

1 Belangrijke informatie

Over het spel

2 Om te beginnen

3 Opslaan en stoppen

Besturing

4 Spelbesturing

5 Onderzoek doen

6 Loopstand

7 Onderzoeksstand

Spelfuncties

8 Puzzels oplossen

9 Kofferscherm

10 Laytons logboek

11 Mysteriën

12 Puzzelregister

13 Opslaan

14 Episodes

15 Wereldcourant

Extra functies

16 Modeadviseur

17 Notenroller

18 Bloementuin

19 Speurtocht

20 Luchtschip op jacht

21 Extra's

22 Streng geheim!

23 SpotPass

Instellen

24 Onlinefuncties

Ondersteuning

25 Contactgegevens

1

Belangrijke informatie

Bedankt dat je hebt gekozen voor Professor Layton en de Erfenis van de Azran™ 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 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 anderen 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

Classification Operations Branch
(Australië):

www.classification.gov.au

OFLC (Nieuw-Zeeland):

www.censorship.govt.nz

Belangrijke informatie

Deze software (inclusief alle bijbehorende digitale content of documentatie die je downloadt of gebruikt) wordt door Nintendo® uitsluitend gelicenseerd voor persoonlijk en niet-commercieel gebruik op je Nintendo 3DS-systeem. Jouw gebruik van netwerkdiensten voor 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 ongeoorloofd gebruik is niet toegestaan.

Deze software is beveiligd tegen kopiëren om de reproductie en het kopiëren van content te verhinderen.

Je Nintendo 3DS-systeem en de software zijn niet ontworpen voor gebruik met bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software, of gebruik in

combinatie met ongeoorloofde apparatuur.

Nadat het Nintendo 3DS-systeem of de software is bijgewerkt, kunnen bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem, of het gebruik van ongeoorloofde apparatuur met je Nintendo 3DS-systeem, tot gevolg hebben dat je Nintendo 3DS-systeem permanent ophoudt te functioneren. Content die terug te voeren is op ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem, kan worden verwijderd.

Deze software, de handleiding en andere teksten bij deze software worden beschermd door nationale en internationale wetgeving voor intellectuele eigendommen.



© 2013 LEVEL-5 Inc.

© 2013 Nintendo Co., Ltd.

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

THIS SOFTWARE USES A FONT THAT IS EITHER MADE BY OR

CREATED BASED ON A FONT MADE
BY FONTWORKS INC. WHICH HAS


BEEN MODIFIED TO ACCOMMODATE
THE SOFTWARE DESIGN

CTR-P-AL6P-EUR-00

Het titelscherm wordt getoond wanneer je het spel start. Als je voor het eerst speelt, zal alleen de optie Nieuw spel te zien zijn.



Nieuw spel	<p>Speel het spel vanaf het begin. Voer een naam in voor het opslagbestand en begin het avontuur.</p> <p>◆ Je kunt de naam van het opslagbestand later niet meer veranderen.</p>
Verder spelen	<p>Hervat het spel vanaf het laatste opslagpunt.</p>
Extra's (pag. 21)	<p>Dit zal verschijnen nadat je een opslagbestand hebt gemaakt. Selecteer dit om te genieten van verschillende extra functies.</p>

◆ Pas het spelvolume aan door  aan te raken op het onderste scherm.

Zorg dat je je huidige voortgang opslaat voordat je met het spel stopt. Als het spel klaar is met opslaan, kun je het Nintendo 3DS-systeem uitzetten.

Gegevens opslaan

Sla je huidige voortgang op door op het Opslaan-pictogram in Laytons koffer (pag. 9) te tikken.

- ◆ Je kunt tot drie opslagbestanden creëren.
- ◆ SpotPass™-gegevens (pag. 23) zullen opgeslagen worden op de SD-kaart. Wees alsjeblieft voorzichtig wanneer je een SD-kaart invoert of verwijdert.

- Zet het systeem niet uit, start het niet opnieuw op en verwijder de Game Card/SD-kaart 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.

De meeste spelfuncties kun je gebruiken door met de stylus op het touchscreen te tikken of erover te slepen. Als je verder komt in het spel, gebruik je soms ook \oplus en \textcircled{A} . Er zijn tevens puzzels waarbij het bewegen van het Nintendo 3DS-systeem kan helpen om ze op te lossen.

- ◆ Tijdens het gebruik van deze software beweeg je het Nintendo 3DS-systeem. Zorg dat je genoeg ruimte om je heen hebt en houd het systeem met beide handen stevig vast. Doe je dit niet, dan kan dat letsel en/of schade aan voorwerpen in je directe omgeving tot gevolg hebben.
- ◆ Wanneer deze software in gebruik is, gaat het Nintendo 3DS-systeem tijdens het opslaan of downloaden niet in de slaapstand, zelfs niet wanneer het systeem is gesloten.



1 Bovenste scherm

2 

Gebruik in het verzamelingscherm (pag. 9) de draaiknop om voorwerpen die je hebt gevonden tijdens je onderzoek rond te draaien.

3 

Scroll naar boven en naar beneden in het puzzelregisterscherm (pag. 12).

4 Onderste scherm (touchscreen)

Bestuur verschillende functies met de stylus.

5 

Verander de hoek van de camera in Notenroller (pag. 17).

6 

Ga door de dialoog, berichten en weergegeven schermen heen. In het puzzelregister wordt deze knop gebruikt om je keuze te bevestigen.

7

START

Kies of je filmpjes wilt overslaan.

5

Onderzoek doen

Ga tijdens het spel op onderzoek uit. De basis van professor Laytons onderzoek is het verzamelen van informatie door naar verschillende locaties te reizen, naar aanwijzingen te zoeken en onderweg met mensen te praten. Je zult een grote variatie aan puzzels tegenkomen tijdens je avontuur.

Gebruik deze stand om je van de ene plek naar de andere te begeven. Raak een oranje pictogram aan om van locatie te veranderen.



1 Naam van je huidige locatie

2 Huidige locatie

3 Je groep

4 Je huidige doel

De informatie die wordt weergegeven is afhankelijk van je voortgang in het verhaal of onderzoek.

5 Luchtschippictogram

Deze zal verschijnen als je wat verder bent in het verhaal. Raak het aan om naar een andere plek te reizen.

6 Onderzoekspictogram

Raak deze aan om het onderzoeksscherf (pag. 7) te openen.

7 Kofferpictogram (pag. 9)

Bekijk informatie over het verhaal, sla je voortgang op en krijg toegang tot verschillende andere functies.

8 Oranje pictogram



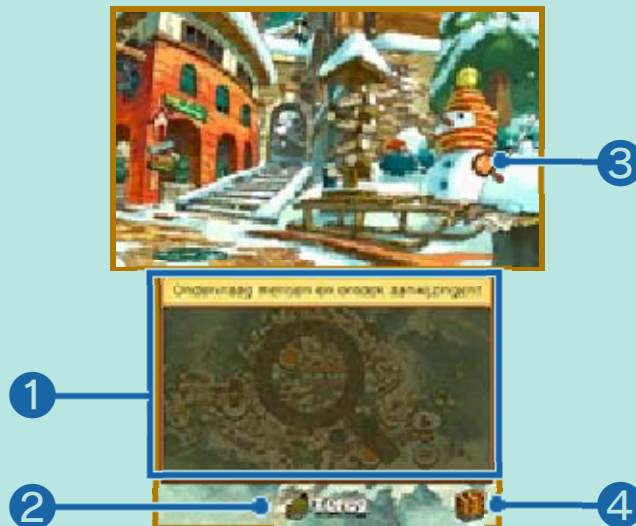
Ga naar die plek



Ga naar een andere kaart

9 Opgeloste puzzels/gevonden puzzels

Raak het onderzoekspictogram aan in het loopstandscherf om naar het onderzoeksscherf te gaan. Sleep met de stylus over het onderzoekspaneel om met het vergrootglas het gebied te onderzoeken. Het pictogram zal op verschillende manieren veranderen als je bij een interessant gebied komt dus houd je ogen open!



1 Onderzoekspaneel

Sleep met de stylus over dit paneel om het vergrootglas op het bovenste scherm te laten bewegen. Tik op het touchscreen om de plek direct onder het vergrootglas te onderzoeken.

2 Terug

Raak dit aan om terug te keren naar het loopstandscherf.

3 Vergrootglaspictogram

4 Kofferpictogram (pag. 9)

Zoomen

Terwijl je met het vergrootglas rondkijkt, zullen er momenten zijn dat deze blauw (🔍) wordt. Als dit gebeurt, tik dan op het touchscreen om op die plek in te zoomen en je zult verborgen gebieden kunnen onderzoeken die je eerst niet kon zien.

Tik op UITZOOMEN om terug te keren naar het vorige scherm. Raak 🍌 aan om naar het loopstandscherf te gaan.

Praten

Als het vergrootglas oranje (🔍) wordt als je deze op een persoon richt, tik dan op het



onderste scherm om een gesprek te beginnen. Raak het onderste scherm aan of druk op Ⓐ om door de dialoog te gaan. Zelfs als je al eens met iemand gesproken hebt, kan hij of zij de volgende keer iets anders te zeggen hebben.

Verborgen objecten

Verschillende objecten, zoals hintmuntjes en puzzels, zitten verborgen in het bovenste scherm. Zorg dat je het helemaal uitpluist! Het vergrootglas pictogram zal op verschillende wijzen veranderen als

je het over bepaalde punten beweegt. Deze punten nader onderzoeken kan verborgen voorwerpen aan het licht brengen.



Op jacht naar hintmuntjes!

Je zult hintmuntjes nodig hebben om hints te bekijken terwijl je puzzels oplost (pag. 8). Hintmuntjes zijn op verschillende plaatsen verborgen, dus je zult goed moeten zoeken om ze te vinden. Let op punten waar het vergrootglas oranje wordt. Neem alles onder de loep!

Er zijn binnen dit avontuur vele puzzels verstopt. Zoek overal en los ze allemaal op! Je zult ook puzzels tegenkomen die je moet oplossen om verder te komen in het verhaal.

1. Vind een puzzel!

Wanneer je een verborgen puzzel tegenkomt of praat met iemand die een puzzel voor je heeft, zal er een introductiescherm worden getoond. Raak het onderste scherm aan om verder te gaan naar het puzzelscherm.



① Waarde in picarats

Het aantal picarats dat je met deze puzzel kunt verdienen.

② Jouw picarats

Het totale aantal picarats dat je tot nu toe hebt verdiend.

Alles over picarats

Picarats zijn punten die de moeilijkheidsgraad van een puzzel aangeven. Los veel puzzels op en verzamel picarats om je score te verhogen en extra content te ontgrendelen in de sectie Streng geheim! in Extra's (pag. 21) nadat je het spel hebt uitgespeeld.

2. Bekijk het puzzelscherm

De puzzelomschrijving en instructies voor hoe deze opgelost kan worden, zullen hier te zien zijn. Lees de instructies en onderzoek de puzzel goed voordat je een poging doet deze op te lossen. Raak het onderste scherm aan als je er klaar voor bent om met de puzzel te beginnen.

3. Voer een antwoord in

Raak het onderste scherm aan of sleep erover met de stylus afhankelijk van het soort puzzel en de antwoordeisen. Een aantal verschillende pictogrammen zal getoond worden op het onderste scherm. Deze zijn afhankelijk van de puzzel.



1 Puzzelomschrijving

Raak ▲ aan om de puzzelomschrijving in het bovenste scherm te bekijken, en ▼ om deze in het onderste scherm te zien.

2 Pictogrammen

	Gebruik een hintmuntje om een hint te bekijken. Een speciale hint (S-hint) zal je twee muntjes kosten. Er zijn tot wel vier hints per puzzel.
	Stop met deze puzzel en bewaar hem voor later.
	Gebruik de memofunctie (pag. 9).
	Begin opnieuw met de puzzel.
	In puzzels waar je maar één actie per keer kunt doen, kun je hierop tikken om je laatste actie ongedaan te maken. Dit kun je meerdere keren achter elkaar doen.



Tik hierop om je antwoord te bevestigen.

4. Puzzel opgelost?

Goed!

Als je een puzzel goed oplost, zul je het aantal picarats winnen dat op het introductiescherm werd weergegeven. Wellicht ontvang je tevens voorwerpen of hints om je verder te helpen met je onderzoek. Goed opgeloste puzzels zullen toegevoegd worden aan je puzzelregister (pag. 12) waar je ze zo vaak kunt oplossen als je wilt (je kunt geen picarats verdienen in het puzzelregister).

Fout!

Doe de puzzel meteen nog eens door **OPNIEUW PROBEREN** te selecteren (het aantal picarats dat je voor de puzzel kunt ontvangen zal afnemen). Raak **HINTS BEKIJKEN** aan om hintmuntjes te gebruiken en hints te bekijken of selecteer **STOPPEN** om de puzzel later nog eens te proberen.

Keats de kat

Er zijn veel verborgen puzzels in het spel. Het is echter mogelijk dat je er een paar hebt gemist en door bent gegaan met het verhaal zonder ze allemaal te vinden. Deze puzzels worden naar Keats de puzzelkat gestuurd, die een stukje verder in het spel opduikt.

- ◆ **Bepaalde verborgen puzzels worden niet naar Keats gestuurd, zelfs niet terwijl het verhaal doorgaat.**

Raak het kofferpictogram aan om Laytons koffer open te maken en de inhoud te bekijken.

- ◆ Sommige functies zullen ontgrendeld worden naarmate je vordert in het spel.



1 Spelinformatie

Hier kun je diverse informatie over je spel bekijken en de voorwerpen die je tijdens je avontuur verkregen hebt.

2 Terug-pictogram

Je zult de optie krijgen om terug te keren naar het titelscherm. Gegevens worden niet automatisch opgeslagen dus zorg dat je OPSLAAN (pag. 13) selecteert voordat je stopt.

3 Pas het volume aan (pag. 2)

4 Kofferopties

Deze worden beschikbaar naarmate je vordert in het spel.

5 Speurtocht (pag. 19)

6 Verzameling

Bekijk de zeldzame en interessante voorwerpen die je hebt verkregen.

7 Memofunctie

8 Sluiten

Sluit de koffer en keer terug naar het vorige scherm.

De memofunctie gebruiken

Je kunt de memofunctie gebruiken wanneer je een puzzel oplost of in het kofferscherm.



- Dunne pen
- Dikke pen
- Vul een gesloten gebied op met kleur
- Verander van kleur
- Dunne gum
- Dikke gum
- Het scherm wissen
- Wissen (tot vier keer)
- Opnieuw (tot vier keer)

10 Laytons logboek

Informatie die je tijdens je onderzoek hebt verzameld, zal hier vastgelegd worden. Raak een notitie aan op het onderste scherm om de inhoud ervan op het bovenste scherm te bekijken.

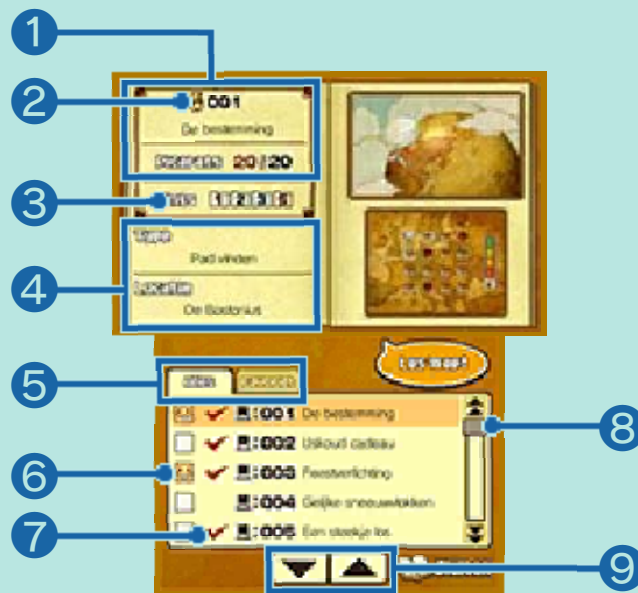


Rare gebeurtenissen en mysterieuze dingen die je tijdens het verloop van het verhaal hoort, zullen hier vastgelegd worden. Raak een mysterie aan op het onderste scherm om de beschrijving op het bovenste scherm te bekijken. Als het 'Layton aan het woord'-pictogram wordt weergegeven, kun je hierop tikken om extra informatie van de professor te bekijken.







12 Puzzelregister

Alle puzzels die je bent tegengekomen worden hier getoond. Je kunt puzzels die je al eens hebt opgelost zo vaak opnieuw spelen als je wilt. Kies een puzzel en raak LOS 'M OP! aan om de puzzel opnieuw op te lossen. Daar komt nog bij dat als je hier een puzzel oplost je hints kunt ontgrendelen zonder hintmuntjes uit te geven.



1 Naam en nummer van de puzzel en het aantal verdiende picarats

2 Laytonpictogram

-  In één keer opgelost zonder hints
-  In één keer opgelost met hints
-  Opgelost, maar na meerdere pogingen
-  Nog niet opgelost



3 Aantal bekeken hints

4 Puzzeltype en -locatie

5 Lijsttabs

Alle puzzels die je tot nu toe hebt gevonden, zullen te zien zijn in de Alles-tab. De tab Favoriet geeft alleen puzzels weer die je als favorieten hebt gemarkeerd.

6 Een puzzel toevoegen aan je favorieten

Raak  aan om de bijbehorende puzzel toe te voegen aan je favorieten. Het pictogram zal veranderen in .

7 Opgeloste puzzels (aangegeven met)

Puzzels zonder een vinkje kunnen hier niet worden opgelost. Je zult terug moeten naar de in het bovenste scherm weergegeven locatie van de puzzel om deze nog eens te proberen.

8 Scrollbalk

Sleep hier met de stylus overheen om door de lijst te scrollen.

9 Scrollpictogrammen

Raak deze aan om door de lijst te scrollen.

13 Opslaan

Sla je huidige voortgang op. Raak een van de drie opslagvakjes aan om je spelgegevens daarin op te slaan.



14 Episodes

Bekijk episodes van mensen die je onderweg bent tegengekomen. Kies een episode en raak **EPISODE BEKIJKEN!** aan om deze te zien.



Bekijk hier artikelen.

Naarmate je vordert in het spel zullen er meer artikelen

worden toegevoegd. Naar locaties reizen en met mensen praten die in de artikelen beschreven worden, kan nieuwe gebeurtenissen en puzzels activeren.



Raak MODEADVISEUR aan in Laytons koffer om deze minigame te spelen. Kies een klant om te helpen en stel op verzoek de perfecte outfit samen!

Hoe te spelen

Kies voorwerpen uit vijf kledingcategorieën. Raak een voorwerp aan en versleep het naar het bijbehorende categorievakje om het aan de outfit toe te voegen. Raak OKÉ! aan zodra je klaar bent met de outfit samenstellen.



1 Outfiteigenschappen

★ staat voor het verzoek van de klant en ☆ geeft de eigenschappen van de huidige outfit weer. Doe je best om aan het verzoek van de klant te voldoen!

2 Categorievakjes

Raak een vakje aan om van kledingcategorie te veranderen.

3 Kledingstukken

Het aantal beschikbare kledingstukken neemt toe naarmate je meer puzzels oplost.

4 Verzoek van de klant bekijken

Tik hierop om het verzoek van de klant nog eens na te gaan.

5 Opnieuw

Tik hierop om de categorievakjes leeg te maken.

17 Notenroller

Raak NOTENROLLER aan in Laytons koffer om deze minigame te spelen. Kies een parkoers en rol erop los!

Hoe te spelen

Bestuur de eekhoorn en rol noten en stenen in het rond zodat de walnoot in de tent terecht komt.

- ◆ Je kunt de eekhoorn besturen met  of met het controlepaneel op het touchscreen.



① Walnoot

② Tent

③ Controlepaneel

4 Camerastand veranderen

Raak dit pictogram aan om op het bovenste scherm vanuit een bovenaanzicht te kijken. Dit kun je ook doen door op ⊗ te drukken.

5 Opnieuw

Tik hierop om opnieuw met het parkoers te beginnen.

6 1 Terug

Tik hierop om je laatste acties één voor één ongedaan te maken.

7 Stoppen

Tik hierop om terug te keren naar het parkoersoverzicht.

➡ Objecten rollen

Plaats de eekhoorn naast een object en raak PAK OP aan om het op te tillen. Om het



object te rollen raak je LAAT LOS aan. Je kunt een object neerzetten op de rand door op LAAT LOS te tikken wanneer de eekhoorn niet met zijn gezicht naar het parkoers toestaat.

- ◆ Je kunt ook op Ⓐ drukken om objecten op te pakken, te rollen of te plaatsen.

➡ Over eikels

Als je een eikel in een gat rolt, zal hier een boom groeien. Noten en stenen stoppen als ze tegen een boom aanbotsen.



Raak BLOEMENTUIN aan in Laytons koffer om deze minigame te spelen. Je doel is om verschillende bloemen te planten en de verwelkte tuinen weer tot leven te brengen. Selecteer een tuin om te beginnen met spelen.

Hoe te spelen

Wakker de verdorde bomen aan met energiestralen van knalbloemen. Tik op START! nadat je je bloemen hebt geplant en er zal een energiestraal vrijkomen. Herstel alle verdorde bomen met energiestralen om de tuin te voltooien.



①  Verdorpe boom

②  Giftige paddenstoel

Als een giftige paddenstoel een energiestraal krijgt, zullen de omliggende vakjes hun kracht verliezen en de planten en bloemen

die zich hierin bevinden niet tot bloei komen.

3  Startvak

4 Aantal en soort beschikbare bloemen

Over bloemen

Sleep met de bloemen om ze te verplaatsen. Als een bloem geraakt wordt door een energiestraal van een andere bloem zal deze zelf ook een energiestraal produceren. De richting en het soort straal hangt af van de bloem.


Uitdagingen uitwisselen en beloningen verdienen (StreetPass™

Maak verbinding met andere spelers via StreetPass om uitdagingen uit te wisselen (andere spelers uit te dagen om naar voorwerpen te zoeken) en beloningen te verdienen.

Om met behulp van deze functie te communiceren moeten alle spelers StreetPass op hun Nintendo 3DS-systemen hebben ingeschakeld voor deze software.


- ◆ Je kunt maximaal 36 uitdagingen opslaan.
- ◆ Lees alsjeblieft de StreetPass-waarschuwingen (pag. 24) goed door voordat je gebruik maakt van deze functie.

StreetPass inschakelen

Tik op  in Laytons koffer en selecteer vervolgens STREETPASS INSCHAKELEN.

- ◆ Je zult eerst een uitdaging moeten maken voordat je StreetPass kunt inschakelen.

StreetPass uitschakelen

Raak  aan in Laytons koffer en selecteer vervolgens STREETPASS UITSCHAKELEN.


Uitdagingen voltooien

Neem een uitdaging aan door er een te selecteren in Uitdaging kiezen in het speurtochtscherm en vervolgens naar de drie voorwerpen in het lijstje te zoeken. Vind de voorwerpen die in het spel verborgen zijn door ze aan te raken in de onderzoeksstand.

Zodra je ze alle drie hebt gevonden zal de uitdaging voltooid zijn en zul je beloningpunten ontvangen.

- ◆ Voltooide uitdagingen worden automatisch verwijderd.

Speurtochtscherm

Raak  aan in Laytons koffer om Speurtocht binnen te gaan.



1 Huidige uitdaging

2 Aantal voltooide uitdagingen

3 Speurtochtmenu

4 Beloningspunten

Je kunt punten ontvangen door uitdagingen te voltooien. Ruil je punten in voor beloningen in Beloningen.

5 Aantal ontvangen 'Geweldig!'-beoordelingen

Speelmunten



1 Nieuwe uitdaging kopen

Raak in de sectie Uitdaging kiezen in Speurtocht het middelste pictogram linksonder op het touchscreen aan om een scherm te openen waarin je gevraagd wordt of je speelmunten wilt uitgeven.

➤ Aankoop bevestigen

Selecteer OKÉ! om een nieuwe uitdaging aan je lijst toe te voegen.



Over beoordelingen

Uitdagingen kunnen beoordeeld worden met 😄 (Geweldig!) of 😐 (Niet slecht...). Als een andere speler jouw uitdaging als 😄 (Geweldig!) heeft beoordeeld, zul je deze beoordeling tijdens de volgende verbinding automatisch ontvangen.

- ◆ 😐 (Niet slecht...)-beoordelingen zullen niet worden verstuurd.

Speurtochtmenu

Uitdaging kiezen	Kies een via StreetPass ontvangen uitdaging om aan te nemen.
Uitdaging maken	Maak uitdagingen om te delen met andere spelers.
Beloningen	Wissel punten in voor beloningen en bekijk de beloningen die je al hebt.

➤ Uitdagingen maken

Kies drie voorwerpen uit de lijst.
Voorwerpen in de lijst komen
overeen met de voorwerpen die je in
de onderzoeksstand in het
hoofdspel bent tegengekomen.

- ◆ Je zult StreetPass eerst moeten
inschakelen voordat je
uitdagingen die je hebt gemaakt
kunt delen.

Als je wat verder bent in het verhaal, zul je op een gegeven moment vanuit het luchtschip een aantal doelwitten moeten neerschieten.

Hoe te spelen

Schiet de juiste doelwitten neer binnen de tijdslimiet. (Het luchtschip bestuurt zichzelf.) Beweeg het vizier door met de stylus over het controlepaneel te slepen. Tik op het paneel om te schieten.



1 Beschikbare tijd

2 Vizier

3 Controlepaneel

Sleep hierover met de stylus om met het vizier te richten en tik erop om te schieten.

Geniet in Extra's van de extra content wanneer je het spel hebt uitgespeeld en van extra puzzels.



Dagelijkse puzzel	Maak verbinding met het internet en download puzzels om jezelf uit te dagen.
Puzzelregister	Speel puzzels die je tijdens het spelen hebt gevonden nog eens en bekijk puzzelomschrijvingen.
Laytons uitdagingen	Je zult toegang kunnen krijgen tot deze functie wanneer je aan bepaalde voorwaarden voldaan hebt.

Streng
geheim!

Krijg toegang tot exclusief bonusmateriaal nadat je het spel hebt uitgespeeld. Het beschikbare materiaal zal afhangen van je totale aantal picarats. Selecteer hier DE GEHEIME DEUR om het wachtwoord voor de geheime deur in Professor Layton en het Masker der Wonderen™ te bekijken.

Berichten
aan/uit

SpotPass
inschakelen of
uitschakelen
(pag. 23).

Over automatisch opslaan

Je voortgang wordt in de sectie Extra's automatisch opgeslagen.

- ◆ Zorg dat je terugkeert naar het titelscherm voordat je het Nintendo 3DS-systeem uitzet.

Dagelijkse puzzel

Maak verbinding met het internet en download nieuwe dagelijkse puzzels om jezelf uit te dagen.



① De datum van vandaag

② Puzzel

Raak een puzzel aan om te beginnen.

③ Opgeloste puzzels/beschikbare puzzels

Er zullen in het begin twintig puzzels beschikbaar zijn.

④ Kijkdozen

Raak dit pictogram aan om verschillende kijkdozen te bekijken waarin je je trofeeën kunt plaatsen.

⑤ Trofeeënlijst

Raak dit aan om de trofeeën te zien die je hebt verkregen. Je kunt tevens de voorwaarden voor het behalen van trofeeën bekijken.

 **Puzzels downloaden**
(Internet) 

Raak **DOWNLOADEN** aan in het

dagelijkse-puzzelscherm om verbinding te maken met het internet en nieuwe puzzels te downloaden die niet in het hoofdspel te vinden zijn. Er zal voor een periode van 365 dagen na het uitkomen van het spel elke dag een puzzel beschikbaar zijn om te downloaden. Kijk voor meer informatie over dagelijkse puzzels op de officiële website:

www.professorlayton.nl/azran/

- ◆ Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor informatie over het verbinding maken met het internet op je Nintendo 3DS-systeem.

Ontgrendel bonusmateriaal voor dit spel, zoals afbeeldingen, muziek en profielen van personages, door puzzels op te lossen en picarats te verzamelen. Exclusief bonusmateriaal van de geheime deur kun je ontgrendelen met Professor Layton en het Masker der Wonderen voor Nintendo 3DS door de onderstaande stappen te volgen.

- ◆ Het exclusieve bonusmateriaal wat je kunt ontgrendelen zal voor zowel de Game Card-versie en downloadversie van Professor Layton en het Masker der Wonderen hetzelfde zijn.

Ontgrendelprocedure

Voordat je kunt beginnen met het ontgrendelen van bonusmateriaal van de geheime deur zul je een exemplaar van Professor Layton en het Masker der Wonderen nodig hebben.

- ① Start Professor Layton en het Masker der Wonderen op je Nintendo 3DS-systeem.
- ② Kies EXTRA'S en ga daarna naar DAGELIJKSE PUZZEL. Selecteer vervolgens DOWNLOADEN en bevestig wanneer je gevraagd wordt of je verder wilt gaan. Sluit de software af als de download klaar is.

- ◆ Wees er zeker van dat je de meest recente puzzelgegevens gedownload hebt voordat je probeert bonusmateriaal te ontgrendelen. Zelfs wanneer je al eerder puzzelgegevens hebt gedownload zul je wellicht nogmaals **DOWNLOADEN** moeten selecteren voordat je verder kunt.
 - ◆ De optie Extra's zal beschikbaar worden in het titelscherm zodra je een opslagbestand hebt aangemaakt.
- ③ Zodra je de bovenstaande stappen hebt uitgevoerd, start je Professor Layton en de Erfenis van de Azran op hetzelfde Nintendo 3DS-systeem. Ga naar **EXTRA'S**, selecteer **STRENG GEHEIM!** en vervolgens **DE GEHEIME DEUR**.

Over Professor Layton en het Masker der Wonderen

Ga voor meer informatie over deze software naar de officiële website:

www.professorlayton.nl/maskerderwonderen/

Berichten ontvangen (SpotPass)

Je systeem zal automatisch een compatibel Access Point zoeken en berichten ontvangen wanneer het in de slaapstand staat, zelfs wanneer de software niet gestart is.

- ◆ Gegevens ontvangen via SpotPass worden opgeslagen op de SD-kaart. Zorg dat er te allen tijde een SD-kaart in de SD-kaartopening is ingevoerd.

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

Selecteer EXTRA'S in het titelscherm, laad een opslagbestand en raak vervolgens het berichtenpictogram aan. Bevestig daarna dat je berichten wilt ontvangen.

SpotPass uitschakelen

Je kunt SpotPass uitschakelen en de berichten uitzetten wanneer je wilt.

Kies EXTRA'S in het titelscherm, laad een opslagbestand en raak vervolgens het berichtenpictogram aan. Bevestig daarna dat je geen berichten meer wilt ontvangen.

Nintendo Network™- diensten

Deze software ondersteunt het gebruik van Nintendo Network. Maak verbinding met het internet of schakel SpotPass in om berichten te ontvangen en meer puzzels te downloaden.

Over 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!

Draadloze-communicatie- waarschuwingen

- Af en toe zul je wellicht wat problemen ervaren met het verbinden met de server vanwege onderhoud of tijdelijke dienstonderbrekingen zonder dat hiervan melding is gemaakt. Wees je er alsjeblieft ook van bewust dat de netwerkdiensten voor deze

software in de toekomst geannuleerd kunnen worden. Kijk voor meer informatie op de website van deze software.

- Nintendo is niet verantwoordelijk voor verliezen en/of schade geleden door het verbinden of geen verbinding kunnen maken met het internet. Bij voorbaat dank voor je begrip.

StreetPass- waarschuwingen

Deze software geeft je de mogelijkheid om uitdagingen (pag. 19) te delen via StreetPass. Wees je alsjeblieft bewust van het volgende voordat je van deze functie gebruik maakt:

- Als je besluit om gebruik te maken van StreetPass is het mogelijk dat bepaalde informatie zoals de naam van je opslagbestand door vele mensen gezien zal worden. Voeg alsjeblieft geen persoonlijke informatie toe of taalgebruik dat door anderen als kwetsend kan worden ervaren.

Ouderlijk toezicht

Je kunt beperkingen instellen voor StreetPass met behulp van de functie voor ouderlijk toezicht.

- ◆ Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor meer informatie.

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