

1 Informazioni importanti

2 La storia

3 Il gioco

4 Come iniziare

5 Comandi

Condurre l'indagine

6 Modalità Movimento

7 Modalità Indagine

8 Risolvere gli enigmi

La valigia del professore

9 Lo schermo della valigia

10 Diario/Misteri

11 Enigmi

12 Salvare/Episodi

13 Altre opzioni della valigia

14 Correre a cavallo

15 Esplorare le rovine

Extra

16 Extra

17 Scaricare enigmi

18 Top Secret

Servizio informazioni

19 Come contattarci

Grazie per aver scelto IL PROFESSOR LAYTON E LA MASCHERA DEI MIRACOLI™ per Nintendo 3DS™.

Questo software può essere utilizzato esclusivamente con la versione europea/australiana della console Nintendo 3DS.

Prima di utilizzare questo software, leggi attentamente il presente manuale. Se il software viene usato da bambini piccoli, è necessario che un adulto legga e spieghi loro questo documento.

Consulta anche il manuale di istruzioni della console Nintendo 3DS per maggiori informazioni e consigli su come ottimizzare l'utilizzo del software.

- ◆ Se non indicato altrimenti, in questo manuale il termine "Nintendo 3DS" si riferisce sia alla console Nintendo 3DS che alla console Nintendo 3DS XL.

Informazioni per la salute e la sicurezza



IMPORTANTE

Prima di usare questo software, leggi attentamente le Informazioni per la salute e la sicurezza che si trovano nel menu HOME.

Per accedere alle suddette

informazioni, tocca l'icona  nel menu HOME e successivamente AVVIA. Leggi attentamente tutte le sezioni. Quando hai finito, premi HOME per tornare al menu HOME.

Leggi attentamente anche il manuale di istruzioni della console, in particolar modo la sezione Informazioni per la salute e la sicurezza, prima di usare i software per Nintendo 3DS.

Per informazioni sulle precauzioni relative alla comunicazione wireless e al gioco online, consulta la sezione Informazioni per la salute e la sicurezza del manuale di istruzioni della console.

Avvertenze sulla condivisione di contenuti

Quando condividi contenuti con altri utenti, non caricare, scambiare e/o inviare materiale illegale, offensivo o che potrebbe violare i diritti di altri. Non includere informazioni personali e assicurati sempre di aver ottenuto tutti i diritti e tutte le autorizzazioni necessarie da parte di terzi.

Classificazione per età

Per informazioni sul sistema di classificazione per età per questo o per altri software, visita il sito del sistema di classificazione in vigore nella tua regione.

PEGI (Europa):

www.pegi.info

USK (Germania):

www.usk.de

COB (Australia):

www.classification.gov.au

OFLC (Nuova Zelanda):

www.censorship.govt.nz

Avvertenze generali

Con il download o l'utilizzo di questo software (inclusi la documentazione o i contenuti digitali scaricati o utilizzati unitamente a questo software) e dopo aver effettuato l'eventuale pagamento, si acquisisce una licenza d'uso personale, non esclusiva e revocabile per l'uso del software con la propria console Nintendo 3DS. L'uso del software è soggetto all'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy, che comprende il Codice di Condotta del Nintendo 3DS.

Sono proibite la riproduzione e/o la distribuzione non autorizzate. La console Nintendo 3DS e questo software non sono destinati all'uso con dispositivi non autorizzati o accessori non dati in licenza da Nintendo®. Tale uso potrebbe essere illegale, rende nulla la garanzia e rappresenta una violazione dell'Accordo per l'utilizzo. Inoltre, tale utilizzo

potrebbe arrecare danni a te o ad altri, impedire il corretto funzionamento della console Nintendo 3DS e/o provocare danni alla console Nintendo 3DS e ai relativi servizi. Nintendo (così come i suoi licenziatari e distributori ufficiali) non è responsabile per nessun danno o perdita causati dall'uso di tali dispositivi o accessori non dati in licenza da Nintendo.

Questo software, il manuale o altro materiale scritto che accompagna il software sono protetti dalle leggi nazionali e internazionali sulla proprietà intellettuale. Possedere questo documento non fornisce alcuna licenza o alcun diritto di proprietà su di esso o su altri documenti.

Nintendo rispetta la proprietà intellettuale altrui e richiede ai provider di contenuti per software Nintendo 3DS di fare altrettanto. In accordo con quanto stabilito dal Digital Millennium Copyright Act negli Stati Uniti, dalla Direttiva relativa al commercio elettronico nell'Unione Europea e da altre leggi pertinenti, Nintendo ha adottato la politica di rimozione, nel caso se ne presenti la necessità e a sua sola discrezione, di qualsiasi software Nintendo 3DS che violi i diritti sulla proprietà intellettuale di chiunque. Se pensi che i tuoi diritti legati alla

proprietà intellettuale siano stati violati, visita il sito Internet riportato di seguito per maggiori informazioni sulla nostra policy e per capire quali sono i tuoi diritti in merito:
ippolicy.nintendo-europe.com

Gli utenti di Australia e Nuova Zelanda sono pregati di consultare il sito:
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-AKKI-EUR



La storia



Preparati a fare la conoscenza del professor Layton, rispettato archeologo e appassionato di enigmi, rompicapi e tutto ciò che sa di mistero. Nemmeno i casi più intricati sono un problema per il suo brillante ingegno!

Un giorno, il professore riceve un'inquietante lettera da una vecchia amica dei tempi della scuola, Angela Ledore, e parte alla volta di Montedore, accompagnato dal suo apprendista Luke e dalla sua assistente Emmy.

Stando alla missiva, Montedore è afflitta da "una serie di avvenimenti terrificanti" collegati a un misterioso reperto archeologico: la Maschera del caos.

Non è la prima volta, però, che Layton sente parlare di questo arcano oggetto. Tutto risale ai tempi del liceo, quando era ancora un ragazzo di 17 anni...

Nota sul salvataggio

Tocca SALVA nella valigia del professore per salvare la partita in corso (pag. 12). Non dimenticarti di salvare quando hai finito di giocare!



Ne IL PROFESSOR LAYTON E LA MASCHERA DEI MIRACOLI giocherai nei panni del professor Layton e dei suoi compagni, Emmy e Luke. Il tuo scopo è risolvere gli enigmi che troverai esplorando vari luoghi nel corso della tua avventura!



Personaggi principali

Professor Layton



Quando aveva 27 anni, Hershel Layton è diventato il più giovane professore dell'università Gressenheller. Gode di enorme rispetto all'interno della comunità accademica e, grazie alle sue ricerche, ormai è uno dei più famosi archeologi del paese.

Luke



Grande ammiratore delle capacità deduttive di Layton, Luke si è autonominato apprendista del professore. Sebbene, con i suoi 11 anni, sia ancora un ragazzino a tratti ingenuo, dimostra un eccezionale talento per la risoluzione degli enigmi.

Emmy



Emmy Altava, giovane decisa ed energica, è l'assistente del professor Layton, nonostante il suo passato sia ancora avvolto nel mistero. È un'eccellente fotografa ed è esperta di arti marziali.

Nel corso delle loro indagini, il professor Layton e i suoi aiutanti si imbattono in ogni genere di enigmi, alcuni dei quali saranno decisivi per il proseguimento dell'avventura. Ma non preoccuparti, avrai tutto il tempo per riflettere su come arrivare alla soluzione!

L'esperto di enigmistica

Professore emerito
Università di Chiba, Giappone

Akira Tago

Nato il 25 febbraio 1926, il professor Tago svolge attività di ricerca nel campo della psicologia e, nel suo tempo libero, ha scritto molti bestseller di



enigmistica. I più noti di essi appartengono alla serie Atama no Taisou ("Ginnastica per la mente", pubblicata solo in Giappone), che ha venduto più di dodici milioni di copie.

Il professor Tago è famoso per la sua abilità nel creare rompicapi e indovinelli in grado di mettere in difficoltà anche i più abili enigmisti. Tale fama è aumentata ulteriormente in seguito alla sua collaborazione per **IL PROFESSOR LAYTON E IL RICHIAMO DELLO SPETTRO™**. Ora tocca a te provare a risolvere i celebri enigmi del professore, inseriti con maestria nella trama del gioco!

I rompicapi presenti in questo gioco sono stati creati sulla base di enigmi forniti dal professor Tago e dal Tago-Akira Research Institute, Inc.



Schermo del titolo

Sullo schermo del titolo puoi scegliere fra tre opzioni. Al primo avvio del gioco sarà visibile solo l'opzione NUOVA PARTITA.

NUOVA PARTITA

Inizia una nuova partita dal principio. Ti sarà chiesto di scegliere un nome per creare un nuovo file di salvataggio. Usa lo stilo sulla tastiera visualizzata sul touch screen per inserire il nome, poi tocca OK! per confermare.

◆ Una volta confermato un nome, non potrai più cambiarlo.

CONTINUA

Carica un file di salvataggio esistente e riprendi a giocare da dove avevi interrotto l'ultima volta.

EXTRA (pag. 16)

Esplora i contenuti extra del gioco.

◆ Puoi toccare l'icona  sul touch screen per regolare il volume dell'audio nel gioco.



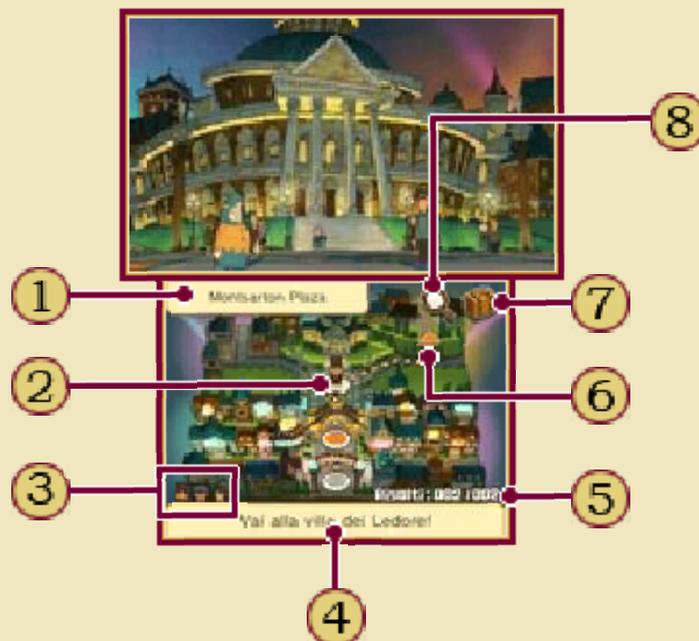
Anche se la maggior parte dei comandi di questo gioco prevede l'uso esclusivo del touch screen, in alcuni punti, come la lista degli enigmi (pag. 11) e gli schermi di dialogo (pag. 7), è possibile usare  e .

	Fai avanzare i dialoghi o i messaggi. Seleziona un enigma nella lista degli enigmi.
	Salta i filmati.
Touch screen	Si usa con lo stilo.
	Scorri in alto e in basso la lista degli enigmi.

Le indagini del professor Layton lo porteranno a perlustrare l'animata città di Montedore, a esplorarne gli angoli più bui e a esaminare oggetti curiosi, nonché a parlare con molte persone per raccogliere informazioni. Sulla sua strada incontrerà anche una miriade di enigmi avvincenti!

Modalità Movimento

In modalità Movimento, puoi spostarti liberamente da un luogo all'altro. Tocca un'icona arancione sulla mappa (🟡) oppure 🏠 per raggiungere la località desiderata.



① Luogo in cui ti trovi

② Posizione attuale

③ Gruppo attuale

④ Obiettivo attuale

⑤ Enigmi risolti/Enigmi trovati

⑥ Icone arancioni

 Raggiungi questa località.

 Raggiungi una nuova sezione della mappa.

⑦ Icona della valigia del professore (pag. 9)

Controlla i tuoi progressi nella storia, salva la partita in corso e altro ancora.

⑧ Icona della lente di ingrandimento

Passa alla modalità Indagine.



Quando sei in modalità Movimento, tocca l'icona della lente di ingrandimento sul touch screen per passare alla modalità Indagine. Puoi così esaminare con la lente il luogo in cui ti trovi e cercare indizi utili per le tue indagini. Al passaggio su determinate zone, la lente di ingrandimento diventa arancione (🔍), quindi non dimenticare di toccare di nuovo lo schermo per scoprire che cosa c'è di interessante in quei punti!



① Touch screen

Fai scorrere lo stilo sul touch screen per spostare la lente di ingrandimento sullo schermo superiore nella direzione desiderata. Se trovi un punto in cui la lente cambia colore, lasciala su quel punto e tocca il touch screen per dare un'occhiata più da vicino.

② TORNA ALLA MAPPA

Torna alla modalità Movimento.

③ Icona della valigia del professore

④ Lente di ingrandimento

Zoom

Se la lente di ingrandimento diventa azzurra () mentre la stai muovendo, significa che hai trovato un punto zoom! Tocca lo schermo per svelare e ingrandire un'area in precedenza nascosta. Quando hai finito di esaminarla, tocca VISUALE NORMALE per tornare alla visuale precedente.

Parlare con le persone

Se la lente di ingrandimento diventa arancione quando si trova su un personaggio, esamina quel punto per interagire. Per far proseguire la conversazione, tocca il touch screen o premi (A). Assicurati di parlare più volte con le persone, poiché avranno altro da dirti in momenti differenti della storia.



Elementi nascosti

Ci sono moltissime cose da trovare nei vari ambienti di gioco, come enigmi nascosti, monete aiuto e oggetti da collezionare (pag. 9). Tocca tutto ciò che ti sembra curioso per assicurarti di non tralasciare niente!

Trovare...



... una moneta
aiuto.



... un enigma.



... un oggetto
da collezio-
nare.

A caccia di monete aiuto!

Raccogliere monete aiuto si rivelerà utile per la risoluzione degli enigmi più ostici (pag. 8). Sono nascoste dappertutto. In modalità Indagine, usa la lente di ingrandimento per trovarle. Se vedi la lente cambiare colore e diventare arancione, potrebbe trattarsi di una moneta aiuto, quindi tieni gli occhi aperti!

Durante le tue indagini troverai enigmi dappertutto. Assicurati di controllare ovunque per non fartene sfuggire nessuno! A volte, per proseguire nella storia dovrai risolvere un determinato enigma.

 Trova un enigma!

Parla con le persone ed esplora gli ambienti in cui ti muovi per trovare gli enigmi. Quando ne scopri uno, compare lo schermo introduttivo, che ne mostra il valore in Picarati. Per affrontare l'enigma, tocca il touch screen o premi .



 Valore in Picarati

Indica il numero di Picarati che otterrai risolvendo l'enigma.

② Numero totale di Picarati

È il numero di Picarati che hai accumulato finora.

I Picarati

I Picarati sono punti che indicano la difficoltà di un enigma. Quando ne risolvi uno, guadagni un numero di Picarati pari a quello indicato nello schermo introduttivo. Ottienine il più possibile per sbloccare nuovi contenuti sotto la voce Top Secret della sezione Extra (pag. 18).

 Leggi la spiegazione dell'enigma.

La spiegazione dell'enigma viene mostrata sul touch screen. Leggila attentamente e poi tocca lo schermo per iniziare a risolvere l'enigma.

 Inserisci la risposta.

Ci sono vari tipi di enigmi con diverse modalità di risposta. La maggioranza di essi si risolve usando lo stilo, ma in determinati casi ti verranno fornite istruzioni particolari. Alcuni enigmi giungeranno al termine automaticamente quando avrai dato la risposta giusta, altri richiederanno il tocco di un certo elemento a schermo, come un'icona.



① Scopo dell'enigma in breve

Tocca l'icona ▲ per far apparire la descrizione completa dell'enigma sullo schermo superiore, oppure l'icona ▼ per leggerla sul touch screen.

② Pulsanti

I seguenti pulsanti appaiono sul touch screen durante la risoluzione di un enigma. I pulsanti visibili possono variare a seconda del tipo di enigma.



Sblocca gli aiuti, usando le monete aiuto. Ci sono quattro aiuti per ogni enigma. I primi tre costano una moneta aiuto ciascuno, mentre l'aiuto speciale ne costa due. Le monete non sono infinite, quindi usale con accortezza!



Esci dall'enigma per riprovarlo più tardi.



Usa la funzione Appunti per annotare informazioni utili (pag. 12).



Ricomincia da capo l'enigma (solo per alcuni tipi di enigma).



Annulla l'ultima mossa eseguita (solo per alcuni tipi di enigma).



Conferma la tua risposta (solo per alcuni tipi di enigma).

 Hai dato la tua risposta?

Risposta esatta!

Quando risolvi correttamente un enigma, ricevi un numero di Picarati pari a quello indicato all'inizio



Picarati ottenuti	30
Punteggio totale	20

dell'enigma. A volte riceverai anche un oggetto o un indizio che si rivelerà utile per le tue indagini! Gli enigmi che risolvi vengono inseriti nella lista degli enigmi, così li potrai riaffrontare quando vuoi (pag. 11).

Risposta errata...

Se dai una risposta sbagliata a un enigma, potrai riprovare immediatamente a risolverlo. Inoltre, avrai la possibilità di sbloccare uno o più aiuti usando delle monete aiuto, oppure di uscire dall'enigma per provare a risolverlo più avanti. Se dai una risposta sbagliata, il numero di Picarati che puoi guadagnare risolvendo l'enigma diminuisce.

La reggia degli enigmi

Nel gioco ci sono enigmi nascosti dietro ogni angolo, quindi è facile



lasciarsene sfuggire qualcuno. Man mano che la storia prosegue, potresti perdere la possibilità di accedere a questi enigmi. Ma non disperare! Potrai sempre visitare la reggia degli enigmi, ritrovo alla moda per gli enigmi dispersi. Assicurati di farvi visita di quando in quando, per controllare se ci sono enigmi che ti sono sfuggiti da poter affrontare!

- ◆ Non tutti gli enigmi che hai tralasciato finiscono alla reggia degli enigmi. Alcuni enigmi nascosti resteranno dove si trovano, in attesa che tu li scopra.

Un gentiluomo non viaggia mai senza la sua valigia e il professor Layton non fa eccezione. La valigia del professore contiene numerosi oggetti e svariate risorse utili alla tua indagine.

Per aprirla, tocca l'icona a forma di valigia sul touch screen.

Lo schermo della valigia

La valigia contiene varie opzioni e funzioni. Le informazioni e i contenuti nuovi sono contrassegnati dalla scritta NUOVO! o dall'icona .





① Informazioni di gioco

Qui puoi controllare il numero di enigmi che hai trovato e quanti ne hai risolti, il luogo in cui ti trovi, il numero di monete aiuto e di Picarati che hai ottenuto e il tempo totale di gioco.

② Abbandona (pag. 10)

③ COLLEZIONE

Controlla la collezione di oggetti curiosi che hai trovato nel corso dell'avventura.

④ Funzione Appunti (pag. 12)

⑤ CHIUDI

Chiudi la valigia e torna al gioco.

⑥ Opzioni della valigia (pagg. 10-13)

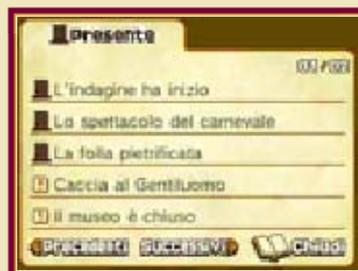
Le opzioni contrassegnate da un punto di domanda non sono ancora disponibili. Verranno sbloccate man mano che procedi nella storia.

⑦ Regolazione del volume
(pag. 4)



Diario

Il diario tiene nota degli eventi che si sono verificati e delle informazioni che hai scoperto fino a quel momento. Seleziona un titolo del diario sul touch screen per visualizzarlo sullo schermo superiore.



Misteri

Qui puoi leggere una breve descrizione dei vari misteri e delle stranezze in cui ti imatterai nel corso del gioco. Scegli un mistero sul touch screen per visualizzarne un breve riassunto sullo schermo superiore.

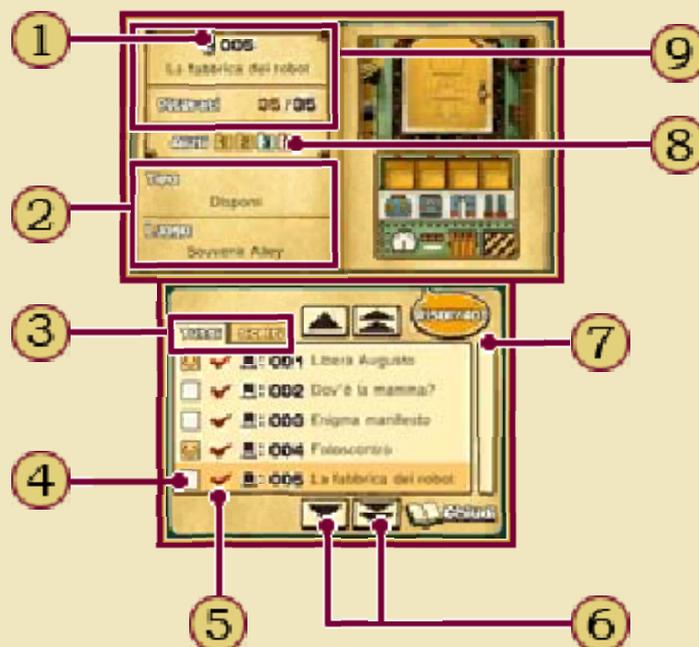


Abbandona

Se tocchi l'icona  nell'angolo in alto a sinistra del touch screen, ti verrà data la possibilità di abbandonare la partita per tornare allo schermo del titolo. In tal caso, tocca OK! per procedere. I progressi di gioco non salvati andranno perduti, quindi assicurati di salvare prima di abbandonare la partita (pag. 12).

Enigmi

Tutti gli enigmi che trovi vengono conservati qui. Puoi riaffrontare gli enigmi che hai già risolto tutte le volte che vuoi, nonché consultare gli aiuti senza spendere monete aiuto.



① Icona di Layton

-  Risolto al primo tentativo, senza aiuti
-  Risolto al primo tentativo, con aiuti
-  Risolto, ma non al primo tentativo
-  Non ancora risolto

② Tipo e luogo dell'enigma

③ Schede

La scheda TUTTI mostra tutti gli enigmi che hai trovato fino a quel momento, mentre la scheda SCELTI mostra solo quelli che hai inserito tra i tuoi preferiti.

④ La funzione Scelti

Tocca il quadrato che appare di fianco a un enigma per aggiungerlo ai tuoi enigmi preferiti.

⑤ Enigmi risolti

Gli enigmi che hai già risolto sono contrassegnati da un segno di spunta e possono essere riaffrontati. Per cimentarti con un enigma che non hai ancora risolto, controlla il luogo in cui si trova, che è indicato sullo schermo superiore.

⑥ Icone di scorrimento

Con le icone a forma di freccia puoi scorrere la lista di enigmi disponibili. Le icone a forma di doppia freccia ti permettono di scorrerla più velocemente.

⑦ Barra di scorrimento

Sposta la barra verso l'alto o verso il basso per scorrere gli enigmi. In alternativa, puoi premere .

⑧ Aiuti sbloccati

Gli aiuti che hai già sbloccato avranno uno sfondo opaco.

⑨ Numero, titolo e valore in Picarati dell'enigma





Salvare

Tocca SALVA, quindi seleziona uno dei tre file disponibili per salvare i tuoi progressi di gioco. Attenzione: se scegli un file già in uso, tutti i dati precedentemente salvati verranno sovrascritti.

- Non spegnere la console, non estrarre la scheda di gioco/la scheda SD e non riavviare la console durante il salvataggio. Non lasciare che sui terminali si accumulino sporco. Questi comportamenti potrebbero causare la perdita di dati.
- Non usare accessori o software per modificare i dati di salvataggio, poiché ciò potrebbe rendere impossibile il proseguimento del gioco o provocare la perdita di dati salvati. Qualsiasi modifica ai dati è permanente, pertanto fai attenzione.

Episodi

Qui puoi vedere eventi supplementari dal punto di vista di vari personaggi. Per vedere un episodio, selezionalo e poi tocca GUARDA L'EPISODIO! Nuovi episodi verranno aggiunti man mano che procedi nel gioco.



La funzione Appunti

Tocca APPUNTI mentre stai risolvendo un enigma per prendere appunti sul



touch screen. Si tratta di una funzione molto utile, dato che lo schermo è semitrasparente e ti permette di vedere quello dell'enigma!

Se selezioni APPUNTI nella valigia del professore, puoi scrivere un messaggio indirizzato agli altri giocatori con i quali condividi la tua console Nintendo 3DS. A tal fine, assicurati di salvare la nota quando ti viene richiesto, quindi salva la partita. Un giocatore potrà vedere il tuo messaggio accedendo alla funzione Appunti con un altro file di salvataggio.

	Tratto sottile
	Tratto spesso
	Riempi una forma circoscritta con un solo colore
	Cambia colore
	Gomma sottile
	Gomma spessa
	Cancella tutto
	Annulla l'ultimo tratto (fino a 4 volte)
	Ripristina l'ultimo tratto (fino a 4 volte)



Altre opzioni della valigia

Inizialmente, tre voci della valigia del professore sono contrassegnate da un punto di domanda. Si tratta di minigiochi che diventeranno disponibili man mano che procedi nel gioco. Nel corso dell'avventura sbloccherai anche nuovi contenuti per questi minigiochi. Tocca l'icona  per leggere le istruzioni di ciascuno di essi.

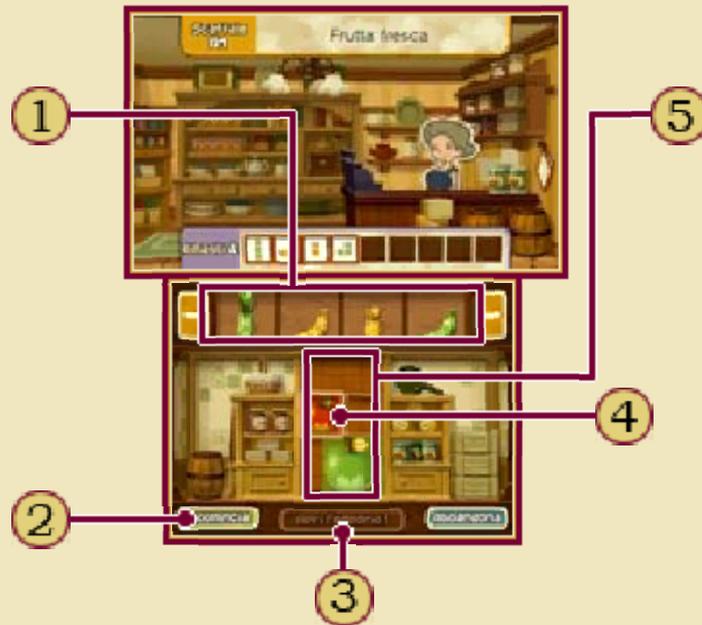
Emporio compratutto

Cerca di vendere tutta la tua merce, disponendo a dovere gli articoli sugli scaffali!

Innanzitutto,

seleziona uno scaffale nel menu dell'emporio, quindi tocca GIOCA! per iniziare. In qualità di negoziante, il tuo compito è quello di disporre la merce in base a determinate regole, per fare sì che il cliente acquisti uno dopo l'altro tutti gli oggetti in esposizione. Dopo aver collocato gli articoli, tocca APRI L'EMPORIO! per verificare se la vendita va a buon fine. Se il cliente compra tutto, hai superato la prova!





① Articoli da collocare

Usa le icone ai lati per scorrere gli articoli verso destra o verso sinistra.

② RICOMINCIA

Svuota lo scaffale e inizia da capo.

③ APRI L'EMPORIO!

Una volta posizionati tutti gli articoli al loro posto, tocca qui per aprire al pubblico.

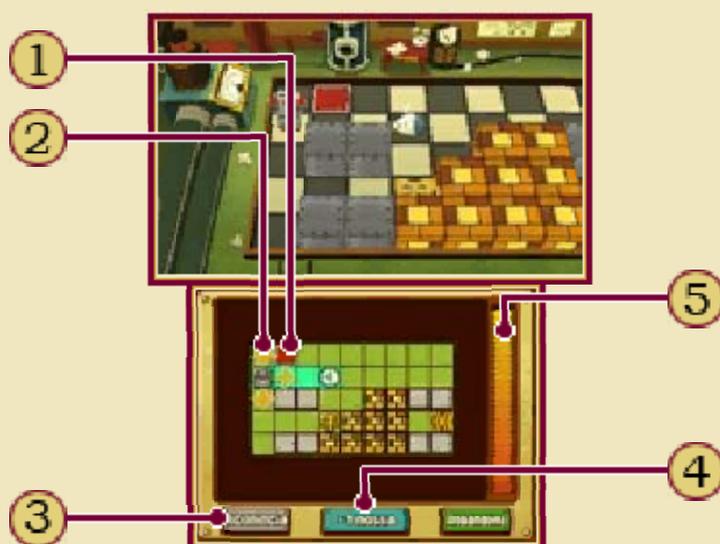
④ Articolo iniziale

Il primo articolo è già inserito nello scaffale e non può essere spostato. Partendo da esso, disponi a catena tutti gli altri articoli.

⑤ Scaffale

Robottino a molla

Guida il robottino tra le insidie dei percorsi a disposizione e conducilo intatto alla meta! Scegli un percorso sulla mappa mondiale e tocca GIOCA! per confermare. Il robottino si muove di tre caselle alla volta nella direzione da te indicata. Lo scopo del gioco è farlo fermare esattamente sulla casella rossa, senza che incappi nei nemici o rimanga a secco di carburante.



① Meta

② Freccie

Tocca una freccia per far spostare il robottino nella direzione scelta.

③ RICOMINCIA

Inizia il percorso da capo.

④ -1 MOSSA

Annulla l'ultima mossa eseguita.

⑤ Barra del carburante

Si svuota man mano che il robot si muove. Se raggiunge il fondo, fallirai la prova.

Legenda

 <p>Chiave d'oro</p>	<p>Raccogli una chiave d'oro per potenziare il robottino e far sì che abbatta tutti gli ostacoli sulla sua strada, a eccezione dei muri e dei blocchi di metallo.</p>
 <p>Blocco</p>	<p>Se vi finisce contro, il robottino si ferma, a meno che non abbia raccolto una chiave d'oro. In tal caso, lo demolirà superandolo come se niente fosse!</p>
 <p>Blocco di metallo</p>	<p>Se finisce contro un blocco di metallo, il robottino si ferma, anche se ha raccolto una chiave d'oro.</p>
 <p>Nemico</p>	<p>I nemici si muovono a tempo col robottino: se questi ne urta uno, non supererai la prova, quindi cerca di evitarli in tutti i modi!</p>



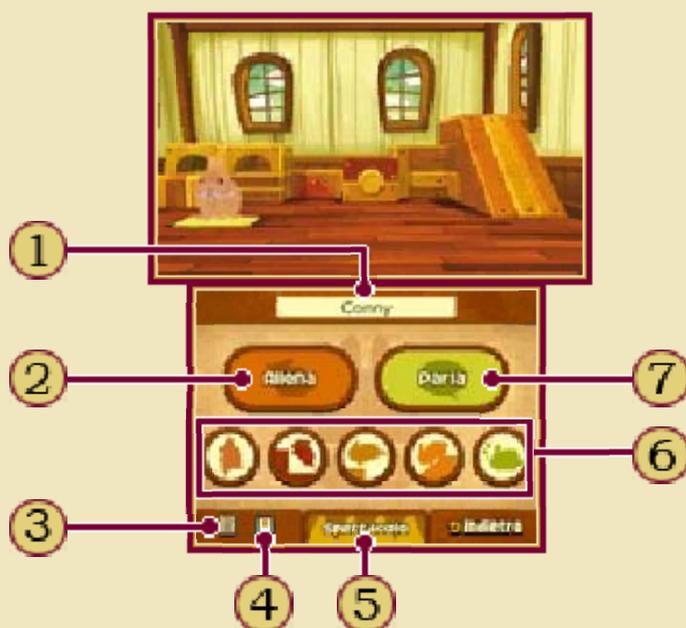
Nastro
trasporta-
tore

Se il robottino vi si ferma sopra, viene automaticamente trasportato nella direzione indicata dal nastro.

Teatro conigliesco

Addestra il tuo coniglietto per farne un autentico artista del circo!

Se non riuscirà a imparare i trucchi del mestiere, il roditore che ti viene affidato non potrà tornare a far parte del circo Moonbeam. Ha bisogno del tuo aiuto per ideare e praticare azioni simpatiche e divertenti da sfoggiare nei diversi spettacoli, affinché possa dimostrare a Orfeo, il direttore del circo, di essere un degno membro della sua troupe.



① Nome del coniglio

② ALLENA

Addestra il tuo coniglio usando lo stilo.

③ Tutorial del minigioco

④ Diario del roditore

Controlla le azioni che il coniglio ha imparato.

⑤ SPETTACOLO

Metti in scena uno spettacolo: seleziona le azioni ed esegui di fronte allo sguardo attento del direttore.

⑥ Icone del coniglio

Tocca queste icone per vedere il tuo animaletto saltellare e giocare allegramente nella sua casetta.

⑦ PARLA

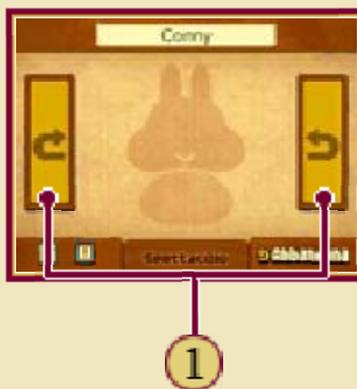
Fai quattro chiacchiere con il tuo coniglio.

Parlare

Grazie alla sua inconsueta capacità di parlare il linguaggio degli animali, Luke e il coniglio riescono a dialogare e a capirsi. Di tanto in tanto, durante queste conversazioni, al coniglio verrà in mente un'idea per una nuova azione, che Luke annoterà diligentemente nel diario del roditore. Ricorda, però, che non tutte le azioni si possono apprendere parlando: alcune dovranno essere insegnate in allenamento.

Allenare

In questo caso lavori a stretto contatto con il coniglio, eseguendo specifici movimenti con lo stilo per insegnargli diverse nuove azioni! Anch'esse verranno registrate nel diario del roditore.

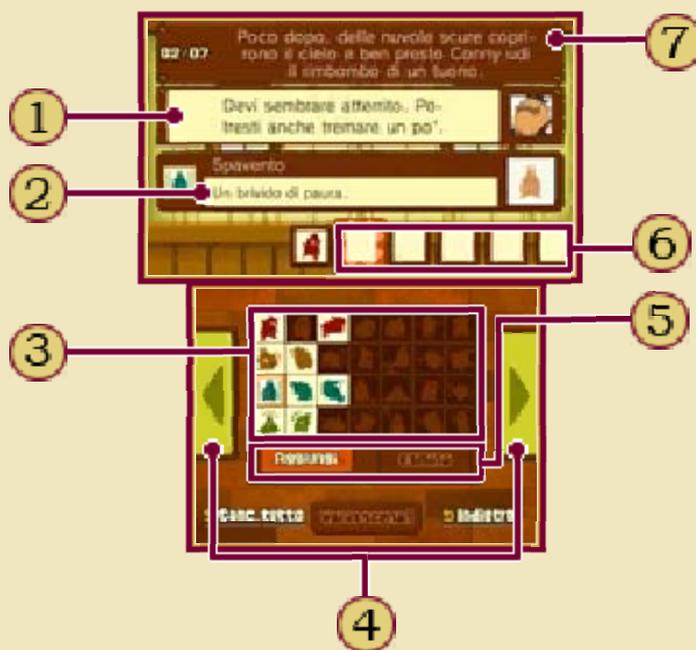


1 Fai girare il coniglio

Lo spettacolo

Preparati ad andare in scena e lascia che il direttore valuti la performance del coniglio.

In primo luogo, seleziona un copione, quindi tocca PROVA! per visualizzare lo schermo riprodotto qui sotto. Ora puoi scegliere le azioni adatte a illustrare i punti chiave del copione. Una volta inserite tutte le azioni richieste, tocca VAI IN SCENA! per dare inizio alla recita.



① Suggerimenti del direttore

Fai attenzione alle dritte che ti dà il direttore. Se non soddisfi le sue richieste, non otterrai una valutazione positiva!

② Descrizione dell'azione

Qui trovi il nome e la descrizione dell'azione selezionata in quel momento sul touch screen.

③ Azioni disponibili

④ Freccie

Tocca le frecce ai lati della tabella per scorrere il copione verso destra o verso sinistra.

⑤ AGGIUNGI/ELIMINA

Per inserire un'azione nella sequenza, toccala nella tabella delle azioni disponibili, poi tocca AGGIUNGI. Per rimuovere un'azione dalla sequenza, selezionala e poi tocca ELIMINA.

⑥ Sequenza delle azioni

Qui sono indicate le azioni che il coniglio eseguirà in corrispondenza delle sezioni principali del copione. La recita non potrà iniziare se prima non hai selezionato tutte le azioni necessarie.

⑦ Copione

Qui viene mostrata la sezione corrente del copione.



Correre a cavallo

In una delle fasi iniziali dell'avventura, Layton e i suoi compagni di viaggio si troveranno a galoppare lungo le strade di Montedore, in sella ad alcuni prodi destrieri. Più tardi, dopo aver parlato con un certo personaggio, avranno la possibilità di andare ancora a cavallo e di affrontare nuovi percorsi a ostacoli.

Schermo di gioco

Lo scopo è condurre il tuo cavallo al galoppo lungo il percorso, fino a raggiungere il traguardo, facendo scorrere lo stilo sul touch screen. Devi procedere con cautela: se urti un barile, rallenterai la corsa, ma se raccogli una turbocarota, il cavallo aumenterà il passo e sarà in grado di sbarazzarsi dei barili calciandoli via!



Barile
(ostacolo)



① Touch screen

Fai scorrere lo stilo sul touch screen con movimenti brevi e rapidi per spostare il cavallo verso destra e verso sinistra.

② Turbocarota

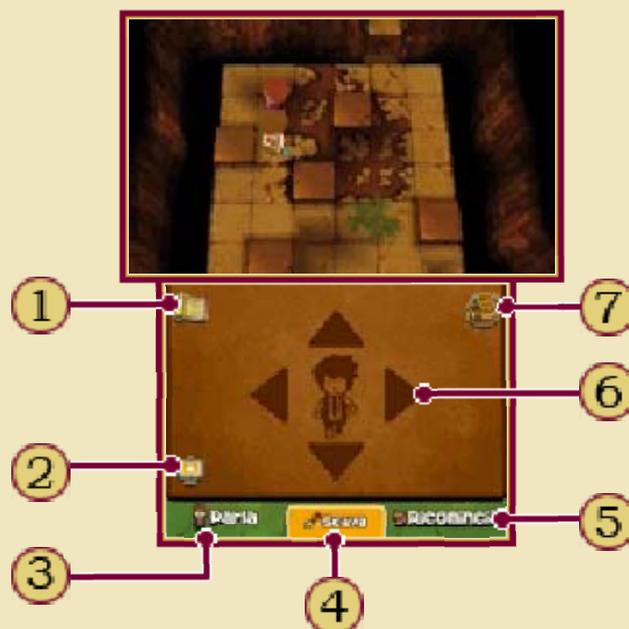
15 Esplorare le rovine

Esplorare le rovine

Nel corso della storia, un giovane Hershel Layton e il suo amico Randall intraprenderanno una spedizione all'interno di alcune antiche rovine. Per farsi strada, dovranno risolvere enigmi e superare vari ostacoli. La modalità di gioco è diversa per questa sezione dell'avventura ed è spiegata di seguito.

Schermo di esplorazione

Nelle rovine hai il controllo del giovane Layton. Devi aiutarlo a risolvere gli enigmi e a raggiungere i livelli più profondi.



① Icona della mappa

La mappa visualizza il livello in cui ti trovi al momento e la tua posizione esatta al suo interno.

② Icona della modalità Guida

Tocca questa icona per usare la modalità Guida, grazie alla quale puoi ottenere le indicazioni necessarie ad attraversare certe sale. La sua attivazione costa una moneta aiuto per sala.

③ PARLA

Chiedi consigli o istruzioni a Randall se hai dei dubbi riguardo all'esplorazione delle rovine.

④ Pulsante di azione

Consente di eseguire azioni diverse a seconda della situazione. Toccalo o premi **A** per effettuare l'azione visualizzata in quel momento.

⑤ RICOMINCIA/SCAPPA!

Queste opzioni appaiono solo in alcuni casi. Tocca RICOMINCIA per riportare tutto ciò con cui hai interagito in una sala alla sua posizione originale. Tocca SCAPPA! per uscire da una sala e tornare a quella precedente.

⑥ Freccce di movimento

Tocca queste frecce per muoverti nella direzione desiderata. Puoi anche usare + o ○.

⑦ Icona dello zaino

Lo zaino funziona in modo analogo alla valigia del professore (pag. 9).





Grazie alla sezione Extra del gioco potrai accedere a una serie di contenuti speciali, tra cui nuovi enigmi che possono essere scaricati tramite Internet. In questo modo, continuerai a divertirti con il gioco anche dopo averlo completato!

Accedere ai contenuti

Per accedere alla sezione Extra, tocca EXTRA nello schermo del titolo, poi seleziona un file di salvataggio. La quantità di contenuti disponibili nella sezione varia in base al file di salvataggio e aumenta a seconda dei progressi compiuti durante il gioco. La sezione Extra contiene le seguenti opzioni:



**ENIGMA DEL
GIORNO**
(pag. 17)

Qui puoi trovare gli enigmi del giorno, scaricabili tramite Internet. Scarica un nuovo enigma ogni giorno (se disponibile).

ENIGMI

Riprova tutti gli enigmi che hai risolto oppure controlla dove si trovano gli enigmi che hai scoperto, ma non ancora risolto (pag. 11).

**I ROMPICAPI DI
LAYTON**

Soddisfacendo alcune condizioni nel corso del gioco potrai accedere a questa sezione.

TOP SECRET
(pag. 18)

Qui troverai una sezione ricca di contenuti speciali segreti a cui solo i migliori enigmisti con tanti Picarati potranno accedere!

NOTIFICHE SÌ/NO

Se lo desideri, puoi ricevere notifiche tramite SpotPass™ sugli enigmi del giorno che è possibile scaricare. Tocca questa icona per attivare o disattivare questa funzione.

Ogni volta che la sezione Extra si aggiorna, il gioco viene automaticamente salvato.

- ◆ Ricordati di tornare allo schermo del titolo prima di spegnere la console Nintendo 3DS/ Nintendo 3DS XL. Così facendo, i tuoi progressi verranno salvati.

17 Scaricare enigmi

Scaricare enigmi del giorno tramite Internet

Questo software supporta la funzione Nintendo Network™.

Nintendo Network



Nintendo Network è un servizio online che ti permette di giocare con altri utenti da tutto il mondo, scaricare nuovi software e contenuti aggiuntivi, scambiare video e messaggi, e molto altro ancora!

Dopo l'uscita de IL PROFESSOR LAYTON E LA MASCHERA DEI MIRACOLI, potrai collegarti a Internet



e scaricare un nuovo enigma ogni giorno per un anno (se disponibile). La modalità di risoluzione è analoga a quella dei normali rompicapi nella lista degli enigmi (pag. 11).

- ◆ Per scaricare gli enigmi del giorno è necessaria una scheda SD. Non rimuoverla durante il download.

Scaricare nuovi enigmi

Collegati a Internet. Puoi configurare la connessione a Internet nelle Impostazioni della console. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della tua console Nintendo 3DS.

Nella sezione Extra seleziona ENIGMA DEL GIORNO, quindi tocca SCARICA.

Tocca OK! per confermare.

Non spegnere la console Nintendo 3DS/Nintendo 3DS XL e non premere alcun pulsante durante il download. Se il download non va a buon fine, verrà visualizzato un messaggio d'errore che descrive la causa del problema. Potrebbe essere necessario verificare le impostazioni di connessione a Internet nelle Impostazioni della console.

Concludi il download.

Una volta completato il download, tocca OK! per salvare la partita. Ora puoi cimentarti con un nuovo enigma!

- ◆ La prima volta che ti colleghi a Internet per effettuare un download, la tua console scaricherà tutti gli enigmi disponibili in quel momento.

È possibile limitare l'uso di internet tramite il filtro famiglia.

- ◆ Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console.

SpotPass

Questo software permette di scaricare automaticamente notifiche grazie alla connessione a Internet.

La funzione SpotPass è attiva solo quando la console è in modalità riposo e si trova all'interno di un'area coperta da un access point compatibile.

Prima di usare SpotPass devi:

- Accettare l'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy.
- Impostare una connessione a Internet.
- Inserire una scheda SD nella console Nintendo 3DS.

Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni.

Attivare SpotPass

1. Nel menu HOME, tocca l'icona IL PROFESSOR LAYTON E LA MASCHERA DEI MIRACOLI e poi AVVIA.
2. Tocca EXTRA sullo schermo del titolo (disponibile dopo aver salvato il gioco almeno una volta).
3. Tocca l'opzione delle notifiche in basso sul touch screen per attivare le notifiche SpotPass (pag. 16).

Disattivare SpotPass

Puoi disattivare SpotPass in qualsiasi momento dal menu HOME se hai ricevuto una notifica da questo software.

1. Tocca  per visualizzare le notifiche.
2. Seleziona una delle notifiche di questo software.
3. Tocca **DISATTIVA LE NOTIFICHE DA QUESTO SOFTWARE.**


Top Secret

La sezione Top Secret contiene dei contenuti speciali segreti che diventeranno disponibili dopo aver finito l'avventura principale. Più Picarati raccogli, maggiori saranno i contenuti a cui potrai accedere!

La sezione La porta segreta funziona in un modo unico: per sbloccare del contenuto al suo interno, dovrai inserire una password che troverai in un altro gioco della serie. Essa contiene due opzioni: IL RICHIAMO DELLO SPETTRO e LA PORTA SEGRETA.

 Come sbloccare Il richiamo dello spettro

1 **Ne IL PROFESSOR LAYTON E LA MASCHERA DEI MIRACOLI**

Nella sezione Extra, seleziona TOP SECRET, quindi LA PORTA SEGRETA. Sullo schermo superiore sarà visualizzata una password per la porta segreta di Misthallery. Prendi nota di tale password, quindi esci dal gioco.

2

Ne IL PROFESSOR LAYTON E IL RICHIAMO DELLO SPETTRO

Servendoti della stessa console Nintendo 3DS/Nintendo 3DS XL usata per il primo passo, avvia IL PROFESSOR LAYTON E IL RICHIAMO DELLO SPETTRO (software per Nintendo DS™). Nella sezione Extra, seleziona TOP SECRET, poi LA PORTA SEGRETA. Qui puoi inserire la password che hai annotato nel corso del passo precedente.

Ciò ti consentirà di sbloccare ulteriori contenuti speciali per questo gioco e di ottenere una password da usare ne IL PROFESSOR LAYTON E LA MASCHERA DEI MIRACOLI. Prendi nota di questa nuova password.

3

Nuovamente ne IL PROFESSOR LAYTON E LA MASCHERA DEI MIRACOLI

Sempre usando la stessa console Nintendo 3DS/Nintendo 3DS XL citata in precedenza, avvia IL PROFESSOR LAYTON E LA MASCHERA DEI MIRACOLI, quindi torna alla sezione La porta segreta e seleziona IL RICHIAMO DELLO SPETTRO. Ora puoi inserire la password acquisita nel corso del secondo passo per sbloccare questo contenuto!

- ◆ I tre passi descritti devono essere eseguiti usando la stessa console Nintendo 3DS/Nintendo 3DS XL. In caso contrario, le password non funzioneranno.



Come sbloccare La porta segreta

Per istruzioni dettagliate su come recuperare la password che consente di sbloccare questo contenuto, consulta il manuale di istruzioni del prossimo gioco della serie.

Per informazioni sui prodotti,
consulta il sito Nintendo all'indirizzo:
www.nintendo.com

Per supporto tecnico e risoluzione
dei problemi, consulta il manuale di
istruzioni della console
Nintendo 3DS o il sito:
support.nintendo.com