

Super Mario Maker for Nintendo 3DS

1 Informações Importantes

Informações Básicas

2 Partilhar Informações

3 Funcionalidades Online

4 Controlo Parental

Vamos Começar

5 Mashiko e Yamamura

Criar

6 Criar um nível / Guardar

7 Técnicas

Jogar

8 Jogar um Nível

9 Controlos do Mario

Menu Principal

10 Menu Principal

11 Robocópia

Trocas de Níveis

12 Trocas no Modo Local

13 Trocas via StreetPass

Outras

14 Enviar Dados de Jogo

15 Questões e Respostas

Assistência Técnica

16 Informações de Contacto

Antes de utilizares esta aplicação, lê atentamente este manual. Se a aplicação se destinar a crianças pequenas, o manual deverá ser-lhes lido e explicado por um adulto.

- ◆ Esta aplicação não é compatível com a exibição de gráficos 3D.
- ◆ Salvo indicado em contrário, todas as referências a "Nintendo 3DS" neste manual referem-se a todas as consolas da família Nintendo 3DS™.
- ◆ Se utilizares a Consola Nintendo 2DS™, as funcionalidades que exijam fechar a Consola Nintendo 3DS podem ser ativadas se utilizares o interruptor do modo de descanso.

IMPORTANTE

Podes consultar informações importantes sobre a tua saúde e segurança, acedendo à aplicação Informações sobre Saúde e Segurança a partir do Menu HOME. Antes de utilizares aplicações da Nintendo 3DS, deverás ler na íntegra o manual de instruções da consola, prestando especial atenção às Informações sobre Saúde e Segurança.

Seleção de Idioma

O idioma da aplicação dependerá daquele que estiver definido na consola. Este título suporta oito idiomas diferentes: inglês, alemão, francês, espanhol, italiano, neerlandês, português e russo. Podes alterar o idioma da aplicação modificando as definições de idioma da consola. Para obteres instruções sobre como alterar o idioma da consola, consulta o manual eletrónico das Definições da Consola.

- ◆ As capturas de ecrã presentes neste manual são retiradas da

- versão inglesa da aplicação.
- ◆ Sempre que for necessário especificar, as referências ao texto nestas capturas de ecrã incluirão o texto em inglês da imagem correspondente e a tradução utilizada na aplicação.

Classificação Etária

Para obteres informações sobre a classificação etária desta e de outras aplicações, consulta a página web de referência sobre o sistema de classificação etária da tua região:

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Alemanha):
www.usk.de

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

OFLC (Nova Zelândia):
www.classificationoffice.govt.nz

Rússia:
minsvyaz.ru/ru/documents/

Advertências

Esta aplicação (incluindo todo e qualquer conteúdo digital ou documentação que descarregues para utilizares com a aplicação em causa) é licenciada pela Nintendo apenas para utilização pessoal e não comercial com a tua Consola Nintendo 3DS. A utilização de quaisquer serviços online desta aplicação está sujeita ao Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS, que inclui o Código de Conduta da Nintendo 3DS.

A reprodução ou utilização não autorizada é proibida.

Esta aplicação dispõe de medidas de proteção técnica para impedir a cópia ou a reprodução de conteúdos.

Nem a tua Consola Nintendo 3DS

nem esta aplicação foram concebidas para utilização com dispositivos ou aplicações não autorizados, existentes ou futuros, que permitam efetuar modificações técnicas da Consola Nintendo 3DS ou das suas aplicações, nem para utilização com qualquer dispositivo não autorizado que possa ser utilizado em conjunção com a tua Consola Nintendo 3DS.

Após a atualização da Nintendo 3DS ou das suas aplicações, quaisquer dispositivos ou aplicações não autorizados, existentes ou futuros, que permitam efetuar modificações técnicas da Consola Nintendo 3DS ou das suas aplicações, ou qualquer dispositivo não autorizado que possa ser utilizado em conjunção com a tua Consola Nintendo 3DS podem fazer com que a tua Consola Nintendo 3DS deixe de funcionar permanentemente e causar a eliminação de conteúdos.

Esta aplicação, o respetivo manual de instruções e quaisquer outros textos que a acompanhem estão protegidos por leis de propriedade intelectual nacionais e internacionais.

Para obteres mais informações sobre os direitos de propriedade intelectual relativos a esta aplicação, incluindo avisos relacionados com componentes middleware e de aplicações de código aberto, consulta a versão em inglês deste manual.

CTR-P-AJHP-00

2 Partilhar Informações

Os conteúdos criados por utilizadores podem ser mensagens, personagens Mii™, imagens, fotos, vídeos, ficheiros áudio, padrões QR Code™, etc.

Trocar Conteúdos

A seguir, são apresentadas precauções gerais relativas à troca de conteúdos com outros utilizadores. O tipo de conteúdos que se podem trocar dependerá de cada aplicação.

- Os conteúdos carregados podem ser vistos por outros utilizadores. Também podem ser copiados, modificados e redistribuídos por terceiros.
Tem em atenção que, uma vez enviados, não é possível apagar estes conteúdos ou limitar a sua utilização.
- Quaisquer conteúdos carregados podem ser removidos sem aviso prévio. A Nintendo pode também remover ou ocultar conteúdos que considere inapropriados.
- Precauções a ter quando criares e carregares conteúdos...
 - Não incluas qualquer informação que possa ser utilizada para te identificar a ti ou a terceiros, como, por exemplo, o nome, o endereço de e-mail, a morada ou o número de telefone.
 - Não incluas nada que possa ser considerado danoso ou ofensivo por terceiros ou que cause desconforto.
 - Não infrinjas os direitos dos outros. Não utilizes conteúdos de terceiros ou que exibam fotos, imagens e vídeos de terceiros sem a sua permissão.
 - Não incluas conteúdos ilegais ou que promovam atividades ilegais.
 - Não incluas quaisquer conteúdos

que violem a moralidade pública.

3 Funcionalidades Online

Esta aplicação permite-te estabelecer uma ligação à Internet e jogar níveis desenhados por outros jogadores (pág. 8). Podes também enviar os registos dos dados de jogo (pág. 14).

◆ Para mais informações sobre como ligares a tua Consola Nintendo 3DS à Internet, consulta o manual de instruções da consola.

Esta aplicação é compatível com a Nintendo Network™.



A Nintendo Network é um serviço online que te permite jogar com outros utilizadores de qualquer parte do mundo, descarregar novos conteúdos adicionais... e muito mais!

Precauções Online

- Se publicares, enviases ou disponibilizares informações ou conteúdos através da comunicação sem fios, não incluas detalhes que possam identificar-te, como o teu nome, endereço de e-mail, morada ou número de telefone, por exemplo, já que esta informação poderá ser consultada por terceiros. Quando escolheres um nome de utilizador ou uma alcunha para as tuas personagens Mii™, não utilizes o teu nome real, já que essa informação poderá ser consultada por terceiros sempre que utilizares a comunicação sem fios.
- Os códigos de amigo fazem parte de um sistema que te permite estabelecer uma relação de amizade com outros utilizadores, para que possas jogar, comunicar

e interagir com pessoas que conheces. Se trocares códigos de amigo com estranhos, correrás o risco de receber informações ou mensagens com linguagem ofensiva ou conteúdo inadequado. Essas pessoas poderão ainda consultar informação sobre ti que não desejas tornar pública. Por isso, recomendamos que não troques códigos de amigo com pessoas que não conheces.

- Não participes em atividades perigosas, ilegais, ofensivas ou inadequadas que possam causar problemas a outros utilizadores. Em particular, não publiques, envies ou disponibilizes informações ou conteúdos que ameacem, abusem ou incomodem outras pessoas, infrinjam os direitos de outros (como licenças, direitos de imagem, direito à privacidade, direitos de publicidade ou marcas registadas) ou que causem desconforto a outras pessoas. Em particular, quando enviares, publicares ou disponibilizares fotos, imagens ou vídeos em que apareçam outras pessoas, certifica-te de que obténs a autorização prévia das mesmas. Se for reportada ou confirmada uma conduta inapropriada, podes ser sujeito a penalizações, como ser banido dos Serviços Nintendo 3DS.

4 Controlo Parental

Algumas funcionalidades desta aplicação podem ser restringidas através das opções do Controlo Parental enumeradas abaixo.

- ◆ Para mais informações sobre o Controlo Parental, consulta o manual de instruções da consola.
- Partilhar Imagens, Áudio, Vídeo e Dados de Texto Longo
Restringe o envio e a receção de níveis criados pelo utilizador.
- Interação Online
Restringe a jogabilidade no Desafio 100 Marios e nos níveis recomendados dos níveis mundiais.
- StreetPass
Restringe o envio e receção de níveis criados por jogadores e informação dos utilizadores através do StreetPass.

Vamos apresentar-te as duas personagens que te vão guiar ao longo do jogo.



► Mashiko

Uma senhora simpática, sempre disposta a explicar como funciona o Super Mario Maker for Nintendo 3DS. O seu conhecimento acerca das funcionalidades do jogo é excelente, mas no que toca a criar níveis, bem que podia ter um pouco mais de prática...





► Yamamura

É um pombo. Disso, ninguém tem dúvidas. No entanto, parece que é especialista na arte de criar níveis. Adora feijões edamame e frango frito.

6 Criar um nível / Guardar



Toca em "Criar" no ecrã de título ou em "Criar Nível" no menu principal (pág. 10) para começares a construir um nível.

Criar

Toca num elemento do nível na paleta e, de seguida, toca em qualquer parte do ecrã para o adicionares. Podes mover o Mario ao tocar no ecrã e fazendo-o deslizar, ou com /.



1 Paleta

A paleta contém os elementos que podem ser colocados num nível. Toca em  para veres os diferentes tipos de elementos, entre os quais podes alternar. Selecciona  para reajustar os elementos e acederes facilmente aos que mais utilizas.

2 Estilos de Jogo



Podes criar níveis no estilo destes quatro jogos.

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

3 Cenários

Escolhe o ambiente do teu nível, alternando entre vários cenários.

4 Colocação dos Pontos de Início e Fim

A altura do ponto de início pode ser ajustada ao tocar e deslizar  para cima ou para baixo. De forma semelhante, tocar e deslizar  para cima, para baixo, para a esquerda ou para a direita, permite ajustar a altura e posição da meta e, por consequência, a extensão do nível.

5 Menu Principal

Mostra o menu principal (pág. 10).

6 Guardar / Carregar

Guarda e carrega os teus níveis.

7 Apagar os Elementos de Nível

Seleciona o Sr. Borracha quando quiseres apagar elementos de nível que colocaste. Toca novamente no símbolo se quiseres voltar a poder colocar elementos normalmente.


8 Anular

Toca no Cão para anular a tua ação anterior.

9 Reiniciar

Mantém premida a funcionalidade Reiniciar para apagar todos os elementos de um nível.


10 Extensão do Nível / Posição



Toca e mantém o stylus no símbolo "F" [G] e, sem soltá-lo, desliza-o para a esquerda ou para a direita para ajustares a extensão do nível. Ao deslizares  para a esquerda ou para a direita, podes deslocar-te ao longo do nível e ajustar a posição do Mario. Toca no símbolo "I" [S] para te deslocares para o início, ou toca no símbolo "F" [G] para te deslocares para a meta.

Mais elementos de nível irão ficar disponíveis à medida que fores progredindo no Desafio Super Mario (pág. 8). Vê o quão longe consegues chegar!




Jogo Experimental

Toca em  para jogares o nível que estás a criar e para testares a colocação dos elementos de nível. Toca novamente no símbolo para voltares ao ecrã de criação do nível. Voltarás também a este ecrã caso completes o nível ou percas uma vida (pág. 8).

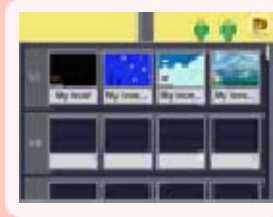
◆Prime  ou toca e mantém o stylus em  para jogares o nível desde o início.

Guardar

Toca em  para guardar o nível que criaste. Podes encontrar níveis guardados no Robocópia (pág. 11).

Como Guardar

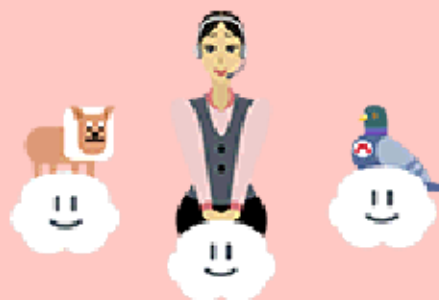
Escolhe um espaço para guardar o teu nível e atribui-lhe um nome. Se escolheres um espaço que já contenha um nível, este será apagado e substituído pelo novo.



◆ O nível será guardado no cartão SD.

◆ **Assegura-te de que queres apagar e substituir o nível existente. Uma vez apagado, não será possível restaurar este nível.**



- Não reinicies repetidamente a consola nem utilizes controlos incorretos de forma intencional. Durante o processo de gravação, não retires o cartão de jogo ou o cartão SD da consola e tem cuidado para não deixar entrar sujidade nos terminais. Qualquer uma destas ações poderá resultar numa perda de dados irreversível.
- Não utilizes acessórios ou aplicações externas para modificar os teus dados de gravação, uma vez que tal poderá impossibilitar a progressão ou levar à perda de dados de gravação. Qualquer modificação será irreversível, portanto tem cuidado.



7 Técnicas

Aqui apresentamos-te algumas técnicas para te ajudar a criar níveis.


Ocultar / Mostrar Símbolos

Toca em  /  para ocultar símbolos, como os



símbolos do cenário e guardar/carregar. Isto vai dar-te mais espaço livre no ecrã. Toca novamente para os fazeres reaparecer.


O Trajeto do Mario

Após um jogo experimental, toca em  para fazer aparecer um trajeto fantasma que mostra



os movimentos exatos do Mario durante um curto período de tempo. Este trajeto pode ser extremamente útil para te ajudar a decidir onde colocar os elementos!

Tempo Limite / Velocidade de Avanço

Toca em  500 para definir o tempolimite do nível e a velocidade da funcionalidade de avanço automático. Ajustar estes detalhes pode alterar a dificuldade do nível. Tenta definir um tempo limite muito curto ou um avanço automático super-rápido para mudar a jogabilidade!

Efeitos Sonoros

Toca em 🐸 para abrir uma paleta especial de efeitos sonoros, que podes colocar como elementos de nível. Toca de novo em 🐸 para fechar a paleta.



Criar Trilhos

Seleciona 📏 na paleta e toca no ecrã para inserires trilhos, que podem tomar até oito direções diferentes. As direções em que podes inserir um trilho serão mostradas como pontos para serem unidos. Arrasta um inimigo ou outro elemento do nível para um trilho e este irá mover-se ao longo desse mesmo trilho. Toca no fim de um trilho para alternar entre os seus dois tipos, com ou sem caminho de volta.



Área Principal / Área Secundária

Ao tocar e arrastar o Mario para um cano, podes criar uma área secundária no outro lado do cano. Toca em 🏠 para alternar entre editar a área principal e a área secundária.

Selecionar e Mover Vários Elementos

Podes selecionar vários elementos de nível ao mesmo tempo. Para o fazer, prime **L/R** uma vez e desliza o stylus no ecrã tátil, pondo em destaque a área que contém os elementos que queres selecionar. Ao premires **L/R** duas vezes, voltarás ao ecrã de edição, onde poderás então mover os elementos selecionados como um todo.

Copiar

Copia um elemento que já tenhas colocado premindo **L/R** duas vezes, tocando e movendo o elemento. Prime **L/R** uma vez mais para voltar ao ecrã de edição. Isto pode também ser feito após selecionar vários elementos.

◆Portas de Teletransporte não podem ser copiadas. Ademais, se colocaste muitos elementos, nem sempre é possível copiá-los.

Dicas para a Criação do Nível

Espreita o Desafio Super Mario e os níveis mundiais (pág. 8) para veres que tipos de níveis estão disponíveis. Nós recomendamos que guardes um nível que gostes e te divirtas com ele. E não te esqueças das Aulas do Yamamura (pág. 10)!




Toca em "Jogar" no ecrã de título ou toca em "Desafio Super Mario" ou "Níveis Mundiais" no menu principal (pág. 10) para experimentares níveis diferentes.

Objetivo do Nível

Faz o Mario chegar à meta dentro do tempo limite. Para saberes como controlar o Mario, consulta a pág. 9.

Menu de Pausa

Prime  durante um nível para aceder ao menu de pausa.



Aqui, podes escolher tentar novamente o nível a partir do início, sair do jogo a meio e muito mais. Experimenta tu mesmo!

Perder Vidas e Fim do Jogo

Se chocares contra um inimigo enquanto Mario Pequeno, caíres num buraco, ou se o tempo limite se esgotar, perderás uma vida. No Desafio Super Mario e no Desafio 100 Marios, perder uma vida vai fazer com que essa seja deduzida no número total de Marios que tens. Quando não tiveres mais, será o fim do jogo.

◆ Se falhares o mesmo nível cinco vezes seguidas no Desafio Super Mario, poderás obter um item no começo da tentativa seguinte.

Desafio Super Mario

Neste modo, tens dez vidas com as quais tens de ultrapassar 18 mundos criados pela Nintendo. Qualquer nível que completes será automaticamente guardado no Robocópia (pág. 11), para que possas jogar as vezes que quiseres mais tarde.

Recebes novos elementos de nível para criar níveis por cada mundo que completes.

Receber Medalhas

Se completares cada nível tendo em conta certos critérios, receberás medalhas. Podes ver no Robocópia que medalhas já recebeste.

◆Podes descobrir os requisitos para os desafios de bônus no começo do nível ou no menu de pausa.

Duas Medalhas

Existem duas medalhas disponíveis por nível. Uma vez preenchidos os requisitos para ganhares a primeira medalha, as condições para obteres a segunda medalha são reveladas. Tenta reuni-las todas!



Níveis Mundiais (Online) 🌐 / (StreetPass) 🤖))

Aqui podes jogar níveis carregados através da versão Wii U do Super Mario Maker™, ou níveis recebidos diretamente através do StreetPass (pág. 13).

- ◆ Não podes dar uma estrela ou adicionar comentários aos níveis.
- ◆ Não podes carregar níveis da tua autoria.

Desafio 100 Marios 🌐

Neste modo, tens 100 vidas para jogar através de uma série de níveis recomendados que foram carregados online.

- ◆ Mantém premido **SELECT** ou desliza o stylus, horizontalmente ao longo do ecrã, se quiseres saltar um nível.

Níveis Recomendados 🌐

Joga um nível recomendado da Internet. Guarda os teus níveis favoritos no Robocópia e poderás jogá-los novamente quando quiseres.


StreetPass 🤖))



Troca níveis via StreetPass e joga níveis que recebeste.

- ◆ O símbolo 🍷 irá aparecer cada vez que receberes um nível novo.



Podes controlar o Mario utilizando os botões. Existem controlos gerais para todos os estilos de jogo, bem como controlos especiais específicos para determinados estilos.

◆ Podes alterar a disposição dos botões utilizando  no menu principal (pág. 10).


◆ Podes também usar  em vez de  para te moveres, se preferires.

Controlos Universais

▶ Mover-se




▶ Correr

Move-te enquanto manténs premido 

▶ Saltar



▶ Saltar mais alto

Mantém premido 

▶ Saltar mais alto e mais longe

Salta enquanto corres

▶ Supersalto


Salta quando aterras em cima de um inimigo

▶ Agachar-se




◆ Não consegues agachar-te enquanto Mario Pequeno no Super Mario Bros. e no Super Mario Bros. 3.

▶ Bola de Fogo

 (como Mario Chama)

▶ Entrar no cano

 na direção do cano

▶ Nadar

Ⓑ dentro de água




▶ Trepapar

⊕/⊕ numa trepadeira

▶ Entrar numa porta


⊕ em frente a uma porta

Controlos Especiais

Os ícones ,  e  indicam a que estilo de jogo estes controlos se aplicam.

 : Super Mario Bros. 3

 : Super Mario World

 : New SUPER MARIO BROS. U

▶ Agarrar / Atirar / Colocar um objeto (/ /)

Aproxima-te de um objeto enquanto manténs premido Ⓨ / Solta Ⓨ / Mantém premido ⊕ e solta Ⓨ

▶ Lançar um objeto para o ar ()

Mantém premido ⊕ e solta Ⓨ

▶ Salto Rotativo (/)

Ⓛ/Ⓡ

▶ Salto Triplo ()

Salta enquanto corres e repete o salto duas vezes com → Ⓑ ao tocar no solo


▶ Salto Bomba ()

⊕ no ar

▶ Salto na Parede ()

Salta contra uma parede e prime Ⓑ

Controlos Mario Mapache ()

Apanha uma superfolha  para te transformares em Mario Mapache.



▶ Ataque com a cauda

Ⓨ


▶ Voar

Corre até que o Mario abra os braços → Prime várias vezes Ⓑ

▶ Descer lentamente

Quando o Mario estiver no ar, prime Ⓑ repetidamente

Mario Capa ()

Apanha uma Pluma Capa  para te transformares em Mario Capa.



▶ Atacar com a capa

Ⓨ

▶ Abrir a capa

Corre até que o Mario abra os braços → Mantém premido Ⓨ e, sem soltar, mantém premido Ⓑ → Solta Ⓑ à medida que o Mario sobe

▶ Manter-se no ar

Quando o Mario começar a descer, prime Ⓢ na direção contrária

▶ Esmagamento

Desce sobre um inimigo

▶ Descer / Descer lentamente

Solta Ⓨ ao planar / Solta Ⓨ ao planar e prime Ⓑ (ou prime Ⓑ ao cair)

▶ Queda a pique

Mantém premido Ⓢ na direção do voo

Mario Hélice (🍄)

Apanha um cogumelo hélice 🍄 para te transformares em Mario Hélice.



▶ Voar

L/R

▶ Descida Hélice

+ durante o voo

Montar o Yoshi (👤/🍄)

▶ Desmontar

L/R

▶ Comer

Y

▶ Cuspir

Y depois de comer inimigos com carapaças

▶ Salto Borboleta (🍄)

Mantém premido B no ar



10 Menu Principal

Toca em ☰ em vários ecrãs, tal como no ecrã de criação do nível, para mostrar este menu.

◆ Toca em ✕ no menu principal para voltares ao ecrã anterior ou em 🏠 para voltares ao ecrã de título.



1 Criar Nível

Coloca diferentes elementos para criar níveis.

2 Desafio Super Mario

Experimenta níveis criados pela Nintendo.

3 Níveis Mundiais

Joga níveis criados por outros jogadores, ou troca níveis através do StreePass (pág. 13).

4 Robocópia

Joga e edita níveis que gravaste (pág. 11). Troca níveis com jogadores perto de ti através do modo de jogo local (pág. 12).

5 Aulas do Yamamura

Aprende a criar níveis nestas aulas. Podes fazê-las uma a seguir à outra, mas também podes repetir aulas que já tenhas terminado.

6 Perfil

Vê o número de medalhas que ganhaste, informação acerca dos níveis que jogaste e muito mais.

7 Opções

Define os controlos do Mario e muda as definições da opção "Partilhar Informações" (pág. 14).

8 Manual

Abre este manual.

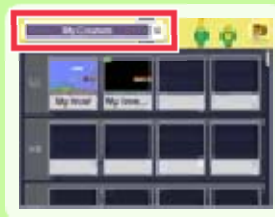


11 Robocópia

Aqui podes jogar, editar e apagar níveis que tiveres guardado.

► Mudar de Painel

Toca em "Os Meus Níveis" [My Courses] para mudar para Níveis de Desafio, onde podes jogar e personalizar níveis que tenhas ganhado através do Desafio Super Mario.



Editar

Carrega um nível guardado para fazeres alterações.

◆ Os níveis adquiridos através do modo de jogo local (pág. 12) serão marcados com o ícone de colaboração 🧑‍🤝‍🧑 se os editares e definires para serem partilhados através do StreetPass (pág. 13).

Jogar

Utiliza esta opção para jogar um nível.

Enviar

Envia um nível para jogadores que estejam perto de ti através do modo de jogo local.

Receber

Recebe níveis de jogadores que estejam perto de ti através do modo de jogo local.

Mudar nome


Muda o nome do nível.

Apagar

Apaga um nível.

◆ Quando apagares um nível ou guardares por cima do mesmo, não poderás restaurá-lo mais tarde, por isso assegura-te de que é mesmo isso que pretendes fazer.

Mundos de Diversão!

Organiza quatro níveis para criares um mundo. Toca em  para jogar cada nível na respetiva ordem, começando pela esquerda. Podes manter premido um nível para o reposicionares, portanto tenta misturá-los um pouco e vê o que consegues fazer. As possibilidades são ilimitadas!



12 Trocas no Modo Local

Trocar Níveis (Modo de Jogo Local)

Podes enviar e receber níveis criados por outros jogadores através do modo de jogo local.

◆ Os níveis que tiveres recebido serão guardados no cartão SD.

Critérios de Envio

Podes enviar os seguintes tipos de níveis:

- Níveis que tenhas criado.
- Níveis recebidos através do modo de jogo local ou do StreetPass.
- Níveis que tenhas editado após recebê-los através do modo de jogo local.
- Níveis guardados através dos Níveis Recomendados nos Níveis Mundiais.

Tem cuidado! Se editares níveis que tiveres recebido através do StreetPass, ou que tiveres guardado através dos Níveis Recomendados, já não será possível enviá-los.



Vais precisar de:

- Duas consolas da família Nintendo 3DS
- Duas cópias desta aplicação

Como funciona

Podes enviar e receber níveis via Robocópia a partir do menu principal.

Enviar um nível

Escolhe um nível que queiras enviar e toca em "Enviar".

Receber um nível

Selecciona um espaço vazio para o nível que queres e toca em "Receber".



Trocar Níveis (StreetPass) 🤖

Se ambos os jogadores tiverem o StreetPass ativo na sua consola para este jogo, os níveis que tiverem definido e a informação de utilizador serão automaticamente trocados.

- ◆ Os níveis que tiveres recebido serão guardados no cartão SD.
- ◆ Podes receber até 100 níveis.
- ◆ Se tiveres recebido 100 ou mais níveis, todos os níveis adicionais irão ser guardados por cima dos níveis existentes, começando pelos mais antigos.

Ativar StreetPass

Podes seleccionar "ENVIAR" em Níveis Mundiais para ativares o StreetPass.

- ◆ Para desativar o StreetPass, vai a Gestão do StreetPass através do ecrã da Gestão de Dados, toca no ícone correspondente a este jogo e, de seguida, toca em "Desativar StreetPass".

Define um nível para enviar

Nos Níveis Mundiais selecciona "ENVIAR" e escolhe um nível.


- ◆ Não podes enviar um nível que tenhas recebido via StreetPass ou guardado a partir dos Níveis Mundiais.

Precisas de ter completado um nível antes de o poderes enviar, portanto garante que não te esqueceste de o fazer!



Joga um nível que recebeste

Seleciona "RECEBER" a partir dos Níveis Mundiais. Guarda os teus níveis favoritos e estes ficarão disponíveis para jogares a qualquer momento.

Se receberes um nível que aches ofensivo, podes escolher não receber mais níveis do jogador que o criou. Para o fazeres, seleciona "RECEBER" por baixo de StreetPass em Níveis Mundiais, abre o perfil do jogador em questão a partir de um dos seus níveis e, de seguida, toca em . Mas vamos esperar que isso nunca aconteça...






14 Enviar Dados de Jogo

Partilhar dados de jogo (SpotPass)

Com a consola em Modo de Descanso, o SpotPass irá estabelecer periodicamente uma ligação à Internet (caso exista uma rede disponível), mesmo que a aplicação não esteja em funcionamento. Os teus dados de jogo serão enviados anonimamente para ajudar no desenvolvimento de futuros produtos.

Ativar SpotPass

Para ativar o SpotPass, seleciona  no menu principal e altera a opção Partilhar Informações para .

◆ Altera esta opção para  quando quiseres desativar o SpotPass.



Q. Como poderei alterar a extensão do meu nível?

R. No ecrã Criar, toca e mantém o stylus no símbolo "F" na parte inferior do ecrã tátil, e, sem soltá-lo, desliza-o para a esquerda ou para a direita para ajustar a extensão do teu nível.

Q. A memória do meu cartão SD está cheia. Posso utilizar outro cartão SD?

R. Se trocares de cartão SD, deverás previamente copiar os dados do teu cartão SD antigo para um novo. Copia todos os dados da pasta do teu cartão SD antigo para o novo cartão SD utilizando um computador com uma ranhura para cartões SD ou com um acessório de leitura/escrita de cartões SD.

◆ Lembra-te de que deverás copiar os dados do teu cartão SD antigo para um novo antes de iniciares o jogo com o novo cartão SD. Se não efetuares primeiro a cópia, os dados guardados no cartão SD antigo tornar-se-ão inutilizáveis e não o poderás utilizar para jogar, mesmo se copiares os dados posteriormente.

Q. O que acontece se eu usar o meu cartão de jogo numa Consola Nintendo 3DS de outra pessoa?

R. O cartão de jogo está associado a uma Consola Nintendo 3DS específica. Não poderás utilizar o cartão de jogo noutra consola para continuares a jogar com os teus dados de gravação. Se utilizares o teu cartão de jogo noutra consola, terás de apagar todos os teus dados de gravação ao iniciar o jogo. Atenção, uma vez eliminados, os dados de gravação serão irrecuperáveis, mesmo na tua consola.

Q. Como poderei obter mais elementos de um nível?

R. Os elementos de um nível são adicionados à medida que completas mundos no Desafio Super Mario (pág. 8).

Q. Não percebo como é que se criam níveis...

R. O mestre na criação de níveis, Yamamura, está à tua disposição para te ensinar tudo sobre os diferentes elementos de um nível e funcionalidades. Assiste às Aulas do Yamamura (pág. 10) a partir do menu principal.

Q. Hoje tive um dia terrível.

R. Anima-te! Desfruta do teu progresso. Talvez tenhas criado um nível divertido ou obtido alguns elementos de um nível novos, ou quiçá tenhas ganhado um nível sensacional através do StreetPass? Espero que tenhas um dia fantástico amanhã!

Q. Há uma comida de que eu não gosto...

R. Todos temos gostos diferentes. Existem muitos elementos de um nível no Super Mario Maker for Nintendo 3DS, por isso pode ser que encontres alguns que raramente uses para os incluíres num nível de vez em quando. E já agora, experimenta também a comida de que não gostas...



16 Informações de Contacto

Para informações sobre produtos, acede à página web da Nintendo em: www.nintendo.com/countryselector

Para assistência técnica e resolução de problemas, consulta o manual de instruções da tua Consola Nintendo 3DS ou acede a: support.nintendo.com