

1 Informações Importantes

2 História

3 Acerca do Jogo

4 Como Começar

5 Controlos

Investigar

6 Modo de Movimento

7 Modo de Investigação

8 Resolver Quebra-Cabeças

A Professor's Trunk

9 O Ecrã da Mala

10 Diário/Mistérios

11 Índice de Quebra-Cabeças

12 Guardar/Episódios

13 Func. Adicionais da Mala

14 Montar a Cavalos

15 Explorar as Ruínas

Bónus

16 Funcionalidades de Bónus

17 Descarregar Quebra-Cabeças

18 Top Secret (ultrassecreto)

Assistência Técnica

19 Informações de Contacto

Obrigado por ter escolhido PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK™ para a Nintendo 3DS™.

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

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

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

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

Informações sobre Saúde e Segurança

IMPORTANTE

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

Para aceder a esta aplicação, toque

no símbolo  no Menu HOME. Em seguida, toque em ABRIR e leia na íntegra o conteúdo de todas as secções. Quando terminar, prima  para regressar ao Menu HOME.

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

Para precauções relativas à comunicação sem fios ou à jogabilidade online, consulte as Informações sobre Saúde e Segurança no manual de instruções da consola.

Precauções relativas à Partilha de Informações

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

Classificação Etária

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

classificação etária da sua região:

PEGI (Europa):

www.pegi.info

USK (Alemanha):

www.usk.de

COB (Austrália):

www.classification.gov.au

OFLC (Nova Zelândia):

www.censorship.govt.nz

Advertências

Ao descarregar ou utilizar esta aplicação (incluindo todo e qualquer conteúdo digital ou documentação que descarregue para utilizar com a aplicação em causa) e depois de efetuados os pagamentos aplicáveis, o utilizador possuirá uma licença pessoal, não exclusiva e revogável para utilizar esta aplicação na Consola Nintendo 3DS. A utilização desta aplicação está sujeita ao Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS, que inclui o Código de Conduta dos Serviços de Rede da Nintendo 3DS.

A reprodução ou distribuição não autorizadas são proibidas. Nem a sua Consola Nintendo 3DS nem esta aplicação foram concebidas para utilização com dispositivos ou acessórios não autorizados. Tal utilização poderá ser ilegal e

invalida qualquer uma das garantias, representando uma violação dos seus deveres ao abrigo do Contrato de Utilização. Além disso, tal utilização poderá resultar em lesões a si próprio ou a terceiros, bem como causar danos e/ou problemas de funcionamento na sua Consola Nintendo 3DS e serviços relacionados com a mesma. A Nintendo® (assim como os seus titulares de licença e distribuidores) não se responsabiliza por quaisquer danos ou perdas procedentes da utilização de dispositivos ou acessórios não autorizados.

Esta aplicação, o respetivo manual de instruções e quaisquer outros textos que a acompanhem estão protegidos pelas leis de propriedade intelectual nacionais e internacionais. A titularidade deste documento não lhe confere qualquer licença ou direitos de propriedade sobre o mesmo ou outros textos.

A Nintendo respeita a propriedade intelectual de outros e pedimos aos fornecedores de conteúdos para a Nintendo 3DS que façam o mesmo. De acordo com o "Digital Millennium Copyright Act" dos Estados Unidos da América, a Diretiva sobre Comércio Eletrónico da União Europeia, e outras leis aplicáveis, a Nintendo adotou a

política de eliminar, em determinadas circunstâncias e a seu próprio critério, quaisquer aplicações da Nintendo 3DS que aparentemente infringir os direitos de propriedade intelectual de terceiros. Se acredita que os seus direitos de propriedade intelectual estão a ser violados, poderá obter mais informações sobre a nossa política e conhecer os seus direitos em: ippolicy.nintendo-europe.com

Os utilizadores residentes na Austrália e na Nova Zelândia devem consultar: 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-AKKP-EUR



História



Apresentamos-lhe o Professor Layton, um conceituado arqueólogo e entusiasta de quebra-cabeças, de adivinhas e de tudo o que é misterioso. Nem os casos mais desconcertantes conseguem travar a mente brilhante do Professor Layton.

Certo dia, o professor recebe uma carta inquietante de uma velha amiga da escola, Angela Ledore, e parte para a cidade de Monte d'Or, acompanhado pelo seu aprendiz Luke e pela sua assistente Emmy.

Segundo a carta, Monte d'Or está a ser assolada por uma “série de terríveis incidentes” relacionados com um artefacto arqueológico misterioso: a Mask of Chaos (máscara do caos).

Não é a primeira vez que o Professor Layton ouve falar da Mask of Chaos (máscara do caos). Tudo começou quando ainda andava na escola e tinha apenas 17 anos...

Guardar

Toque em SAVE (guardar) na Professor's Trunk (mala do professor) para guardar a sua progressão na história (pág. 12). Não se esqueça de guardar quando tiver terminado de jogar!





Em PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK, assumirá os papéis do Professor Layton e dos seus companheiros, Emmy e Luke. Viaje até vários destinos e resolva os quebra-cabeças que encontrar à medida que avança neste jogo de aventura com quebra-cabeças!

 Personagens Principais**Professor Layton**

Hershel Layton tornou-se o professor mais jovem da Universidade de Gressenheller aos 27 anos. Para além de ser altamente respeitado na comunidade científica, o professor está a passos de se tornar o arqueólogo mais famoso do país.

Luke

Um grande admirador das capacidades dedutivas do Professor Layton, o Luke autoproclamou-se aprendiz do professor. Embora ainda seja um inocente rapaz de 11 anos, tem uma mente perspicaz.

Emmy



Emmy Altava, uma jovem obstinada e energética, é a assistente do professor, embora o seu passado permaneça envolto em mistério. É uma fotógrafa entusiasta e possui aptidões consideráveis em artes marciais.

No decurso da sua investigação, o Professor Layton e os seus assistentes vão deparar-se com todo o tipo de quebra-cabeças. Alguns destes quebra-cabeças fornecem pistas para ajudar a resolver o principal mistério da história. Mantenha a cabeça fria e utilize o tempo que for necessário para resolver os quebra-cabeças e avançar na história!

Mestre de Quebra-Cabeças

Professor Emérito
Universidade de Chiba, Japão

Akira Tago

Nascido a 25 de fevereiro de 1926. O professor Tago é investigador na área da psicologia e já escreveu muitos best-sellers de quebra-cabeças nos seus tempos livres. É famoso



pela série de livros chamada Atama no Taisou (“Ginástica da Mente”, publicada apenas no Japão), que já vendeu mais de doze milhões de cópias.

A reputação do professor por ter criado desafios da mente e adivinhas que desafiam até os mais aptos em resolução de quebra-cabeças aumentou depois da sua contribuição para o PROFESSOR LAYTON AND THE SPECTRE'S CALL™. Experimente os seus requintados quebra-cabeças, sabiamente enquadrados na narrativa.

Os quebra-cabeças e adivinhas compilados neste jogo foram criados com base em quebra-cabeças fornecidos ou supervisionados pelo

Professor Tago e pelo Tago-Akira
Research Institute, Inc.





Ecrã de Título

Existem três opções neste ecrã. Na primeira vez que iniciar o jogo, será exibida apenas a opção NEW GAME (novo jogo).

NEW GAME

Começar o jogo desde o início. Ser-lhe-á solicitada a introdução do seu nome para criar um ficheiro de gravação. Com o stylus, utilize o teclado exibido no Ecrã Tátil para introduzir o seu nome e toque em OK! para confirmar.

◆ Não é possível editar o nome de um ficheiro depois de o ter confirmado.

CONTINUE

Carregar um ficheiro de gravação existente e continuar o jogo a partir do ponto na história onde guardou o jogo pela última vez.

BONUSES (pág. 16)

Explorar muitos conteúdos adicionais.

◆ Poderá tocar em  no Ecrã Tátil

para ajustar o volume do jogo.



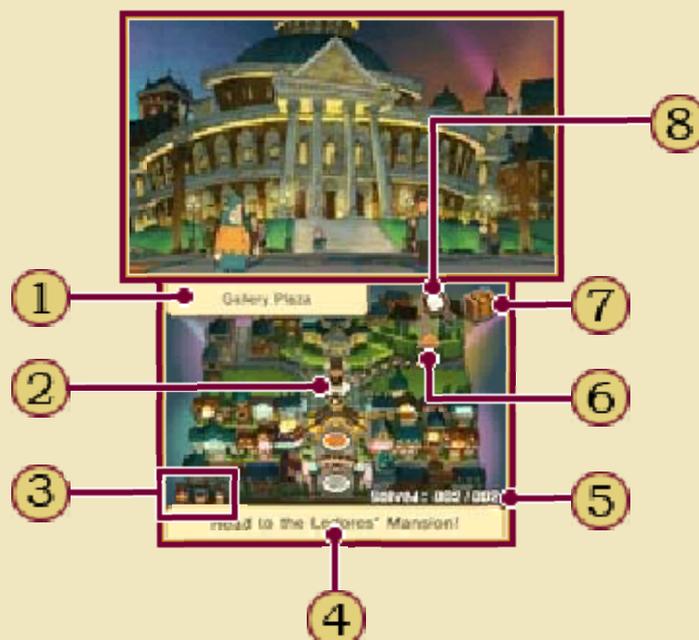
Embora a maior parte dos controlos do jogo sejam efetuados exclusivamente através do Ecrã Tátil, alguns ecrãs, como o Puzzle Index (índice de quebra-cabeças) (pág. 11) e os ecrãs de diálogos (pág.7), também podem ser controlados através do  e .

	Avançar diálogos ou janelas de mensagens. Selecionar quebra-cabeças no Puzzle Index.
	Saltar vídeos.
Ecrã Tátil	Utilizado juntamente com o stylus.
	Percorrer o Puzzle Index para cima e para baixo.

A investigação do Professor Layton irá fazê-lo percorrer toda a vibrante cidade de Monte d'Or, explorar os seus cantos mais obscuros, examinar objetos suspeitos e falar com os habitantes locais para reunir informações. Pelo caminho, o professor vai encontrar inúmeros quebra-cabeças!

Modo de Movimento

Neste modo, poderá mover-se de um local para o outro. Toque num símbolo laranja no mapa (🟡 ou 🏠) para se deslocar até esse local.



① Localização Atual

② Posição Atual

③ O seu Grupo

④ Objetivo Atual

⑤ Número de Quebra-Cabeças Resolvidos/Número de Quebra-Cabeças Encontrados

⑥ Símbolos Laranja

:Deslocar-se para este local.

:Deslocar-se para um mapa diferente.

⑦ Símbolo da Professor's Trunk (mala do professor) (pág. 9)

Verificar a progressão na história, guardar o jogo e outras opções.

⑧ Símbolo da Lupa

Mudar para o modo de investigação.

Toque no símbolo da lupa no Ecrã Tátil enquanto estiver em modo de movimento para mudar para o modo de investigação. Neste modo, poderá utilizar a lupa para examinar as imediações e procurar pistas que poderão ser úteis à investigação. Quando encontrar um ponto de interesse, a lupa ficará laranja (🔍). Toque nesse ponto para ver o que se passa!



① Ecrã Tátil

Deslize o stylus pelo Ecrã Tátil para movimentar a lupa no ecrã superior. Se encontrar um ponto onde a lupa mudar de cor, mantenha a lupa nesse ponto e toque no Ecrã Tátil para investigar.

② BACK TO MAP (regressar ao mapa)

Voltar ao modo de movimento.

③ Símbolo da Professor's Trunk (mala do professor)

④ Lupa

Aproximar

Se a lupa ficar azul () enquanto a estiver a movimentar, encontrou um ponto de aproximação! Toque nesse ponto para se aproximar de um local escondido que não estava visível antes. Quando terminar de o investigar, toque em ZOOM OUT (afastar) para regressar à vista geral.

Falar com Pessoas

Se a lupa ficar laranja sobre uma pessoa, poderá investigar esse ponto para falar com ela. Para fazer avançar a conversa, toque no Ecrã Tátil ou prima . Lembre-se de falar com as pessoas mais do que uma vez, visto que elas têm frequentemente mais coisas a dizer em fases mais avançadas da história.



Coisas Escondidas

Há coisas escondidas por todo o lado, tais como quebra-cabeças, moedas-pista e itens que podem ser apanhados (pág. 9). Rebusque todos os cantos para não deixar nada por encontrar!

Encontrar...



... uma
moeda-pista.



...um
quebra-
cabeças.



... um item
que pode ser
apanhado.

À Caça de Moedas-Pista!

Poderá querer juntar moedas-pista para ajudar a resolver quebra-cabeças (pág. 8). As moedas-pista estão escondidas por todo o lado. Utilize a lupa no modo de investigação para as encontrar. Quando a lupa ficar laranja, poderá ter encontrado uma moeda-pista! Mantenha os olhos bem abertos!

Encontrará quebra-cabeças espalhados por todo o lado ao longo da sua investigação. Procure em todos os cantos para encontrar todos os quebra-cabeças! Por vezes, poderá ter de resolver um determinado quebra-cabeças para progredir na história.

 Encontre um quebra-cabeças!

Fale com pessoas e investigue os cenários para encontrar quebra-cabeças. Quando descobrir um, aparecerá o ecrã de introdução que mostra o valor do quebra-cabeças em picarats. Toque no Ecrã Tátil ou prima **A** para continuar para o quebra-cabeças.



① Valor em Picarats

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

② O seu Total de Picarats

O número de picarats que acumulou até ao momento.

Sobre os Picarats

Os picarats são unidades que indicam a dificuldade de um quebra-cabeças. Quando resolver um quebra-cabeças, receberá o número de picarats que foi exibido no ecrã introdutório. Acumule o máximo de picarats que conseguir para aumentar o seu total e desbloquear conteúdos adicionais na secção Top Secret (ultrassecreto) dos Bonuses (Bónus) (pág. 18).

 Leia a explicação do quebra-cabeças.

O Ecrã Tátil mostra a explicação do quebra-cabeças. Leia-a atentamente e toque uma vez no ecrã para começar a resolver o quebra-cabeças.

 Introduza a sua resposta.

Existem vários tipos de quebra-cabeças, que se resolvem de maneiras diferentes. Para resolver a maior parte dos quebra-cabeças é necessário utilizar o stylus mas para outros receberá instruções específicas. Alguns tipos de quebra-cabeças terminarão automaticamente quando tiver descoberto a resposta certa, outros são terminados manualmente tocando num determinado símbolo.



① Instruções Breves para o Quebra-Cabeças

Toque em ▲ para ver a explicação do quebra-cabeças no ecrã superior ou em ▼ para a ver no Ecrã Tátil.

② Símbolos

São exibidos os seguintes símbolos no Ecrã Tátil durante um quebra-cabeças, dependendo do seu tipo:



Toque neste símbolo para utilizar moedas-pista e ver pistas. Existem quatro pistas para cada quebra-cabeças. As primeiras três custam uma moeda-pista cada mas a superpista custa duas. O número de moedas-pista no jogo é limitado, por isso não as desperdice!



Sair deste quebra-cabeças e deixá-lo para mais tarde.



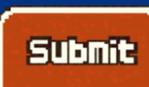
Utilize a função Memo para tirar notas (pág. 12).



Toque neste símbolo para reiniciar o quebra-cabeças (em determinados tipos de quebra-cabeças).



Toque neste símbolo para anular a sua última ação (em determinados tipos de quebra-cabeças).



Toque neste símbolo para confirmar a sua resposta (em determinados tipos de quebra-cabeças).

 O quebra-cabeças está resolvido?

Correto!

Quando descobrir a solução certa para um quebra-cabeças, receberá o número de picarats



equivalente ao

número exibido no início do quebra-cabeças. Por vezes, receberá também um item ou uma pista para ajudar à investigação! Os quebra-cabeças que resolver serão enviados para o índice de quebra-cabeças e poderão ser resolvidos novamente a qualquer altura (pág. 11).

Incorreto...

Quando der a resposta errada para um quebra-cabeças, poderá tentar resolvê-lo novamente logo de seguida. Também poderá ver pistas utilizando moedas-pista ou simplesmente sair do quebra-cabeças e deixá-lo para mais tarde. Se responder erradamente a um quebra-cabeças, receberá menos picarats quando finalmente o resolver.

Puzzle Palace (palácio dos quebra-cabeças)

Existem quebra-cabeças escondidos por todo o jogo, por isso é fácil perder alguns pelo caminho. À medida que a história avança e se desloca para novos locais, poderá perder o acesso a alguns quebra-cabeças. Mas não se preocupe! Poderá visitar o Puzzle Palace a qualquer altura, o lugar onde os quebra-cabeças perdidos se reúnem. Lembre-se de passar pelo Puzzle Palace de vez em quando para ver se ficaram quebra-cabeças por resolver!



- ◆ Nem todos os quebra-cabeças vão para o Puzzle Palace. Alguns quebra-cabeças escondidos ficam no seu lugar, à espera de serem encontrados.

Um cavaleiro viaja sempre com a sua mala e o Professor Layton não é exceção. A Professor's Trunk (mala do professor) contém muitos itens e recursos preciosos que ajudarão na investigação.

Para abrir a mala, toque no símbolo da mala no Ecrã Tátil.

O Ecrã da Mala

A mala contém várias opções e funcionalidades. As que tiverem novos conteúdos ou novas informações estarão marcadas com "NEW!" (novo) ou com .





① Informações do Jogo

Consulte o número de quebra-cabeças que encontrou (e quantos resolveu), a sua localização atual, o número de moedas-pista e de picarats que acumulou e o tempo total que passou a jogar.

② Regressar (pág. 10)

③ COLLECTION (coleção)

Consulte o conjunto de itens que apanhou ao longo do jogo.

④ Função Memo (pág. 12)

⑤ CLOSE (fechar)

Fechar a mala e regressar ao jogo.

6 Opções da Mala
(págs. 10-13)

As opções marcadas com um ponto de interrogação ainda estão bloqueadas. Ficarão disponíveis à medida que progredir no jogo.

7 Controlo de Volume (pág. 4)



Journal (diário)

O diário contém um registo de eventos passados e de informações que reuniu até ao momento. Selecione uma entrada do diário no Ecrã Tátil para a visualizar no ecrã superior.



Mysteries (mistérios)

Os acontecimentos estranhos e as coisas misteriosas que ouvir ao longo da história serão registados aqui. Selecione um mistério no Ecrã Tátil para ver uma pequena descrição no ecrã superior.

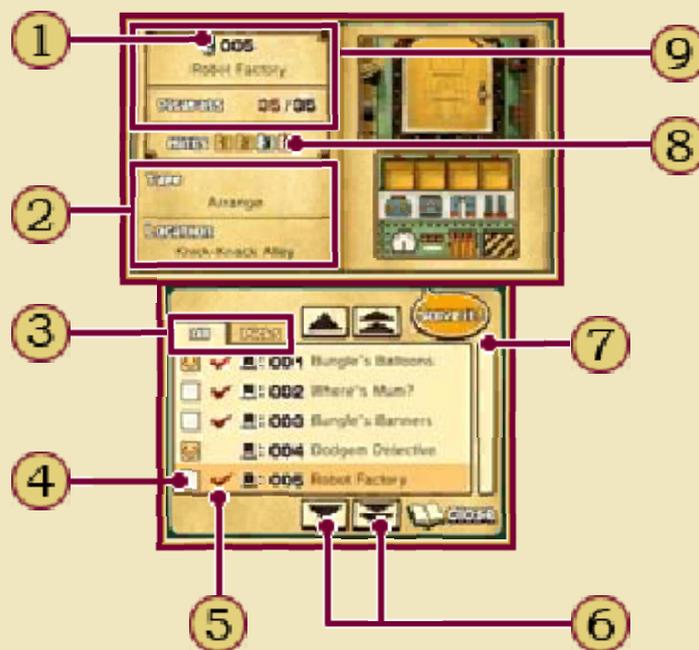


Regressar

Se tocar em  no canto superior esquerdo do Ecrã Tátil, terá a opção de regressar ao Ecrã de Título. Se desejar fazê-lo, toque em OK!. Lembre-se que os seus dados não serão guardados, por isso guarde o jogo antes (pág. 12).

Índice de Quebra-Cabeças

Todos os quebra-cabeças que encontrar são guardados aqui. Poderá jogar novamente quaisquer quebra-cabeças que já tenha resolvido quantas vezes quiser e ver as respetivas pistas sem gastar moedas-pista.



1 Símbolo do Professor Layton

- : Resolvido na primeira tentativa sem pistas
- : Resolvido na primeira tentativa com pistas
- : Resolvido mas não na primeira tentativa
- : Ainda não resolvido

② Tipo de Quebra-Cabeças e Localização

③ Separadores

O separador ALL (todos) mostra todos os quebra-cabeças que encontrou até ao momento. O separador PICKS (escolhas) exhibe apenas os quebra-cabeças favoritos que tiver escolhido.

④ Quebra-Cabeças Favoritos

Toque na caixa vazia ao lado dos seus quebra-cabeças preferidos para os adicionar aos favoritos.

⑤ Quebra-Cabeças Resolvidos

Os quebra-cabeças que já resolveu estão marcados com um visto e podem ser jogados novamente. Para tentar solucionar novamente um quebra-cabeças não resolvido, procure-o na localização indicada no ecrã superior.

⑥ Botões de Deslizamento

Os símbolos de seta permitem-lhe percorrer a lista de quebra-cabeças disponíveis. Os símbolos de seta dupla permitem-lhe deslizar mais rapidamente.

7 Barra de Deslizamento

Deslize a barra para cima e para baixo para percorrer a lista de quebra-cabeças. Também poderá utilizar  para o fazer.

8 Pistas Consultadas

As pistas que já foram consultadas tornam-se acinzentadas.

9 Número do Quebra-Cabeças, Título e Valor em Picarats





Guardar

Toque em SAVE (guardar) para guardar a sua progressão. Toque num dos três ficheiros para guardar aí o seu jogo. Os dados que já existirem nesse ficheiro serão apagados, por isso tenha cuidado.

- Não desligue a consola, não a reinicie nem remova o Cartão SD enquanto estiver a guardar. Tenha atenção para não reiniciar a consola nem deixar sujidade entrar nos terminais, o que poderá resultar numa perda de dados irreversível.
- Não utilize acessórios externos nem programas para modificar os seus dados de gravação. Estas ações poderão resultar na impossibilidade de progredir ou na perda de dados de gravação. Todas as modificações são permanentes, por isso tenha cuidado.

Episodes (episódios)

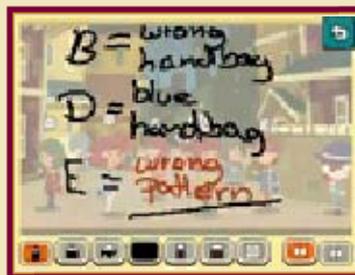
Veja os episódios para ter acesso a cenas adicionais vistas da perspectiva de várias personagens.



Selecione um episódio da lista e toque em WATCH EPISODE! (ver episódio). Haverá mais episódios para ver à medida que progredir no jogo.

A Função Memo

Selecione MEMO enquanto estiver a resolver um quebra-cabeças para tirar notas



no Ecrã Tátil. Esta função é particularmente útil porque o ecrã das notas é translúcido, o que lhe permite ver o ecrã do quebra-cabeças através dele.

Também poderá selecionar MEMO na Professor's Trunk (mala do professor) para escrever uma nota a outros utilizadores que partilhem este jogo na mesma Consola Nintendo 3DS. Lembre-se de guardar a nota quando essa opção lhe for apresentada e de guardar o jogo. A sua mensagem ficará visível para outros jogadores que

utilizem um ficheiro de gravação diferente, quando abrirem a função Memo!

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

Funcionalidades Adicionais da Mala

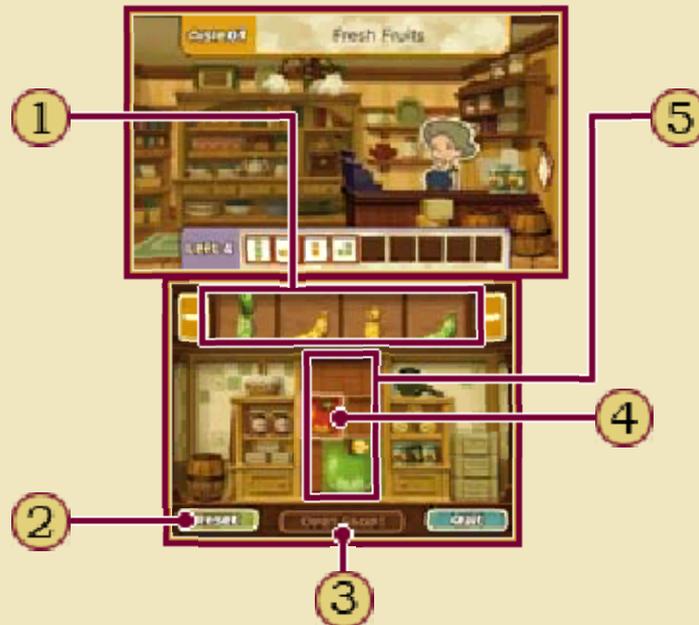
As três opções na Professor's Trunk (mala do professor) que estão inicialmente assinaladas com um ponto de interrogação são minijogos que ficarão disponíveis à medida que progredir na história. Além disso, irá acrescentar mais níveis e conteúdos a estes minijogos à medida que avançar. Toque em  para ler as instruções de cada minijogo.

A Loja

Disponha os artigos nas prateleiras da sua loja de forma a vender tudo! Em primeiro lugar, selecione uma



secção no Menu da Loja e toque em START! (iniciar). O seu papel como vendedor é dispor os artigos nas prateleiras de acordo com determinadas regras de modo a que a atenção do cliente seja atraída para um item de cada vez. Depois de dispor os artigos, toque em OPEN SHOP! (abrir loja) para ver como vendem. Se o cliente comprar tudo, o nível foi superado!



① Itens a Colocar

Utilize os símbolos em cada extremidade para percorrer os itens.

② RESET (reiniciar)

Remover todos os itens das prateleiras e começar novamente.

③ OPEN SHOP! (abrir loja)

Depois de ter disposto todos os itens, toque aqui para abrir a loja.

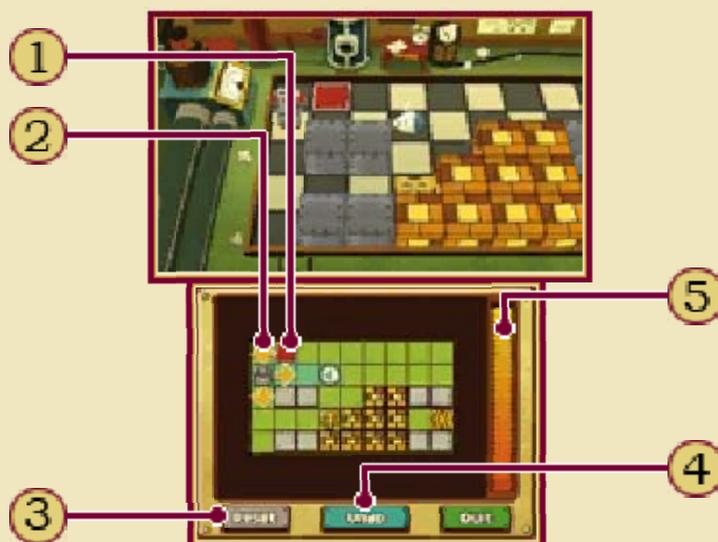
④ Primeiro Item

O primeiro item está sempre no mesmo lugar e não pode ser movido. Utilize-o como ponto de partida e coloque todos os outros itens à sua volta.

⑤ Prateleiras

O Robô de Brinquedo

Conduza o seu robô ao longo de um percurso cheio de perigos até ao destino! Selecione um nível no mapa e toque em START! (iniciar) para confirmar. O robô irá mover-se três quadrados de cada vez na direção que escolher. A sua tarefa é direcioná-lo pelo percurso de modo a que ele pare exatamente no quadrado vermelho de destino, sem chocar contra nenhum inimigo nem ficar sem energia.



① Destino

② Setas

Toque numa seta para fazer o robô mover-se nessa direção.

③ RESET (reiniciar)

Recomeçar o nível desde o início.

④ UNDO (anular)

Cancelar a última jogada.

⑤ Barra de Energia

Diminui de cada vez que o seu robô se mover. Se a barra chegar ao fim, perdeu o nível.

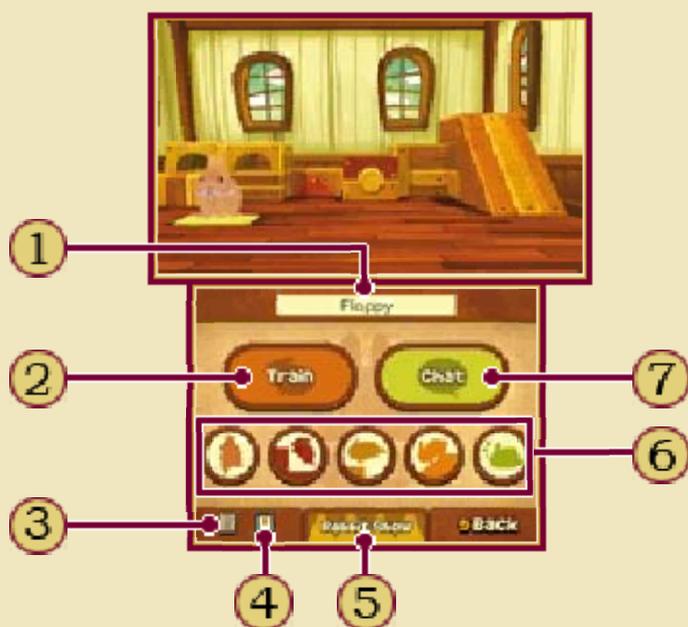
Legenda

 <p>Chave dourada</p>	<p>Apanhe-a e o robô atravessará qualquer obstáculo e não parará até bater numa parede ou num bloco de metal.</p>
 <p>Bloco</p>	<p>O robô parará quando bater num bloco – a menos que tenha uma chave dourada. Nesse caso, o robô irá atravessá-lo!</p>
 <p>Bloco de metal</p>	<p>O robô parará sempre que bater num bloco de metal, mesmo que tenha uma chave dourada.</p>
 <p>Inimigo</p>	<p>Os inimigos movem-se ao mesmo tempo que o robô. Se o robô esbarrar contra um, perderá o nível, por isso evite-os a todo o custo!</p>
 <p>Correia transportadora</p>	<p>Se o seu robô parar numa correia, será automaticamente transportado na direção da seta na correia.</p>

O Espetáculo do Coelho

Treine o seu coelho para que ele se torne num verdadeiro artista de circo!

O seu amigo coelho será expulso do Circo Estelar se não conseguir executar algumas habilidades. Ele precisa de si para o ajudar a inventar truques divertidos e ternurentos para executar no espetáculo do coelho e assim conseguir provar ao apresentador que é digno de ser um membro do circo.



① Nome do Coelho

② TRAIN (treinar)

Treine o coelho com o stylus.

③ Instruções do Espetáculo do Coelho

④ Diário do Coelho

Veja quais são as ações que o seu coelho aprendeu até ao momento.

⑤ RABBIT SHOW (espetáculo do coelho)

Ensaie um número para o espetáculo do coelho: selecione ações e execute-as para o apresentador o avaliar.

⑥ Símbolos do Coelho

Toque nestes símbolos para ver o coelho saltar e brincar na sua casota.

⑦ CHAT (conversar)

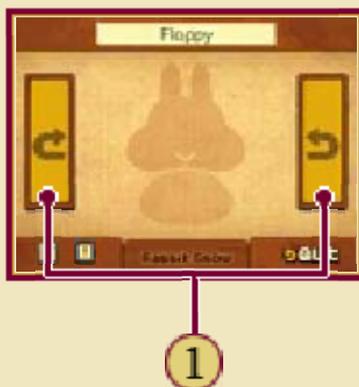
Falar com o coelho.

Conversar

Graças à sua invulgar capacidade de falar com os animais, o Luke consegue falar com o coelho e compreender tudo o que ele diz. Por vezes, durante estas conversas, o coelho lembrar-se-á de uma ideia para uma nova ação que o Luke irá registar no Diário do Coelho. Mas lembre-se de que nem todas as ações podem ser aprendidas através da conversa, algumas têm de ser aprendidas com treino.

Treinar

Toque na opção Train (treinar) para se aproximar do coelho. Ao executar alguns movimentos com o stylus, poderá ensinar alguns truques novos ao seu coelho! Estas ações também serão registadas no Diário do Coelhoinho.

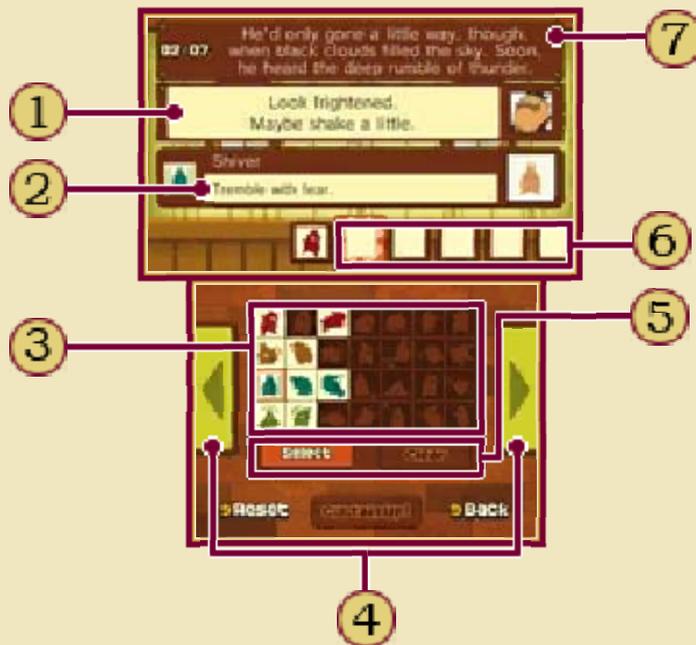


1 Rodar o Coelho

Espetáculo do Coelho

Apresente um espetáculo com o coelho ao apresentador do circo e deixe-o avaliar o desempenho do coelho.

Em primeiro lugar, escolha um guião e toque em REHEARSE! (ensaiar) para ver o ecrã apresentado abaixo. Neste ecrã, poderá selecionar uma ação apropriada para cada ponto-chave do guião. Assim que tiver todos os truques no guião, toque em CURTAIN UP! (levantar a cortina) para iniciar o espetáculo.



① Dicas do Apresentador

Atenção às dicas do apresentador!
Se não atender aos seus pedidos,
não receberá uma boa nota!

② Descrição das Ações

Nome e descrição da ação
atualmente selecionada no Ecrã Tátil.

③ Ações Disponíveis

④ Setas

Toque nas setas dos lados para
navegar pela cronologia.

⑤ SELECT / CLEAR (selecionar/ apagar)

Toque numa ação na tabela de ações disponíveis e toque em SELECT para a incluir na cronologia. Para remover uma ação da cronologia, selecione-a e toque em CLEAR.

⑥ Cronologia

As ações que o coelho executará em cada ponto-chave do guião. Não será possível iniciar o espetáculo antes de estes espaços estarem todos preenchidos.

⑦ Guião

Aqui é exibida a linha atual do guião.



Montar a Cavalo

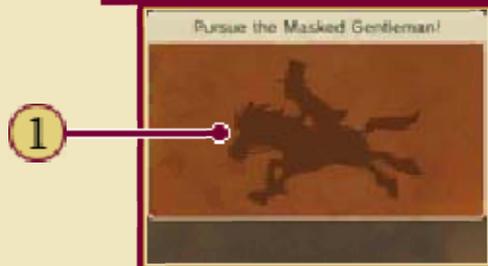
No início desta aventura, Layton e os seus companheiros encontrar-se-ão a galopar a cavalo pelas ruas de Monte d'Or. Mais tarde, depois de falarem com uma determinada personagem, poderão montar a cavalo outra vez e percorrer novas pistas de obstáculos.

Ecrã de Equitação

O objetivo é direcionar o seu cavalo galopante pelo percurso até ao destino, deslizando o stylus no Ecrã Tátil. Terá de o dirigir com cuidado. Se for contra um barril a sua velocidade irá diminuir mas se apanhar uma cenoura energética o cavalo irá acelerar e atravessar os barris!



Barril
(Obstáculo)



① Ecrã Tátil

Deslize o stylus pelo Ecrã Tátil com movimentos curtos e rápidos para movimentar o cavalo para a esquerda e para a direita.

② Cenoura Energética

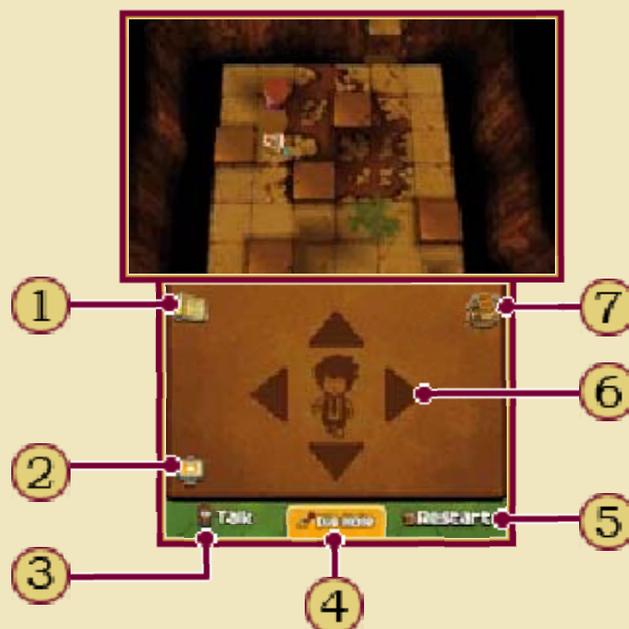
15 Explorar as Ruínas

Explorar as Ruínas

Durante a história, um Hershel Layton mais novo e o seu amigo Randall embarcam numa viagem para explorar umas antigas ruínas, resolvendo quebra-cabeças e ultrapassando obstáculos pelo caminho. Os controlos do jogo são diferentes nesta secção e estão explicados abaixo.

Ecrã de Exploração das Ruínas

Nas ruínas, controlarás o jovem Layton e ajudá-lo-á a resolver quebra-cabeças e a encontrar o caminho para os níveis mais profundos.



① Símbolo do Mapa

O mapa apresenta o plano atual das ruínas e a sua posição exata.

② Modo de Guia

Toque neste símbolo para ativar o Modo de Guia e receber mais ajuda para atravessar determinadas salas. A ativação deste modo irá custar-lhe uma moeda-pista por cada sala.

③ TALK (falar)

Peça conselhos ou instruções sobre como navegar nas ruínas ao Randall.

④ Símbolo de Ação

Este símbolo apresenta diferentes ações de acordo com a situação. Toque neste símbolo ou prima Ⓐ para executar a ação que estiver a ser apresentada.

⑤ RESTART / RUN! (recomeçar/correr)

Estas opções aparecem apenas em alguns locais. Toque em RESTART para fazer tudo numa câmara regressar à sua posição original. Toque em RUN! para sair de uma sala e voltar à anterior.

6 Setas de Movimento

Toque nestas setas para se deslocar em qualquer direção. Também poderá utilizar + ou o ○ para se movimentar.

7 Símbolo da Mochila

A mochila funciona da mesma forma que a Professor's Trunk (mala do professor) (pág.9).

A secção de Bónus deste jogo dá-lhe acesso a vários conteúdos de bónus, incluindo novos quebra-cabeças que podem ser descarregados através da Internet. Graças a isto, poderá continuar a usufruir do jogo após ter completado a história principal!

Funcionalidades de Bónus

Para aceder à secção de Bónus, toque em **BONUSES** (bónus) no Ecrã de Título e selecione um



ficheiro de gravação para carregar. A quantidade de conteúdos disponíveis na secção de Bónus varia de acordo com cada ficheiro e aumenta à medida que avançar no jogo.

A secção de Bónus contém as seguintes opções:

DAILY PUZZLE
(quebra-cabeças diário) (pág. 17)

Quebra-cabeças descarregáveis diariamente. Descarregue um novo quebra-cabeças diário da Internet todos os dias (sujeito à disponibilidade).

PUZZLE INDEX
(índice de quebra-cabeças)

Jogue novamente qualquer quebra-cabeças que já tenha resolvido ou procure as localizações de quebra-cabeças não resolvidos que já tenha encontrado (pág. 11).

LAYTON'S CHALLENGES
(desafios do Layton)

Aceda aos desafios secretos do professor ao preencher determinados requisitos no jogo principal.

**TOP SECRET
(ultrassecreto)
(pág. 18)**

Uma grande variedade de bónus ultrassecretos aguarda por si nesta área, acessível apenas às mentes mais brilhantes com o maior número de picarats!

**NOTIFICATIONS
ON / OFF (ligar/
desligar
notificações)**

Se desejar, poderá receber notificações através do SpotPass™ sobre quebra-cabeças diários disponíveis para download. Toque neste símbolo para ativar ou desativar as notificações.

O jogo é automaticamente guardado assim que a secção de Bónus for atualizada.

- ◆ Lembre-se de regressar ao Ecrã de Título antes de desligar a sua Consola Nintendo 3DS/ Nintendo 3DS XL. Esta ação irá assegurar que a sua progressão fica gravada.



Descarregar Quebra-Cabeças Diários através da Internet

Esta aplicação é compatível com a Nintendo Network™.

Acerca da Nintendo Network



A Nintendo Network é um serviço online que permite jogar com utilizadores de todo o mundo, descarregar novas aplicações e conteúdos adicionais, partilhar vídeos e trocar mensagens, entre outras coisas!

Poderá ligar-se à Internet e descarregar um novo quebra-cabeças todos os dias durante um ano após o lançamento de PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK (sujeito à disponibilidade). Resolva-os da mesma forma que resolve um quebra-cabeças normal no Puzzle Index (índice de quebra-cabeças) (pág. 11).



- ◆ Para descarregar quebra-cabeças diários, precisará de um Cartão SD. Não remova o Cartão SD durante o download.

Descarregar Novos Quebra-Cabeças

Ligue-se à Internet. Poderá configurar a sua ligação nas Definições da Consola. Para mais informações, consulte o manual de instruções da sua Consola Nintendo 3DS.

Selecione DAILY PUZZLES (quebra-cabeças diários) na secção de Bónus e toque em DOWNLOAD (descarregar).

Toque em OK! para confirmar.

Não desligue a consola nem prima quaisquer botões na sua Consola Nintendo 3DS/Nintendo 3DS XL enquanto o download estiver em execução. Se o download for interrompido, será exibida uma mensagem de erro a explicar a razão. Poderá ter de verificar a sua ligação à Internet e as definições nas Definições da Consola.

Download terminado.

Assim que o download estiver terminado, toque em OK! e o jogo será gravado. Poderá agora experimentar um quebra-cabeças novo!

◆ Na primeira vez que se ligar à Internet e descarregar quebra-cabeças, todos os quebra-cabeças atualmente disponíveis serão descarregados.

Pode restringir a utilização da Internet através do Controlo Parental.

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

SpotPass

Esta aplicação permite o download automático de notificações através de uma ligação à Internet.

O SpotPass está ativo apenas quando a consola está em Modo de Descanso e no alcance de um ponto de acesso à Internet compatível.

Antes de utilizar o SpotPass, deverá:

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

Para mais informações, consulte o manual de instruções.



Ativar o SpotPass

1. Toque no símbolo PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK no Menu HOME e depois em ABRIR.
2. Toque em BONUSES (bónus) no ecrã de título (disponível após ter gravado o jogo pela primeira vez).
3. Toque no símbolo NOTIFICATIONS (notificações) no fundo do Ecrã Tátil para ativar as notificações do SpotPass (pág. 16).



Desativar o SpotPass

Pode desativar o SpotPass a

qualquer altura a partir do Menu HOME sempre que tiver recebido uma notificação da aplicação.

1. Toque em  para abrir as Notificações.
2. Selecione qualquer notificação desta aplicação.
3. Toque em **DESATIVAR NOTIFICAÇÕES PARA ESTA APLICAÇÃO.**



Top Secret (ultrassecreto)

A secção Top Secret inclui alguns conteúdos adicionais que ficarão disponíveis depois de ter terminado o jogo principal. Quanto mais picarats reunir, mais conteúdos irá desbloquear!

A opção Hidden Door (porta escondida) funciona de um modo único: para desbloquear conteúdos de bónus aqui, precisará de introduzir uma palavra-passe de outro jogo da série. A Hidden Door contém duas opções: THE SPECTRE'S CALL (o chamamento do espectro) e THE HIDDEN DOOR (a porta escondida).

 Como desbloquear o Spectre's Call

1

No PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK

Na secção Bonuses (bónus), seleccione TOP SECRET e depois THE HIDDEN DOOR. No ecrã superior, será exibida uma palavra-passe para o Hidden Door of Misthallery. Anote a palavra-passe e saia do jogo.

2

No PROFESSOR LAYTON AND THE SPECTRE'S CALL

Com a mesma Consola Nintendo 3DS/Nintendo 3DS XL que utilizou no primeiro passo, inicie o PROFESSOR LAYTON AND THE SPECTRE'S CALL™ (aplicação Nintendo DS™). Na secção de bónus, selecione TOP SECRET e THE HIDDEN DOOR. Aqui poderá introduzir a palavra-passe que anotou no primeiro passo.

Serão desbloqueados conteúdos adicionais para este jogo e ser-lhe-á dada uma palavra-passe para utilizar no PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK. Anote esta nova palavra-passe.

3

De volta ao PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK

Mais uma vez, utilizando a mesma Consola Nintendo 3DS/ Nintendo 3DS XL dos passos anteriores, inicie o PROFESSOR LAYTON AND THE MIRACLE MASK, regresse à secção Hidden Door e selecione THE SPECTRE'S CALL. Agora poderá introduzir a palavra-passe obtida no segundo passo para desbloquear estes conteúdos!

- ◆ Os três passos descritos acima deverão ser executados com a mesma Consola Nintendo 3DS/ Nintendo 3DS XL. Caso contrário, as palavras-passe não irão funcionar.



Como Desbloquear a Hidden Door

Para instruções pormenorizadas sobre como obter a palavra-passe para esta secção, consulte o folheto de instruções do próximo jogo na série do Professor Layton.

Para informações sobre produtos, visite a página web da Nintendo em: www.nintendo.com

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