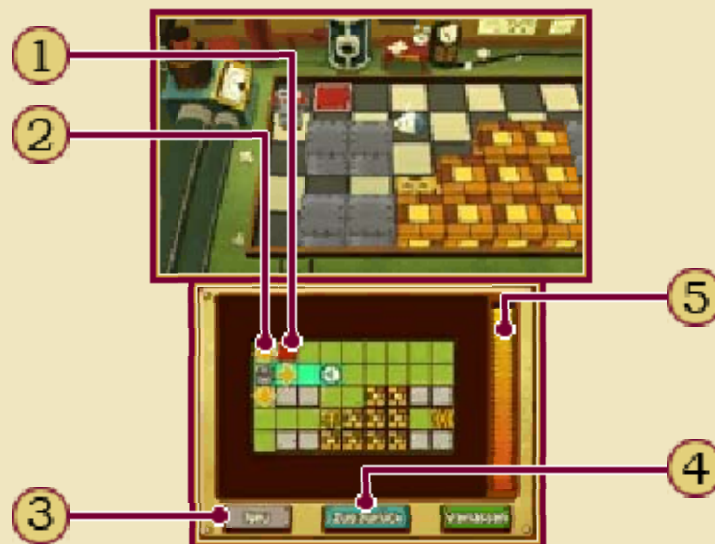
5 Regal

Aufziehroboter

Führe deinen
niedlichen
Blechkameraden auf
vielen gefährlichen
Parcours ins Ziel!



Wähle auf der Karte
einen Parcours aus und bestätige mit
LOS! Dein Roboter bewegt sich stets
in Dreierschritten in die angegebene
Richtung. Bugsiere ihn so über das
Feld, dass er exakt auf dem roten
Zielfeld landet – natürlich ohne dass
er mit Gegnern zusammenstößt oder
wegen Spritmangels auf der Strecke
bleibt.



1 Ziel

② Pfeile

Berühre diese Pfeile, damit sich dein Roboter in die entsprechende Richtung bewegt.

③ NEU

Hiermit kannst du den Parcours von vorne beginnen.

④ ZUG ZURÜCK

Damit kannst du deinen letzten Spielzug rückgängig machen.

⑤ Treibstoffanzeige

Diese Leiste nimmt mit jeder Aktion deines Roboters ab. Leert sie sich vorzeitig, hast du den Parcours leider nicht geschafft.

Legende



Goldener
Schlüssel

Sammele diesen besonderen Aufziehschlüssel auf, damit dein Roboter unaufhaltsam durch alle Gegner und Mauern schmettert, die vor ihm liegen. Nur Metallblöcke und die Spielfeldwände können ihn dabei aufhalten!



Mauer-
block

Der Roboter hält inne, wenn er gegen einen dieser Blöcke stößt. Wenn er aber gerade zuvor einen goldenen Schlüssel aufgesammelt hat, poltert er einfach durch die Mauer hindurch!



Metall-
block

Diese Blöcke sind für unseren Roboter undurchdringlich – selbst mit einem goldenen Schlüssel.



Gegner

Alle Gegner bewegen sich synchron mit dem Roboter. Stößt einer von ihnen mit dem Blechkameraden zusammen, ist deine Mission gescheitert. Weiche Gegnern also unbedingt aus!



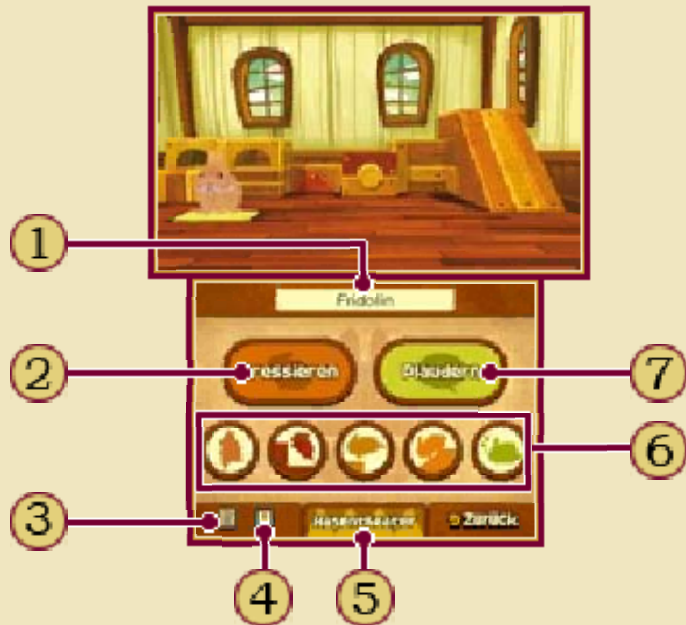
Fließband

Wenn dein Roboter auf einem solchen Band zum Stehen kommt, wird er automatisch in die Richtung der Pfeile transportiert.

Hasentheater

Vom Mümmler zum Manegenstar!

Ein armer Hase, jäh verstoßen und zutiefst verzweifelt, will von dir alle Tricks lernen, um wieder im Zirkus auftreten zu dürfen. Hilf ihm dabei, sich lustige und possierliche Kunststückchen auszudenken, die er in der Manege vorführen kann – nur dann nimmt ihn der strenge Zirkusdirektor Confetti wieder in seine Kompanie auf.



① Name deines Hasen

② DRESSIEREN

Bring dem Hasen mit deinem Touchpen neue Tricks bei.

③ Hasentheater-Anleitung

④ Hasenbüchlein

Hier siehst du auf einen Blick, welche Aktionen dein Hase bereits beherrscht.

⑤ HASENTHEATER

Probe für den großen Auftritt: Hier musst du Aktionen auswählen und unter dem kritischen Auge des Direktors vollführen.

⑥ Hasensymbole

Berühre diese Schaltflächen, um dem Hasen beim Herumtollen und Spielen zuzusehen.

⑦ PLAUDERN

Halte mit deinem Hasen einen Schwatz.

Plaudern

Dank seiner kuriosen Fähigkeit, mit Tieren zu sprechen, kann sich Luke mit dem Hasen unterhalten.

Manchmal fällt deinem Tier dabei sogar eine neue Aktion ein, die Luke daraufhin im Hasenbüchlein vermerkt. Achtung: Nicht alle Aktionen werden im Gespräch erlernt – manche erschließen sich erst durch körperliche Ertüchtigung!

Dressieren

Berühre diese Schaltfläche, um deinem Häschen auf den Pelz zu fühlen. Mit den richtigen Touchpen-Tricks bringst du dem Mümmelmann dabei sogar ganz neue Kunststückchen bei! Natürlich werden auch diese sogleich im Hasenbüchlein festgehalten.



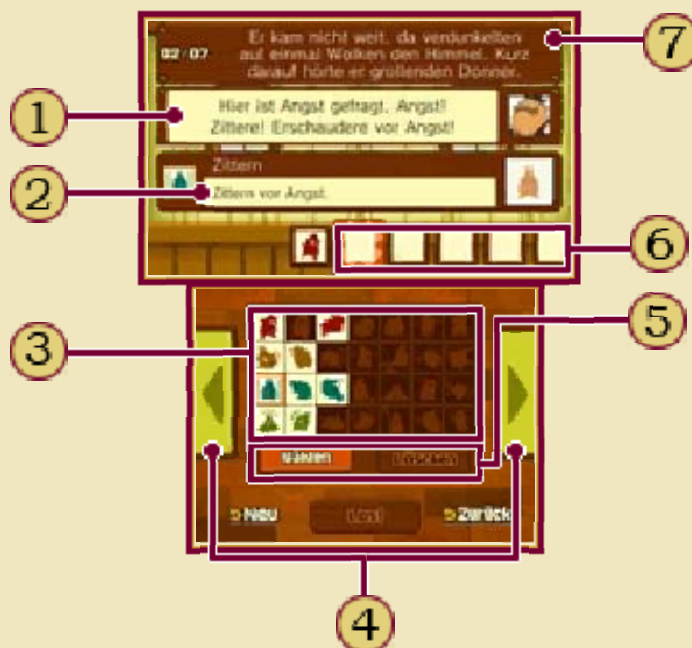
1

1 Hiermit dreht sich dein Häschen auf der Stelle.

Hasentheater

Wage dich auf die Bühne und erkämpfe das Wohlwollen des knurrigen Confetti.

Wähle zunächst ein Stück aus und berühre PROBEN, um den unten gezeigten Bildschirm aufzurufen. Dort musst du die richtige Aktion für jede Regieanweisung wählen. Hast du dir all deine Aktionen zurechtgelegt, berühre LOS!, damit dein Hase das Rampenlicht betritt.



① Confettis Kommentar

Das Wort des Zirkusdirektors ist Gesetz: Wenn deine Aktionen nicht seinen Wünschen entsprechen, hast du auf der Bühne versagt!

② Aktionsbeschreibung

Hier siehst du Namen und Beschreibung der gerade gewählten Aktion.

③ Verfügbare Aktionen

④ Pfeile

Berühre die Pfeile am linken und rechten Bildrand, um durch das Drehbuch zu blättern.

⑤ WÄHLEN/LÖSCHEN

Berühre eine verfügbare Aktion und anschließend WÄHLEN, um sie in die Aktionsleiste aufzunehmen. Um eine Aktion aus der Leiste zu entfernen, wähle sie aus und berühre LÖSCHEN.

⑥ Aktionsleiste

Diese Aktionen führt dein Hase an der entsprechenden Stelle im Drehbuch auf. Das Stück startet erst, wenn diese Leiste komplett ausgefüllt ist.

7 Drehbuch

Hier siehst du die Stelle des Drehbuchs, um die es im Moment geht.



Reiten

Zu Beginn ihres Abenteuers stürzen sich unsere Helden auf eine wilde Verfolgungsjagd zu Pferde! Später im Spiel machen sie eine Bekanntschaft, die ihnen weitere Ausritte ermöglicht.

Spielbildschirm beim Reiten

Durch Führen des Touchpens auf dem Touchscreen musst du dafür sorgen, dass es deine Spielfigur möglichst ohne Blessuren ins Ziel schafft. Vorsicht: Wer geradewegs in ein Holzfass reitet, verliert drastisch an Tempo. Wenn du eine Turbokarotte aufsammelst, kannst du aber unversehrt und im Affenzahn durch alle Fässer sprengen.



Fass



① Touchscreen

Führe den Touchpen in kurzen, schnellen Seitwärtsbewegungen über den Touchscreen, um das Pferd nach links und rechts zu bewegen.

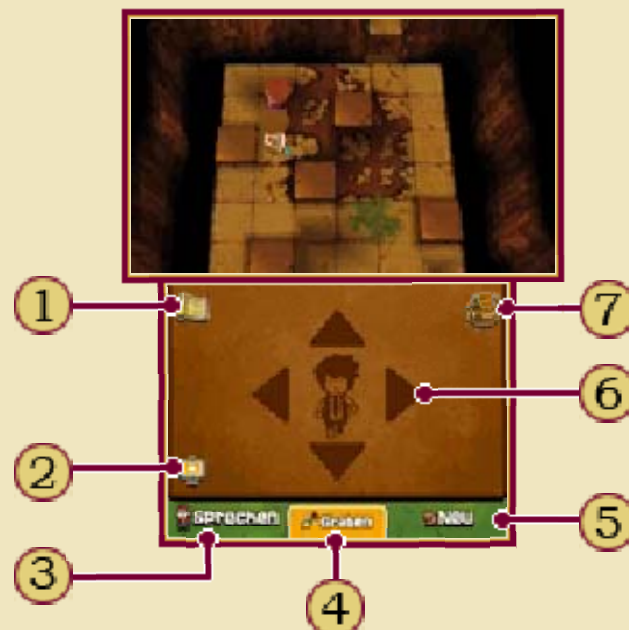
② Turbokarotte

Ruinenerkundung

Im Verlauf der Erzählung macht sich ein junger Hershel Layton mit seinem besten Freund Randall auf, um antike Ruinen zu erforschen, Rätsel zu lösen und furchterregende Hindernisse zu überwinden. Die Steuerung in dieser Etappe unserer Geschichte ist grundlegend anders.

Spielbildschirm in den Ruinen

In den Ruinen steuerst du den jungen Hershel Layton und hilfst ihm, Rätsel zu lösen und immer tiefer in das finstere Gewölbe vorzudringen.



① Karte

Die Karte zeigt dir den Grundriss der aktuellen Ebene sowie deine momentane Position.

② Rätselhilfe

Berühre dieses Symbol, um die Rätselhilfe zu aktivieren, die dir beim Meistern bestimmter Kammern Unterstützung bietet. Das Einschalten der Rätselhilfe kostet dich eine Hinweismünze pro Kammer.

③ SPRECHEN

Hiermit fragst du Randall nach Rat oder Anweisungen für die Ruinentour.



④ Aktionsschaltfläche

Diese Schaltfläche passt sich deiner momentanen Situation an. Berühre sie oder drücke Ⓐ, um die gerade angezeigte Aktion durchzuführen.

⑤ NEU/FLIEHEN!

Diese Optionen erscheinen ausschließlich in ganz bestimmten Situationen. Berühre NEU, um eine Kammer in ihren Ausgangszustand zurückzusetzen, und FLIEHEN!, um den Rückzug aus einer Kammer anzutreten und zur vorherigen zurückzueilen.

6 Bewegungspfeile

Berühre diese Pfeile, um dich in die entsprechende Richtung zu bewegen. Du kannst dazu auch  oder  verwenden.

7 Rucksack-Symbol

Hershels Rucksack fungiert als Gegenstück zum Koffer des Professors und wird ebenso bedient wie dieser (S. 9).

Im Bonus-Bereich kannst du auf reichhaltiges Bonusmaterial zugreifen, etwa auf neue Rätsel, die im Internet heruntergeladen werden können. Diese Extras sorgen auch nach dem Durchspielen der Handlung für viel Knobelspaß!

Kategorien im Bonus-Bereich

Berühre BONUS auf dem Titelschirm und wähle dann die Speicherdatei, die du laden möchtest. Je mehr du im Hauptspiel getan und gefunden hast, desto mehr Extras stehen dir hier zur Verfügung.

Der Bonusbereich umfasst die folgenden Kategorien:



RÄTSEL DES TAGES (S. 17)	Ein neues Rätsel zum Download, und zwar jeden Tag! (Je nach Verfügbarkeit.)
RÄTSEL-INDEX	Siehe erneut alle Rätsel, die du bisher gelöst hast, oder sieh dir an, wo sich entdeckte, aber ungelöste Rätsel befinden (S. 11).
LAYTONS AUFGABEN	Du erhältst Zugriff auf geheime Rätsel des Professors, wenn du im Spiel bestimmte Ziele erreichst. Was hier wohl auf dich wartet?
STRENG GEHEIM (S. 18)	Streng geheimes Bonusmaterial in Hülle und Fülle wartet in diesem Bereich auf die besten Rätsellöser mit den meisten Pikarat!

MITTEILUN- GEN EIN/AUS

Wenn du möchtest, kannst du per SpotPass™ Mitteilungen über verfügbare Rätsel des Tages erhalten, die dir zum Download zur Verfügung stehen. Berühre diese Schaltfläche, um Mitteilungen ein- oder auszuschalten.

Immer, wenn der Bonus-Bereich aktualisiert wird, wird dein Spielstand automatisch gesichert.

- ◆ Kehre immer erst zum Titelschirm zurück, bevor du dein Nintendo 3DS-System/ Nintendo 3DS XL-System ausschaltest! Nur so wird dein Fortschritt festgehalten.

Das Rätsel des Tages im Internet herunterladen

Dieser Softwaretitel unterstützt das Nintendo Network™.

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!

Ein Jahr lang nach der Veröffentlichung von PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER erscheint



im Internet täglich ein neues Rätsel, welches du dir herunterladen kannst (je nach Verfügbarkeit). Du löst es ganz so wie die Rätsel in deinem Rätselindex (S. 11).

- ◆ Zum Download dieser Rätsel benötigst du eine SD Card. Entferne die SD Card nicht, während der Download läuft.

Rätsel herunterladen

Stelle eine Verbindung zum Internet her. Du kannst die Internet-Verbindung in den Systemeinstellungen konfigurieren. Bitte lies die Bedienungsanleitung für dein Nintendo 3DS-System, um weitere Informationen zu erhalten.

Wähle im Bonus-Bereich RÄTSEL DES TAGES aus und berühre dann DOWNLOAD, sobald die Schaltfläche anwählbar wird.

Bestätige mit O.K.

Schalte das Nintendo 3DS-/ Nintendo 3DS XL-System nicht aus und drücke keine Knöpfe oder Tasten, während der Download läuft! Schlägt dein Download fehl, so wird eine Fehlermeldung mit weiteren Informationen angezeigt. Möglicherweise musst du auch deine Internetverbindung sowie die vorgenommenen Einstellungen in den Systemeinstellungen überprüfen.

Download abgeschlossen.

Berühre O.K., sobald der Download vollendet ist, um dein Spiel zu speichern. Nun kannst du dich an deinem neuen Rätsel versuchen!

◆ Beim Rätsel-Download über das Internet werden alle verfügbaren Rätsel heruntergeladen.

Die Internet-Nutzung kann in den Altersbeschränkungen verwaltet werden.

Bitte lies die Bedienungsanleitung für dein Nintendo 3DS-System, um mehr zu erfahren.

SpotPass

Diese Software unterstützt das automatische Herunterladen von Mitteilungen über das Internet.

SpotPass ist nur dann aktiviert, wenn sich das System im Standby-Modus sowie in der Nähe eines Access Points befindet.

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.


Weitere Informationen hierzu findest du in der Bedienungsanleitung.

Anleitung zur Aktivierung

1. Berühre die PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER-Schaltfläche im HOME-Menü und anschließend STARTEN.
2. Sobald der Titelschirm angezeigt wird, berühre dort die Schaltfläche BONUS (erscheint nach dem ersten Speichern).
3. Berühre die MITTEILUNGEN-Schaltfläche am unteren Rand des Touchscreens, um SpotPass-Mitteilungen zu aktivieren (S. 16).

SpotPass deaktivieren


Du kannst SpotPass jederzeit im HOME-Menü deaktivieren, sofern du bereits eine Mitteilung der Software erhalten hast.

1. Berühre , um Mitteilungen zu öffnen.
2. Wähle eine beliebige Mitteilung zum entsprechenden Softwaretitel an.
3. Berühre MITTEILUNGEN DIESER SOFTWARE DEAKTIVIEREN.


Streng geheim

Der Streng geheim-Bereich bietet zahlreiche Extras, auf die du nach Abschluss des Spiels zugreifen kannst. Je mehr Pikarat du gesammelt hast, desto mehr Boni werden freigeschaltet!

Anders jedoch bei der Geheimtür: Um die Extras freizuschalten, die sich dahinter verbergen, benötigst du ein Passwort aus einem anderen Spiel der Reihe. Zwei Optionen stehen in dieser Kategorie zur Verfügung: DER RUF DES PHANTOMS sowie DIE GEHEIMTÜR.

 So schaltest du den Ruf des Phantoms frei

1 **In PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER**

Wähle im Bonus-Bereich von PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER zunächst STRENG GEHEIM und anschließend DIE GEHEIMTÜR. Auf dem oberen Bildschirm wird das Passwort für die Geheimtür von Misthallery angezeigt. Notiere dir dieses Passwort und beende das Spiel.

2

In PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS

Starte PROFESSOR LAYTON UND DER RUF DES PHANTOMS (Nintendo DS™-Software) auf demselben Nintendo 3DS-System/ Nintendo 3DS XL-System. Wähle im Bonus-Bereich des Spiels zunächst STRENG GEHEIM und anschließend DIE GEHEIMTÜR. Hier hast du die Möglichkeit, das in Schritt 1 erhaltene Passwort einzugeben.

So kannst du geheime Extras in diesem Spiel freischalten und erhältst dazu auch ein Passwort für PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER. Schreibe dir dieses Passwort auf.

3

Zurück in PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER

Starte PROFESSOR LAYTON UND DIE MASKE DER WUNDER auf demselben Nintendo 3DS-System/ Nintendo 3DS XL-System, wähle erneut DIE GEHEIMTÜR aus und dann DER RUF DES PHANTOMS. Dort kannst du nun das in Schritt 2 erhaltene Passwort eingeben, um schließlich auch diese Bonus-Inhalte freizuschalten!

- ◆ Sämtliche hier genannten Schritte müssen auf demselben Nintendo 3DS-System/ Nintendo 3DS XL-System durchgeführt werden – ansonsten erhältst du ungültige Passwörter, die nicht angenommen werden.

Wie man die Geheimtür öffnet

Bitte lies die Anleitung des nächsten Professor Layton-Spiels, um mehr zum Erhalt des Passworts zu erfahren.

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