

1 Belangrijke informatie

2 Het verhaal

3 Informatie over het spel

4 Om te beginnen

5 De besturing

Onderzoek doen

6 Verkennen/onderzoek doen

7 Onderzoeksstand

8 Puzzels oplossen

Laytons koffer

9 Het kofferscherm

10 Laytons logboek / Mysteriën

11 Puzzelregister

12 Opslaan / Episodes

13 Overige kofferfuncties

14 Paardrijden

15 De ruïnes verkennen

Extra's

16 Extra's

17 Puzzels downloaden

18 Streng geheim!

Ondersteuning

19 Contactgegevens

Bedankt dat je hebt gekozen voor PROFESSOR LAYTON EN HET MASKER DER WONDEREN™ voor Nintendo 3DS™.

Deze software werkt alleen met de Europese/Australische versie van het Nintendo 3DS-systeem.

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


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

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

Gezondheids- en veiligheidsinformatie

BELANGRIJK

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

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

Lees ook de Nintendo 3DS-handleiding, in het bijzonder het hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie", zorgvuldig door voordat je Nintendo 3DS-software gebruikt.

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

Delen van informatie

Upload, verstuur en wissel geen content uit die illegaal of aanstootgevend is, of de rechten van anderen schendt, wanneer je content deelt met andere gebruikers. Voeg geen persoonlijke informatie toe en zorg dat je over de benodigde rechten en toestemming van derden beschikt.

Leeftijdsclassificatie

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

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Duitsland):

www.usk.de

COB (Australië):

www.classification.gov.au

OFLC (Nieuw-Zeeland):

www.censorship.govt.nz

Belangrijke informatie

Wanneer je deze software (inclusief mogelijk daartoe behorende digitale content of documentatie) downloadt of gebruikt, en de bijbehorende kosten hebt betaald, ontvang je een persoonlijke, beperkte, niet-exclusieve, herroepbare licentie om deze software te gebruiken op je Nintendo 3DS-systeem. Het gebruik van deze software is onderhevig aan de gebruikersovereenkomst voor Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid, waarin ook de Nintendo 3DS-gedragscode inbegrepen is.

Ongeoorloofde reproductie of distributie is niet toegestaan. Je Nintendo 3DS-systeem en deze software zijn niet bedoeld om te worden gebruikt in combinatie met ongeoorloofde apparatuur of niet-gelicenceerde accessoires. Dergelijk gebruik is mogelijk illegaal, maakt de garantie ongeldig en maakt inbreuk op je verplichtingen onder de gebruikersovereenkomst. Het

gebruik van dergelijke apparatuur of accessoires kan bovendien leiden tot letsel bij jezelf of anderen en kan je Nintendo 3DS-systeem en de daarmee samenhangende diensten beschadigen en/of minder goed laten functioneren. Nintendo® (en door Nintendo gelicenseerde partijen of distributeurs) is niet verantwoordelijk voor enige schade of verlies als gevolg van het gebruik van dergelijke apparatuur of niet-gelicenseerde accessoires.

Deze software, de handleiding en andere teksten bij deze software worden beschermd door nationale en internationale wetgeving voor intellectuele eigendommen. Het bezit van dit document biedt je geen licentie of ander eigendomsrecht op dergelijk materiaal.

Nintendo respecteert de intellectuele eigendommen van anderen en vraagt leveranciers van Nintendo 3DS-software om hetzelfde te doen. In overeenstemming met de Digital Millennium Copyright Act in de VS, de richtlijn inzake elektronische handel in de EU en andere van toepassing zijnde wetgeving hebben we een beleid ingevoerd waarbij we Nintendo 3DS-software, indien we het nodig achten, verwijderen als deze de

intellectuele eigendomsrechten van anderen lijkt te schenden. Als je denkt dat je intellectuele eigendomsrechten worden geschonden, kijk dan op de volgende website om ons volledige beleid te bekijken en je te informeren over de rechten die je hebt: ippolicy.nintendo-europe.com

Consumenten in Australië en Nieuw-Zeeland kunnen kijken op: 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-AKKH-EUR

Het verhaal



Professor Layton: gerespecteerd archeoloog en liefhebber van puzzels, raadsels en allerlei mysteriën. Zelfs de meest verbijsterende zaken vormen nauwelijks een uitdaging voor het briljante brein van professor Layton.

Op een dag ontvangt de professor een zorgwekkende brief van een oude schoolvriendin, Angela Ledore. Hij vertrekt direct naar Monte d'Or, samen met zijn leerling Luke en zijn assistent Emmy.

Volgens de brief wordt Monte d'Or geplaagd door "een reeks angstaanjagende gebeurtenissen" die verband houden met een mysterieus archeologisch voorwerp: het Masker der Chaos.

Dit is niet de eerste keer dat professor Layton van het Masker der Chaos heeft gehoord. Het begon allemaal tijdens zijn middelbare schooltijd, toen hij nog 17 was...

Over opslaan

Tik op OPSLAAN in Laytons koffer om je voortgang op te slaan (pag. 12).
Vergeet niet eerst je voortgang op te slaan als je stopt met spelen.





In PROFESSOR LAYTON EN HET MASKER DER WONDEREN ga je op avontuur met professor Layton en zijn metgezellen Emmy en Luke. Reis naar uiteenlopende locaties en los de raadsels op die je onderweg tegenkomt in dit avontuurlijke puzzelspel!



Hoofdpersonages

Professor Layton



Hershel Layton werd de jongste professor aan de universiteit van Gressenheller toen hij 27 was. Hij geniet veel respect onder zijn collega's en is goed op weg de beroemdste archeoloog van het land te worden.

Luke



Luke is een groot bewonderaar van professor Laytons redenerievermogen. Hij heeft zichzelf benoemd tot de leerling van de professor. Hoewel hij nog een soms wat naïeve jongen van 11 jaar is, is hij erg goed in het oplossen van puzzels.

Emmy



Emmy is een koppige, energieke jongedame. Ze is de assistent van de professor, maar over haar verleden is maar weinig bekend. Ze is dol op fotografie en is erg bekwaam in vechtsporten.

Tijdens hun avontuur zullen professor Layton en zijn vrienden allerlei puzzels tegenkomen. Sommige van die puzzels voorzien je van aanwijzingen die je nodig hebt om het grotere mysterie in het verhaal op te lossen. Speel in je eigen tempo; je krijgt alle tijd die je nodig hebt om de puzzels op te lossen en verder te komen in het verhaal!

Puzzelmeester

Professor emeritus
Universiteit van Chiba, Japan

Akira Tago

Professor Tago,
geboren op 25
februari 1926,
verricht onderzoek
op het terrein van
de psychologie en
heeft in zijn vrije
tijd veel
goedverkopende
puzzelboeken



geschreven. Hij is vooral bekend
vanwege zijn populaire boekenserie,
Atama No Taisou
('Hoofdgymnastiek', alleen
uitgebracht in Japan), waarvan al
meer dan twaalf miljoen exemplaren
zijn verkocht.

Professor Tago's reputatie voor het
maken van ijzersterke breinbrekers
en raadsels is door zijn bijdrage aan
PROFESSOR LAYTON EN DE
MELODIE VAN HET SPOOK™ alleen
maar verbeterd. Nu is het jouw beurt
om zijn meesterlijke puzzels, die op
vernuftige wijze in het verhaal zijn
verwerkt, zelf eens te proberen.

De puzzels en raadsels die in dit spel
voorkomen zijn gemaakt op basis
van puzzels die zijn verstrekt of
gecontroleerd door professor Tago

en het Tago-Akira Research Institute,
Inc.



Titelscherm

Er zijn drie verschillende opties in het titelscherm. De eerste keer dat je het spel opstart, is alleen NIEUW SPEL zichtbaar.

NIEUW SPEL

Start het spel vanaf het begin. Je wordt gevraagd je naam in te voeren om een opgeslagen spel te creëren. Met de stylus kun je op het toetsenbord op het touchscreen je naam intypen. Kies vervolgens OKÉ! om te bevestigen.


◆ Je kunt een bevestigde bestandsnaam later niet meer veranderen.



VERDER-SPELEN



Laad een opgeslagen bestand en hervat het spel vanaf het punt waar je het laatst hebt opgeslagen.

EXTRA'S (pag. 16)

Bekijk een hele hoop extra's.

- ◆ Je kunt  op het touchscreen aanraken om het geluid in het spel harder of zachter te zetten.

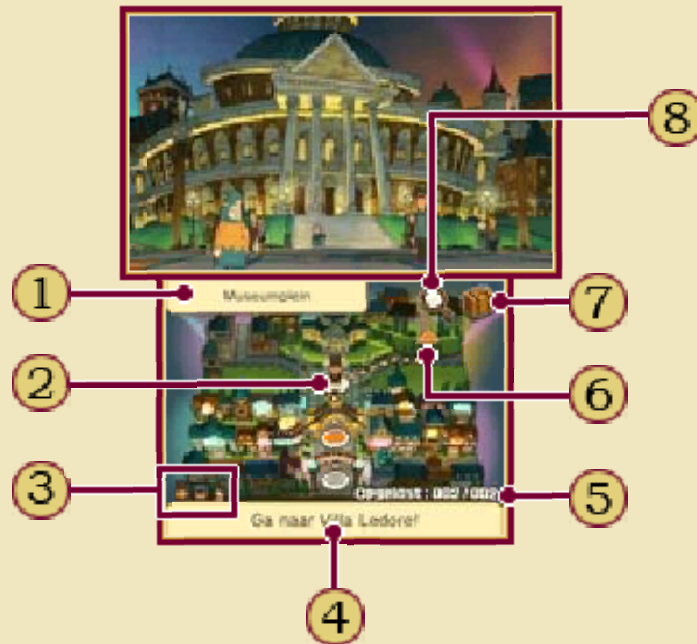
Je gebruikt voor de besturing van dit spel voornamelijk het touchscreen. In sommige schermen, zoals het puzzelregister (pag. 11) en de dialoogschermen (pag. 7), kun je ook  en  gebruiken.

	Verdergaan in dialogen en berichten. Puzzels selecteren in het puzzelregister.
START	Filmpjes overslaan.
Touch-screen	Wordt gebruikt in combinatie met de stylus.
	Omhoog en omlaag scrollen in het puzzelregister.

Tijdens zijn avontuur in de bruisende stad Monte d'Or moet professor Layton duistere plaatsen verkennen, verdachte voorwerpen onderzoeken en met de plaatselijke bevolking praten om informatie in te winnen. Daarnaast zal hij ook een groot aantal uitdagende puzzels tegenkomen!

Loopstand

In de loopstand kun je van de ene naar de andere locatie lopen. Raak een oranje pictogram op de kaart aan (🟡 of 🏠) om naar de bijbehorende locatie te gaan.



① Naam van je huidige locatie


② Huidige locatie


③ Je groep

④ Je huidige doel

⑤ Opgeloste puzzels / gevonden puzzels

⑥ Oranje pictogrammen

: verplaats je naar deze locatie.

: ga naar een andere kaart.

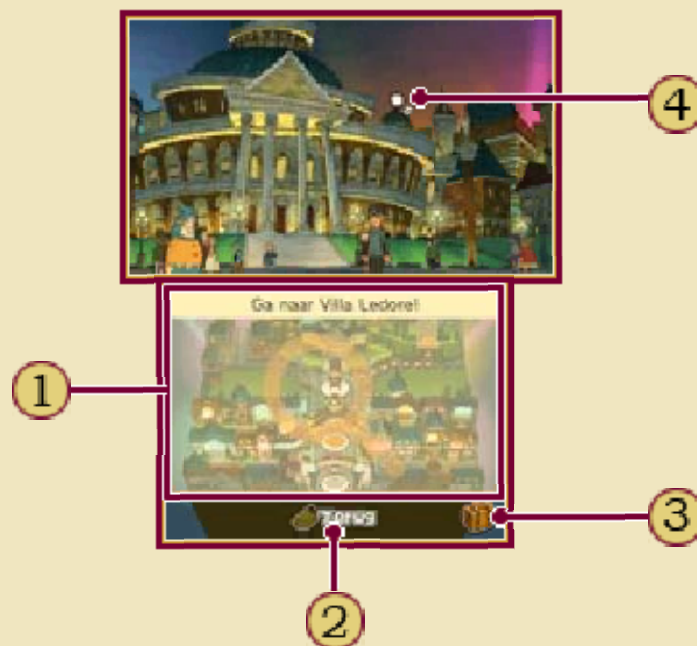
⑦ Laytons koffer (pag. 9)

Hier kun je je voortgang bekijken, je spel opslaan en andere opties gebruiken.

⑧ Vergrootglaspictogram

Schakel om naar de onderzoeksstand.

Raak in de loopstand het vergrootglas op het touchscreen aan om naar de onderzoeksstand te schakelen. In deze stand kun je het vergrootglas gebruiken om je omgeving te onderzoeken en aanwijzingen te zoeken die je kunnen helpen bij je onderzoek. Als je iets interessants hebt gevonden, wordt het vergrootglas oranje (🔍). Tik op die plek om meer te weten te komen!



① Touchscreen

Sleep de stylus over het touchscreen om het vergrootglas over het bovenste scherm te laten bewegen. Als het vergrootglas ergens van kleur verandert, tik dan op het touchscreen om die plek nader te onderzoeken.


② TERUG

Schakel terug naar de loopstand.

③ Laytons koffer

④ Vergrootglas

Inzoomen

Als het vergrootglas blauw wordt () , heb je een zoompunt gevonden. Als je die plek onderzoekt, zoom je in op een locatie die je eerst niet kon zien. Als je klaar bent met het onderzoeken van de locatie, tik je op **UITZOOMEN**. Je keert dan terug naar het vorige aanzicht.

Personages aanspreken

Als het vergrootglas oranje wordt wanneer je het over een personage beweegt, kun je op het scherm tikken om met hem of haar te praten. Tik op het touchscreen of druk op **A** om het gesprek verder te helpen. Zorg dat je meerdere malen met dezelfde personages praat. Vaak hebben ze later in het spel iets nieuws te vertellen.



Verstopte voorwerpen

Overal bevinden zich verstopte voorwerpen, zoals puzzels, hintmuntjes en voorwerpen voor je verzameling (pag. 9). Zorg dus dat je elk hoekje en gaatje onderzoekt om alles te vinden!

Hou je ogen open voor...



...hint-
muntjes.



...puzzels.



...verzamel-
voor-
werpen.

Op zoek naar hintmuntjes!

Hintmuntjes kunnen je helpen bij het oplossen van puzzels (pag. 8), dus zorg dat je er zo veel mogelijk verzamelt. Je kunt ze overal vinden door je vergrootglas in de onderzoeksstand te gebruiken. Als het vergrootglas oranje wordt, kan er op die plek weleens een hintmuntje verborgen zijn, dus hou je ogen goed open!

Tijdens het avontuur zul je overal puzzels tegenkomen. Zorg dat je alle hoeken en gaatjes afspeurt om alle puzzels te vinden! Soms moet je een bepaalde puzzel oplossen om verder te komen in het verhaal.

Vind een puzzel!

Praat met personages en onderzoek de omgeving om puzzels te vinden. Als je er een hebt gevonden, verschijnt het introductiescherm. Hier zie je hoeveel picarats de puzzel waard is. Tik op het touchscreen of druk op **A** om naar de puzzel te gaan.



1 Waarde in picarats

Het aantal picarats dat je met deze puzzel kunt verdienen.

② Jouw picarats

Het aantal picarats dat je tot dusver hebt verzameld.

Picarats

Picarats zijn eenheden waarmee wordt aangegeven hoe moeilijk een puzzel is. Als je een puzzel oplost, ontvang je het aantal picarats dat op het introductiescherm werd weergegeven. Verzamel zo veel mogelijk picarats om nieuwe onderdelen vrij te spelen in de sectie Streng geheim! in Extra's (pag. 18).

Lees de puzzel.

Op het touchscreen verschijnt de tekst van de puzzel. Lees deze zorgvuldig door en tik op het scherm om de puzzel te beginnen.

Voer je antwoord in.

Er zijn veel verschillende soorten puzzels, die je op verschillende manieren moet oplossen. De meeste puzzels voltooi je simpelweg door de stylus te gebruiken, maar voor bepaalde puzzels krijg je extra instructies. Sommige van deze puzzels eindigen vanzelf als je bij het juiste antwoord bent aangekomen. Bij andere moet je een oplossing geven door op een bepaald pictogram te tikken.



① Korte puzzelinstructie

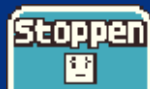
Raak ▲ aan om de uitleg van de puzzel op het bovenste scherm weer te geven of raak ▼ aan om de uitleg op het touchscreen weer te geven.

② Pictogrammen

De volgende pictogrammen verschijnen, afhankelijk van het soort puzzel, op het touchscreen:



Tik hierop om hintmuntjes te besteden en hints te bekijken. Er zijn vier hints voor elke puzzel. De eerste drie kosten elk één hintmuntje, maar de speciale hint kost twee hintmuntjes. Er is een beperkt aantal hintmuntjes te vinden in het spel, dus wees er zuinig mee!



Stop met de puzzel en bewaar hem voor een andere keer.



Gebruik de memofunctie om aantekeningen te maken (pag. 12).



Tik hierop om de puzzel opnieuw te beginnen (voor bepaalde soorten puzzels).



Tik hierop om je laatste actie ongedaan te maken (voor bepaalde soorten puzzels).



Tik hierop om je antwoord te bevestigen (voor bepaalde soorten puzzels).

Puzzel opgelost?

Goed!

Als je een puzzel goed hebt opgelost, ontvang je het aantal picarats dat aan het begin van de puzzel werd weergegeven. Soms ontvang je ook nog een voorwerp of een aanwijzing die je kan helpen bij je onderzoek! Puzzels die je goed hebt opgelost, worden naar het puzzelregister gestuurd, waar je ze te allen tijde opnieuw kunt doen (pag. 11).



Fout!

Als je een verkeerde oplossing invoert, kun je de puzzel meteen opnieuw proberen, een nieuwe hint kopen met je hintmuntjes of de puzzel overslaan om hem later nog eens te proberen. De eerste paar keren dat je een verkeerd antwoord geeft, neemt het aantal picarats dat je met het juiste antwoord kunt verdienen af.

Puzzelpaleisje

Het spel barst van de verstopte puzzels, dus het is makkelijk om




er een paar over het hoofd te zien. Als je een nieuw hoofdstuk in het verhaal hebt bereikt, kan de toegang tot zo'n overgeslagen puzzel worden afgesloten. Maar geen zorgen! Je kunt altijd het puzzelpaleisje, de stijlvolle verzamelplaats voor verloren puzzels, bezoeken. Ga er af en toe langs om te zien of er nog puzzels zijn overgebleven waar je je tanden in kunt zetten!

- ◆ Niet alle puzzels gaan naar het puzzelpaleisje. Sommige verborgen puzzels blijven waar ze zijn en wachten tot jij ze vindt.

Een echte heer reist nooit zonder zijn koffer, en dat geldt zeker voor professor Layton. Laytons koffer bevat diverse handige voorwerpen en informatiebronnen die je helpen verder te komen met het onderzoek.

Tik op de koffer op het touchscreen om hem te openen.

Het kofferscherm

De koffer bevat verschillende functies. Functies met nieuwe onderdelen of informatie worden aangegeven met NIEUW! of .





1 Spelinformatie

In dit scherm zie je het aantal gevonden puzzels (en hoeveel je er daarvan hebt opgelost), je huidige locatie, je hintmuntjes, het aantal verdiende picarats en de totale tijd die je aan het spel hebt besteed.

2 Terug (pag. 10)

3 VERZAMELING

Bekijk de eigenaardige voorwerpen die je in de loop van het avontuur hebt verzameld.

4 Memofunctie (pag. 12)

5 SLUITEN

Sluit de koffer en keer terug naar het spel.

⑥ Kofferfuncties (pag. 10-13)

Functies met een vraagteken zijn nog niet beschikbaar. Deze worden beschikbaar naarmate je vordert in het avontuur.

⑦ Volumeknop (pag. 4)



Laytons logboek

In Laytons logboek kun je alles nalezen en de informatie zien die je tot dusver hebt verzameld. Tik op een onderwerp om te lezen wat Layton hierover schreef.




Mysteriën

In de loop van het spel stapelen de mysteriën zich op. Tik op een mysterie op het touchscreen om een korte beschrijving op het bovenste scherm te lezen.



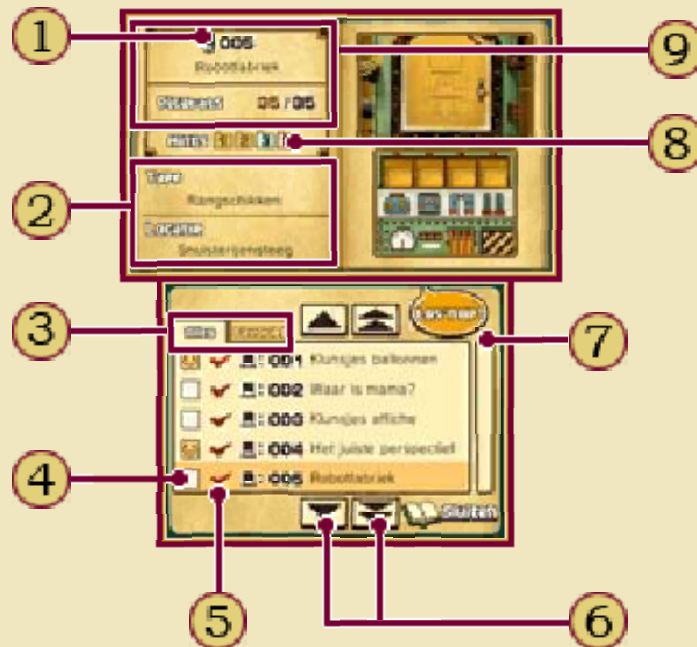
Terug

Als je in de linker bovenhoek van het touchscreen op  tikt, kun je terug naar het titelscherm. Als je dat wilt, tik je op OKÉ!. Let wel op dat je voortgang niet wordt opgeslagen. Sla je spel dus eerst op (pag. 12).

11 Puzzelregister

Puzzelregister

Hier zie je alle puzzels die je tot dusver bent tegengekomen. Puzzels die je al hebt opgelost, kun je hier zo vaak als je wilt opnieuw doen. Je kunt ook de hints bekijken zonder hintmuntjes te besteden.



① Layton-pictogram

: opgelost tijdens de eerste poging zonder hints te gebruiken

: opgelost tijdens de eerste poging met gebruik van hints

: opgelost, maar niet tijdens de eerste poging

: nog niet opgelost

② Puzzelsoort en locatie

③ Tabs

De tab ALLES bevat alle puzzels die je tot dusver hebt gevonden. De tab FAVORIET geeft alleen de puzzels weer die je als favoriet hebt gemarkeerd.

④ Favoriet

Tik op het lege vakje naast een puzzel om hem aan je favorieten toe te voegen.


⑤ Opgeloste puzzels

De puzzels die je al hebt opgelost zijn aangevinkt. Deze kun je direct opnieuw spelen. Als je een onopgeloste puzzel opnieuw wilt proberen, kun je hem terugvinden op de locatie die wordt weergegeven op het bovenste scherm.

⑥ Scrollknoppen

Met de pijlen kun je door de lijst met beschikbare puzzels scrollen. Tik op de knoppen met de dubbele pijlen om sneller te scrollen.

⑦ Scrollbalk

Sleep de balk naar boven en beneden om door de puzzellijst te scrollen. Je kunt ook  gebruiken om te scrollen.

⑧ Aangeschafte hints

Hints die je al hebt aangeschaft, worden vervaagd weergegeven.

⑨ Nummer, titel, en waarde in picarats





Opslaan

Tik op OPSLAAN en vervolgens op een van de drie bestanden om je spel op te slaan. Als er al gegevens in het gekozen bestand staan, worden ze overschreven, dus wees hier voorzichtig mee.

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

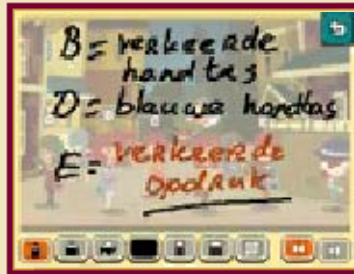
Episodes

In de episodes zie je extra scènes uit het oogpunt van de verschillende personages. Kies een episode uit de lijst en tik op EPISODE BEKIJKEN!. In de loop van het avontuur zullen er meer episodes beschikbaar worden.



De memofunctie

Kies MEMO terwijl je een puzzel aan het oplossen bent om notities te maken op het touchscreen. Dit is erg handig, want het memoscherm is doorzichtig, waardoor je de puzzel erdoorheen kunt zien.



Je kunt ook MEMO kiezen in Laytons koffer. Op deze manier kun je een bericht schrijven aan andere spelers die dit spel op hetzelfde Nintendo 3DS-systeem spelen. Sla je notitie en vervolgens je voortgang in het spel op en spelers die een ander opgeslagen bestand gebruiken, zullen je bericht kunnen zien wanneer ze de memofunctie openen!




dunne pen

	dikke pen
	een gesloten vorm vullen met een kleur
	inktkleur veranderen
	dunne gum
	dikke gum
	scherm wissen
	laatste lijn wissen (maximaal vier keer)
	laatste lijn opnieuw trekken (maximaal vier keer)



Overige kofferfuncties

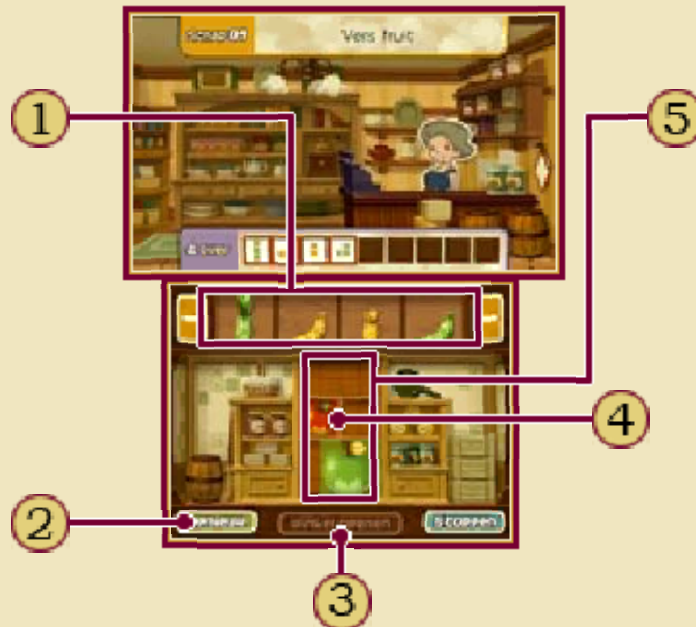
De drie onderdelen in Laytons koffer die in het begin worden aangegeven met een vraagteken, zijn minigames die beschikbaar worden in de loop van het avontuur. Ook zul je meer levels en onderdelen vrijspelen voor deze minigames. Tik op  om een uitleg van een minigame te lezen.

Het winkeltje-van-alles

Rangschik voorwerpen in de schappen en probeer alles te verkopen!



Selecteer een schap in het winkeltje-van-alles en tik op START!. Het is jouw taak als winkelbeheerder om de voorwerpen volgens bepaalde regels op de planken in te delen, zodat de klant zijn oog steeds weer op een nieuw voorwerp laat vallen. Tik op WINKEL OPENEN als je alle voorwerpen een plekje hebt gegeven om te zien of je ze allemaal verkoopt. Als de klant alle voorwerpen koopt, heb je het schap voltooid!



① Voorwerpen

Gebruik de pictogrammen aan de uiteinden om door de voorwerpen te scrollen.

② OPNIEUW

Hiermee verwijder je alle voorwerpen van de planken en begin je opnieuw.

③ WINKEL OPENEN

Tik hierop als je alle voorwerpen hebt gerangschikt en de winkel wilt openen.

④ Eerste voorwerp

Het eerste voorwerp wordt altijd voor het begin in het schap geplaatst en kan niet worden verplaatst. Gebruik dit voorwerp als het begin van je reeks en plaats alle andere voorwerpen eromheen.

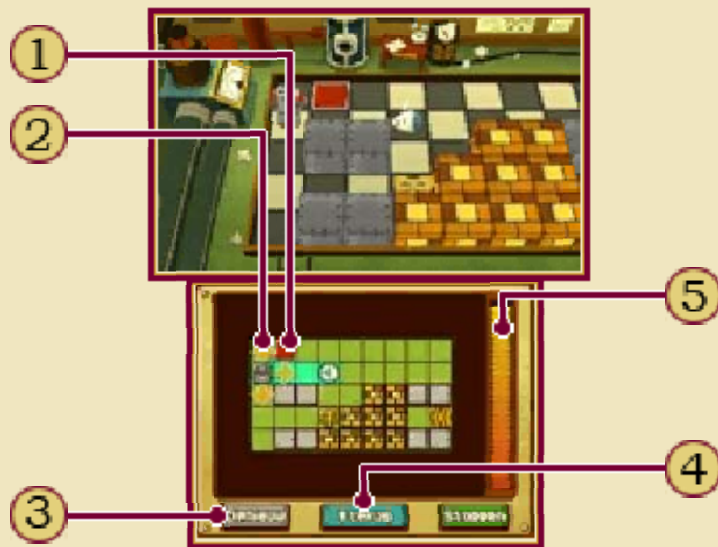
5 Planken

De speelgoedrobot

Leid je robot door een hindernisbaan en naar het doel! Selecteer een parkoers en tik op START!. Op het



parkoers loopt de robot drie vakjes in de richting die jij aangeeft. Jij moet hem zo rond het parkoers sturen dat hij precies op het rode doelvak stopt, zonder dat hij vijanden raakt of zonder energie komt te zitten.



1 Doel

2 Pijlen

Tik op een pijl om de robot in die richting te laten lopen.

③ OPNIEUW

Begin het parkoers opnieuw.

④ 1 TERUG

Annuleer je laatste actie.

⑤ Energiemeter

Loopt langzaam leeg naarmate je robot beweegt. Als deze leeg is, heb je het parkoers gefaald en moet je opnieuw beginnen.

Legenda

 <p>Gouden sleutel</p>	<p>Als je robot deze sleutel oppakt, vernietigt de robot alles op zijn pad en zal hij niet stoppen tot hij tegen een muur of een metalen blok botst.</p>
 <p>Blok</p>	<p>De robot zal stoppen als hij tegen een blok opbotst, tenzij hij een gouden sleutel heeft opgepakt. In dat geval gaat hij er dwars doorheen!</p>
 <p>Metalen blok</p>	<p>De robot zal altijd stoppen als hij tegen een metalen blok aanbotst, zelfs als hij een gouden sleutel heeft opgepakt.</p>
 <p>Vijand</p>	<p>Vijanden bewegen tegelijk met de robot. Als de robot tegen een vijand opbotst, heb je het parkoers gefaald. Zorg dus dat je ze koste wat het kost ontwijkt!</p>



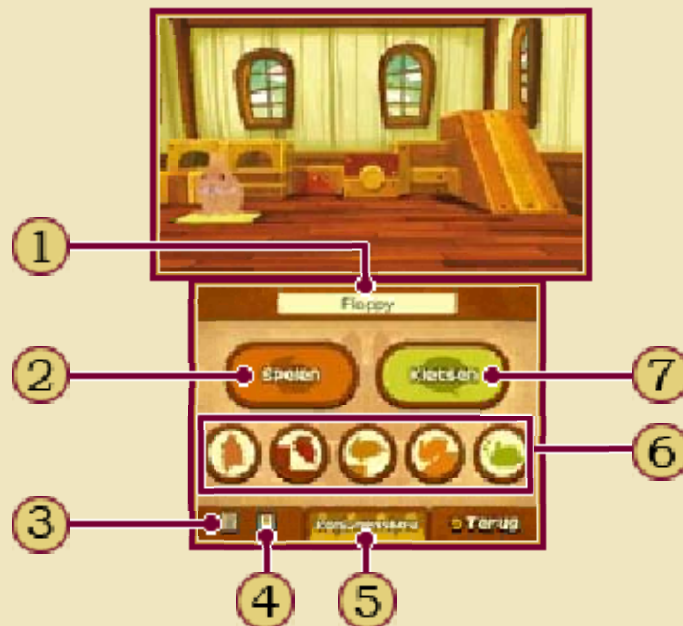
Lopende
band

Als je robot op een lopende band tot stilstand komt, wordt hij automatisch meegenomen in de richting van de pijlen op de band.

De konijnenshow

Train het konijn zodat het een echte circusartiest wordt!

Je konijnenvriendje mag pas terug bij Circus Sterrenlicht als je hem een aantal trucjes kunt leren. Hij heeft je hulp nodig bij het bedenken van leuke en schattige acties die hij tijdens de konijnenshow kan gebruiken, zodat hij tegenover de circusdirecteur kan bewijzen dat hij een waardig lid van het circus is.



① Naam van je konijn

② SPELEN

Speel met je konijn zodat hij nieuwe acties leert. Dit doe je met behulp van de stylus.

③ Instructies

④ Konijnendagboek

Bekijk alle acties die je konijn heeft geleerd.

⑤ KONIJNESHOW

Oefen een voorstelling voor de konijnenshow: selecteer acties en voer de voorstelling uit voor de circusdirecteur, zodat hij een oordeel kan vellen.

⑥ Konijnenpictogrammen

Tik hierop om je konijn in zijn hok rond te laten huppelen.

⑦ KLETSEN

Maak een babbeltje met je konijn.

Kletsen

Omdat hij met dieren kan praten, kan Luke met het konijn kletsen en alles verstaan wat hij zegt. Soms komt het konijn tijdens een van jullie gesprekken met een idee voor een nieuwe actie. Luke noteert deze dan in het konijnendagboek. Niet alle acties kunnen echter geleerd worden door met het konijn te praten; sommige moet je leren door met hem te spelen.

Spelen

Tik op SPELEN om het konijn naar je toe te laten komen. Door verschillende bewegingen te maken met de stylus kun je je konijn nieuwe trucjes leren. Deze acties worden opgeslagen in het konijnendagboek.



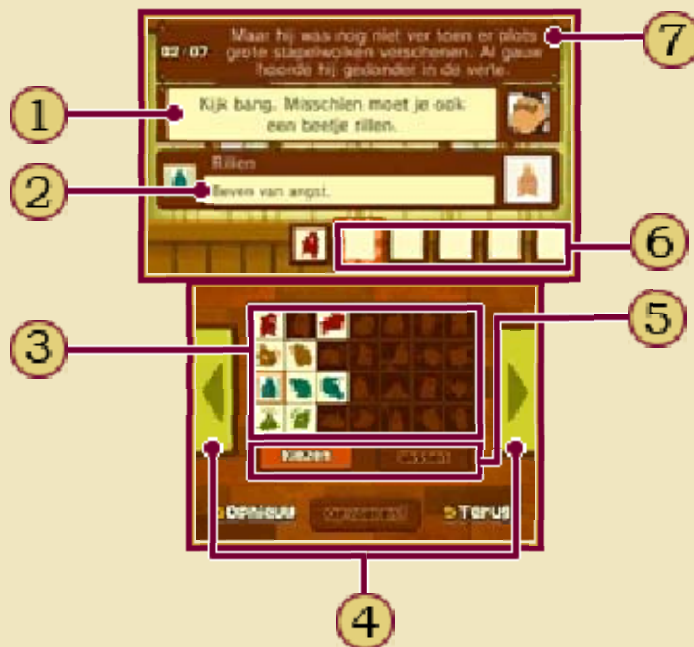
1

1 Laat het konijn draaien.

Konijnenshow

Voer een konijnenshow op voor de circusdirecteur en laat hem bepalen hoe je konijn het ervanaf brengt.

Selecteer eerst een script en tik op REPETEREN! om het scherm hieronder weer te geven. Hier kun je een geschikte actie zoeken voor de belangrijke punten in het script. Als je alle benodigde acties hebt ingevuld, tik je op OPVOEREN! om de voorstelling te beginnen.



① Aanwijzing van de circusdirecteur

Let goed op de aanwijzingen van de circusdirecteur. Als je hem niet tevreden stelt, geeft hij je geen goede beoordeling!

② Beschrijving van actie

De naam en een beschrijving van de op het touchscreen geselecteerde actie.

③ Beschikbare acties

④ Pijlen

Tik op de pijlen om door het script te scrollen.

⑤ KIEZEN / WISSEN

Raak een actie in de tabel van beschikbare acties aan en tik vervolgens op KIEZEN om het in de tijdlijn te plaatsen. Selecteer een actie en raak WISSEN aan om deze te verwijderen.

⑥ Actietijdlijn

De acties die het konijn uitvoert tijdens bepaalde, belangrijke delen van het script. Je kunt een voorstelling pas beginnen als deze allemaal zijn ingevuld.

⑦ Script

Hier zie je het huidige deel van het script.



Paardrijden

In het begin van dit avontuur maken Layton en zijn vrienden een wilde rit te paard door de straten van Monte d'Or. Later, als ze met een bepaald personage hebben gepraat, kunnen ze nog een keer een ritje maken en nieuwe trajecten proberen.

Paardrijdscherm

Het doel is om je paard door het traject en richting de finish te leiden door de stylus over het touchscreen te bewegen. Wees wel voorzichtig: als je paard tegen een ton aan rent, wordt hij afgeremd. Als hij een turbowortel oppakt zal hij daarentegen harder lopen en recht door tonnen heen rammen!



Ton
(obstakel)



① Touchscreen

Beweeg de stylus met korte, snelle bewegingen over het touchscreen om het paard naar links en naar rechts te sturen.

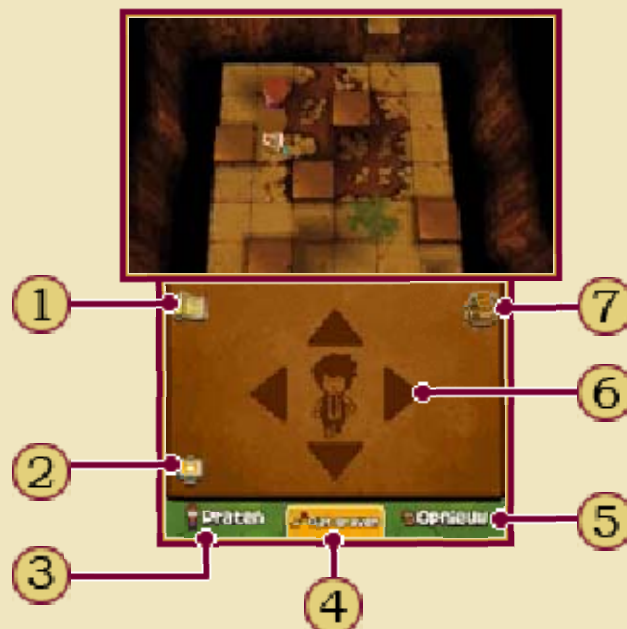
② Turbowortel

De ruïnes verkennen

Tijdens dit avontuur verkennen een jonge Hershel Layton en zijn vriend Randall oude ruïnes. Terwijl ze dit doen, moeten ze puzzels oplossen en obstakels omzeilen. De besturing is in dit gedeelte van het spel anders en wordt hieronder uitgelegd.

Verkenningsscherm

In de ruïnes bestuur je de jonge Layton en help je hem puzzels op te lossen en een weg naar de onderste verdiepingen te vinden.



① Kaartpictogram

De kaart toont de huidige verdieping van de ruïnes en jouw exacte locatie.

② Hulpstand

Raak dit pictogram aan om de hulpstand te activeren en aanwijzingen te krijgen over hoe je door bepaalde kamers kunt komen. Het activeren van de hulpstand kost je één hintmuntje per kamer.

③ PRATEN

Vraag Randall om advies of instructies om een weg door de ruïnes te vinden.

④ Actiepictogram

Dit pictogram vertoont afhankelijk van de situatie verschillende acties. Tik op dit pictogram of druk op Ⓐ om de weergegeven actie uit te voeren.

⑤ OPNIEUW / RENNEN!

Deze functies verschijnen alleen op bepaalde locaties. Raak OPNIEUW aan om alles in de kamer naar de oorspronkelijke situatie terug te zetten. Raak RENNEN! aan om een kamer te verlaten en terug te rennen naar de vorige kamer.

⑥ Richtingspijlen

Tik op deze pijlen om een kant op te lopen. Je kunt hiervoor ook + of Ⓞ gebruiken.

7 Rugzak

De rugzak werkt hetzelfde als Laytons koffer (pag. 9).





Hier vind je een heleboel bonussen, zoals nieuwe puzzels die je kunt downloaden via het internet. Zo kun je van het spel blijven genieten, lang nadat je het hebt uitgespeeld!

Extra's

Om toegang te krijgen tot de bonussen in het spel, tik je op EXTRA'S in het titelscherm en kies



je een bestand om te laden. De hoeveelheid beschikbare extra's verschilt per bestand. Naarmate je verder komt in het spel neemt deze hoeveelheid toe.

De extra's bestaan uit de volgende onderdelen:

**DAGELIJKSE
PUZZELS
(pag. 17)**

Dagelijks te downloaden puzzels. Download elke dag een nieuwe dagelijkse puzzel (indien beschikbaar) via het internet.

**PUZZEL-
REGISTER**

Speel voltooide puzzels nog eens, of lees wat de locaties zijn van puzzels die je nog niet hebt voltooid (pag. 11).

**LAYTONS
UITDA-
GINGEN**

Als je in het avontuur aan bepaalde voorwaarden hebt voldaan, krijg je toegang tot de speciale uitdagingen van de professor.

**STRENG
GEHEIM!
(pag. 18)**

In deze sectie wachten tal van geheime extra's, alleen bedoeld voor de allerbeste puzzelaars met de meeste picarats!

BERICHTEN AAN / UIT

Als je wilt, kun je met behulp van SpotPass™ een bericht krijgen wanneer je een nieuwe dagelijkse puzzel kunt downloaden. Raak dit pictogram aan om het ontvangen van berichten aan of uit te zetten.

Het spel wordt automatisch opgeslagen wanneer er iets verandert in de extra's.

- ◆ Zorg dat je terugkeert naar het titelscherm voordat je het Nintendo 3DS-/ Nintendo 3DS XL-systeem uitzet. Zo weet je zeker dat je spel is opgeslagen.

Dagelijkse puzzels downloaden via het internet

Deze software ondersteunt het gebruik van Nintendo Network™.

Over het Nintendo Network



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

Je kunt elke dag verbinding maken met het internet en een nieuwe puzzel downloaden (als er een dagelijkse



puzzel beschikbaar is). Dit kan tot een jaar nadat PROFESSOR LAYTON EN HET MASKER DER WONDEREN is uitgekomen. Je kunt deze puzzels op dezelfde manier oplossen als normale puzzels in het puzzelregister (pag. 11).

- ◆ Om dagelijkse puzzels te kunnen downloaden, heb je een SD-kaart nodig. Verwijder de SD-kaart niet tijdens het downloaden.

Nieuwe puzzels downloaden

Maak verbinding met het internet. Je kunt je verbinding instellen in de systeeminstellingen. Kijk in de handleiding van je Nintendo 3DS-/Nintendo 3DS XL-systeem voor meer informatie.

Kies **DAGELIJKSE PUZZELS** in Extra's en tik vervolgens op **DOWNLOADEN**.

Tik op **OKÉ!** om te bevestigen.

Zorg dat je tijdens het bijwerken van de puzzellijst niet op knoppen drukt en het Nintendo 3DS-/Nintendo 3DS XL-systeem niet uitzet. Als het downloaden mislukt, wordt er een foutmelding weergegeven die aangeeft waarom dit is gebeurd. Het is dan misschien nodig om je internetverbinding en systeeminstellingen te controleren.

Download voltooid.

Tik op **OKÉ!** als de download is voltooid. Je spel zal dan worden opgeslagen. Nu kun je je nieuwe puzzel uitproberen!

◆ De eerste keer dat je verbinding maakt met het internet en puzzels downloadt, worden alle op dat moment beschikbare puzzels gedownload.

Je kunt het gebruik van het internet beperken via Ouderlijk toezicht.

◆ Lees de handleiding voor meer informatie.

Deze software ondersteunt het automatisch downloaden van berichten via een internetverbinding.

SpotPass is alleen actief wanneer het systeem in de slaapstand staat en er een compatibel Access Point binnen bereik is.

Om SpotPass te gebruiken moet je eerst:

- akkoord gaan met de gebruikersovereenkomst voor Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid
- een internetverbinding instellen
- een SD-kaart invoeren in het Nintendo 3DS-systeem


Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor meer informatie.

SpotPass inschakelen

1. Tik op het PROFESSOR LAYTON EN HET MASKER DER WONDEREN-pictogram in het HOME-menu en daarna op OPENEN.
2. Tik op EXTRA'S in het titelscherm (beschikbaar zodra je je voortgang voor de eerste keer hebt opgeslagen).
3. Tik op BERICHTEN onderaan het touchscreen om het ontvangen van SpotPass-berichten (pag. 16) aan te zetten.

SpotPass uitschakelen


Je kunt SpotPass op elk moment uitschakelen via het HOME-menu als je een bericht van de softwaretitel hebt ontvangen.

1. Raak  aan om Berichten te openen.
2. Kies een bericht van deze softwaretitel.
3. Raak **AFMELDEN VOOR BERICHTEN VAN DEZE SOFTWARE** aan.

Streng geheim!

In de sectie Streng geheim! vind je extra onderdelen die pas beschikbaar worden als je het spel hebt uitgespeeld. Hoe meer picarats je verzamelt, hoe meer je vrijspeelt!

De geheime deur werkt op een bijzondere manier: om bonussen vrij te spelen, moet je hier een wachtwoord invoeren uit een ander spel uit de serie. De geheime deur heeft twee opties: DE MELODIE VAN HET SPOOK en DE GEHEIME DEUR.

 Hoe je de Melodie van het Spook kunt openen

1 In PROFESSOR LAYTON EN HET MASKER DER WONDEREN

Selecteer STRENG GEHEIM! en vervolgens DE GEHEIME DEUR in Extra's. Op het bovenste scherm wordt dan een wachtwoord voor de geheime deur van Misthallery getoond. Noteer dit wachtwoord en sluit het spel af.

2

In PROFESSOR LAYTON EN DE MELODIE VAN HET SPOOK

Start PROFESSOR LAYTON EN DE MELODIE VAN HET SPOOK

(Nintendo DS-software) op met hetzelfde Nintendo 3DS-/

Nintendo 3DS XL-systeem dat je tijdens stap 1 hebt gebruikt.

Selecteer STRENG GEHEIM! in Extra's en vervolgens DE GEHEIME DEUR. Voer hier het wachtwoord in dat je tijdens stap 1 hebt genoteerd.

Op deze manier speel je extra's vrij voor dit spel en krijg je een wachtwoord dat je in PROFESSOR LAYTON EN HET MASKER DER WONDEREN kunt gebruiken. Noteer dit nieuwe wachtwoord.

3

In PROFESSOR LAYTON EN HET MASKER DER WONDEREN

Gebruik weer hetzelfde Nintendo 3DS-/Nintendo 3DS XL-systeem als in de eerste twee stappen en start PROFESSOR LAYTON EN HET MASKER DER WONDEREN op. Ga terug naar de geheime deur en selecteer DE MELODIE VAN HET SPOOK. Voer het wachtwoord in dat je in stap 2 hebt genoteerd om extra's voor dit spel vrij te spelen!

- ◆ De drie stappen hierboven moeten worden uitgevoerd met hetzelfde Nintendo 3DS-/Nintendo 3DS XL-systeem, anders werken de wachtwoorden niet.



Hoe je de geheime deur kunt openen

Kijk voor meer informatie over het achterhalen van de wachtwoorden voor deze sectie in de handleiding van het volgende spel in de Professor Layton-serie.

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

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