

1 Información importante

2 Historia

3 Acerca del juego

4 Inicio

5 Controles

La investigación

6 Modo de movimiento

7 Modo de investigación

8 Resolver puzles

El baúl del profesor

9 Pantalla del baúl

10 El diario y los misterios

11 Lista de puzles

12 Guardar/Escenas

13 Opciones adicionales del baúl

14 A caballo

15 Exploración de las ruinas

Extras

16 Cómo acceder a los extras

17 Descarga de puzles

18 Alto secreto

Contacto

19 Información de contacto

Gracias por adquirir EL PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS™ para Nintendo 3DS™.

Este programa solo es compatible con la versión europea y australiana de la consola Nintendo 3DS.

Antes de utilizar este programa, lee atentamente este manual electrónico. En el caso de que un niño de corta edad vaya a utilizar la consola, se recomienda que un adulto le lea y explique previamente el contenido del mismo.

Lee también el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS: en él encontrarás información y consejos para disfrutar aún más de tus programas.



- ◆ Salvo que se indique lo contrario, la denominación "Nintendo 3DS" se emplea en referencia a las consolas Nintendo 3DS y Nintendo 3DS XL.

Información sobre salud y seguridad

IMPORTANTE

En la aplicación Información sobre salud y seguridad del menú HOME encontrarás información importante para tu salud y tu seguridad.

Para acceder a esta aplicación, toca

el icono  en el menú HOME y luego toca ABRIR. Lee atentamente el contenido de cada sección y, cuando hayas terminado, pulsa  HOME para volver al menú HOME.

Antes de usar cualquier programa de Nintendo 3DS, lee también el manual de instrucciones de la consola prestando especial atención a la sección de información sobre salud y seguridad.

Consulta la sección de información sobre salud y seguridad del manual de instrucciones de la consola para leer las advertencias sobre la comunicación inalámbrica y el juego en línea.

Advertencia sobre el intercambio de datos

Si compartes contenidos con otros usuarios, no subas, intercambies ni envíes contenidos ilegales, ofensivos o lesivos de derechos ajenos. No incluyas datos personales y asegúrate de disponer de todos los derechos y permisos de terceros que fueran necesarios.

Clasificación por edades

Para obtener información sobre la clasificación por edades de este o cualquier otro título, consulta el sitio web correspondiente a tu región.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Alemania):

www.usk.de

COB (Australia):

www.classification.gov.au

OFLC (Nueva Zelanda):

www.censorship.govt.nz

Advertencias

Cuando descargues o uses este programa (incluidos cualquier contenido digital o documentación que descargues o uses en relación con este programa) y pagues cualquier importe relacionado, adquieres una licencia personal, no exclusiva y revocable para usar este programa en tu consola

Nintendo 3DS. El uso que hagas del mismo está sujeto al Contrato de Uso y Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS, que incluye el Código de Conducta de Nintendo 3DS.

Se prohíbe la reproducción o distribución de este programa sin autorización. Ni tu consola Nintendo 3DS ni este programa están diseñados para ser usados con dispositivos, accesorios o programas no autorizados o carentes de licencia. Dicho uso podría ser ilegal, anula todas las garantías y contraviene las obligaciones del contrato de uso. Además, podría derivar en lesiones tanto a otras personas como a ti

mismo, y podría causar daños o problemas de funcionamiento en la consola Nintendo 3DS o en alguno de sus servicios. Nintendo® (así como sus licenciatarios y distribuidores) no se responsabiliza de ningún daño ni pérdida causados por el uso de tales dispositivos o de accesorios carentes de licencia.

Este programa, así como el manual u otros textos que lo acompañen, está protegido por leyes de propiedad intelectual nacionales e internacionales. La entrega de este manual no te proporciona ninguna licencia ni interés de propiedad de ninguna clase sobre ellos.

Nintendo respeta la propiedad intelectual de terceros y pide a los proveedores de contenidos de Nintendo 3DS que hagan lo mismo. De acuerdo con la Digital Millennium Copyright Act de EE. UU., la Directiva sobre el comercio electrónico de la UE y otras leyes aplicables, Nintendo ha adoptado la decisión de eliminar, en determinadas circunstancias y a su entera discreción, cualquier programa de Nintendo 3DS que pudiera infringir los derechos de propiedad intelectual de terceros. Si crees que se están vulnerando tus derechos de propiedad intelectual, visita la siguiente página para leer nuestra política y

conocer tus derechos: ippolicy.nintendo-europe.com

Los usuarios residentes en Australia o Nueva Zelanda pueden visitar: 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-AKKS-EUR



Te presentamos al profesor Layton, prestigioso arqueólogo y entusiasta de los puzles, acertijos y cualquier cosa que huelga a misterio. Ni los casos más complicados suponen un problema para la brillante mente del profesor Layton.

Un día, el profesor recibe una carta preocupante de una vieja amiga del colegio, Angela Ledore, y decide viajar a Montedore con su aprendiz, Luke, y su ayudante, Emmy.

Según la carta, en Montedore están ocurriendo “una serie de sucesos escalofriantes” relacionados con un misterioso objeto: la máscara del caos.

Pero esta no es la primera vez que el profesor Layton oye hablar de la máscara del caos. Todo se remonta a la época en la que aún iba al colegio, cuando tenía solo 17 años...

Cómo guardar la partida

Toca GUARDAR en el baúl del profesor para guardar tu progreso en la historia (pág. 12). ¡No olvides guardar antes de dejar de jugar!



En EL PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS te pondrás en la piel del profesor y de sus acompañantes, Emmy y Luke. Viaja a diversos lugares y resuelve los puzles que te encuentres en esta fascinante aventura.



Personajes principales

El profesor Layton



Hershel Layton se convirtió en el profesor más joven de la Universidad de Gressenheller con tan solo 27 años. Es uno de los profesores más respetados dentro de la comunidad académica y lleva camino de convertirse en el arqueólogo más famoso del país.

Luke



Es un gran admirador de los poderes de deducción del profesor Layton y se ha autoproclamado aprendiz del profesor. Aunque solo es un niño de 11 años un tanto ingenuo, tiene una mente muy aguda para los puzles.

Emmy



Una joven llena de energía y algo testaruda. Es la ayudante del profesor, aunque su pasado sigue siendo un misterio. Le encanta la fotografía y tiene un talento considerable para las artes marciales.

En el transcurso de su investigación, el profesor Layton y sus ayudantes se encontrarán con toda clase de puzles. Algunos puzles te proporcionarán pistas que te ayudarán a resolver el misterio principal. Tómate tu tiempo para resolver los puzles y disfrutar de la historia.

El experto

Profesor emérito
Universidad de Chiba, Japón

Akira Tago

El profesor Tago, nacido el 25 de febrero de 1926, se dedica a la investigación en psicología y ha dedicado gran parte de su tiempo libre a escribir varios libros de



puzles y acertijos de gran éxito. También es famoso por su serie de libros Atama no Taisou (que podría traducirse como “Gimnasia mental” y que solo se ha publicado en Japón), que ya ha vendido más de doce millones de copias.

El profesor Tago, que ya era conocido por su gran capacidad para crear acertijos que resultan difíciles incluso para los aficionados a los puzles más experimentados, alcanzó una fama aún mayor tras su colaboración en EL PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO™. Atrévete a resolver sus magníficos puzles, que están completamente integrados en la historia del juego.

Todos los puzles y enigmas del juego están basados en puzles

creados o supervisados por el
profesor Tago y Tago-Akira Research
Institute, Inc.





Pantalla del título

En la pantalla del título hay tres opciones. La primera vez que inicies el juego, solo podrás elegir la opción PARTIDA NUEVA.

PARTIDA NUEVA

Comienza el juego desde el principio. Tendrás que introducir tu nombre para crear un nuevo archivo de guardado. Usa el lápiz para escribir tu nombre tocando el teclado de la pantalla táctil y, después, toca ACEPTAR.


- ◆ Una vez que hayas confirmado el nombre, no podrás cambiarlo.

CONTI- NUAR

Carga un archivo de guardado creado previamente y continúa la partida desde el punto de la historia donde la hayas guardado.



EXTRAS (pág. 16)




Accede a una gran variedad de contenido adicional.

- ◆ Puedes tocar el icono  de la pantalla táctil para ajustar el

volumen del sonido del juego.



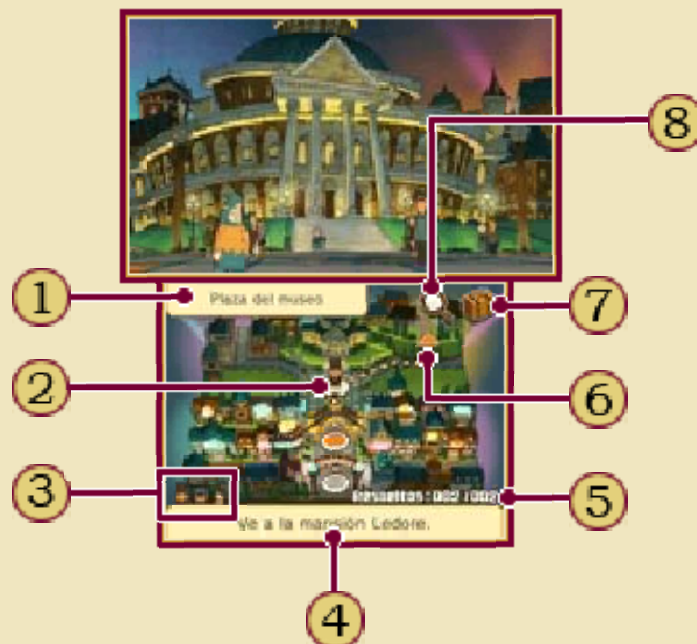
Aunque casi todos los controles de este juego se ejecutan mediante la pantalla táctil, hay algunas pantallas, como la lista de puzles (pág. 11) o las pantallas de diálogo (pág. 7), en las que podrás navegar con  y .

	Pasa los diálogos o las ventanas de mensajes. Selecciona puzles en la lista de puzles.
	Pasa los vídeos.
Pantalla táctil	Se usa con el lápiz.
	Recorre la lista de puzles.

En sus indagaciones, el profesor Layton tendrá que recorrer la bulliciosa ciudad de Montedore, explorar oscuros rincones, examinar objetos sospechosos y hablar con los habitantes para recabar información. ¡Y en su camino se topará también con numerosos puzzles que pondrán a prueba su ingenio!

Modo de movimiento

En el modo de movimiento puedes moverte de un lugar a otro. Toca uno de los iconos naranjas del mapa (📍 o 📍) para dirigirte a esa ubicación.



① Ubicación actual


② Posición actual

③ Tu grupo

④ Objetivo

⑤ Puzles resueltos/Puzles encontrados

⑥ Iconos naranjas

: Muévete a esta ubicación.

: Muévete a otro mapa.

⑦ Icono del baúl del profesor (pág. 9)

Comprueba tu progreso en la historia, guarda la partida y accede a otras opciones.

⑧ Lupa

Pasa al modo de investigación.

Cuando estés en el modo de movimiento, toca la lupa de la pantalla táctil para pasar al modo de investigación. En este modo puedes usar la lupa para examinar la zona y buscar pistas que te ayuden en tu investigación. Cuando encuentres un punto interesante, la lupa se volverá de color naranja (🔍). Toca ese punto para investigar.



① Pantalla táctil

Desliza el lápiz en la pantalla táctil para mover la lupa por la pantalla superior. Si encuentras un punto en el que la lupa cambia de color, déjala en ese punto y toca la pantalla táctil para investigar.


② VOLVER AL MAPA

Pasa al modo de movimiento.

③ Icono del baúl del profesor

④ Lupa


Hacer zoom

Si la lupa se vuelve de color azul () mientras la estás moviendo, ¡es porque has encontrado un punto de zoom! Toca ese punto para examinar más de cerca una zona oculta. Cuando hayas terminado de investigar, toca ALEJAR para volver a la vista más amplia.

Hablar con la gente

Si la lupa se vuelve naranja cuando esté encima de una persona, puedes investigar ese punto



para hablar con ella. Para seguir leyendo las conversaciones, toca la pantalla táctil o pulsa . Habla más de una vez con los personajes, pues a menudo tendrán más cosas que decir a medida que se desarrolle la historia.

Elementos ocultos

Hay cosas ocultas por todas partes, tales como puzles, monedas u objetos coleccionables (pág. 9). ¡Examina cada rincón de la pantalla para encontrarlo todo!

Cosas que puedes encontrar:



Monedas



Puzles



Objetos
coleccionables

¡A por monedas!

Te vendrá bien recoger monedas, pues con ellas puedes obtener ayuda para resolver los puzles (pág. 8). Las monedas pueden estar ocultas en cualquier sitio, así que tendrás que usar la lupa en el modo de investigación para encontrarlas. Cuando la lupa se vuelva naranja, podría tratarse de una moneda. ¡Mantén los ojos bien abiertos!

A lo largo de la investigación encontrarás puzles repartidos por todas partes. ¡Asegúrate de que compruebas cada rincón para encontrarlos todos! A veces tendrás que resolver un puzle determinado para poder avanzar en la historia.

¡Un puzle!

Habla con la gente e investiga todos los lugares para encontrar puzles. Cuando encuentres uno, aparecerá una pantalla de introducción en la que se muestra cuántos picarats vale ese puzle. Toca la pantalla táctil o pulsa Ⓐ para ver el enunciado del puzle.



① Valor del puzle

Esta es la cantidad de picarats que obtendrás si resuelves el puzle.

② Puntuación total de picarats

Este es el total de picarats que has obtenido hasta el momento.

Información sobre los picarats

Los picarats son las unidades que indican lo difícil que es un puzle. Cada vez que resuelvas un puzle, recibirás el número de picarats que se indicaba en la pantalla de introducción.

Acumula tantos picarats como puedas, pues hacen falta bastantes para desbloquear el contenido de la sección Alto secreto, dentro de los extras (pág. 18).

Lee el enunciado

El enunciado del puzle aparece en la pantalla táctil. Léelo cuidadosamente y luego toca una vez la pantalla para comenzar a resolver el puzle.

Introduce la solución

Hay diferentes tipos de puzle, que se resuelven de diversas formas. La mayoría de los puzles se resuelve usando el lápiz, pero para algunos de ellos tendrás instrucciones adicionales. Algunos tipos de puzle terminan automáticamente cuando encuentras la solución, pero en otros debes tocar un determinado icono.



① Enunciado corto del puzle

Toca ▲ para mostrar el enunciado del puzle en la pantalla superior o ▼ para mostrarlo en la pantalla táctil.

② Iconos

Cuando te enfrentes a un puzle verás los siguientes iconos en la pantalla táctil (algunos de ellos solo en ciertos tipos de puzle):



Tócalo para ver pistas a cambio de monedas. Cada puzle tiene cuatro pistas. Las tres primeras valen una moneda cada una, pero la última, como es especial, vale dos. El número de monedas en el juego es limitado, ¡así que no las despilfarres!



Tócalo cuando quieras salir de un puzle y dejarlo para más tarde.



Usa la función de las notas para hacer anotaciones (pág. 12).



Tócalo para volver a comenzar el puzle (solo en ciertos tipos de puzle).



Tócalo para deshacer tu último movimiento (solo en ciertos tipos de puzle).



Tócalo para confirmar tu respuesta (solo en ciertos tipos de puzle).

¿Puzle resuelto?

¡Correcto!

Cada vez que resuelvas un puzle, ganarás la cantidad de picarats indicada al principio del puzle. ¡A veces también obtendrás un objeto o una pista que te ayudará en la investigación! Los puzles que resuelvas se incluirán en la lista de puzles, lo que te permitirá volver a resolverlos tantas veces como quieras (pág. 11).



Incorrecto...

Si te equivocas, puedes volver a intentar resolver el puzle de inmediato, gastar monedas para ver nuevas pistas o simplemente dejarlo para más adelante. Dar una solución incorrecta a un puzle hará descender el número de picarats que ganes después, cuando consigas resolverlo.

Palacio de los puzles

Como hay puzles escondidos a lo largo de todo el juego, puede pasar que te dejes algunos por el camino. A medida que avanza la historia, quizás ya no sea posible encontrar estos puzles, pero no te preocupes: siempre puedes visitar el palacio de los puzles, el elegante lugar de reunión de los puzles perdidos. Acuérdate de pasar por allí de vez en cuando para ver si hay algún puzle que puedas resolver.




- ◆ No todos los puzles van al palacio de los puzles. Algunos se quedan donde están, esperando a que los encuentres.

Todo caballero debe viajar con su baúl, y el profesor Layton no es una excepción. El baúl del profesor contiene una serie de objetos y recursos que te ayudarán a avanzar en la investigación.

Para abrir el baúl, toca su icono, que aparece en la pantalla táctil.

Pantalla del baúl

El baúl contiene varias opciones. Cualquier contenido o información que se haya añadido al baúl se señalará como NUEVO o como .





① Estadísticas de la partida

Esta pantalla te muestra el número de puzles que has encontrado, el número de puzles que has resuelto, tu puntuación en picarats, el total de monedas que has encontrado, tu ubicación actual y el tiempo total de juego.

② Salir (pág. 10)

③ COLECCIÓN

Aquí puedes ver una serie de curiosos objetos que irás encontrando durante la aventura.

④ Función de las notas (pág. 12)

⑤ CERRAR

Cierra el baúl y vuelve a la partida.

⑥ Opciones del baúl
(págs. 10-13)

Las opciones señaladas con un signo de interrogación aún no están disponibles, pero se irán desbloqueando a medida que avances en el juego.

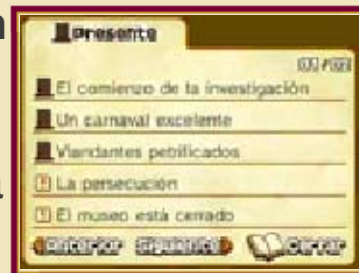
⑦ Control del volumen (pág. 4)



Diario

El diario contiene un resumen de lo ocurrido hasta el momento y de toda la información que hayas obtenido.

Selecciona una entrada en la pantalla táctil para ver su contenido en la pantalla superior.




Misterios

En esta sección podrás leer las descripciones de los misterios y sucesos que van apareciendo a medida que se desarrolla la historia. Selecciona un misterio en la pantalla táctil para ver un breve resumen en la pantalla superior.

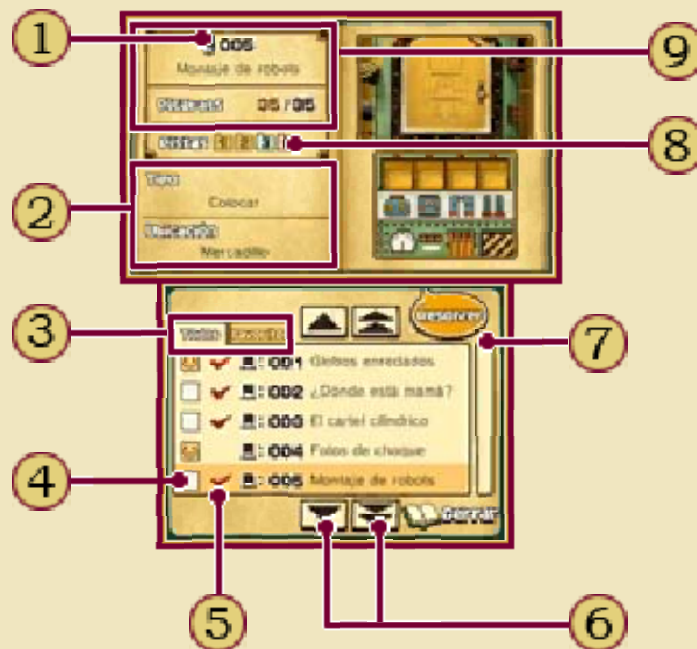


Salir

Para volver a la pantalla del título, toca el icono  que aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla táctil y después toca SÍ. Recuerda que la partida no se guardará automáticamente, así que procura guardarla antes (pág. 12).

Lista de puzles

Aquí se guardan todos los puzles que hayas encontrado. Puedes repetir tantas veces como quieras cualquier puzle que hayas resuelto y ver sus pistas sin tener que gastar monedas.



① Icono de Layton

: Resuelto en el primer intento sin pistas

: Resuelto en el primer intento con pistas

: Resuelto, pero no en el primer intento

: Aún no resuelto

② Tipo de puzle y ubicación

③ Pestañas

La pestaña TODOS muestra todos los puzles que has encontrado hasta el momento. La pestaña FAVORITOS muestra solo los que has seleccionado como favoritos.

④ Favoritos

Para agregar un puzle a tu lista de favoritos, toca la casilla vacía que hay a su izquierda.


⑤ Puzles resueltos

Los puzles que ya hayas resuelto están marcados con este signo y se pueden resolver nuevamente. Para volver a intentar un puzle no resuelto, ve a buscarlo a la ubicación que se indica en la pantalla superior.

⑥ Botones de desplazamiento

Los iconos de las flechas te permiten recorrer la lista de puzles disponibles. Con los iconos de flechas dobles podrás recorrerla más rápidamente.

⑦ Barra de desplazamiento

Para recorrer la lista de puzles desliza la barra arriba y abajo o pulsa .

⑧ Pistas utilizadas

Las pistas que ya hayas visto aparecerán sin color.

⑨ Número del puzle, título y valor en picarats





Guardar

Para guardar tu progreso, toca GUARDAR. Toca uno de los tres archivos para guardar en él la partida. Los datos guardados que haya en ese archivo serán sobrescritos, así que ten cuidado.

- Para evitar perder datos de manera irreparable, no apagues ni reinicies la consola ni saques la tarjeta de juego o tarjeta SD mientras se guardan los datos, y no dejes que entre suciedad en los terminales.
- No uses programas ni accesorios externos para modificar los datos guardados. Esto podría impedirte continuar o hacer que pierdas los datos. Cualquier tipo de modificación tendrá efectos permanentes, así que ten cuidado.

Escenas

Aquí puedes ver escenas adicionales desde el punto de vista de diversos personajes.

Selecciona una escena de la lista y luego toca VER ESCENA. A medida que avances en el juego se añadirán más a la lista.

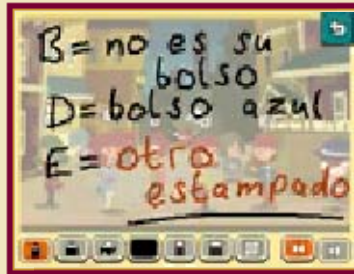


La función de las notas










Mientras resuelves un puzle, selecciona NOTAS para hacer

anotaciones en la pantalla táctil. Esta opción es muy práctica, pues como la pantalla de la función de las notas es translúcida, puedes ver a través de ella la pantalla del puzle.


También puedes seleccionar NOTAS desde el baúl del profesor para dejar una nota para otros jugadores con los que compartas el juego en la misma consola Nintendo 3DS. Recuerda que tendrás que guardar la nota cuando el sistema te lo pida y, después, guardar la partida. Así, tu mensaje quedará visible para los jugadores que usen otro archivo de guardado cuando



accedan a la función de las notas.

	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 el último trazo (hasta cuatro veces)
	Rehacer el último trazo (hasta cuatro veces)

Opciones adicionales del baúl

Las tres opciones del baúl del profesor que al principio están marcadas con signos de interrogación son minijuegos que se irán desbloqueando a medida que avances en la historia. Además, a lo largo del juego también podrás conseguir nuevos niveles y nuevo contenido para estos minijuegos. Toca  para leer las instrucciones de cada minijuego.

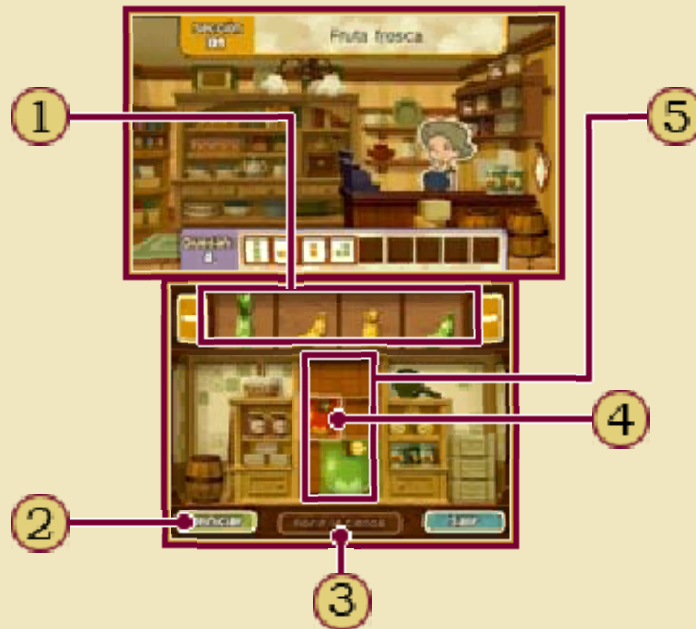
La tienda para todo

Coloca los productos en las estanterías de la tienda para intentar venderlo todo.



Empieza

seleccionando una sección en el menú de la tienda para todo y toca COMENZAR. Como tú te encargas de la tienda, tienes que colocar los productos en las estanterías siguiendo ciertas normas para que los clientes tengan el impulso de comprarlos todos de una vez. Cuando los hayas colocado, toca ABRIR LA TIENDA para ver qué tal se venden. Si un cliente lo compra todo, ¡habrás completado la sección!



① Los objetos

Usa los iconos de los extremos para ver todos los objetos disponibles.

② REINICIAR

Quita todos los objetos de las estanterías y comienza desde el principio.

③ ABRIR LA TIENDA

Cuando hayas colocado todos los productos, toca este botón para abrir la tienda.

④ Primer objeto

El primer objeto siempre está ya colocado desde el principio y no se puede mover. Tienes que usarlo como desencadenante y colocar los demás objetos a su alrededor.

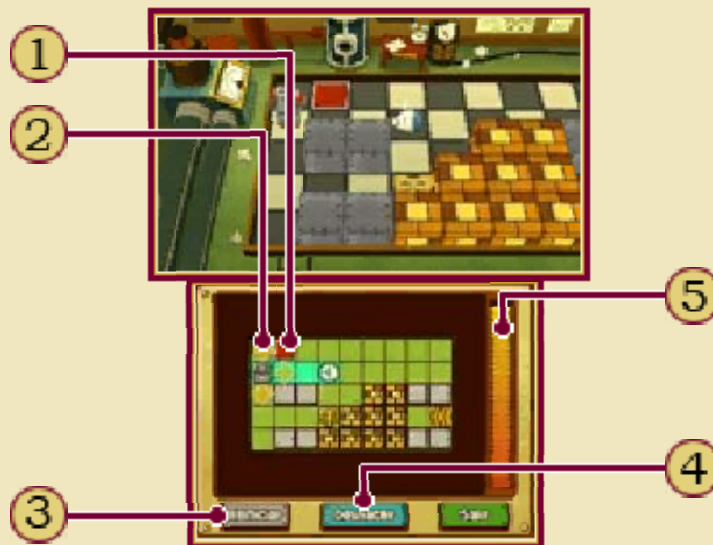
⑤ Estanterías

El robot de juguete

Guía a tu robot a través de peligrosos recorridos para que logre llegar a la meta.



Selecciona un recorrido en el mapa del mundo y toca COMENZAR para confirmar la selección. El robot se mueve siempre tres casillas a la vez en la dirección que elijas. Tu objetivo es dirigirlo por el recorrido de forma que se detenga exactamente en la casilla roja de meta sin encontrarse con ningún enemigo ni quedarse sin energía.



① Meta

② Flechas

Toca una flecha para que el robot se mueva en esa dirección.

③ REINICIAR

Empieza el recorrido desde el principio.





④ DESHACER

Cancela tu último movimiento.

⑤ Barra de energía

Disminuye cada vez que el robot se mueve. Si se agota, no podrás completar el recorrido.

Leyenda

 <p>Llave dorada</p>	<p>Si la coges, el robot destrozará todos los obstáculos y no se detendrá hasta que dé con una pared o un bloque de metal.</p>
 <p>Bloque</p>	<p>El robot se detendrá cuando se encuentre con un bloque, a menos que tenga una llave dorada, en cuyo caso lo destruirá para seguir con su camino.</p>
 <p>Bloque de metal</p>	<p>El robot siempre se detiene cuando se encuentra con un bloque de metal, aunque tenga una llave dorada.</p>
 <p>Enemigo</p>	<p>Los enemigos se mueven a la vez que el robot. Si el robot se encuentra con uno, tendrás que volver a empezar el recorrido, ¡así que evítalos a toda costa!</p>



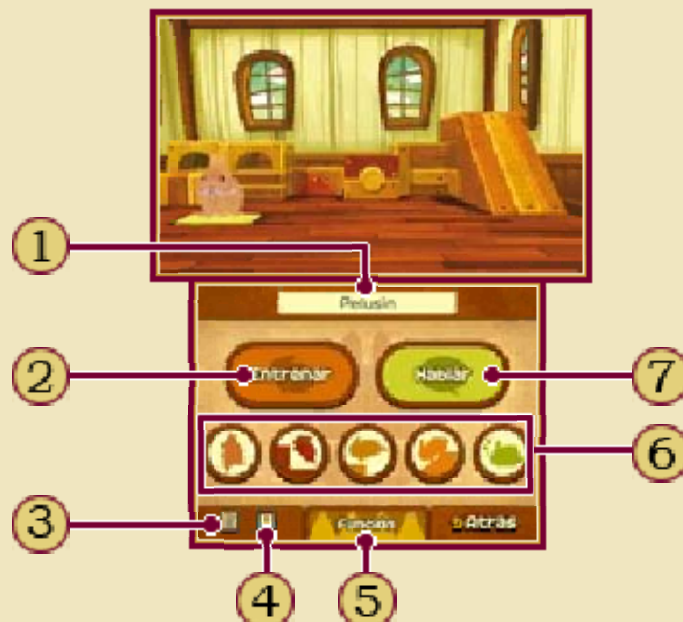
Cinta transportadora

Si el robot cae en una de estas casillas, será desplazado en la dirección de las flechas de la cinta transportadora.

El teatro del conejo

Entrena al conejo para que se convierta en un gran actor de circo.

Tu conejo no podrá volver al circo Luz Estelar hasta que aprenda algunos trucos. Necesita tu ayuda para aprender acciones divertidas y atrevidas que pueda representar en el teatro del conejo y así demostrarle al jefe de pista que es un miembro valioso del circo.



1 Nombre del conejo

② ENTRENAR

Entrena al conejo usando el lápiz.

③ Instrucciones del teatro del conejo

④ Diario del conejo

Echa un vistazo a las acciones que el conejo ha aprendido hasta ahora.

⑤ FUNCIÓN

Ensaya una obra para el teatro del conejo. Selecciona acciones y representa la función para que la juzgue el jefe de pista.

⑥ Iconos del conejo

Tócalos para ver al conejo saltar y jugar en su conejera.

⑦ HABLAR

Habla con el conejo.

Hablar

Gracias a su sorprendente habilidad para hablar con los animales, Luke puede hablar con el conejo y entender todo lo que dice. A veces, en el curso de esas conversaciones, al conejo se le ocurrirán nuevas acciones, y Luke las apuntará en el diario del conejo. Ten en cuenta que el conejo no puede aprender todas las acciones hablando; algunas tendrá que practicarlas en los entrenamientos.

Entrenar

Toca esta opción para acercarte al conejo. ¡Puedes enseñarle nuevos trucos moviendo el lápiz de diversas maneras! Estas acciones también quedarán registradas en el diario del conejo.



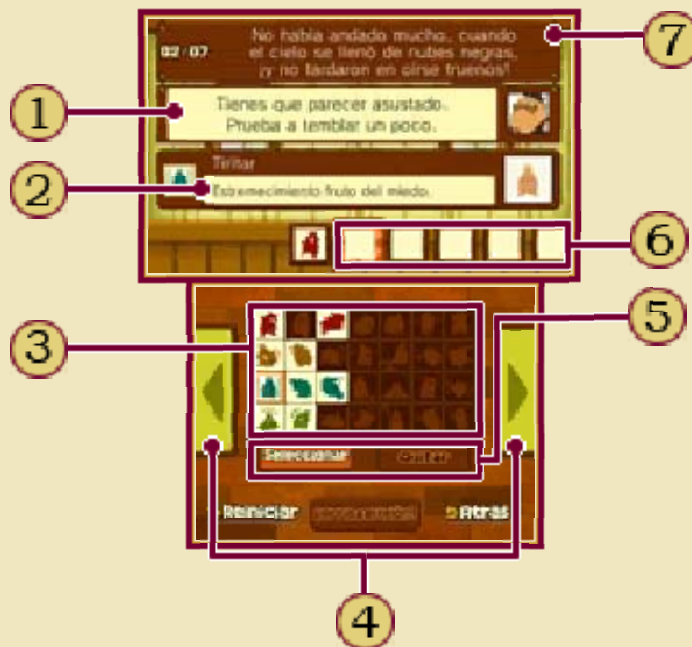
1

1 Girar al conejo

Función

Representa una obra para el jefe de pista y deja que juzgue la actuación del conejo.

En primer lugar selecciona un guión y toca ENSAYAR para que aparezca la pantalla que ves más abajo. Aquí podrás seleccionar una acción que se adecúe a cada punto clave del guión. Cuando tengas todas las acciones necesarias, toca ¡ARRIBA EL TELÓN! para representar la obra.



① Pista del jefe de pista

Presta atención a las pistas del jefe de pista. Si no satisfaces sus expectativas, ¡no te evaluará de manera positiva!

② Descripción de la acción

Nombre y descripción de la acción seleccionada en la pantalla táctil.

③ Acciones disponibles

④ Flechas

Toca las flechas a cada uno de los lados para desplazarte por el guión.

⑤ SELECCIONAR/QUITAR

Toca una acción de la lista de acciones disponibles y toca SELECCIONAR para colocarla en la lista de acciones seleccionadas. Para quitar una de ellas, selecciónala y toca QUITAR.

⑥ Lista de acciones seleccionadas

Son las acciones que el conejo representará por cada punto clave del guión. No puedes comenzar la función hasta que cada hueco tenga una acción.

⑦ Guión

Aquí puedes ver la línea correspondiente del guión.



A caballo

Al comienzo de esta aventura, Layton y sus compañeros se encontrarán galopando por las calles de Montedore. Más adelante, tras hablar con cierto personaje, podrán volver a montar a caballo y probar otros circuitos.

Pantalla de la carrera

Tendrás que dirigir a tu caballo al galope por el circuito y llegar a la meta. Para ello, desliza el lápiz por la pantalla táctil. Tendrás que dirigirlo con cuidado: si chocas contra un barril, aminorarás la velocidad, pero si coges una zanahoria, ¡el caballo acelerará y destruirá los barriles a su paso!



Barril



① Pantalla táctil

Desliza el lápiz por la pantalla táctil con movimientos cortos y rápidos para que el caballo se mueva a izquierda y derecha.

② Zanahoria

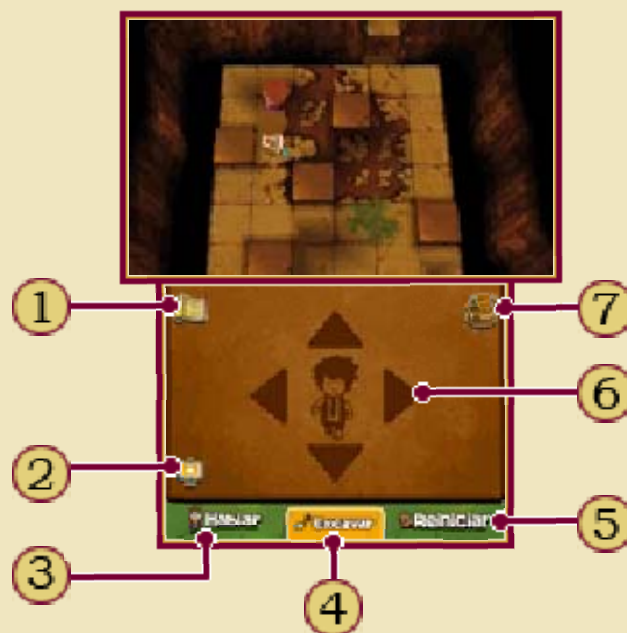
15 Exploración de las ruinas

Exploración de las ruinas

En el curso de la historia, el joven Hershel Layton y su amigo Randall se embarcan en un viaje para explorar unas antiguas ruinas, resolviendo puzles y superando obstáculos a su paso. La forma de juego es diferente en esta parte de la historia; puedes encontrar una explicación a continuación.

Pantalla de exploración de las ruinas

En las ruinas controlas al joven Layton y lo ayudas a resolver puzles y atravesar los niveles más profundos de las ruinas.



① Icono del mapa

El mapa te muestra el nivel de las ruinas en el que estás y tu ubicación actual.

② Modo de guía

Toca este icono para activar el modo de guía y recibir consejos sobre cómo avanzar en algunas salas. Activar el modo de guía te costará una moneda por cada sala en la que lo uses.

③ HABLAR

Habla con Randall para que te dé consejos o instrucciones sobre cómo moverte por las ruinas.

④ Icono de acción

Este icono muestra diversas acciones dependiendo de la situación. Tócalo o pulsa **A** para realizar la acción que se muestre en ese momento.

⑤ REINICIAR/HUIR

Estas opciones solo aparecen en algunos lugares. Toca REINICIAR para que todo lo que está dentro de una sala vuelva a su posición inicial. Toca HUIR para salir de una sala y volver a la anterior.

⑥ Flechas de movimiento

Toca estas flechas para moverte en cualquier dirección. También puedes usar + o ○.

⑦ Icono de la mochila

La mochila funciona del mismo modo que el baúl del profesor (pág. 9).

La sección Extras de este juego te ofrece contenido adicional, que incluye nuevos puzles que se pueden descargar a través de internet. Gracias a este contenido adicional podrás seguir disfrutando del juego incluso después de que hayas completado la historia.

Cómo acceder a los extras

Para acceder al contenido adicional, toca EXTRAS en la pantalla del título y luego selecciona un archivo de



guardado para cargarlo. El contenido disponible en esta sección cambia en cada archivo y aumenta a medida que progresas en la partida.

La sección de extras contiene estas opciones:

PUZLE DIARIO
(pág. 17)

Puzles descargables a diario. Descarga un puzle nuevo cada día a través de internet (según disponibilidad).

LISTA DE PUZLES

Vuelve a plantearte puzles que ya hayas resuelto o busca la ubicación de los que tengas pendientes (pág. 18).

LO MEJOR DE LAYTON

Cuando cumplas ciertas condiciones en el juego principal, podrás acceder a los más peliagudos desafíos del profesor.

ALTO SECRETO
(pág. 18)

Aquí te espera contenido secreto, accesible solo para los grandes expertos de los puzles que hayan conseguido más picarats.

NOTIFICACIONES: SÍ/NO

Si lo deseas, puedes recibir notificaciones a través de SpotPass™ acerca de los puzles diarios que estén disponibles para la descarga. Toca este icono para activar o desactivar las notificaciones.

Siempre que se actualice la sección Extras, la partida se guardará automáticamente.

- ◆ Antes de apagar la consola, regresa a la pantalla del título para asegurarte de que se guarde la partida.

Descarga de puzles diarios a través de internet

Este programa es compatible con Nintendo Network™.

Acerca de Nintendo Network



Nintendo Network es un servicio en línea que te permite jugar con usuarios de todo el mundo, descargar nuevos programas y contenidos adicionales, intercambiar vídeos, enviar mensajes... ¡y muchas cosas más!

Puedes conectarte a internet y descargar un puzle nuevo cada día durante un año después del



lanzamiento de EL PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS (según disponibilidad). Resuélvelos como resolverías uno de los puzles normales de la lista de puzles (pág. 11).

- ◆ Para descargar puzles diarios necesitarás una tarjeta SD. No extraigas la tarjeta SD durante la descarga.

Cómo descargar puzles

Conéctate a internet. Puedes configurar la conexión en la configuración de la consola. Para obtener más información al respecto, consulta el manual de instrucciones de la consola.

Selecciona PUZLE DIARIO en la sección Extras y toca DESCARGAR.

Toca SÍ para confirmar.

No toques ningún botón ni apagues la consola mientras se realiza la descarga. Si se produce un fallo en la descarga, aparecerá un mensaje de error que explicará cuál es el problema. Es posible que tengas que comprobar tu conexión a internet y la configuración de la consola.

Descarga completada.

Cuando haya terminado la descarga, toca ACEPTAR y se guardarán los datos. ¡Ahora ya podrás intentar resolver el puzle nuevo!

- ◆ La primera vez que te conectes y descargues puzles a través de internet, se descargarán todos los puzles disponibles en ese momento.

El acceso a internet se puede restringir mediante el control parental.

- ◆ Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola.

SpotPass

Este programa permite la descarga automática de notificaciones a través de internet.

SpotPass solo está activo cuando la consola se encuentra en modo de espera y dentro del alcance de un punto de acceso a internet compatible.

Antes de usar SpotPass, tienes que:

- Aceptar el Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS.
- Establecer una conexión a internet.
- Insertar una tarjeta SD en tu consola Nintendo 3DS.

Para obtener más información acerca de estos requisitos, consulta el manual de instrucciones de la consola.




Activar SpotPass

1. Toca el icono de EL PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS en el menú HOME y toca ABRIR.
2. Toca EXTRAS en la pantalla del título (que aparecerá cuando hayas guardado la partida por primera vez).
3. Toca la opción de las notificaciones en la parte inferior de la pantalla táctil para activar las notificaciones de SpotPass (pág. 16).

Desactivar SpotPass

Puedes desactivar SpotPass desde el menú HOME si has recibido una notificación del programa.

1. Toca  para acceder a las notificaciones.
2. Elige cualquier notificación de este título.
3. Toca **DESACTIVAR NOTIFICACIONES DE ESTE PROGRAMA.**



Alto secreto

En esta sección puedes encontrar contenido especial que solo estará disponible cuando hayas completado el juego. Cuantos más picarats tengas, más contenido podrás desbloquear.

La opción de la puerta oculta funciona de una manera única: para desbloquear este contenido adicional, tendrás que introducir la contraseña de otro juego de la serie. La puerta oculta contiene dos opciones: LA LLAMADA DEL ESPECTRO y LA PUERTA OCULTA.



Cómo desbloquear La llamada del espectro

1

En EL PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS

En la sección Extras, selecciona ALTO SECRETO y, después, LA PUERTA OCULTA. En la pantalla superior se mostrará una contraseña para la puerta oculta de Misthallery. Apúntala y sal del juego.

2

En EL PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO

Con la misma consola Nintendo 3DS o Nintendo 3DS XL que en el primer paso, inicia EL PROFESOR LAYTON Y LA LLAMADA DEL ESPECTRO (programa de Nintendo DS™). En la sección Extras, selecciona ALTO SECRETO y, después, LA PUERTA OCULTA. Aquí puedes introducir la contraseña que apuntaste en el primer paso.

Así se desbloqueará contenido adicional de este juego y obtendrás una contraseña para EL PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS. Apunta esta nueva contraseña.

3

De vuelta en EL PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS

De nuevo, utiliza la misma consola Nintendo 3DS o Nintendo 3DS XL que antes e inicia EL PROFESOR LAYTON Y LA MÁSCARA DE LOS PRODIGIOS. Después, vuelve a la sección La puerta oculta y selecciona LA LLAMADA DEL ESPECTRO. ¡Ahora podrás introducir la contraseña que has obtenido en el segundo paso para desbloquear este contenido!

- ◆ Debes seguir los tres pasos descritos anteriormente usando siempre la misma consola Nintendo 3DS o Nintendo 3DS XL. De no ser así, las contraseñas no funcionarán.



Cómo desbloquear La puerta oculta

Para obtener más información sobre la contraseña de esta sección, consulta el manual de instrucciones de la próxima entrega de la serie “El profesor Layton”.

Para obtener más información sobre este producto, consulta el sitio web:
www.nintendo.com

Para obtener ayuda técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS o visita:
support.nintendo.com