

**1** Información importante

## Configuración

**2** Inicio

**3** Guardar y salir

## Cómo jugar

**4** Juego

## Controles

**5** Controles del menú

**6** Controles de la aventura

**7** Controles de los juicios

## Aventura

**8** Modo de movimiento

**9** Modo de investigación

**10** Resolver puzzles

## El baúl del profesor

**11** Pantalla del baúl

**12** Menú del baúl 1

**13** Menú del baúl 2

## Juicios

**14** Avanzar en los juicios

**15** Acciones

**16** Acta del juicio

**17** Gran Grimorio

## Funciones adicionales

**18** Extras

**19** Contenido adicional

## Solución de problemas

**20** Información de ayuda

## Información importante

Lee con atención este manual antes de usar el programa. Lee también el manual de instrucciones de la consola para obtener más detalles y consejos que te ayudarán a disfrutar más de tu experiencia de juego.

Ten en cuenta que a menos que se indique lo contrario, el término "Nintendo 3DS" incluye todas las consolas de la familia Nintendo 3DS: Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL y Nintendo 2DS.

### ▲ IMPORTANTE

Lee todo el contenido de la aplicación **Información sobre salud y seguridad** dentro del menú HOME antes de usar este título.

Para entrar en esta aplicación, toca el icono  en el menú HOME, luego toca **Abrir** y lee cuidadosamente el contenido de cada sección. Cuando hayas terminado, oprime  para volver al menú HOME.

También deberías leer detenidamente el manual de instrucciones de la consola, incluida la sección de información sobre salud y seguridad, antes de usar este programa.

### IMPORTANTE

La consola Nintendo 3DS y este programa no fueron diseñados para usarse con dispositivos no autorizados o accesorios sin licencia. Su uso podría ser ilegal, anula la garantía e incumple las obligaciones aceptadas en el contrato de uso. Además, dicho uso podría causar lesiones a ti o a terceros y podría causar problemas de funcionamiento y/o daño a la consola Nintendo 3DS y los servicios relacionados. Nintendo (así como sus concesionarios o distribuidores autorizados) no es responsable de ningún daño o pérdida causada por el uso de dichos dispositivos no autorizados o accesorios sin licencia. A menos que se autorice, el copiar programas de Nintendo es ilegal y está estrictamente prohibido por las leyes de propiedad intelectual tanto nacionales como internacionales. Las copias de seguridad o de archivo no están autorizadas.

Nintendo respeta la propiedad intelectual de otros, y solicitamos a los proveedores de contenido de Nintendo 3DS que hagan lo mismo. De acuerdo con la Digital Millennium Copyright Act (Ley de Derechos de Autor del Milenio Digital) en los Estados Unidos, la Directiva sobre el Comercio Electrónico en la Unión Europea y otras leyes aplicables, hemos decidido adoptar la política de eliminar, bajo las circunstancias apropiadas y a nuestro criterio exclusivo, cualquier programa para la consola Nintendo 3DS que se considere infractor de la propiedad intelectual de otros. Si crees que tus derechos de propiedad intelectual están siendo infringidos, visita [www.nintendo.com/ippolicy](http://www.nintendo.com/ippolicy) para ver la política completa y conocer tus derechos.



LEVEL-5 **CAPCOM**

©2014 LEVEL-5 Inc.

©CAPCOM CO., LTD. 2014

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.

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

CTR-P-AVSP-00

## Menú principal

El menú principal se mostrará cuando empieces el juego.



- ◆ Las secciones Extras y Contenido adicional estarán disponibles una vez que hayas completado el juego.

## Partida nueva

Inicia el juego desde el principio. Introduce un nombre para el archivo de guardado y empieza la historia.

- ◆ Una vez introducido el nombre del archivo de guardado, no podrás modificarlo.

## Continuar

Selecciona un archivo de guardado para seguir jugando desde donde guardaste por última vez (pág. 3).

## Extras (pág. 18)

Disfruta de imágenes, música, voces de personajes y secuencias que aparecen en el juego principal.

## Contenido adicional (pág. 19)

Conéctate a internet y desbloquea episodios especiales y galerías de imágenes de personajes.

El modo de espera no se activará si la consola está usando la comunicación inalámbrica.

### 3 Guardar y salir

Asegúrate de guardar tu progreso actual antes de abandonar el juego. Cuando hayas terminado de guardar, podrás apagar tu consola Nintendo 3DS.

#### Guardar datos

Puedes guardar tu progreso actual si tocas **Guardar** en el menú del baúl (pág. 12) y, a continuación, eliges un archivo de guardado. También podrás hacerlo tras finalizar acontecimientos importantes de la historia.

◆ Puedes crear hasta tres archivos de guardado diferentes.

- Para evitar perder datos debido a acciones realizadas por el usuario, no apagues y enciendas la consola repetidamente ni saques una tarjeta de juego/tarjeta SD mientras se guardan los datos. La pérdida de datos también puede ser ocasionada por problemas de conexión, debido a la presencia de polvo o suciedad en los terminales. En estas situaciones, los datos no podrían recuperarse.

La historia se divide en dos partes, Aventura y Juicios, que se irán alternando a medida que avance el juego. El estilo de juego es diferente en cada una de ellas, por lo que deberás prestar atención a cómo funcionan.

### Aventura (págs. 8-10)

La aventura se divide en dos modos: modo de movimiento y modo de investigación. Utiliza el modo de movimiento para desplazarte de un lugar a otro, y el modo de investigación para conseguir información examinando objetos y hablando con los diferentes personajes. De vez en cuando encontrarás puzzles que te pondrán a prueba.



### Juicios (págs. 14-17)

Preséntate ante el tribunal como abogado defensor para probar la inocencia de los acusados. Escucha los testimonios de los testigos e interrógalos para descubrir toda la verdad.



## 5 Controles del menú

Estos son los controles básicos para los menús que aparecen en el juego. Para obtener más información acerca de otros controles, consulta las páginas correspondientes.

### Botones



Navegar



Navegar, mover el cursor



Aceptar



Cancelar, atrás

START /

SELECT

Omitir secuencias

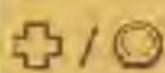
### Controles táctiles

Toca un icono o un panel en la pantalla táctil para seleccionarlo. Dependiendo de la situación, podrás deslizar el lápiz para investigar o tomar notas (pág. 13).

Estos son los controles para el modo de movimiento (pág. 8) y para el modo de investigación (pág. 9). Para obtener más información acerca de los controles de cada uno de estos modos, consulta las páginas correspondientes.

## Modo de movimiento

### Botones



Mover al personaje, ir a otro mapa



Cambiar al modo de investigación

### Controles táctiles



Ir a la ubicación seleccionada



Ir a otro mapa



Cambiar al modo de investigación



Entrar en un edificio

## Modo de investigación

### Botones



Mover la lupa (pág. 9)



Investigar, acercar, hablar, entrar en un edificio, avanzar el texto



Abrir el menú del baúl



Cambiar al modo de movimiento

### Controles táctiles

Deslizar el lápiz por la pantalla táctil

Mover la lupa

Tocar la pantalla táctil

Investigar, acercar, hablar, entrar en un edificio, avanzar el texto



Abrir el menú del baúl



Cambiar al modo de movimiento

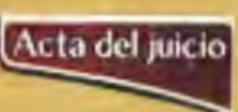
## 7 Controles de los juicios

Para ver los controles de los juicios de forma más detallada, consulta la sección Juicios (págs. 14-17).

### Botones

	Avanzar el texto, interrogar
	Confirmar la prueba que se va a presentar
	Usar una pista
	Presionar al testigo, abrir el Gran Grimorio (pág. 17)
	Presentar una prueba, abrir el Acta del juicio (pág. 16), mostrar la otra sección del Acta del juicio

### Controles táctiles

Tocar la pantalla táctil	Avanzar el texto
	Presionar al testigo
	Presentar una prueba
	Interrogar
	Abrir el Acta del juicio
	Abrir el Gran Grimorio
	Abrir el menú del baúl
	Usar una pista

En este modo podrás ir de un lugar a otro. Toca un punto rojo para ir a esa ubicación.



**1** Nombre de la ubicación

Nombre de la ubicación seleccionada. La información sobre ella aparece en la parte inferior de la pantalla.

**2** Puzles ocultos/Monedas

Información sobre los puzles y monedas (pág. 9) que podrás encontrar en esa ubicación. Los números que aparecen en pantalla indican los puzles y monedas ya encontrados frente a la cantidad total presente en esa ubicación.

**3** Punto rojo

 Ir a esa ubicación

 Ir a otro mapa

**4** Ubicación actual

**5** Objetivo

**6** Icono Buscar

Toca este icono para cambiar al modo de investigación (pág. 9).

**Entrar**

Toca  para acceder a un edificio y continuar con la investigación dentro.



Cuando estés en el modo de movimiento, toca **Buscar** para cambiar al modo de investigación y prepárate para buscar pistas.



### 1 Lupa

### 2 Panel de investigación

Desliza el lápiz en el panel de investigación para mover la lupa en la pantalla superior. Toca la pantalla táctil para investigar lo que se encuentra bajo la lupa.

### 3 Menú del baúl

Toca el icono para abrir la pantalla del baúl (pág. 11).

### 4 Acompañantes

### 5 Icono Ir a

Toca este icono para cambiar al modo de movimiento.

## Investigar una zona

Desliza el lápiz en el panel de investigación para mover la lupa en la pantalla superior. Si la lupa pasa sobre un punto de interés, el icono cambiará.

### Acercar

Investiga los lugares donde el icono de la lupa se vuelva de color azul para hacer un acercamiento y poder ver zonas que antes estaban ocultas o fuera de tu alcance. Toca **Atrás** para volver al lugar donde estabas antes.

### Hablar

A veces, cuando pasas la lupa por encima de un personaje, esta se vuelve de color naranja. Pulsa **A** o toca la pantalla táctil para hablar con ese personaje.



Utiliza los mismos controles para hacer que el texto avance. Aunque ya hayas hablado con un personaje, puede que tenga algo nuevo que decirte la próxima vez.

## Opciones de diálogo

Cuando hables con un personaje, es posible que se te presenten varias opciones. Toca una de ellas para seleccionarla y continuar con la historia.



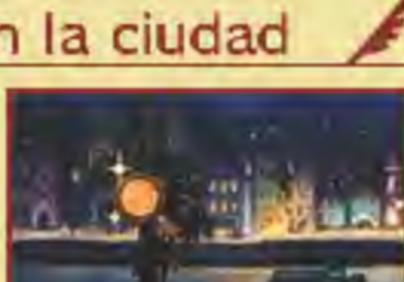
### Entrar en edificios

Cuando la lupa se convierta en una flecha amarilla, podrás entrar en un edificio o una habitación para seguir con la investigación.



### Objetos ocultos en la ciudad

Hay diferentes objetos, como puzles o monedas, escondidos en cada ubicación.



¡Asegúrate de mirar en cada rincón!

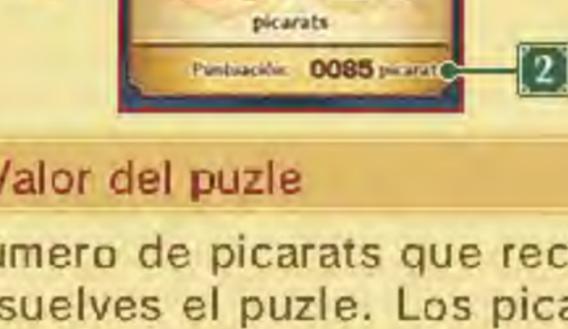
## Monedas

Necesitarás monedas para poder obtener pistas cuando estés resolviendo un puzle o durante los juicios.

¡Hay puzzles escondidos por todas partes! También te encontrarás con algunos que deberás resolver para poder progresar en la historia.

### 1 ¡Que empiece el puzzle!

Se mostrará una pantalla introductoria cuando encuentres un puzzle oculto o cuando hables con alguien que tenga uno para ti. Toca la pantalla táctil para pasar a la pantalla del puzzle.



#### 1 Valor del puzzle

El número de picarats que recibirás si resuelves el puzzle. Los picarats son puntos que indican la dificultad de cada puzzle.

#### 2 Puntuación

El número total de picarats que has conseguido hasta el momento.

### 2 Comprueba la pantalla del puzzle

La descripción del puzzle y las instrucciones para resolverlo se mostrarán aquí. Lee las instrucciones con atención antes de intentar resolverlo y toca la pantalla táctil cuando quieras empezar.

### 3 Resuelve el puzzle

En función del tipo de puzzle y de los requisitos exigidos, toca o desliza el lápiz por la pantalla táctil para resolverlo. Los iconos que aparecerán en la pantalla inferior variarán según el puzzle.



#### 1 Descripción del puzzle

Toca ▲ para mostrar la descripción del puzzle en la pantalla superior o ▼ para mostrarla en la pantalla inferior.

#### 2 Ver instrucciones

Toca este icono para ver las instrucciones acerca de cómo resolver el puzzle.

#### 3 Iconos

Toca los siguientes iconos para realizar diferentes acciones. Para algunas de ellas podrás usar también los botones.



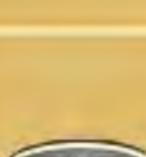
Utiliza monedas para ver pistas. Dispondrás de cuatro pistas por puzzle y las tres primeras te costarán una moneda cada una. Una pista especial, en cambio, te costará dos monedas.



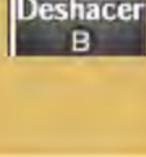
Abandonar el puzzle y dejarlo para más tarde.



Utilizar la función de las notas (pág. 13).



En algunos puzzles, esta opción te permitirá empezar desde el principio.



En los puzzles donde realizas un movimiento cada vez, toca este icono para deshacer el último.



Toca este icono para dar tu respuesta.

### 4 Comprueba el resultado

#### ¡Correcto!

Cuando resuelvas un puzzle no solo recibirás picarats, también podrás recibir nuevas pistas para continuar con la investigación. Los puzzles que hayas resuelto se añadirán a tu Lista de puzzles (pág. 13), donde podrás volver a hacerlos tantas veces como quieras.

#### Incorrecto...

Si tu respuesta no es la correcta, deberás seleccionar una de las siguientes opciones:

Volver a intentarlo	Intenta resolver el puzzle de nuevo.
Ver pistas	Usa monedas para ver pistas.
Salir	Deja el puzzle para más tarde y continúa progresando en la historia. Ten en cuenta que no podrás hacerlo con todos los puzzles.

### ¡Consigue picarats!

Consigue tantos picarats como puedas para aumentar tu puntuación. El contenido que aparecerá en la sección Extras (pág. 18) dependerá de tu puntuación total.

Toca **Menú** para ver tus avances en la investigación y los puzles que has encontrado, entre otras cosas.



### 1 Información de la partida

Aquí se muestran tu puntuación (número de pícarats), las monedas que tienes, el tiempo de juego y tu ubicación actual. Durante los juicios, tu ubicación actual será reemplazada por tu credibilidad (pág. 14).

### 2 Icono de salir

Toca este icono para volver a la pantalla del título. Tus datos no se guardarán automáticamente, así que acuérdate de tocar **Guardar** (pág. 12) antes de salir.

### 3 Menú del baúl (págs. 12-13)

Se mostrará el mensaje **NUEVO** cada vez que se añada información nueva o actualizada.

◆ Los personajes que aparecen en los iconos irán cambiando a medida que avances en la historia.

### 4 Notas (pág. 13)

### 5 Cerrar

Cierra el baúl y vuelve a la pantalla anterior.

Toca un ícono en el menú del baúl para seleccionarlo.

## Misterios

Aquí se guardarán los hechos misteriosos y las palabras clave que encuentres a lo largo de la historia. Toca un misterio en la pantalla inferior para leer los detalles en la pantalla superior.



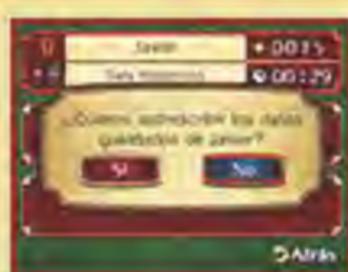
## Historia

Aquí podrás leer un resumen de lo que hayas visto en la historia. Selecciona uno de los títulos y toca Ver historia. El número de títulos disponible aumentará a medida que avances en el juego.



## Guardar

Guarda tu progreso actual. Cuando guardes, los datos que había en el archivo que hayas seleccionado serán sobrescritos.



◆ Ten en cuenta que los datos sobrescritos no se pueden recuperar.

## Objetos

Aquí se mostrarán los objetos que hayas encontrado durante tu investigación. Toca un objeto para ver más información.



## Lista de puzles

Todos los puzles que hayas encontrado aparecerán listados aquí. Toca Resolver para hacerlos de nuevo cuando quieras. Cuando resuelvas un puzle en esta pantalla, podrás desbloquear pistas sin necesidad de usar monedas.



### 1 Icono del sombrero de Layton

- Resuelto al primer intento y sin pistas
- Resuelto al primer intento, pero con pistas
- Resuelto, aunque no al primer intento
- No resuelto aún

### 2 Número, nombre, valor del puzle y pistas utilizadas

Los iconos de las pistas utilizadas se verán semitransparentes.

### 3 Tipo de puzle y ubicación

### 4 Pestañas

Todos los puzles que hayas encontrado aparecerán en la pestaña Todos. Solo los que hayas marcado como preferidos aparecerán en la pestaña Favoritos.

### 5 Añadir puzles a Favoritos

Toca  para añadir el puzle correspondiente a la pestaña Favoritos. El icono cambiará a

### 6 Puzles resueltos (✓)

Los puzles sin ✓ no podrán ser resueltos en la Lista de puzles. Deberás volver a la ubicación del puzle para poder intentarlo de nuevo.

### 7 Iconos de desplazamiento

Toca estos iconos para ver los puzles uno por uno.

### 8 Total de puzles resueltos

El total de puzles que has resuelto en comparación con todos los que has encontrado.

### 9 Barra de desplazamiento

Desliza el lápiz por la pantalla táctil para desplazarte por la lista de puzles. También puedes desplazarte usando .

## Opciones

Ajusta aquí el volumen de la música de fondo, los efectos de sonido y las voces de los personajes. Toca Predeterminado para que vuelvan a su estado inicial. Cuando hayas terminado de configurar los ajustes, toca Aceptar para volver a la pantalla anterior.



### 1 Música de fondo

Ajusta el volumen de la música de fondo.

### 2 Efectos de sonido

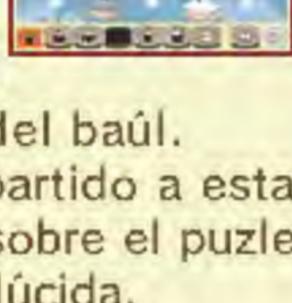
Ajusta el volumen de los efectos de sonido del juego.

### 3 Voces

Ajusta el volumen de las voces de los personajes.

## Usar la función Notas

Puedes usar la función de las notas cuando estés intentando resolver un puzle o



desde la pantalla del baúl.

Sácale el máximo partido a esta función dibujando sobre el puzle en una lámina translúcida.

- Trazo fino
- Trazo grueso
- Colorear una forma cerrada de un color
- Cambiar de color
- Goma de borrar fina
- Goma de borrar gruesa
- Borrar la pantalla
- Deshacer (hasta cuatro veces)
- Rehacer (hasta cuatro veces)

## Procedimiento judicial

Tu objetivo durante los juicios es defender al acusado y conseguir un veredicto de no culpable. Usa toda la información y las pruebas que hayas recabado para descubrir la verdad detrás de cada caso.

### 1. Declaración del testigo

Escucharás la declaración de uno o varios testigos acerca de lo ocurrido durante un suceso. Toca la pantalla táctil o pulsa **A** para que el texto avance.



### 2. Interrogatorio

Es posible que las declaraciones de los testigos contengan incoherencias, contradicciones o errores. Toca **Presionar** para presionarles y hacer que añadan más información a sus declaraciones.



### 3. Presentar pruebas

Si encuentras alguna contradicción entre las declaraciones de los testigos y la información que aparece en el Acta del juicio (pág. 16) o el Gran Grimorio (pág. 17), toca **Presentar** para presentar una prueba. Si la prueba que has presentado es pertinente, ganarás terreno y estarás un poco más cerca de exculpar al acusado.



## Credibilidad y fin de la partida

Los iconos que aparecen en la esquina superior derecha de la pantalla superior representan la credibilidad de la defensa. Si cometes errores, el número de iconos (por ejemplo ) podría disminuir. Si los pierdes todos, el juez declarará al acusado culpable y será el fin de la partida. En cambio, si consigues un veredicto de no culpable, recibirás picarats según el número de iconos de credibilidad que hayas conservado.



### Principales motivos para perder credibilidad:

- Presentar una prueba no válida
- Dar una respuesta errónea al tribunal

### Fin de la partida...

Selecciona una de las siguientes opciones:

Volver a empezar el juicio	Comienza de nuevo el mismo juicio.
Cargar los datos guardados	Selecciona un archivo de guardado y carga los datos.
Volver a la pantalla del título	Abandona el juego y vuelve a la pantalla del título.

Durante el interrogatorio podrás realizar una serie de acciones (Presionar, Presentar, Interrogar) para sacar a la luz cualquier contradicción en las declaraciones.

## Presionar

Toca  para profundizar en cada una de las partes de la declaración. Cuando presionas a un testigo, su declaración puede variar. Puedes utilizar esta acción tantas veces como quieras, así que ¡no te rindas en tu búsqueda de la verdad!



## Interrogar

En algunos juicios subirán al estrado uno o más testigos al mismo tiempo. Mientras uno de ellos presta su declaración, los demás permanecerán callados. Para escuchar si tienen algo que decir, toca Interrogar. Tendrás que seguir los siguientes pasos:



### 1. Observa a los testigos

Cuando las caras de los testigos aparezcan como pequeños iconos en la pantalla táctil, desliza la lupa sobre ellas para observar a los testigos más de cerca.

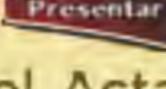


### 2. Selecciona un testigo para interrogar

Utiliza la lupa para seleccionar un testigo y, a continuación, toca  para interrogarlo.



## Presentar

Toca  para abrir el Acta del juicio (pág. 16) o el Gran Grimorio (pág. 17) si encuentras alguna contradicción entre las declaraciones y las pruebas. A continuación podrás seleccionar qué prueba presentar. Si la prueba es pertinente, conseguirás avances en el caso o nuevas declaraciones.



### Señalar contradicciones

En función de las pruebas disponibles, puede que necesites descubrir hasta la más pequeña contradicción. Desliza la lupa sobre las pruebas, busca detalles sospechosos y después presenta tus hallazgos.



## Menú del baúl

También podrás acceder al baúl del profesor durante los juicios. Toca  para abrirlo.

## Usar una pista

Toca  para usar una pista. Puedes activar esta función tantas veces como quieras durante el juicio, pero cada vez que la uses te costará una moneda.

Toca **Acta del juicio** durante un interrogatorio para ver las pruebas y los perfiles disponibles. Utilízala para confirmar y comprobar lo que dicen los testigos. Toca **Atrás** para cerrar el Acta del juicio y volver a la pantalla anterior.

## Pruebas

Toca un objeto de la lista de pruebas para ver más información sobre él. Toca

**Detalles** para

aumentar su tamaño y examinarlo con más detalle.



## Perfiles

Toca **Perfiles** cuando tengas delante la lista de pruebas para ver información sobre las personas involucradas

en el suceso. Toca un personaje para ver más detalles.



## 17 Gran Grimorio

Cuando hayas avanzado en el juego, conseguirás un libro llamado Gran Grimorio. En él encontrarás información sobre magia y conjuros y te resultará útil cuando tengas que examinar una declaración que contenga elementos mágicos. Podrás presentar la información de este libro como prueba, al igual que con el Acta del juicio.

### Consultar el Gran Grimorio

Toca  durante un interrogatorio para consultar el Gran Grimorio. Utiliza  y  para pasar las páginas.



En la sección Extras podrás disfrutar de más contenido, que se desbloqueará según el número total de picarats que hayas conseguido.

◆ La sección Extras aparecerá en el menú principal cuando hayas completado el juego principal.

Imágenes	Visualiza imágenes del juego.
Voces	Escucha las voces de los personajes del juego.
Música	Escucha la música del juego.
Secuencias	Visualiza secuencias del juego.

## Desbloquear el contenido (Internet)

Conéctate a internet desde la sección Contenido adicional y desbloquea episodios especiales y bocetos.

- ◆ La sección Contenido adicional aparecerá en el menú principal cuando hayas completado el juego principal.

### Galerías especiales

Visualiza galerías de imágenes de personajes.

### Episodios especiales

Visualiza episodios especiales que no han sido incluidos en el juego principal. En estos episodios también encontrarás nuevos puzles.

## Procedimiento para el desbloqueo

1. Selecciona Contenido adicional en el menú principal.
2. Selecciona un archivo con datos de guardado de un juego completado.
  - ◆ El contenido que se haya desbloqueado se guardará en todos los archivos que contengan datos de guardado de un juego completado.
3. Selecciona Desbloquear el contenido.
4. Cuando se haya desbloqueado, podrás ver el contenido en la sección Contenido adicional.

## Nintendo Network

Este programa es compatible con Nintendo Network™.

Conéctate a internet y desbloquea contenido adicional para este programa.

- ◆ Para obtener información acerca de cómo conectar tu consola a internet, consulta el manual de instrucciones de la consola.

### Acerca de Nintendo Network



Nintendo Network es el nombre del servicio de red de Nintendo que te permite, entre otras cosas, disfrutar de juegos y otros contenidos a través de internet. Con Nintendo Network podrás acceder a una amplia gama de servicios de red, que incluyen la posibilidad de divertirte junto a jugadores de todo el mundo, adquirir y descargar programas y contenidos e intercambiar imágenes y mensajes.

Servicio al cliente de Nintendo  
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE. UU./Canadá:  
1-800-255-3700

Latinoamérica:  
(001) 425-558-7078