

1 Важная информация

Основная информация

2 Начало игры

3 Сохранение и выход

Управление

4 Управление в игре

5 Расследования

6 Режим движения

7 Режим расследования

Функции игры

8 Решение головоломок

9 Чемодан профессора

10 Дневник Лейтона

11 Загадки

12 Список головоломок

13 Сохранение

14 Зарисовки

15 Газета

Дополнительные функции

16 Ателье

17 Орехобол

18 Цветы и поганки

19 Поиск сокровищ

20 Воздушная погоня

21 Бонусы

22 Совершенно секретно

23 SpotPass

Настройка

24 Онлайн-функции

Информация о поддержке

25 Как с нами связаться

Благодарим вас за то, что вы выбрали Professor Layton and the Azran Legacy™ для Nintendo 3DS™.

Эта программа разработана для использования только с версией системы Nintendo 3DS, предназначенной для Европы/Австралии.

Пожалуйста, внимательно прочитайте это руководство, прежде чем вы начнете пользоваться этой программой. Если программой будут пользоваться маленькие дети, необходимо, чтобы это руководство им прочитал и объяснил взрослый.



Перед тем как начать пользоваться этой программой, ознакомьтесь также с руководством пользователя вашей системы Nintendo 3DS. Оно содержит важную информацию, которая поможет вам получить еще большее удовольствие от использования этой программы.

- ◆ Если не указано иное, все ссылки на Nintendo 3DS в этом руководстве относятся как к системе Nintendo 3DS, так и к системе Nintendo 3DS™ XL.

Информация о здоровье и безопасности



Важная информация о вашем здоровье и безопасности доступна в приложении Информация о здоровье и безопасности в меню HOME.

Чтобы открыть это приложение, коснитесь значка  в меню HOME, затем коснитесь ЗАПУСТИТЬ и внимательно прочитайте содержание каждого раздела. После того как вы закончите, нажмите кнопку , чтобы вернуться в меню HOME.

Перед тем как пользоваться программным обеспечением Nintendo 3DS, вы также должны внимательно прочитать руководство пользователя, особенно раздел «Информация о здоровье и безопасности».

Информацию о мерах предосторожности, связанных с общением в беспроводном режиме и игрой онлайн, см. в руководстве пользователя, раздел «Информация о здоровье и безопасности».

Обмен информацией — предосторожности

При обмене контентом с другими пользователями не передавайте, не отправляйте, не загружайте нелегальный, оскорбительный или нарушающий права других контент. Не включайте в него личную информацию и получите заранее

все необходимые разрешения и права у третьих лиц.

Информация о возрастной категории

Информацию о возрастной категории этой и других программ см. на веб-сайте системы возрастных категорий вашего региона.

PEGI (Европа):
www.pegi.info

USK (Германия):
www.usk.de

Classification Operations Branch
(Австралия):
www.classification.gov.au

OFLC (Новая Зеландия):
www.censorship.govt.nz

Важная информация

Эта программа (включая любой цифровой контент или документацию, которые вы загружаете или используете с этой программой) лицензирована компанией Nintendo® только для личного и некоммерческого использования на системе Nintendo 3DS. Пользование любыми сетевыми сервисами этой программы регулируется соглашением о пользовании сервисами Nintendo 3DS и политикой конфиденциальности,

включающими кодекс поведения Nintendo 3DS.

Несанкционированное воспроизведение или использование запрещено.

Эта программа содержит технологию защиты от копирования для предотвращения воспроизведения и копирования контента.

Ваша система Nintendo 3DS и эта программа не предназначены для использования с существующим или будущим неразрешенным технически модифицированным оборудованием или программным обеспечением либо с любыми неразрешенными устройствами.

После обновления системы Nintendo 3DS или программного обеспечения существующее или будущее неразрешенное технически модифицированное оборудование или программное обеспечение либо неразрешенное устройство, используемые с системой Nintendo 3DS, могут полностью вывести систему Nintendo 3DS из строя. Контент, созданный с помощью неразрешенного технически модифицированного оборудования или программного обеспечения системы Nintendo 3DS, возможно, будет удален.

Эта программа, руководство или другие печатные материалы,

прилагаемые к этой программе,
защищены национальными и
международными законами о
защите интеллектуальной
собственности.



© 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

После запуска игры вы увидите начальный экран. Если вы играете впервые, на нем будет отображена только опция New Game (новая игра).



<p>New Game (новая игра)</p>	<p>Начать игру с начала. Введите название для файла сохранения, после чего начнется игра.</p> <p>◆ Вы не сможете изменить название файла сохранения после начала игры.</p>
<p>Continue (продолжить)</p>	<p>Возобновить игру с момента последнего сохранения.</p>
<p>Bonuses (бонусы) (см. стр. 21)</p>	<p>Эта опция появится после создания файла сохранения. Здесь вы найдете разные дополнительные функции.</p>

◆ Вы можете настроить громкость звука игры, коснувшись

значка  на сенсорном дисплее.

Данные игры не сохраняются автоматически. Убедитесь, что вы сохранили свое продвижение перед тем, как выйти из игры или выключить систему Nintendo 3DS.

Сохранение

Вы можете сохранить свое продвижение в игре, коснувшись значка Save (сохранить) в чемодане профессора (см. стр. 9).

- ◆ Для сохранения игры доступны три файла.
- ◆ Данные SpotPass™ (см. стр. 23) будут сохранены на карте SD. Пожалуйста, будьте осторожны, вставляя или вынимая карту SD.

- Во время сохранения не отключайте питание, не перезапускайте систему и не извлекайте игровую карту / карту SD. Не допускайте загрязнения контактов. Несоблюдение этих предосторожностей может привести к необратимой потере данных.
- Не используйте внешние устройства или программы для изменения сохраненных данных, так как это может привести к невозможности продолжить игру или к потере сохраненных данных. Любые изменения являются необратимыми, поэтому будьте осторожны.

Управление большей частью функций игры осуществляется с помощью стилуса на сенсорном дисплее. В некоторых ситуациях вам могут понадобиться кнопки \oplus и \textcircled{A} . Кроме того, некоторые головоломки можно решить, перемещая систему Nintendo 3DS.

- ◆ Эта программа включает в себя функцию, требующую перемещения системы Nintendo 3DS.

Убедитесь, что вокруг вас достаточно свободного места и что вы крепко держите систему. Несоблюдение этих требований может привести к травме и/или повреждению расположенных рядом объектов.

- ◆ Эта программа не поддерживает режим ожидания во время сохранения или загрузки контента, даже если система Nintendo 3DS закрыта.



1 Верхний экран

2 

Кнопку движения можно использовать на экране Collection (коллекция) (см. стр. 9), чтобы вертеть и осматривать найденные во время приключений интересные предметы.

3 

Позволяет прокручивать список Puzzle Index (список головоломок) (см. стр. 12).

4 Нижний экран
(сенсорный дисплей)

С помощью стилуса на нижнем экране можно управлять большинством функций игры.

5 

Позволяет изменить ракурс в мини-игре Nut Roller (орехобол) (см. стр. 17).

6 

Позволяет перейти к следующей реплике диалога, сообщению или экрану, а также подтвердить выбор в списке головоломок.

7

START

Позволяет пропустить проигрывание видеороликов.

Проведение расследований является ключевой составляющей игры. Профессор Лейтон проводит свои расследования, посещая различные места, где он ищет зацепки и расспрашивает людей. При этом в ходе приключений вы встретите множество самых различных загадок и головоломок.

Режим движения позволит вам перемещаться с места на место. Чтобы перейти в другое место, коснитесь соответствующего оранжевого значка.



1 Название места, где вы находитесь

2 Обозначение места, где вы находитесь

3 Ваши спутники

4 Текущая задача

Информация здесь будет меняться по мере продвижения сюжета.

5 Значок дирижабля

Этот значок появится в ходе приключения. С его помощью вы сможете путешествовать по миру.

6 Значок лупы

Позволяет перейти в режим расследования (см. стр. 7).

7 Значок чемодана (см. стр. 9)

Здесь можно посмотреть информацию о пройденном сюжете, сохранить игру и многое другое.

8 Оранжевый значок



Перейти в указанное место.



Перейти на другую карту.

9 Количество решенных/
найденных головоломок

Чтобы перейти в режим расследования, коснитесь значка лупы в режиме движения. В режиме расследования вы сможете исследовать место, где вы находитесь, передвигая по экрану лупу с помощью стилуса. При этом внимательно следите за реакцией лупы, чтобы не упустить интересные элементы обстановки.



1 Панель расследований

Проводя по этой панели стилусом, вы можете управлять лупой на верхнем экране. Когда под лупой окажется что-то интересное, коснитесь сенсорного дисплея, чтобы взаимодействовать с данным объектом.

2 Вернуться к карте

Коснувшись значка Back to Map (вернуться к карте), вы вернетесь в режим движения.

3 Лупа

4 Значок чемодана (см. стр. 9)

Приближение

Иногда, исследуя обстановку лупой, вы заметите, что она принимает синий цвет (🔍). В этом случае, коснувшись сенсорного дисплея, вы сможете приблизиться к указанному месту обстановки, чтобы получить доступ к ранее скрытым от взгляда объектам. Чтобы вернуться к предыдущей точке обзора, коснитесь ZOOM OUT (отдалиться). Коснувшись 🍷, вы можете перейти в режим движения.

Общение

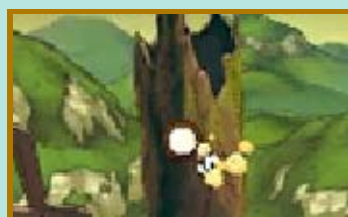
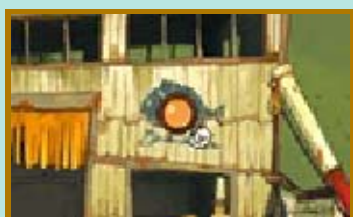
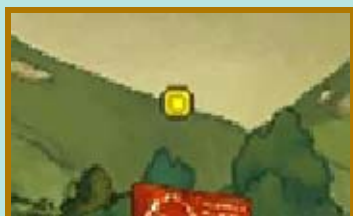
Если лупа становится оранжевой (🔍), находясь над изображением



персонажа, значит, коснувшись сенсорного дисплея, вы можете с ним поговорить. Чтобы перейти к следующей реплике диалога, коснитесь сенсорного дисплея или нажмите (A). Обратите внимание, что даже если вы уже говорили с данным персонажем ранее, при следующей встрече он может поведать вам что-то новое.

Скрытые предметы

Среди обстановки, изображенной на верхнем экране, может быть спрятано много интересного, например, монетки подсказок или головоломки. Исследуйте каждый уголок, чтобы ничего не пропустить! Обратите внимание на то, как лупа реагирует на разные объекты. Исследуя эти объекты касанием на сенсорном дисплее, вы можете обнаружить скрытые предметы.



В погоне за монетками подсказок!

Hint coins (монетки подсказок) позволят вам получить подсказки во время решения головоломок (см. стр. 8). Они спрятаны в различных объектах, и чтобы найти их, вам придется внимательно исследовать обстановку. Ищите места, над которыми лупа принимает оранжевый цвет. Не упустите ни малейшей детали!

В этом приключении затаилось множество головоломок. Ищите их повсюду и решите все до последней! Кроме того, некоторые головоломки необходимо решить, чтобы продвинуться по сюжету.

1. Найдите головоломку!

Обнаружив головоломку или получив ее в разговоре с другим персонажем, вы увидите вводную информацию. Коснитесь сенсорного дисплея, чтобы перейти к следующему этапу.



1 Ценность в пикаратах

Количество пикаратов, которые вы получите в награду за решение данной головоломки.

2 Общая сумма пикаратов

Общее количество пикаратов,

набранных вами в ходе игры.

О пикаратах

Picarats (пикараты) — это численное выражение сложности головоломки. Решайте как можно больше головоломок и набирайте пикараты, ибо чем выше будет ваш конечный счет по окончании игры, тем больше дополнительного контента будет разблокировано в разделе Top Secret (совершенно секретно) в Бонусах (см. стр. 21).

2. Ознакомьтесь с условиями головоломки

На следующем этапе после вводной информации вам будет представлено описание головоломки и условия ее решения. Внимательно прочитайте инструкции, прежде чем взяться за решение. Чтобы перейти к самой головоломке, коснитесь сенсорного дисплея еще раз.

3. Решите головоломку

Постарайтесь решить головоломку, касаясь и проводя стилусом по сенсорному дисплею согласно заданным условиям. Кроме того, в



зависимости от вида головоломки на нижнем экране будут отображены несколько значков.



1 Описание головоломки

Вы можете посмотреть описание головоломки на верхнем экране, коснувшись ▲, или на нижнем экране, коснувшись ▼.

2 Значки

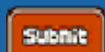
	Подсказки. Каждая подсказка стоит одну монетку. Суперподсказка (обозначенная буквой S) стоит две монетки. Для каждой головоломки можно получить до четырех подсказок.
	Выход. Оставить головоломку на другой раз.
	Заметки. Позволяет использовать функцию Мемо (заметки) (см. стр. 9).



Перезапуск. Позволяет начать решение головоломки сначала.



Отмена. Если решение головоломки происходит пошагово, эта функция позволит вернуться на шаг назад. Эту функцию можно использовать многократно.



Ответ. Коснитесь этого значка, чтобы предложить свой вариант решения.

4. Головоломка решена?

➤ Верно!

Верно решив головоломку, вы получите указанное в начале количество пикаратов. Кроме того, иногда вы получите предмет или подсказку, которая поможет вам в расследовании. Верно решенные головоломки будут добавлены в ваш список головоломок (см. стр. 12), после чего вы сможете в любое время решить их снова (учтите, что за повторное решение головоломки пикараты уже не зачисляются).

➤ Неверно...

Вы можете сразу попытаться решить головоломку снова, выбрав TRY AGAIN (попытаться снова). При этом немного уменьшится количество пикаратов, которые

вам будут предложены в награду. Вы также можете выбрать VIEW HINTS (посмотреть подсказки) и потратить монетку на подсказку перед тем, как вернуться к решению головоломки, или оставить решение на другой раз, выбрав QUIT (выход).

Кот по имени Китс

В игре много скрытых головоломок, но чтобы следовать сюжету, необязательно найти и решить их все. Упущенные вами головоломки попадут к умному коту Keats the Cat (кот по имени Китс), который повстречается вам в ходе игры.

- ◆ Некоторые скрытые головоломки не попадут к Китсу, даже когда сюжет продвинется вперед.

Коснитесь значка чемодана, чтобы открыть экран, на котором будет показано его содержимое.

- ◆ Некоторые функции станут доступными только по мере прохождения игры.



- 1 Общие сведения о текущей игре

Здесь показаны общие сведения о ваших успехах в игре, а также собранные вами предметы.

- 2 Значок выхода

Если коснуться этого значка, вам будет предложено вернуться на начальный экран игры. При этом ваше прохождение игры не сохранится автоматически, поэтому убедитесь, что сохранили игру перед выходом, выбрав **SAVE** (сохранить) (см. стр. 13).

③ Настроить громкость звука
(см. стр. 2)

④ Функции чемодана

По мере прохождения игры все больше функций будет разблокировано.

⑤ Treasure Hunt (поиск сокровищ)
(см. стр. 19)

⑥ Collection (коллекция)

Просмотреть редкие и интересные вещи, собранные вами во время приключения.

⑦ Мемо (заметки)










⑧ Close (закрыть)

Закрыть чемодан профессора и вернуться к предыдущему экрану.

Использование функции заметок

Функцией заметок можно воспользоваться во время решения головоломок или открыв чемодан.

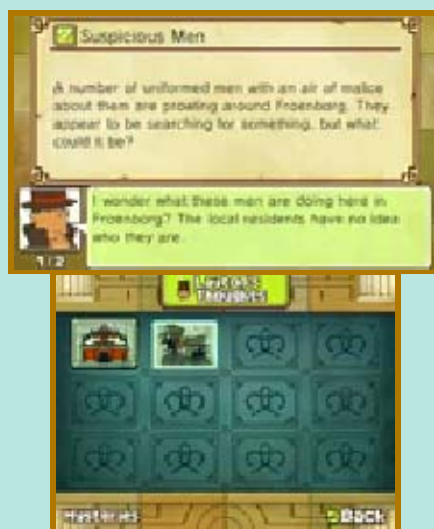


-  Тонкий карандаш
-  Жирный карандаш
-  Заливка очерченного участка выбранным цветом
-  Выбор цвета
-  Тонкий ластик
-  Толстый ластик
-  Очистить экран
-  Отменить (до четырех раз)
-  Вернуть (до четырех раз)

Layton's Journal
(дневник Лейтона)
можно найти в чемодане. Здесь записываются сведения о ходе ваших приключений. Коснитесь записи на нижнем экране, чтобы прочитать подробнее о данном событии на верхнем экране.



Раздел Mysteries (тайны) доступен в чемодане. Здесь отмечаются ключевые тайны и загадки, связанные с вашим расследованием. Выберите тайну на нижнем экране, чтобы прочитать подробности на верхнем. Если при этом на нижнем экране отображен значок Layton's Thoughts (размышления Лейтона), коснувшись его, вы сможете ознакомиться с другими мыслями профессора по данному вопросу.





В разделе Puzzle Index (список головоломок) перечислены все найденные вами головоломки. Головоломки, которые вы уже решили во время игры, вы можете решить снова в любое время. Чтобы сделать это, выберите головоломку и коснитесь SOLVE IT! (решить!). Обратите внимание, что решая головоломки в этом разделе, вы можете брать подсказки бесплатно.



1 Номер и название головоломки, а также размер награды

2 Значок Лейтона

 Головоломка решена с первой попытки без подсказок.

 Решена с первой попытки с использованием подсказок.

 Решена, но не с первой попытки.

 Пока не решена.


3 Использованные подсказки

4 Вид и местонахождение головоломки

5 Списки

В списке All (все) перечислены все найденные вами головоломки. В списке Picks (избранное) перечислены только специально отмеченные вами головоломки.

6 Пометка избранных

Коснувшись значка , вы добавите головоломку в список избранных. При этом значок поменяется на .

7 Пометка

Отмечает решенные головоломки. Если головоломка не отмечена галочкой, ее нельзя решить в этом разделе — вам сначала надо вернуться в место, указанное в описании головоломки, и попытаться решить ее в игре.

8 Полоса прокрутки

Проводите по ней стилусом, чтобы прокручивать список.

9 Значки прокрутки

Вы также можете прокручивать список, касаясь этих значков.

13 Сохранение

Значок Save (сохранить) в чемодане позволит вам сохранить ваше продвижение в игре.

При сохранении выберите один из трех файлов, куда желаете записать данные.



14 Зарисовки

Раздел Episodes (зарисовки) в чемодане предлагает вам посмотреть краткие сцены из жизни встреченных вами персонажей. Чтобы посмотреть сцену, выберите ее в списке и коснитесь WATCH EPISODE! (смотреть зарисовку!).



Газета World Times в чемодане предлагает заметки на различные темы.

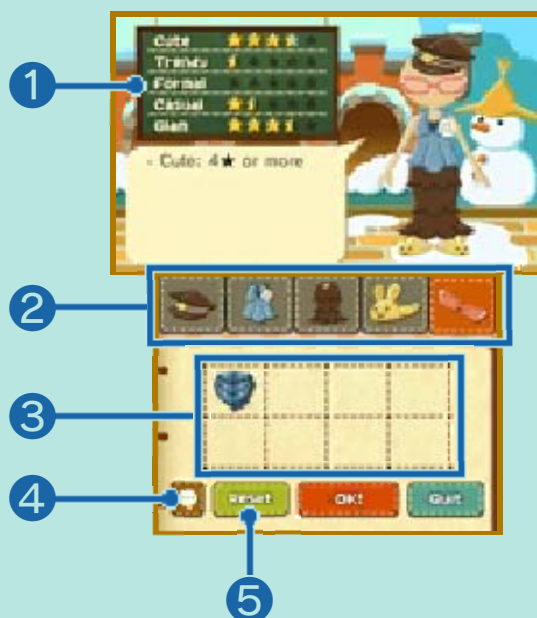


По мере прохождения игры в разделе появится все больше статей. Посетив места или поговорив с людьми, упомянутыми в этих заметках, вы можете стать свидетелем новых событий или найти новые головоломки.

Ателье — это мини-игра о нарядах, которую можно открыть, коснувшись DRESS UP (ателье) в чемодане профессора. Выберите клиента и создайте для него идеальный наряд!

Как играть

Выберите предметы одежды в каждой из пяти категорий. Коснитесь предмета и перетащите его в пустую ячейку соответствующей категории. Закончив дизайн наряда, коснитесь ОК!



1 Стиль наряда

Значки отражают пожелания клиента, а показывают, насколько подобранный вами наряд соответствует конкретному стилю. Постарайтесь подобрать

наряд так, чтобы его стиль удовлетворил вашего клиента!

2 Ячейки категорий

Коснитесь ячейки, чтобы переключиться на коллекцию одежды данной категории.

3 Предметы одежды

По мере прохождения игры ваша коллекция одежды будет пополняться.

4 Пожелания клиента

Если вы коснетесь этого значка, клиент напомнит вам свои пожелания для наряда.

5 Начать сначала

Если вы коснетесь значка Reset (сначала), все выбранные ранее предметы наряда будут удалены из ячеек категорий.

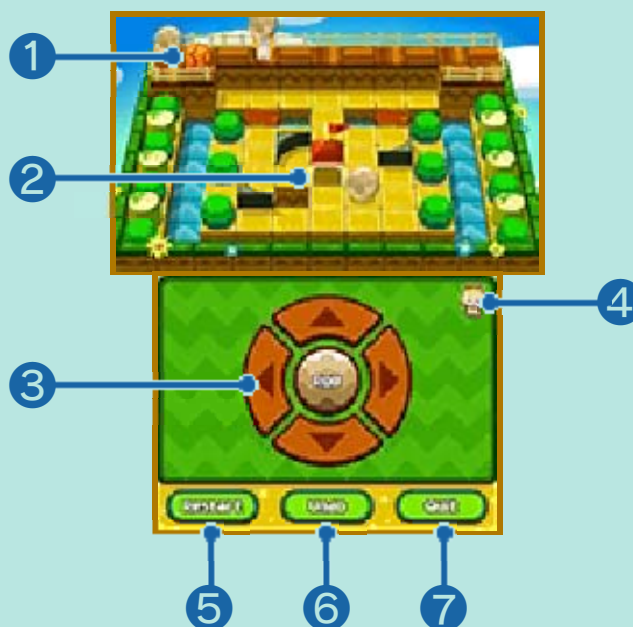
17 Орехобол

Орехобол — это мини-игра в чемодане профессора, которую можно открыть, коснувшись NUT ROLLER (орехобол). Выберите площадку — и вперед!

Как играть

С помощью бельчонка катайте орех, желуди и булыжники по площадке так, чтобы орех в итоге оказался в палатке.

- ◆ Управление бельчонком осуществляется стилусом на сенсорном дисплее или с помощью \oplus .



1 Орех

2 Палатка

3 Панель управления

4 Смена ракурса

Коснувшись этого значка, вы можете изменить ракурс площадки на верхнем экране. Это можно сделать также, нажав (X).

5 Начать сначала

Коснувшись значка Restart (сначала), вы вернете площадку в исходное положение.

6 Отменить

Касаясь значка Undo (отмена), вы можете одно за другим отменять последние действия.

7 Выйти

Коснувшись значка Quit (выход), вы вернетесь к выбору площадки.

➡ Как катать

Сначала выберите объект, подведя к нему бельчонка и коснувшись PICK UP (взять). После этого вы можете выкатить объект на площадку, коснувшись ROLL (катить). Объект можно также положить обратно на платформу, коснувшись ROLL, когда бельчонок отвернулся от площадки.



- ◆ Подобрать, катить и положить объекты можно также с помощью (A).

Желуди

Если закатить желудь в яму, из него вырастет дерево. При столкновении с деревом катящийся орех или булыжник остановится.



Чтобы открыть эту мини-игру, в чемодане профессора коснитесь BLOOMS & SHROOMS (цветы и поганки). Ваша цель — вернуть к жизни зачахшие сады, рассадив в них разные цветы. Выберите сад и приступайте!

Как играть

Оживите засохшие деревья живительной энергией цветов. Рассадив в саду цветы, коснитесь BLOOM! (расцветай!), чтобы разлить по саду живительную энергию. Для победы вам необходимо оживить в саду все засохшие деревья.



1 Засохшее дерево (🌳)

2 Ядовитый гриб (🍄)

Если ядовитый гриб получит живительную энергию, все клетки вокруг него будут отравлены и

находящиеся на них деревья или цветы зачахнут.

3 Начальная клетка ()

4 Виды и количество доступных цветов

Цветы

Чтобы посадить цветы, перетащите их в сад.

Каждый цветок, получив живительную энергию от другого цветка, расцветет сам и выпустит свою волну энергии. Направление и расстояние живительной волны зависит от вида цветка.


Обмен испытаниями и получение призов (StreetPass™)

С помощью StreetPass вы можете обмениваться испытаниями (испытания заключаются в поиске спрятанных предметов) с другими игроками и получать призы за пройденные испытания.

Для общения в этом режиме все игроки должны включить StreetPass для этой программы на своих системах Nintendo 3DS.

- ◆ Вы можете сохранить до 36 испытаний.
- ◆ Перед использованием этой функции, пожалуйста, ознакомьтесь с разделом StreetPass — предосторожности (см. стр. 24).

Включение StreetPass

Коснитесь значка  в чемодане профессора, потом выберите ACTIVATE STREETPASS (включить StreetPass).

- ◆ Прежде чем включить StreetPass, вы должны создать испытание.

Выключение StreetPass

Коснитесь значка  в чемодане


профессора, потом выберите DEACTIVATE STREETPASS (выключить StreetPass).

Прохождение испытаний

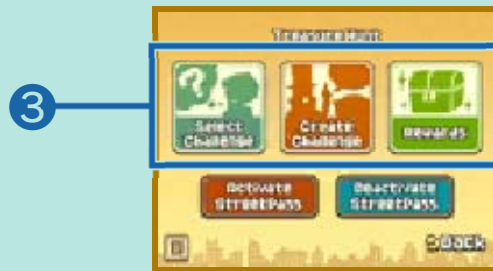
Чтобы пройти испытание, сначала выберите его в разделе Select Challenge (выбор испытания) на экране поиска сокровищ, а затем найдите в игре все три указанных в испытании предмета. Чтобы найти предметы, используйте режим расследования. Как только вы найдете все три предмета, испытание будет пройдено, и вы получите в награду очки.

- ◆ Пройденные испытания будут автоматически удалены из списка.

Экран поиска сокровищ

Чтобы открыть функцию Treasure Hunt (поиск сокровищ), в чемодане профессора коснитесь значка .





- 1 Текущее испытание
- 2 Количество пройденных испытаний
- 3 Опции поиска сокровищ
- 4 Очки призов

Вы получаете очки за пройденные испытания. Набранные очки можно обменять на призы в разделе Rewards (призы).

- 5 Количество полученных оценок «Отлично!»

Игровые монетки



- 1 Приобретение испытаний

Коснувшись среднего значка в левом нижнем углу сенсорного дисплея в разделе выбора испытания, вы увидите экран, на котором вам будет предложено использовать монетки на приобретение нового испытания.

➔ Подтверждение покупки

Чтобы получить новое испытание в обмен на игровые монетки, коснитесь ОК!



Об оценках

Испытания можно наградить оценками 😊 (Отлично!) или 😐 (Неплохо...). Когда вы в следующий раз встретитесь с игроком, поставившим вам оценку 😊 (Отлично!), эта оценка будет вам автоматически засчитана.

◆ Оценки 😐 (Неплохо...) не учитываются.

Опции поиска сокровищ

Select Challenge
(выбор испытания)

Здесь вы можете выбрать для прохождения одно из испытаний, полученных через StreetPass.

Create Challenge (создать испытание)	Здесь вы можете создать испытание для других игроков.
Rewards (призы)	Здесь вы можете обменять очки на призы, а также посмотреть уже полученные призы.

➤ Создание испытаний

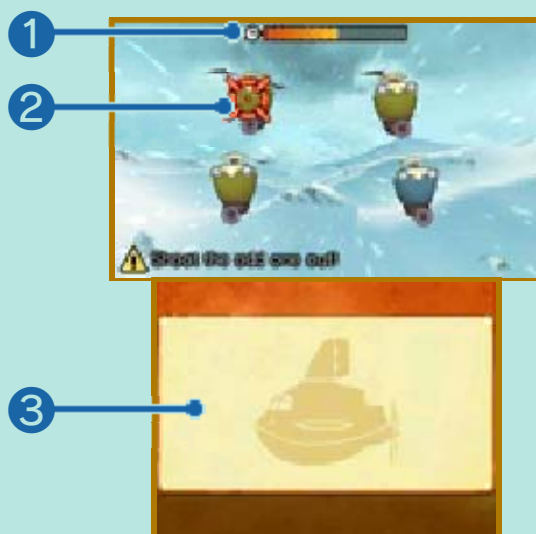
Выберите три предмета из списка. Предметы в списке соответствуют предметам, найденным вами в ходе ваших приключений (в режиме расследования).

- ◆ Чтобы передать созданное вами испытание другим игрокам, вам необходимо включить StreetPass.

На определенном этапе приключения вам придется принять участие в воздушном бое.

Как играть

Во время воздушного боя вам нужно будет за отведенное время поразить правильные цели (самим полетом вам управлять не нужно). Управляйте прицелом, проводя стилусом по сенсорному дисплею. Коснитесь сенсорного дисплея, чтобы выстрелить.



1 Таймер

2 Прицел

3 Панель управления

Проводите стилусом по панели управления, чтобы прицелиться, а потом коснитесь еще раз, чтобы выстрелить.



В разделе Bonuses (бонусы) на начальном экране вы найдете новые головоломки, а также дополнительный контент после окончания игры.



Daily Puzzle (голово- ломки на каждый день)	Здесь вы сможете, подключившись к Интернету, загрузить новые головоломки.
Puzzle Index (список голово- ломок)	Здесь вы можете заново решить найденные в игре головоломки и посмотреть их описание.
Layton's Challenges (испыта- ния Лейтона)	Чтобы получить доступ к этому разделу, необходимо выполнить определенные условия.

Top Secret
(совершенно
секретно)

Здесь вы можете получить доступ к дополнительному контенту после окончания игры. Дополнительный контент будет зависеть от количества набранных пикаратов. Выбрав THE HIDDEN DOOR (потайная дверь), вы узнаете пароль для доступа к потайной двери в игре Professor Layton and the Miracle Mask™.

Notifi-
cations On/
Off (уведом-
ления
вкл./выкл.)

Эта опция позволяет включить или выключить SpotPass (см. стр. 23).

Автоматическое сохранение

В определенные моменты во время использования раздела бонусов данные игры автоматически сохраняются.

- ◆ Перед выключением системы Nintendo 3DS обязательно вернитесь к начальному экрану.

Головоломки на каждый день

Подключившись к Интернету, вы сможете загрузить новые головоломки, чтобы испытать остроту своего ума.



1 Текущая дата

2 Головоломки

Выберите головоломку, которую хотите решить.

3 Головоломок решено /
головоломок всего

Изначально вам будут представлены двадцать головоломок.

4 Мини-диорамы

Здесь вы найдете несколько диорам, на которых вы сможете разместить свои трофеи.

5 Коллекция трофеев

Здесь вы можете увидеть выигранные вами трофеи. Кроме того, здесь показаны условия для выигрыша каждого трофея.

Загрузка головоломок (Интернет)

Чтобы, подключившись к Интернету, загрузить новые головоломки, которых нет в основной игре, в разделе Головоломки на каждый день коснитесь DOWNLOAD (загрузить). Вы сможете загрузить новую головоломку каждый день в течение 365 дней, начиная со дня выпуска игры. Подробнее о головоломках на каждый день см. на официальной странице игры: <http://theazranlegacy.nintendo.ru>

- ◆ Информацию о подключении вашей системы Nintendo 3DS к Интернету см. в руководстве пользователя.

Решая головоломки и набирая пикараты, вы сможете разблокировать дополнительный контент, в том числе альбомы изображений, музыку и описания персонажей. Кроме того, следуя приведенным ниже инструкциям, вы можете разблокировать эксклюзивный контент потайной двери в игре Professor Layton and the Miracle Mask для Nintendo 3DS.

- ◆ Эксклюзивный контент, который вы можете разблокировать, не зависит от того, используете ли вы версию игры Professor Layton and the Miracle Mask на игровой карте или загружаемую версию.

Инструкции для разблокирования

Для того чтобы разблокировать эксклюзивный контент, вы должны быть обладателем копии игры Professor Layton and the Miracle Mask.

- ① Запустите игру Professor Layton and the Miracle Mask на вашей системе Nintendo 3DS.
- ② В разделе Bonuses (бонусы) выберите DAILY PUZZLE (ежедневная головоломка), затем коснитесь DOWNLOAD (загрузить) и подтвердите, что

желаете продолжить. По завершении загрузки выйдите из игры.

- ◆ Прежде чем разблокировать контент, убедитесь, что загружены самые новейшие обновления. Даже если вы уже загружали данные о головоломках ранее, возможно, вам понадобится провести загрузку еще раз.
- ◆ Раздел бонусов появится на начальном экране после создания файла сохранения.

③ После выполнения перечисленных выше действий, запустите игру Professor Layton and the Azran Legacy на этой же системе Nintendo 3DS. Выберите TOP SECRET (совершенно секретно) в разделе бонусов, затем выберите THE HIDDEN DOOR (потайная дверь).

Об игре Professor Layton and the Miracle Mask

Более подробную информацию об этой игре см. на официальной странице:
<http://miraclemask.nintendo.ru>

Получение уведомлений (SpotPass)

В режиме ожидания ваша система Nintendo 3DS будет автоматически искать совместимую точку доступа к Интернету и получать уведомления, даже если программа не запущена.

- ◆ Данные, полученные через SpotPass, сохраняются на карте SD. Убедитесь, что карта SD вставлена в слот для карт SD.

Для использования SpotPass вы должны сначала:

- принять соглашение о пользовании сервисами Nintendo 3DS и политику конфиденциальности;
- установить подключение к Интернету;
- вставить карту SD в систему Nintendo 3DS.

Дополнительную информацию см. в руководстве пользователя.

Включение SpotPass

На начальном экране выберите BONUSSES (бонусы), выберите файл сохранения, а затем коснитесь значка уведомлений в

левом нижнем углу сенсорного дисплея и подтвердите, что желаете включить функцию уведомлений.

Выключение SpotPass

Вы можете выключить SpotPass и получение уведомлений в любое время.

На начальном экране выберите BONUSES (бонусы), выберите файл сохранения, а затем коснитесь значка уведомлений в левом нижнем углу сенсорного дисплея и подтвердите, что желаете выключить функцию уведомлений.

Функции Nintendo Network™

Эта программа поддерживает сеть Nintendo Network.

Подключившись к Интернету и включив SpotPass, вы сможете получать уведомления и загружать новые головоломки.

Сеть Nintendo Network



Сеть Nintendo Network — это онлайн-сервис, позволяющий вам играть с другими игроками по всему миру, загружать новые программы и дополнительный контент, обмениваться видеороликами, отправлять сообщения и т.д.

Общение в беспроводном режиме — предосторожности

- Иногда вы можете испытывать проблемы с подключением к серверу во время технического обслуживания или временные нарушения связи с сервером без предупреждения. Пожалуйста, учтите также, что в будущем

поддержка данной программы может быть прекращена.

Дополнительную информацию см. на официальной странице данной программы в Интернете.

- Nintendo не несет ответственности за убытки и/или урон, нанесенные подключением или невозможностью подключения к Интернету. Заранее благодарим за ваше понимание.

StreetPass — предосторожности

Эта программа позволяет вам отправлять через StreetPass испытания (см. стр. 19). Если вы желаете использовать эту функцию, пожалуйста, учтите следующее:

- Если вы используете StreetPass, некоторая личная информация, например, название файла сохранения может стать доступной другим людям. Пожалуйста, не используйте личную информацию или оскорбительные выражения.

Родительский контроль

Вы можете ограничить функции StreetPass в разделе Родительский контроль.

- ◆ Дополнительную информацию см. в руководстве пользователя.

Информацию о продукции вы найдете на веб-сайте Nintendo по адресу:

www.nintendo.com

Информацию о технической поддержке и решении проблем вы найдете в руководстве пользователя вашей системы Nintendo 3DS или на веб-сайте: support.nintendo.com