

Super Mario Maker for Nintendo 3DS

1 Información importante

Información básica

2 Intercambio de datos

3 Funciones en línea

4 Control parental

Información básica

5 Mashiko y Yamamura

Crear

6 Crear un nivel / Guardar

7 Técnicas de creación

Jugar

8 Jugar un nivel

9 Controles de Mario

Menú principal

10 Menú principal

11 Guardabot

Intercambio de niveles

12 Intercambio (cerca)

13 StreetPass

Otros

14 Compartir datos de juego

15 Preguntas frecuentes

Contacto

16 Información de contacto

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 manual.

- ◆ Este programa no es compatible con los gráficos en 3D.
- ◆ Salvo que se indique lo contrario, la denominación "Nintendo 3DS" se emplea en referencia a todas las consolas de la familia Nintendo 3DS™.
- ◆ Cuando se utilice una consola Nintendo 2DS™, las funciones que requieran cerrar la consola Nintendo 3DS se llevan a cabo usando el interruptor del modo de espera de la consola.

IMPORTANTE

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

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.

Selección de idioma

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

- ◆ Las imágenes de este manual corresponden a la versión en inglés del programa.
- ◆ Cuando se necesite especificar,

las referencias al texto en pantalla de dichas imágenes incluirán el texto inglés de la imagen correspondiente y la traducción utilizada en el programa.

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

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

OFLC (Nueva Zelanda):
www.classificationoffice.govt.nz

Rusia:
minsvyaz.ru/ru/documents/

Advertencias

Nintendo otorga una licencia sobre este programa (incluyendo cualquier contenido digital o documentación que descargues o uses en relación con él) para su uso personal y no comercial en tu consola Nintendo 3DS. El uso que hagas de cualquier servicio en línea de este programa está sujeto al Contrato de Uso y la Política de Privacidad de los Servicios de Nintendo 3DS, que incluyen el Código de Conducta de Nintendo 3DS.

Se prohíbe la reproducción o uso de este programa sin autorización. Este programa dispone de medidas de protección técnica para evitar la copia o reproducción de contenidos.

Ni tu consola Nintendo 3DS ni este programa están diseñados para su uso con dispositivos o programas no autorizados, ya sean existentes o futuros, que permitan efectuar modificaciones técnicas de la consola Nintendo 3DS o de sus programas, o para su uso con cualquier dispositivo no autorizado que pueda conectarse a tu consola Nintendo 3DS.

Una vez actualizados la consola Nintendo 3DS o sus programas, toda modificación técnica existente o futura de la consola Nintendo 3DS o de sus programas, o el uso de dispositivos no autorizados que se conecten a ella, podría inutilizarla de forma permanente y derivar en la supresión de contenidos.

Este programa, así como el manual u otros textos que lo acompañen, está protegido por leyes de propiedad intelectual nacionales e internacionales.

Consulta la versión en inglés de este manual electrónico para ver los

derechos de propiedad intelectual relacionados con este programa, incluidos los avisos legales de las aplicaciones intermedias y los componentes de los programas de código abierto, en caso de que se hayan utilizado.

CTR-P-AJHP-00

2 Intercambio de datos

Los contenidos generados por los usuarios son mensajes, personajes Mii™, imágenes, fotos, vídeos, sonidos, QR Code™, etcétera.

Intercambiar contenidos

Existen unas indicaciones generales para intercambiar contenidos con otros usuarios. El tipo de contenidos que se pueda intercambiar dependerá de cada programa.

- Ten en cuenta que otros usuarios podrán ver el contenido que hayas publicado. También podrá ser copiado, modificado y redistribuido por terceros. Una vez publicado, no podrás borrarlo ni limitar su uso.
- Todos los contenidos publicados podrán ser retirados sin previo aviso. Nintendo también podría retirar u ocultar los contenidos que se consideren inapropiados.
- Precauciones a la hora de crear y publicar contenidos:
 - No incluyas ningún tipo de información que sirva para identificarte a ti o a otras personas, como el nombre, la dirección postal o de correo electrónico, o el número de teléfono.
 - No incluyas ningún contenido que pueda resultar hiriente, incómodo u ofensivo.
 - No vulneres los derechos de otras personas. No utilices, sin su consentimiento explícito, contenidos que sean propiedad de terceras partes o que las representen (fotos, imágenes o vídeos).
 - No incluyas contenido ilegal o que pueda derivar en actividades ilegales.
 - No incluyas contenido que atente contra la moral pública.

3 Funciones en línea

Este programa te permite conectarte a internet y jugar los niveles recibidos por otros usuarios (p. 8). También puedes enviar tus datos de juego (p. 14).

- ◆ Para obtener información acerca de cómo conectar tu consola Nintendo 3DS a internet, consulta el manual de instrucciones de la consola.

Este programa es compatible con Nintendo Network™.



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

Advertencias sobre la comunicación en línea

- A la hora de subir información a la red, enviarla o hacerla pública mediante la comunicación inalámbrica, no incluyas datos que te identifiquen, como tu nombre, número de teléfono, dirección de correo electrónico o dirección postal, ya que otras personas podrían ver dicha información. Sobre todo, elige con cuidado el apodo de tus personajes Mii™ y tu nombre de usuario, evitando utilizar tu nombre. Otros jugadores podrán ver tu nombre de usuario y los nombres de tus Mii cuando utilices la comunicación inalámbrica.
- Las claves de amigo forman parte de un sistema que te permite usar la consola para jugar e interactuar con gente que conoces. Si intercambias claves de amigo con

desconocidos, corres el riesgo de recibir mensajes ofensivos o contenido inapropiado. Además, gente que no conoces podría tener acceso a información sobre ti que no querrías compartir con desconocidos. Por lo tanto, te recomendamos que no compartas tu clave de amigo con desconocidos.

- No lleves a cabo ninguna actividad dañosa, ilegal, ofensiva o inapropiada en cualquier otro modo que pueda ocasionar problemas a otros usuarios. En concreto, no subas a la red, envíes ni publiques información que constituya una amenaza o un abuso para nadie, ni que quebrante los derechos de otras personas (como derechos de autor, derechos de imagen, derechos de privacidad, derechos de publicidad o derechos de marcas) o pueda resultarles incómoda. En concreto, antes de subir a la red, enviar o publicar fotos, imágenes o vídeos en los que aparezcan otras personas, asegúrate de contar con su consentimiento. Si se advirtiese o confirmase que estás llevando a cabo actividades inapropiadas, se te podrían imponer sanciones como la prohibición de acceder a los servicios en línea.

4 Control parental

Se pueden restringir ciertas funciones del programa mediante las opciones correspondientes del control parental (ver más abajo).

- ◆ Para obtener más información acerca del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola.
- Intercambio de audio, imágenes, vídeo y texto
Impide el envío y la recepción de niveles creados por los usuarios.
- Comunicación en línea con otros usuarios
Impide jugar al modo "Desafío 100 Marios" y a los niveles recomendados de los niveles mundiales.
- StreetPass
Impide el intercambio de niveles creados por los jugadores y de información de usuario a través de StreetPass.

Antes de nada, vamos a presentar a los dos personajes que te guiarán por el juego.



► Mashiko

Una encantadora chica que siempre está dispuesta a explicar cómo se juega a Super Mario Maker for Nintendo 3DS. Se sabe al dedillo la teoría sobre la creación de niveles, pero debería esforzarse más en la parte práctica.



► Yamamura

Un palomo, obviamente. Aunque, por algún motivo desconocido, también es un auténtico maestro de la creación de niveles. Le encantan las edamame y el pollo frito.

Toca "Crear" en la pantalla de título o "Crear un nivel" en el menú principal (p. 10) para empezar a diseñar un nivel.

Crear

Toca un elemento del nivel en la paleta y, a continuación, toca en qué lugar de la pantalla táctil quieres colocarlo. Puedes mover a Mario tocándolo y deslizándolo con el lápiz o con /.



1 Paleta

Contiene los elementos que puedes usar en tus niveles. Toca  para seleccionar distintos grupos de elementos. Toca  para organizarlos y que te resulte más sencillo acceder a los que utilizas con más frecuencia.

2 Apariencias

Escoge la apariencia de uno de estos cuatro juegos:

- Super Mario Bros.™
- Super Mario Bros.™ 3
- Super Mario World
- New SUPER MARIO BROS.™ U

3 Entornos

Permite elegir el entorno en que se sitúa el nivel.

4 Posiciones de inicio y meta

Toca  y desplázalo hacia arriba o abajo para cambiar la altura del punto de inicio o de la meta. Si en la meta tocas las flechas de  hacia los lados, también podrás adelantar o atrasar su posición en el recorrido.

5 Menú principal

Muestra el menú principal (p. 10).

6 Guardar / Cargar

Aquí podrás guardar y cargar niveles.

7 Borrar elementos del nivel

Toca al Sr. Gómez cuando quieras borrar alguno de los elementos que hayas colocado. Tócalo de nuevo para volver a la pantalla de edición.

8 Deshacer

Toca a Can-celín para anular la última acción que hayas realizado.

9 Restablecer

Tócalo y mantenlo hasta que termine la cuenta atrás para borrar todos los elementos colocados en el nivel.

10 Extensión del nivel y posición actual

Toca el icono de la M y, sin soltarlo, arrástralo hacia los lados para alargar o acortar el nivel. Si desplazas  hacia los lados, cambiarás el punto de edición y la posición de Mario. Toca el icono de la I para moverte al punto de inicio del nivel o el de la M para desplazarte a la meta.

Se desbloquearán más elementos a medida que superes niveles en el Desafío Super Mario (p. 8), ¡así que intenta llegar hasta el final!



Probar a jugar

Toca  para jugar sobre la marcha al nivel que estás creando. Si vuelves a tocarlo, completas el nivel o pierdes todas las vidas, volverás a la pantalla de creación (p. 8).

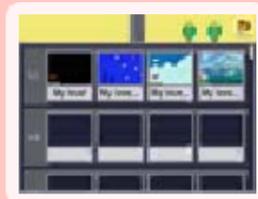
◆ Pulsa **SELECT** o toca y mantén  para empezar a jugar desde el principio.

Guardar

Toca  para guardar el nivel que hayas creado. Podrás encontrar los niveles guardados en el Guardabot (p. 11).

Cómo guardar

Selecciona una ranura para guardar tu nivel y darle un nombre. Si seleccionas una ranura que ya contiene un nivel, este se sobrescribirá.



- ◆ El nivel se guardará en la tarjeta SD.
- ◆ **No podrás recuperar un nivel una vez que lo hayas sobrescrito.**

- Para evitar perder datos de manera irreparable, no reinicies la consola de manera reiterativa ni utilices los controles incorrectamente de forma intencionada. Tampoco saques la tarjeta de juego o la 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. Ten en cuenta que cualquier tipo de modificación tendrá efectos permanentes.



Aquí encontrarás varias técnicas de creación que te ayudarán a crear divertidos y originales niveles.

Mostrar y ocultar iconos

Toca < o > para ocultar iconos como el de la apariencia del nivel y el de guardar y cargar. ¡Así tendrás más espacio en pantalla para crear tu nivel! Toca < o > de nuevo para volver a mostrar los iconos.



Recorrido de Mario

Si tocas  tras probar un nivel, se marcarán con una estela los últimos pasos que ha seguido Mario. ¡Esto te será de gran ayuda para saber dónde colocar los diversos elementos!



Tiempo y desplazamiento

Toca  500 para configurar el límite de tiempo y la velocidad de autoavance. ¡Modificar estas opciones puede aumentar drásticamente la dificultad del nivel!

Sonidos

Toca  para abrir una paleta especial para efectos de sonido, los cuales puedes seleccionar como elementos de nivel. Toca  de nuevo para cerrarla.



Crear raíles

Selecciona  en la paleta y toca la pantalla para colocar raíles hasta en ocho direcciones



diferentes. La dirección de movimiento del raíl se indica con una línea punteada. Coloca enemigos y otros elementos sobre él, y estos se desplazarán a lo largo del recorrido. Tocando el extremo del raíl puedes configurar si el movimiento se detiene en ese punto.

Áreas principal y secundarias

Si tocas a Mario y lo arrastras a una tubería, podrás crear un área secundaria al otro lado de la tubería. Toca  para alternar entre las áreas principal y secundaria.

Seleccionar y mover varios elementos

Si mantienes pulsado  o  y tocas la pantalla, podrás seleccionar varios elementos del nivel a la vez. A continuación, pulsa  o  dos veces para moverlos en bloque.

Copiar

Si tocas y desplazas un elemento del nivel pulsando dos veces  o , crearás una copia de ese elemento. Esto también funciona con una selección de múltiples elementos.

- ◆ Las puertas de teletransporte no pueden copiarse. También es posible que no puedas copiar otros elementos si has colocado muchos juntos.

Consejos

Échales un vistazo a los niveles del Desafío Super Mario y a los niveles mundiales



(p. 8) para inspirarte. Siempre puedes guardar un nivel que te guste y modificarlo como quieras. ¡Y además tienes las lecciones de Yamamura (p. 10)!



Toca "Jugar" en la pantalla del título o toca "Desafío Super Mario" o "Niveles mundiales" en el menú principal (p. 10) para probar diferentes niveles.

Objetivo del nivel

Lleva a Mario hasta la meta antes de que se acabe el tiempo. Para obtener más información sobre cómo controlar a Mario, consulta la página 9.

Menú de pausa

Pulsa **START** en un nivel para acceder al menú de pausa. Ahí podrás reiniciar el nivel o dejar de jugarlo, entre otras cosas. ¡Ve y échales un ojo!



Perder vidas y fin de la partida

Si te chocas con un enemigo como Peque Mario, caes en un agujero o se agota el tiempo, perderás una vida. En el Desafío Super Mario y en el Desafío 100 Marios, perder una vida reducirá el número de Marios restantes, y si los pierdes todos, se acabará la partida.

- ◆ Si fallas cinco veces seguidas un mismo nivel del Desafío Super Mario, tendrás la oportunidad de recibir un potenciador la próxima vez que lo empieces.

Desafío Super Mario

En este modo, tendrás disponibles 10 vidas para superar los 18 mundos creados por Nintendo. Los niveles que superes se guardarán automáticamente en el Guardabot (p. 11), así que podrás volver a jugarlos cuanto quieras. Recibirás nuevos elementos de nivel a medida que superes los mundos.

Medallas

Recibirás medallas si completas los niveles cumpliendo ciertas condiciones. Podrás consultar las medallas que hayas ganado en el Guardabot.

- ◆ Encontrarás las condiciones para conseguir las medallas en el menú de pausa o al inicio de cada nivel.

Medallas por nivel

Hay dos medallas disponibles por nivel. Una vez que hayas conseguido la primera medalla, se desbloqueará la condición para conseguir la segunda. ¡Intenta conseguir las todas!



Niveles mundiales (En línea) / (StreetPass)

Puedes conectarte a internet para jugar los niveles compartidos de la versión de Wii U o también puedes jugar los niveles recibidos a través de StreetPass.

- ◆ No puedes poner estrellas a los niveles ni añadir comentarios.
- ◆ No puedes subir tus propios niveles.

Desafío 100 Marios

En este modo, tendrás disponibles 100 vidas para superar una serie de niveles recomendados que se han compartido en línea.

- ◆ Mantén pulsado o desliza el lápiz horizontalmente si quieres saltarte un nivel.

Niveles recomendados

Juega niveles recomendados de internet. Guarda tus niveles favoritos en el Guardabot para poder jugarlos de nuevo las veces que quieras.

StreetPass

Intercambia niveles a través de StreetPass y juega los que hayas recibido.

- ◆ El icono  aparecerá cuando recibas un nuevo nivel.



Controla a Mario usando los botones. Hay controles generales para todas las apariencias de juego, así como controles únicos para apariencias específicas.

- ◆ Para cambiar la disposición de los botones, selecciona  en el menú principal (p. 10).
- ◆ Si lo prefieres, puedes usar  en lugar de  para moverte.

Controles generales

▶ Moverse



▶ Correr

Mantén  mientras te mueves

▶ Saltar



▶ Saltar más alto

Mantén 

▶ Saltar más alto y más lejos

Salta mientras corres

▶ Supersalto

Salta al caer sobre un enemigo

▶ Agacharse



- ◆ No puedes agacharte como Peque Mario en Super Mario Bros. ni en Super Mario Bros. 3.

▶ Bola de fuego

 (como Mario de Fuego)

▶ Entrar en una tubería

 en dirección a la entrada

▶ Nadar

 en el agua

▶ Subir/Bajar

/ sobre una parra

▶ Entrar por una puerta

⊕ ante ella

Controles únicos

Los iconos ,  y  te indican a qué apariencia de juego se aplican estos controles.

 : Super Mario Bros. 3

 : Super Mario World

 : New SUPER MARIO BROS. U

▶ Agarrar cosas/Lanzarlas/Soltarlas
( /  / )

Mantén  al acercarte a ellas/
Suelta  / Mantén  y suelta 

▶ Lanzar hacia arriba ()

Mantén  y suelta  cuando sostienes algo

▶ Salto Giro ( / )

 o 

▶ Triple salto ()

Salta mientras corres y repite el salto dos veces con  justo al tocar tierra

▶ Salto Bomba ()

⊕ en el aire

▶ Salto Escalada ()

Pulsa  al deslizarte por una pared

Controles de Mario Mapache ()

Consigue una superhoja  para transformarte en Mario Mapache.



▶ Remolino con la cola



▶ Volar

Corre hasta desplegar los brazos y pulsa **B** repetidamente

▶ Descender despacio

B repetidamente en el aire

Mario con Capa ()

Consigue una pluma de capa  para transformarte en Mario con Capa.



▶ Atacar con la capa

Y

▶ Abrir la capa

Corre hasta desplegar los brazos, mantén pulsados **B** y **Y** para ascender y luego suelta **B**

▶ Mantenerse en el aire

Al empezar a descender, pulsa **+** en la dirección contraria a la que planees

▶ Aplastamiento

Al saltar, pulsa **+** en la dirección del movimiento y desciende sobre un enemigo

▶ Descender/Descender despacio

Suelta **Y** al planear/Suelta **Y** al planear y pulsa **B** (o bien pulsa **B** al caer)

▶ Descenso en picado

Mantén **+** en la dirección del vuelo

Mario Helicóptero ()

Consigue un champicóptero  para transformarte en Mario Helicóptero.



▶ Volar

L o **R**

▶ Descenso Helicóptero

⊕ en el aire

Montar en Yoshi (👤/👤)

▶ Desmontar

Ⓛ o Ⓡ

▶ Comer

Ⓨ

▶ Escupir

Ⓨ tras comer un enemigo escondido en un caparazón

▶ Revolotear (👤)

Mantén Ⓑ en el aire



10 Menú principal

Toca  en la pantalla de creación de nivel para abrir este menú.

◆ Toca  en el menú principal para volver a la pantalla anterior o  para volver a la pantalla del título.



1 Crear un nivel

Coloca elementos de nivel para crear niveles.

2 Desafío Super Mario

Supera niveles creados por Nintendo.

3 Niveles mundiales

Juega niveles creados por otros usuarios o intercambia niveles a través de StreetPass (p. 13).

4 Guardabot

Juega y organiza los niveles que tengas guardados (p. 11). Intercambia niveles con usuarios cercanos a través del modo de juego local (p. 12).

5 Lecciones de Yamamura

Aprende a crear niveles con Yamamura. Puedes avanzar por las lecciones de una en una y retomarlas cuando quieras.

6 Perfil

Consulta las medallas que has ganado, la información sobre los niveles que has jugado y más.

7 Opciones

Selecciona los controles de Mario y cambia la configuración de la opción "Compartir información" (p. 14).

8 Manual

Te dirige a este mismo manual.



11 Guardabot

Aquí puedes jugar, editar y borrar los niveles que hayas guardado.

► Tipos de niveles

Toca "Tus niveles" para cambiar a niveles de desafío, donde podrás jugar y modificar los niveles conseguidos en el Desafío Super Mario.



Editar

Usa esta opción para modificar un nivel previamente guardado.

- ◆ Un nivel obtenido a través del modo de juego local (p. 12) estará marcado con el icono de colaboración 🧑🏫 si lo editas para compartirlo a través de StreetPass (p. 13).

Jugar

Usa esta opción para jugar el nivel.

Compartir

Envía un nivel a jugadores cercanos a través del modo de juego local.

Recibir

Recibe niveles de jugadores cercanos a través del modo de juego local.

Cambiar nombre

Cambia el nombre del nivel.

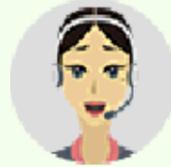
Borrar

Elimina un nivel del Guardabot.

◆ Recuerda que no podrás recuperar un nivel borrado o sobrescrito. ¡Asegúrate bien siempre que vayas a realizar una de estas operaciones!

Crear un mundo

Si guardas cuatro niveles en la misma línea horizontal, se convertirán en un mundo. Toca  para jugarlos en orden, empezando por la izquierda. Puedes tocar y mantener un nivel para cambiarlo de sitio, así que prueba a alterar el orden y descubrir nuevas combinaciones. ¡Las posibilidades son infinitas!



Intercambio de niveles (Juego local)

Puedes compartir y recibir niveles creados por otros usuarios a través del modo de juego local.

- ◆ Los niveles recibidos se guardarán en la tarjeta SD.

Condiciones de envío

Puedes enviar los siguientes niveles:

- Niveles creados por ti.
- Niveles recibidos a través del modo de juego local o StreetPass.
- Niveles recibidos mediante el modo de juego local y que hayas modificado.
- Niveles recomendados de niveles mundiales que hayas guardado.

Una vez modificados, no podrás enviar los niveles recibidos mediante StreetPass ni los niveles recomendados que hayas guardado.



Equipo necesario

- Dos consolas de la familia Nintendo 3DS
- Dos copias del programa

Funcionamiento

Puedes enviar y recibir niveles a través del Guardabot desde el menú principal.

Compartir un nivel

Selecciona el nivel que quieras enviar y toca "Compartir".

Recibir un nivel

Selecciona una ranura para el nivel que quieras descargar y toca "Recibir".



Intercambio de niveles (StreetPass)

Si ambos jugadores tienen StreetPass activado para este juego en su consola, el nivel que hayan seleccionado y los datos de usuario se intercambiarán automáticamente.

- ◆ Los niveles recibidos se guardarán en la tarjeta SD.
- ◆ Puedes recibir hasta 100 niveles.
- ◆ Si has recibido 100 niveles o más, los niveles adicionales sobrescribirán los que ya tengas, empezando por los más antiguos.

Activar StreetPass

Puedes seleccionar "ENVIAR" en los niveles mundiales para activar StreetPass.

- ◆ Para desactivar StreetPass, accede a la configuración de la consola, selecciona "Gestión de datos" y después "Gestión de StreetPass". A continuación, toca el icono correspondiente a este juego y selecciona "Desactivar StreetPass".

Seleccionar un nivel para enviar

Selecciona "ENVIAR" en los niveles mundiales y escoge un nivel.

- ◆ No puedes enviar un nivel que hayas recibido a través de StreetPass o cualquiera de los niveles recomendados que hayas guardado.

Para enviar un nivel, primero tendrás que superarlo. ¡Así que ponte manos a la obra!



Jugar un nivel que hayas recibido

Selecciona "RECIBIR" en los niveles mundiales. Guarda tus niveles favoritos para jugarlos cuando quieras.

Si recibes un nivel que consideras ofensivo, siempre puedes evitar recibir más niveles del jugador que te lo haya enviado. Para ello, selecciona "RECIBIR" en la sección StreetPass en los niveles mundiales. A continuación, abre el perfil del jugador a través de uno de sus niveles y, por último, toca . Pero esperemos que no llegue ese día...



14 Compartir datos de juego

Compartir datos de juego (SpotPass)

Cuando esté en modo de espera, la consola se conectará periódicamente a internet (si hay una red disponible) a través de la función SpotPass, incluso si el programa está cerrado. Tus datos de juego se enviarán a Nintendo de manera anónima para ayudar en el desarrollo de futuros productos.

Activar SpotPass

Para activar SpotPass, selecciona  en el menú principal y cambia la opción de compartir información a .

- ◆ Cambia esta opción a  cuando quieras desactivar SpotPass.



15 Preguntas frecuentes

P. ¿Cómo puedo cambiar la longitud de un nivel?

R. Cuando estés creando un nivel, mantén el lápiz sobre el icono M situado en la parte inferior de la pantalla y deslízalo a un lado para ajustar la longitud del nivel.

P. La tarjeta SD está llena. ¿Puedo utilizar otra?

R. Si cambias de tarjeta SD, tendrás que copiar en la nueva tarjeta SD los datos de la antigua. Para ello, copia toda la carpeta de datos de la tarjeta SD antigua y pégala en la nueva usando un ordenador con ranuras para tarjetas SD o un lector/grabador de tarjetas SD.

◆ Antes de comenzar a jugar usando la nueva tarjeta SD, deberás copiar los datos de una tarjeta SD a otra. De lo contrario, los datos de la tarjeta SD antigua quedarán inutilizables y no podrás volver a usarlos, aunque los copies más adelante.

P. ¿Qué sucede si utilizo mi tarjeta de juego en la consola de la familia Nintendo 3DS de otro usuario?

R. La tarjeta de juego está vinculada a una consola específica. No podrás jugar en una consola distinta con tu tarjeta de juego usando los datos de guardado existentes en tu consola. Si insertas la tarjeta de juego en otra consola que no sea la tuya, tendrás que borrar todos los datos al comenzar a jugar y, una vez borrados, no los podrás recuperar, ni siquiera en tu propia consola.

P. ¿Cómo obtengo más elementos para los niveles?

R. Se irán añadiendo más elementos a medida que superes mundos en el Desafío Super Mario (p. 8).

P. No entiendo muy bien cómo hacer niveles...

R. Yamamura es un auténtico experto en creación de niveles y estará encantado de enseñarte todo lo que hay que saber sobre los elementos y funciones de los niveles. Podrás acceder a las lecciones de Yamamura (p. 10) desde el menú principal.

P. Hoy he tenido un día de perros.

R. ¡Ánimo! Las pequeñas cosas son las que le alegran a uno el día. Quizá hayas creado un nivel la mar de divertido o conseguido nuevos elementos para los niveles. O quién sabe, ¡puede que hayas recibido un nivel superentretenido mediante StreetPass! ¡Mañana será otro día, ya verás!

P. Odio comer ciertos platos...

R. A todo el mundo le gusta y desagrada algo. Hay un montón de elementos para niveles en Super Mario Maker for Nintendo 3DS; ¿por qué no pruebas a añadir en un nivel algunos de los que nunca usas y ves cómo funcionan? Y, ya puestos, a lo mejor convendría darle una oportunidad a esa comida que no te gusta...



16 Información de contacto

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

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