

1 Salud y seguridad

## Inicio

2 Menú principal

3 Cómo guardar datos

## Controles

4 Controles

5 Técnicas de conducción

## Objetos

6 Cómo usar objetos

7 Lista de objetos

## Un jugador

8 Grand Prix

9 Contrarreloj

10 Batalla de globos

11 Batalla de monedas

## Multijugador local

12 Partida por comunicación local

## Juego en línea

13 Precauciones

## Multijugador en línea

14 Partida en línea

15 Mundial

16 Amigos y rivales

17 Comunidades

## Canal Mario Kart

18 Canal Mario Kart

19 StreetPass

20 SpotPass

## Contacto

21 Información de contacto

Gracias por adquirir MARIO KART™ 7 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.

### 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.

### Selección de idioma

Este juego está disponible en español, inglés, alemán, francés, italiano, neerlandés, portugués y ruso. El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. Para cambiar el idioma de la consola, consulta el manual de instrucciones de la configuración de la consola.

### 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](http://www.pegi.info)

USK (Alemania):  
[www.usk.de](http://www.usk.de)

COB (Australia):  
[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Nueva Zelanda):  
[www.censorship.govt.nz](http://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 licenciarios 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](http://ippolicy.nintendo-europe.com)

Los usuarios residentes en Australia o Nueva Zelanda pueden visitar: [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)

© 2011 Nintendo

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

Powered by mobiclip

CTR-P-AMKP-EUR-1

<b>UN JUGADOR</b> (págs. 8-11)	Elige entre cuatro tipos de partida para un jugador.
<b>MULTIJU- GADOR LOCAL</b> (pág. 12)	Juega hasta con siete amigos a través de la comunicación inalámbrica local.
<b>MULTIJU- GADOR EN LÍNEA</b> (págs. 13-17)	Juega con amigos y jugadores de todo el mundo a través de internet.
<b>CANAL MARIO KART</b> (págs. 18-20)	Consulta información de comunidades y corredores fantasma recibidos a través de SpotPass™ y StreetPass™.

### Controles en los menús

<b>Seleccionar</b>	+ o ○
<b>Confirmar</b>	Ⓐ
<b>Cancelar/Atrás</b>	Ⓑ

Nota: También puedes tocar la pantalla inferior para seleccionar opciones en los menús.

## Datos de guardado

Este juego guarda automáticamente tu progreso en distintos momentos, como cuando terminas ciertas carreras, por ejemplo.

## Cómo borrar los datos de guardado

Puedes borrar los datos de guardado si mantienes pulsados al mismo tiempo  $\text{A}+\text{B}+\text{X}+\text{Y}$  cuando se muestra el logotipo de MARIO KART 7 al abrir el programa.

**Ten en cuenta que no podrás recuperar los datos que borres.**

## Datos del Mii

Podrás desbloquear la opción de usar tu Mii™ como piloto cuando avances en el juego. Para crear un Mii, usa el editor de Mii del menú HOME. En el Canal Mario Kart podrás cambiar o confirmar el Mii que quieras usar en este juego (pág. 18).

## Datos recibidos a través de StreetPass y SpotPass

Estos datos se guardan en la tarjeta SD.

- Para evitar perder datos de manera irreparable, no apagues y enciendas la consola repetidamente ni saques la tarjeta de juego/tarjeta SD mientras se guardan los datos. Procura además no pulsar un botón equivocado (por ejemplo, reiniciando la consola) 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.

## 4

## Controles

Acelerar	Y o A
Frenar/Dar marcha atrás	B
Girar	○ (izquierda/derecha)
Saltar	R
Derrapar	R+○ (izquierda/derecha) mientras mantienes pulsado Y o A
Usar objeto	L o X
Lanzar objeto hacia delante	L o X mientras mantienes ○ hacia arriba
Lanzar hacia atrás/Dejar caer objeto detrás del kart	L o X mientras mantienes ○ hacia abajo
Ajusta la altura de las alas (planea al saltar sobre una plataforma)	○ (arriba o abajo)
Cambiar vista del mapa	Toca la pantalla táctil
Pausa	START
Mostrar el menú HOME	HOME

## Cámara en primera persona

Pulsa  para usar la cámara en primera persona. Al usarla, es posible manejar el kart inclinando la consola Nintendo 3DS hacia la izquierda o hacia la derecha gracias al sensor de giro. Pulsa  o  para volver a la cámara normal.



Nota: Si desactivas el sensor de giro en la configuración (pág. 18), **no podrás controlar el kart inclinando la consola Nintendo 3DS.**

Al utilizar este programa, tendrás que mover la consola

Nintendo 3DS a tu alrededor. Asegúrate de disponer de suficiente espacio y sujeta firmemente la consola con ambas manos. Si no tienes cuidado al usar la consola, puedes causar lesiones o daños materiales.



¡A continuación te enseñaremos algunas técnicas de conducción que te permitirán disfrutar al máximo de este juego!

## Turbosalida

Para hacer una salida fulgurante, mantén pulsado **Y** o **A** en el momento justo durante la cuenta atrás.



## Derrapar

Los derrapes te permiten tomar las curvas rápidamente sin perder velocidad. Para derrapar, acelera con **Y** o **A** y luego mantén pulsado **R** mientras mueves **C** en la dirección en la que quieras girar.



## Miniturbo

Si derrapas durante cierto tiempo, saltarán chispas azules de los neumáticos. Suelta **R** para lograr un breve acelerón.



## Superminiturbo

Si sigues derrapando después de que salgan chispas azules de los neumáticos, verás que estas se vuelven naranjas. Suelta **R** cuando aparezcan estas chispas naranjas para activar un superminiturbo. Con él lograrás un acelerón más largo que con el miniturbo.



## Salto con acelerón

Pulsa **R** justo cuando saltes por una rampa o por objetos similares para lograr un breve acelerón al tocar el suelo.



## Giro en el sitio

Con el kart detenido, acelera con **Y** o **A** mientras mantienes pulsado **B** y mueve **C** hacia la izquierda o hacia la derecha para girar en el sitio.



## Cómo obtener objetos

Atraviesa las cajas de objetos que irás encontrando en el camino para conseguir objetos.



Si tienes un objeto, deberás equiparlo primero para conseguir otro.



## Cómo usar objetos

### Equipar objetos

Puedes equipar algunos objetos para defenderte, por ejemplo, de los caparzones rojos que usen tus rivales (pág. 7).



### Lanzar objetos

Podrás lanzar algunos objetos hacia delante o hacia atrás (pág. 4).

## 7

## Lista de objetos

Estos son los objetos que puedes usar y sus efectos.

(: Objetos que puedes equipar.)

Plátano 

Colócalo en el camino y cualquier kart que lo toque patinará. Mantén pulsado  o  para equiparlo.

Trío de plátanos 

Pulsa  o  para equiparlo y vuelve a pulsarlo para usar los plátanos de uno en uno.

Caparazón verde 

Se mueve en línea recta y hace volcar al primer kart que alcanza. Mantén pulsado  o  para equiparlo.

Caparazón rojo 

Persigue al kart que va delante de ti y hace volcar al primero que se cruce en su camino. Mantén pulsado  o  para equiparlo.

Trío de caparazones verdes/  
Trío de caparazones rojos 

Pulsa  o  para equiparlos (comenzarán a girar alrededor de tu kart) y vuelve a pulsarlo de nuevo para ir lanzándolos de uno en uno.



## Caparazón de pinchos



Va directo al kart que encabeza la carrera y hace que vuelque este y cualquier kart que se interponga en su camino.

## Bob-omb !



Una vez que lo lances o lo dejes caer, explotará al cabo de un tiempo o cuando un kart se le acerque. ¡La onda expansiva hará volcar o dar vueltas sin control a todos los karts que alcance! Mantén pulsado **L** o **X** para equiparlo.

## Champiñón turbo



Te hace dar un acelerón.

## Trío de champiñones turbo



Proporciona los mismos efectos que el champiñón turbo, pero se puede usar tres veces.

## Champiñón turbo dorado



Durante un cierto periodo de tiempo, te permite usar un champiñón turbo cada vez que pulses **L** o **X**.

## Bill Bala



Te convierte durante un tiempo en un Bill Bala. ¡Volarás automáticamente por el circuito a toda velocidad y harás volcar a cualquier kart que se interponga en tu camino!

## Blooper



Lanza tinta a todos los karts que van delante y dificulta la visión de sus pilotos.

## Rayo



Hace dar vueltas sin control a todos tus oponentes y reduce su tamaño y velocidad durante un cierto periodo de tiempo.

## Superestrella



Te vuelve invencible durante un tiempo. Además, aumenta tu velocidad y los karts que choquen contigo saldrán volando por los aires.

## Flor de fuego



Te permite lanzar bolas de fuego durante un cierto periodo de tiempo al pulsar **L** o **X**. Si alcanzan a algún kart, este dará vueltas sin control.

## Superhoja



Hará que a tu kart le crezca una cola que puedes agitar pulsando **L** o **X** para atacar a tus rivales o defenderte de objetos como los caparzones.

## Ruleta del 7



Pulsa **L** o **X** y una ruleta de siete objetos girará alrededor de tu kart. Vuelve a pulsar de nuevo alguno de esos botones para utilizar los objetos uno a uno.

Enfréntate a siete karts controlados por la consola en una de las ocho copas disponibles. Cada copa cuenta con cuatro circuitos.

## Pantalla de juego



① Objeto que llevas

② Puesto actual

③ Clasificación en carrera

④ Vueltas

⑤ Monedas

### Monedas

Coge las monedas que veas por el camino, hasta un máximo de diez, para aumentar tu velocidad. Perderás algunas monedas en ciertos casos, como cuando tu kart vuelque o acabe dando vueltas sin control, por ejemplo.



## Mapa

Toca la pantalla inferior para cambiar entre las dos vistas del mapa.

## Pantalla de resultados

Los resultados se muestran una vez finalizada la carrera. La clasificación determina la puntuación que obtiene cada piloto, y la puntuación de las cuatro carreras se suma para obtener la clasificación final. Tu técnica de conducción será puntuada de una a tres estrellas y, si terminas entre los tres primeros, recibirás un trofeo.

Selecciona un circuito en el que intentar conseguir el mejor tiempo en solitario. También puedes enfrentarte a un corredor fantasma, que es una grabación de una carrera anterior.



Corredor fantasma

## Cómo guardar un corredor fantasma

El corredor fantasma se guardará automáticamente cada vez que batas tu propio récord en un circuito.

10

## Batalla de globos

El objetivo de esta batalla es reventar los globos de tus rivales con objetos.



Ganará quien reviente más globos dentro del límite de tiempo. Se te descontarán puntos cada vez que pierdas todos tus globos.

11

## Batalla de monedas

El objetivo de esta batalla es coger las monedas que hay por el escenario.



Ganará quien coja más monedas dentro del límite de tiempo. Perderás algunas monedas en ciertos casos, como cuando tu kart vuelque o acabe dando vueltas sin control, por ejemplo.

## 12 Partida por comunicación local

### Modo multijugador (Juego local)

Hasta ocho personas pueden jugar juntas a través de la comunicación local (será necesario disponer al menos de una tarjeta de juego de MARIO KART 7 y de tantas consolas Nintendo 3DS como jugadores).

Nota: Aquellos jugadores que no tengan una tarjeta de juego podrán participar a través del modo descarga.

### Necesitarás:

- Una consola Nintendo 3DS o Nintendo 3DS XL para cada jugador, hasta un máximo de 8.
- Al menos una copia del programa, hasta un máximo de 8.

### Cómo crear un grupo

#### Jugador con tarjeta de juego

- 1 En el menú principal, elige **MULTIJUGADOR LOCAL** y toca **CREAR GRUPO**.



- 2 Cuando se muestren los nombres de todos los jugadores que vayan a participar, selecciona EMPEZAR.



Icono de registro de amigo

- 3 Sigue las instrucciones en pantalla.

### Registro de amigos

Dos jugadores pueden registrarse como amigos si tocan el icono de registro de amigo. Una vez registrados, podrán volver a enfrentarse entre ellos cuando estén en línea. La lista de amigos se puede consultar desde el menú HOME.

## Cómo unirse a un grupo

Jugadores con tarjeta de juego 

- 1 En el menú principal, elige MULTIJUGADOR LOCAL y selecciona el nombre del jugador en cuyo grupo quieras participar.
- 2 Sigue las instrucciones en pantalla.



## Jugadores sin tarjeta de juego )))

- 1 Abre el modo descarga desde el menú HOME.



- 2 Selecciona NINTENDO 3DS y, a continuación, MARIO KART 7.



Nota: MARIO KART 7 solo se mostrará cuando un jugador con tarjeta de juego haya creado un grupo.

- 3 Espera a que dé comienzo la partida.

Nota:

- Los jugadores que no tengan tarjeta de juego pilotarán un kart con Shy Guy.
- Es posible que necesites actualizar tu consola siguiendo las instrucciones mostradas en la pantalla. Si se pierde la conexión, puedes actualizar desde la configuración de la consola. Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS para ver más información.

Si te conectas a internet puedes jugar con otros usuarios sin costes adicionales. Cuando juegues en línea ten presente que:

- Cuando actives la conexión inalámbrica los nombres de tus Mii y tus comentarios serán públicos. No utilices información que pueda usarse para identificarte o información que pueda ser ofensiva.
- Las claves de amigos son parte de un sistema que te permite jugar con gente que conoces. Si publicas las claves de tus amigos o las intercambias con extraños, es posible que recibas información o mensajes con información ofensiva, o contenido inadecuado y que extraños puedan ver información que no deseas que sea pública. Por eso, recomendamos que no des las claves de tus amigos a gente que no conozcas.
- Nintendo se reserva el derecho a suspender el servicio a los usuarios que causen problemas de funcionamiento y/o daño a terceros a través de modificaciones no autorizadas de sus datos de juego o del programa.
- Es posible que los servidores de Nintendo no estén disponibles, sin aviso previo, debido al

mantenimiento necesario para solucionar problemas. Visita el sitio web oficial de Nintendo para más información.

- Recuerda que Nintendo no aceptará ninguna responsabilidad por daños que resulten de tu uso de la comunicación inalámbrica.
- Si abres el menú HOME o no realizas ninguna acción durante un tiempo prolongado en un juego en línea, se perderá la conexión con los demás jugadores.

Este programa es compatible con Nintendo Network™.

Puedes encontrar más información sobre el funcionamiento de Nintendo Network en las secciones de Comunicación inalámbrica y SpotPass.

### 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!

## 14 Partida en línea

### Jugar en línea (Internet)

Conéctate a internet y desafía a jugadores de todo el mundo. Para obtener información acerca de cómo conectar tu consola Nintendo 3DS a internet, consulta el manual de instrucciones de la consola.

**Nota:** Puedes restringir la comunicación en línea con otros usuarios a través del control parental. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola.

## Cómo elegir a tus rivales

Selecciona una de las siguientes opciones:



<b>MUNDIAL</b> (pág. 15)	Enfréntate a jugadores de todo el mundo.
<b>AMIGOS Y RIVALES</b> (pág. 16)	Enfréntate a amigos que hayas registrado, a corredores contra los que ya te hayas enfrentado o a gente con la que te hayas cruzado a través de StreetPass.
<b>COMUNIDADES</b> (pág. 17)	Enfréntate a miembros de una comunidad.

## 15 Mundial

Los resultados de las carreras o batallas en las que participes con jugadores de todo el mundo se reflejarán en tus puntos de carreras (PC).



### Puntos de carreras (PC)

Tus PC representan tu habilidad como jugador. Comenzarás con 1000 y ganarás o perderás puntos dependiendo de si ganas o pierdes. Cuando juegues en línea, te enfrentarás con jugadores que tengan unos PC similares a los tuyos.

Selecciona en qué partida quieres participar. Puedes elegir entre tus amigos que estén en línea, los rivales anteriores o las personas con las que te hayas cruzado a través de StreetPass. Una vez que te unas a su partida, podrás enfrentarte a ellos en línea.



- Si no puedes participar en una partida, espera un momento antes de volver a intentarlo.
- Los rivales recientes y la gente con la que te has cruzado a través de StreetPass se pueden eliminar de la lista si los seleccionas y pulsas ⊗. Ni tú ni ellos podréis ver si estáis en línea ni participar en las partidas del otro.

## Lista de amigos

Puedes registrar y gestionar tus amigos a través de la lista de amigos del menú HOME. Desde esta lista también puedes participar directamente en las partidas de MARIO KART 7 de tus amigos. Para ello, selecciona una tarjeta de amigo que esté en amarillo y con el estado "Puedes participar" y luego toca PARTICIPAR EN LA PARTIDA.



- Para participar en una partida

desde la lista de amigos, debes tener una tarjeta de juego de MARIO KART 7 insertada en tu consola Nintendo 3DS.

- El indicador de novedad  aparecerá en el icono de la lista de amigos del menú HOME () cuando haya algún amigo en línea en cuya partida puedas participar.
- Para obtener más información sobre la lista de amigos, consulta el manual de instrucciones de la consola.

Elige una comunidad para participar en ella y enfrentarte únicamente a sus miembros.



También puedes crear tus propias comunidades.

Nota: Necesitarás crear datos del Canal Mario Kart para usar las comunidades (pág. 18).

<b>CREAR COMU- NIDAD</b>	Crea una comunidad y elige sus reglas.
<b>INTRO- DUCIR CÓDIGO</b>	Introduce el código de una comunidad de otro jugador para participar en ella.
<b>Favoritas</b>	Selecciona una comunidad en la lista de comunidades en las que ya has participado.
<b>Recomen- daciones</b>	Selecciona una comunidad recomendada por el Canal Mario Kart.

## Cómo participar en una comunidad

Se creará un grupo de hasta ocho personas, contándote a ti, formado por los miembros de la comunidad. Os podréis comunicar intercambiando mensajes predefinidos. La partida dará comienzo cuando un jugador envíe el mensaje "¡Empecemos la partida!".

## Cómo crear una comunidad

Crea una comunidad y elige las opciones de la partida. Se asignará un código a tu comunidad que puedes compartir con tus amigos. Si seleccionan INTRODUCIR CÓDIGO y escriben el código que les has dado, podrán participar en tu comunidad.

Nota: Ten en cuenta que, cuando hayas creado una comunidad, no podrás cambiar sus opciones.

## Clasificación de la comunidad

Esta clasificación se basa en los resultados de las partidas jugadas en la comunidad el mes anterior.

## 18 Canal Mario Kart

El Canal Mario Kart te permite intercambiar datos con otros jugadores a través de StreetPass y SpotPass. La primera vez que accedas al canal, sigue las instrucciones en pantalla para crear datos en la tarjeta SD y configurar los ajustes de StreetPass y SpotPass.

### Pantalla del Canal Mario Kart



#### ① Nuevos perfiles

Consulta los perfiles recibidos a través de StreetPass y participa en las partidas de esos jugadores a través de internet.

#### ② Corredores fantasma

Enfréntate a corredores fantasma recibidos a través de SpotPass y StreetPass.

#### ③ Comunidades recomendadas

Echa un vistazo a las comunidades recomendadas.

#### ④ Lista StreetPass

Esta lista muestra los jugadores con los que te has cruzado a través de StreetPass.

#### ⑤ Editar perfil

##### ● Cambiar Mii

Elige el Mii que quieres usar en el juego.

##### ● Escribir mensaje

Escribe el mensaje que se enviará a través de StreetPass. Evita usar información personal importante o lenguaje que pueda resultar ofensivo.

##### ● Personalizar kart

Personaliza el kart con el que competirá tu Mii cuando aparezca en las consolas de la gente con la que te cruzas a través de StreetPass.

##### ● Mi Grand Prix

Selecciona cuatro pistas y crea un Grand Prix a tu medida. La gente con la que te hayas cruzado a través de StreetPass se podrá enfrentar a tu Mii en este Grand Prix.

##### ● Ajustes

Aquí puedes modificar varias opciones, como StreetPass, SpotPass, la opción de mostrar tu residencia, usar el sensor de giro o mostrar tu estado de conexión.

## Intercambiar información (StreetPass)

Este programa permite el intercambio de nombres de jugadores, corredores fantasma, información sobre personajes Mii y comunidades en las que has participado, etc. a través de StreetPass (comunicación inalámbrica local).

Nota: Para usar esta función, todos los jugadores deben activar StreetPass en el programa.

### Activar StreetPass

Para usar StreetPass, tienes que aceptar el Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola.

#### ● Instrucciones para activarlo

Selecciona CANAL MARIO KART en el menú principal. Sigue las instrucciones en pantalla para activar StreetPass para este programa.

Nota: Puedes restringir el uso de StreetPass a través del control parental. Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola.

## Desactivar StreetPass

Para desactivar StreetPass, accede a la configuración de la consola, selecciona **GESTIÓN DE DATOS** y luego elige **GESTIÓN DE STREETPASS**.



A continuación, toca el icono de este programa y, por último, toca **DEACTIVAR STREETPASS**.

Puedes restringir la comunicación en línea con otros usuarios en control parental.

Nota: Consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS para más información sobre el control parental.

## Recibir información (SpotPass)

Mientras esté en modo de espera, la consola buscará automáticamente un punto de acceso inalámbrico a internet y descargará corredores fantasma de todo el mundo, comunidades recomendadas, etc. 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.

Nota: Necesitas una tarjeta SD para utilizar SpotPass.

## Utilizar SpotPass

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.

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

Nota: Es necesaria una tarjeta SD para usar SpotPass.

● **Activar SpotPass**  
Selecciona CANAL MARIO KART en el menú principal. Sigue las instrucciones en pantalla para activar SpotPass para este programa.

## Desactivar SpotPass

- Instrucciones para desactivarlo
- ① Selecciona CANAL MARIO KART en el menú principal.
- ② Selecciona el icono de tu Mii para editar tu perfil.
- ③ Toca AJUSTES.
- ④ Selecciona DESACTIVADO en la opción "SpotPass".
- ⑤ Selecciona VALE.

Para obtener más información sobre este producto, consulta el sitio web:  
[www.nintendo.com/countryselector](http://www.nintendo.com/countryselector)

Para obtener ayuda técnica, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo 3DS o visita:  
[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)