

Super Mario Maker for Nintendo 3DS

1 Información importante

Información básica

2 Intercambio de información

3 Funciones en línea

4 Control parental

Primeros pasos

5 Mary O. y Yamamura

Crear niveles

6 Crear y guardar niveles

7 Técnicas de Super Mario Maker

Jugar niveles

8 Jugar niveles

9 Controles de Mario

Menú principal

10 Menú principal

11 Guardabot

Intercambio de niveles

12 Juego local

13 StreetPass

Otras funciones

14 Enviar datos de juego

15 Preguntas frecuentes

Solución de problemas

16 Información de asistencia

1

Información importante

Lee cuidadosamente este manual antes de usar este programa. Si un menor va a usar este programa, las instrucciones se las debe explicar un adulto. Las imágenes de este programa solo se muestran en 2D.

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

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

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

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

Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, y Nintendo 2DS.

 **ATENCIÓN – Uso del lápiz táctil**

Para evitar fatiga y molestias al usar el lápiz táctil, no lo sujetes con demasiada fuerza ni lo presiones excesivamente contra la pantalla. Mantén los dedos, mano, muñeca y brazo relajados. Hacer trazos largos, firmes y ligeros es igual de efectivo que hacer muchos trazos cortos con fuerza.

Información importante

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

programas de Nintendo es ilegal y está estrictamente prohibido por las leyes de propiedad intelectual tanto nacionales como internacionales. Las copias de seguridad o de archivo no están autorizadas.

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

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-AJHE-00

2

Intercambio de información

El contenido generado por usuarios, o CGU, se refiere a cualquier contenido creado por los usuarios como mensajes, personajes Mii, imágenes, fotos, video, audio, etc.

Advertencia sobre el intercambio de información

El grado de intercambio de CGU varía según el programa.

- Nintendo no se hace responsable de cualquier problema que resulte del uso de internet (por ejemplo: el envío de información por internet o el intercambio de contenido con otras personas).

3

Funciones en línea

Este programa te permite conectarte a internet para jugar niveles creados por otros jugadores (ver pág. 8). También puedes enviar tus datos de juego (ver pág. 14).

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

Este programa es compatible con Nintendo Network.



Nintendo Network es el nombre del servicio de red de Nintendo que te permite, entre otras cosas, disfrutar de juegos y otros contenidos a través de internet.

Protección de la privacidad

- Para proteger tu privacidad, no reveles información personal como tu apellido, número de teléfono, fecha de nacimiento, edad, escuela, dirección de correo electrónico o dirección física cuando te comuniques con otros.
- La clave de amigo es parte de un

sistema que te permite jugar con personas que conoces. Si intercambias tu clave de amigo con desconocidos, corres el riesgo de compartir información con gente que no conoces o recibir mensajes que contengan lenguaje ofensivo. Por lo tanto, te aconsejamos que no des tu clave de amigo a personas que no conozcas.

4

Control parental

Se pueden restringir ciertas funciones mediante las opciones correspondientes del control parental que se enumeran más abajo.

- ◆ El acceso a este u otros juegos también se puede restringir a través de la opción **Clasificación por edades** del control parental.
- ◆ Para obtener más información acerca del uso del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola.
- Intercambio de audio, imágenes, video y texto
Restringe el intercambio de niveles creados por los usuarios.
- Comunicación en línea con otros usuarios
Restringe el acceso a los niveles mundiales, el Desafío 100 Marios y los niveles recomendados.
- StreetPass
Restringe el intercambio de niveles creados por jugadores e información de usuario a través de StreetPass.

Estos maestros de la creación de niveles compartirán sus conocimientos sobre el mundo de Super Mario Maker.

► Mary O.



¡Es como la hermana mayor de todos! Sabe todo lo que hay que saber sobre Super Mario Maker for

Nintendo 3DS y siempre está dispuesta a impartir su sabiduría. Aunque sus conocimientos sobre la creación de niveles son más teóricos que prácticos...

► Yamamura



No hay duda: es una paloma. También es un artesano que se dedica sobre todo a crear niveles, comer

edamame y posarse sobre estatuas.

1 Paleta

La paleta contiene los elementos que puedes usar en tus niveles. Toca  para ver las paletas disponibles y elegir cuál quieres que se muestre en la parte superior de la pantalla. Toca  para organizar los elementos de manera que puedas seleccionar fácilmente los que necesites.

2 Apariencia

Elige entre las apariencias de cuatro juegos distintos:

- Super Mario Bros.
- Super Mario Bros. 3
- Super Mario World
- New Super Mario Bros. U

3 Entorno

Elige el entorno en el que se sitúa el nivel.

4 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 (ver pág. 10)

Toca este ícono para ver el menú principal.

6 Guardabot

Guardabot se encarga de almacenar tus niveles. Toca este ícono para guardar o cargar un nivel.

7 Sr. Gómez

El Sr. Gómez te hará el favor de borrar tus errores. Solo tienes que tocar este ícono para activar la goma. Después, toca los elementos que quieres borrar. Cuando hayas terminado, toca el ícono de la goma otra vez para guardarla.

8 Can-celín

Cada vez que tocas este ícono, desharás la última acción que realizaste.

9 Restablecer

Toca este ícono y mantén el contacto para borrar todos los elementos que has colocado en el nivel. ¡Úsalo con cuidado!

10 Extensión del nivel y posición actual

Toca el ícono 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 ícono de la I para moverte al punto de inicio del nivel o el de la M para desplazarte a la meta.

Desbloquearás elementos y funciones a medida que avances en el Desafío Super Mario (ver pág. 8). Si quieres conseguir todos los elementos, ¡asegúrate de jugar todos los desafíos que puedas!



Juego de prueba

Toca  para jugar sobre la marcha el nivel que estás creando. Así podrás comprobar la posición de los elementos y cómo funciona el recorrido. Toca el ícono otra vez para volver a la pantalla de creación.

Volverás a la pantalla de creación automáticamente si completas el nivel o pierdes una vida (ver pág. 8).

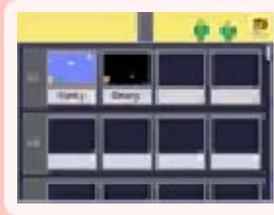
◆ Oprime o toca y mantén el contacto con  para empezar a jugar desde el principio.

Guardar niveles

Toca  para guardar el nivel en el que estás trabajando. Puedes acceder a los niveles que has guardado a través de Guardabot (ver pág. 11).

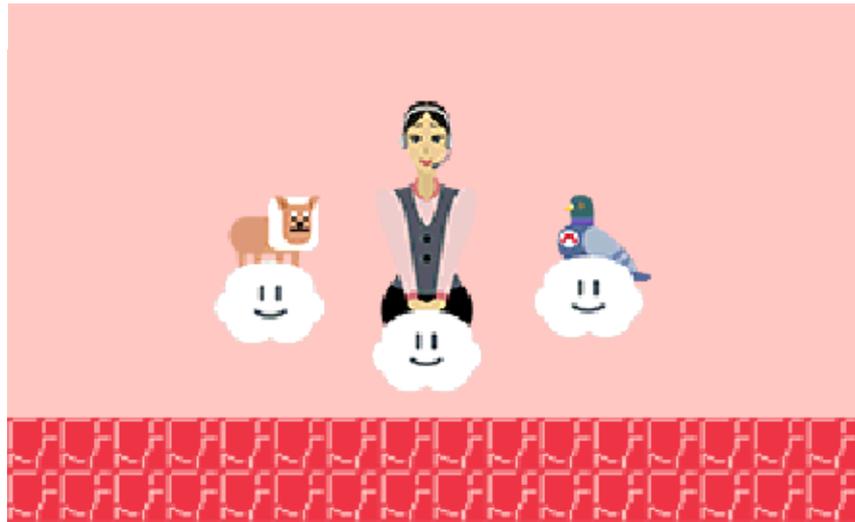
Cómo guardar

Selecciona la ranura en la que quieres guardar tu nivel y ponle un nombre. Si quieres sobrescribir un nivel ya existente, solo tienes que elegir una ranura que ya contiene un nivel.



- ◆ Los niveles se guardan en la tarjeta SD.
- ◆ **Ten en cuenta que no podrás recuperar los niveles que sobrescribas.**

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



7

Técnicas de Super Mario Maker

Estas técnicas te ayudarán a perfeccionar el arte de crear niveles en Super Mario Maker.

Ocultar/Mostrar las herramientas

Toca  o  para ocultar las herramientas en los laterales de la pantalla. Así tendrás una visión más amplia del nivel que te permitirá ver mejor el espacio en el que estás trabajando. Toca las flechas de nuevo para volver a mostrar las herramientas.



El recorrido de Mario

Si tocas  tras probar un nivel, se mostrarán los últimos pasos que Mario ha seguido. Ver sus movimientos puede servirte de referencia para decidir dónde colocar los distintos elementos.



Tiempo y desplazamiento

Toca  500 para configurar el límite de tiempo y la velocidad de avance del nivel. Intenta reducir el tiempo o hacer que el nivel transcurra más rápido para ajustar su dificultad.

Efectos de sonido

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



Colocar rieles

Elige  en la paleta de elementos y colócalo tocando la pantalla y arrastrando sobre los sucesivos puntos por los que quieras que pase. Pueden colocarse tramos en ocho direcciones distintas. Coloca enemigos y otros elementos sobre él, y estos se desplazarán a lo largo del recorrido. Tocando el extremo del riel 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. Toca  para alternar entre las áreas principal y secundaria.

Seleccionar y mover varios elementos

Mantén oprimido \square/\square y toca la pantalla para seleccionar varios elementos del nivel a la vez. A continuación suelta \square/\square para mover los elementos agrupados en bloque.

Copiar

Oprime \square/\square dos veces para activar la función de copiar. Toca un elemento del nivel y desliza el lápiz por la pantalla táctil para colocar una copia del mismo elemento. También puedes usar esta función junto con la de agrupar para crear copias de varios elementos a la vez.

- ◆ Las puertas de teletransporte no pueden copiarse. Solo podrás copiar cierto número de elementos a la vez, y es posible que no puedas copiar elementos si ya colocaste muchos en el nivel.

Consejos de Mary

¡Asegúrate de explorar el Desafío Super Mario y los niveles mundiales (ver pág. 8)! Recomiendo que guardes esos niveles para que puedas experimentar con ellos en el modo de creación. Ábrelos, descubre cómo funcionan y modifícalos a tu antojo. ¡Y no olvides probar las lecciones de Yamamura (ver pág. 10)!



Para jugar una amplia gama de niveles, selecciona Jugar en la pantalla del título, o Desafío Super Mario o Niveles mundiales en el menú principal.

Cómo jugar

¡Utiliza los controles disponibles (ver pág. 9) para guiar a Mario hasta la meta antes de que se acabe el tiempo!

Consejos de Mary O.

¿Encontraste un buen desafío y quieres pensar las cosas un poco? ¿Necesitas un descanso? Recuerda que puedes oprimir  mientras juegas un nivel para pausar la partida. De ahí puedes reiniciar el nivel o abandonar la partida.



Te esperan varios niveles. ¡Pruébalos con confianza!

Perder vidas y fin de la partida

Si tocas un enemigo como peque Mario, te caes en un foso, o se te acaba el tiempo, perderás una vida. En el Desafío Super Mario y el Desafío 100 Marios, las vidas restantes de Mario se reducirán en 1 cada vez que pierdas una vida. Si se te acaban todas las vidas, será el fin de la partida.

- ◆ Si pierdes una vida cinco veces en el mismo nivel durante el Desafío Super Mario, tendrás la opción de usar un objeto de ayuda en tu próximo intento.

Desafío Super Mario

Ya sabes cómo va la historia: ¡la princesa Peach ha sido secuestrada y solo Mario podrá rescatarla! Tendrás que buscarla en 18 mundos de niveles creados por la gente de Nintendo. Pero hay un pequeño inconveniente: ¡solo tienes 10 vidas!

Los niveles que completas se guardarán automáticamente en el Guardabot (ver pág. 11). Así podrás volver a jugarlos o modificarlos cuando quieras. La primera vez que completas un mundo, desbloquearás nuevos elementos que podrás usar para crear niveles.

Ganar medallas

Recibirás una medalla por cada objetivo secundario o de bonificación que cumplas durante un nivel. Deberás llegar a la meta y completar el nivel para conseguir la medalla. Podrás ver las medallas que has ganado en Guardabot.

- ◆ Las condiciones para conseguir las medallas se mostrarán al principio de cada nivel. También lo puedes consultar en el menú de pausa.

Tipos de medallas

Puedes ganar hasta dos medallas en cada nivel: una por cumplir el objetivo secundario y otra por cumplir el objetivo de bonificación. El de bonificación se revelará cuando completes el secundario. ¡Seguro que podrás conseguir todas las medallas!



Niveles mundiales (Internet y StreetPass

Juega niveles creados en la versión de Super Mario Maker para Wii U, o juega niveles que has conseguido a través de StreetPass (ver pág. 13).

- ◆ No podrás dar estrellas ni dejar comentarios.
- ◆ No podrás publicar niveles.

Desafío 100 Marios

Comienza el desafío con 100 vidas y juega una serie de niveles recomendados creados en la versión de Super Mario Maker para Wii U.

- ◆ Mantén oprimido o desliza el lápiz por la pantalla táctil para saltar un nivel.

Niveles recomendados

Juega una gran variedad de niveles recomendados. Si te gusta uno en particular, puedes guardarlo en Guardabot (ver pág. 11) para poder jugarlo cuando quieras.

StreetPass

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

- ◆ Cuando recibas un nuevo nivel, verás el ícono .



Puedes controlar a Mario con los mismos controles de siempre, pero cada entorno incluye controles y técnicas específicos.

- ◆ Selecciona  desde el menú principal (ver pág. 10) para cambiar la configuración de los botones.
- ◆ Puedes usar  en vez de .

Controles universales

▶ Moverse



▶ Correr

Mantén oprimido  mientras te mueves.

▶ Saltar



▶ Saltar más alto

Mantén oprimido .

▶ Saltar más alto y más lejos

Salta mientras corres.

▶ Supersalto

Mantén oprimido **(B)** 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

(Y) (como Mario de fuego)

▶ Entrar en una tubería

(+) en dirección a la entrada

▶ Nadar

(B) en el agua

▶ Subir/Bajar

(+)/**(+)** sobre una enredadera

▶ Entrar por una puerta

(+) ante ella

Controles para los distintos entornos

Los íconos ,  y  indican el entorno en el que se emplea cada acción.

 : Super Mario Bros. 3

 : Super Mario World

 : New Super Mario Bros. U

▶ Agarrar/Lanzar/Soltar objetos (/ /)

Mantén oprimido  al acercarte a él/Suelta /Mantén oprimido  y suelta .

▶ Lanzar un objeto hacia arriba ()

Mantén oprimido  y suelta .

▶ Salto Giro (/)

/

▶ Triple salto ()

Salta mientras corres y oprime  al aterrizar (repítelo dos veces).

▶ Salto Bomba ()

 en el aire

▶ Salto Escalada ()

Oprime  al deslizarte por una pared.

Mario mapache ()

Recoge una superhoja  para transformarte en Mario mapache.



▶ Coletazo

Ⓨ

▶ Volar

Corre hasta desplegar los brazos y oprime Ⓑ repetidamente.

▶ Descender despacio

Oprime Ⓑ repetidamente mientras estés en el aire.

Mario con capa

Recoge una pluma de capa  para transformarte en Mario con capa.



▶ Atacar con la capa

Ⓨ

▶ Abrir la capa

Corre hasta desplegar los brazos, mantén oprimidos Ⓑ y Ⓨ para ascender y luego suelta Ⓑ.

▶ Mantenerse en el aire

Cuando Mario empiece a descender, oprime  en la dirección opuesta a la que planea.

▶ Aplastamiento

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

▶ Descender/Descender despacio

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

▶ Descenso en picada

Mantén **+** en la dirección de vuelo.

Mario aviador ()

Recoge una champihélice  para transformarte en Mario aviador.



▶ Volar

L/R

▶ Descenso aviador

+ en el aire

Yoshi (/)

▶ Desmontar

L/R

▶ Comer

Ⓨ

▶ Escupir

Ⓨ tras comer enemigos con caparzones o similares

▶ Revolotear (👤)

Ⓑ en el aire



10 Menú principal

Toca  para ver el menú principal.

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



1 Crear un nivel

Accede al modo de creación para crear un nivel.

2 Desafío Super Mario

Enfréntate a 18 mundos creados por Nintendo.

3 Niveles mundiales

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

4 Guardabot

Juega y gestiona los niveles que has guardado (ver pág. 11). También puedes intercambiar niveles con jugadores cercanos a través del modo de juego local (ver pág. 12).

5 El dojo de Yamamura

Las clases ya han empezado y tu maestro es el mismísimo Yamamura (aunque algunos dirán que la verdadera estrella es Mary O.). Juega las lecciones para aprender cómo crear un nivel, de principio a fin. Puedes completar toda la serie y volver a las lecciones que ya completaste.

6 Perfil

Consulta tus estadísticas, como tu historial de juego y tus medallas ganadas.

7 Opciones

Configura los controles, los ajustes de SpotPass (ver pág. 14) y más.

8 Manual

Abre este manual para aprender todo tipo de cosas sobre el juego. Pero eso ya lo sabías, ¿verdad?



Guardabot te permite jugar, modificar o borrar los niveles que has guardado.

► Tipos de niveles

Toca Tus niveles para jugar y modificar los niveles que has adquirido a través del Desafío Super Mario.



Editar

Usa esta opción para modificar un nivel previamente guardado.

- ◆ Un nivel adquirido a través del modo de juego local (ver pág. 12) llevará el ícono 🗨️ si lo editas para compartirlo a través de StreetPass (ver pág. 13).

Jugar

Diviértete jugando a un nivel.

Enviar

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 de un nivel.

Borrar

Borrar un nivel.

- ◆ Ten en cuenta que no podrás recuperar los niveles que borres o sobrescribas.

¡Un mundo de diversión!

Si colocas cuatro niveles en una sola fila en Guardabot, ¡se agruparán en un solo mundo! Toca  para jugar los niveles en secuencia, de izquierda a derecha. Puedes tocar y mantener el contacto con un nivel para moverlo. ¡Así podrás establecer el orden perfecto para tu mundo! Hay un sinfín de... este... de posibilidades. Yamamura, ¿qué es eso que tienes en la boca?



Intercambiar niveles (Juego local)

Puedes enviar y recibir niveles creados por otros jugadores a través del modo de juego local.

- ◆ Los niveles que recibas se guardarán en la tarjeta SD.

Criterios para el envío

Puedes enviar los siguientes tipos de niveles:

- Niveles de tu propia creación
- Niveles que has conseguido a través del modo de juego local o StreetPass
- Niveles que has editado después de recibirlos a través del modo de juego local
- Niveles recomendados que has guardado sin editarlos

Esperamos que te tomes la libertad de modificar los niveles recomendados y los que recibes a través de StreetPass, pero ten en cuenta que si editas estos niveles no podrás enviarlos a otros jugadores después.



Requisitos para la conexión

- Dos consolas de la familia Nintendo 3DS
- Dos unidades de este programa

Cómo funciona

Puedes enviar y recibir niveles a través de Guardabot en el menú principal.

Cómo enviar niveles

Selecciona el nivel que quieres enviar y luego toca Enviar.

Cómo recibir niveles

Elige la ranura en la que quieres guardar el nivel y toca Recibir.



Intercambiar niveles (StreetPass) 🤖))

Si has activado StreetPass para Super Mario Maker, los niveles que elijas y tu información de usuario se enviarán automáticamente a otros jugadores que también hayan activado StreetPass.

- ◆ Los niveles que recibas se guardarán en la tarjeta SD.
- ◆ Puedes recibir hasta 100 niveles.
- ◆ Si has recibido 100 niveles o más, cualquier nivel adicional sobrescribirá a los ya existentes, empezando por los más antiguos.

Cómo activar StreetPass

Puedes activar StreetPass en cualquier momento al seleccionar la opción StreetPass en los niveles mundiales.

Para desactivar StreetPass, selecciona Gestión de StreetPass en el menú de gestión de datos de la consola Nintendo 3DS. A continuación, toca el icono del programa y selecciona Desactivar StreetPass.

Cómo elegir un nivel

Selecciona Enviar en los niveles mundiales para elegir el nivel que enviarás a otros jugadores a través de StreetPass.

- ◆ No podrás elegir un nivel si lo recibiste a través de StreetPass o si fue creado por otro jugador y lo guardaste a través de los niveles mundiales.

Tendrás que completar tus niveles antes de enviarlos.
¡Es lo justo!



Cómo jugar los niveles recibidos

Selecciona Recibir en los niveles mundiales para elegir el nivel que quieres jugar. Si guardas tus favoritos, ¡podrás jugarlos cuando quieras!

Si recibes un nivel que te resulta ofensivo, puedes optar por no volver a recibir niveles del malvado que te lo mandó en primer lugar. Para hacerlo, 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 . Aunque me gustaría pensar que los usuarios de Super Mario Maker nunca enviarían niveles así...





Enviar 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, y enviará información sobre tus datos de juego a Nintendo. Esta información será utilizada para el desarrollo de futuros productos.

Cómo activar SpotPass

Para activar SpotPass, selecciona  en el menú principal y activa la opción Enviar datos de juego .

◆ Elige la opción  si no quieres activar SpotPass.



Q. ¿Cómo se modifica la longitud de un nivel?

A. En la pantalla de creación de niveles, toca el ícono de la M y, sin soltarlo, arrástralo hacia la derecha o la izquierda.

**Q. La tarjeta SD está llena.
¿Puedo utilizar otra?**

A. Para usar otra tarjeta SD con tu consola Nintendo 3DS, primero debes transferir los datos de tu tarjeta SD anterior a la nueva. Puedes transferir datos entre dos tarjetas SD mediante una computadora o un lector/grabador de tarjetas SD. Visita la página web oficial de Nintendo para obtener más información sobre cómo transferir datos entre tarjetas SD.

◆ Si insertas una tarjeta SD nueva en tu consola Nintendo 3DS e inicias Super Mario Maker for Nintendo 3DS antes de transferir los datos de la tarjeta SD anterior, los niveles que hubieras guardado previamente (tanto los creados como los recibidos) ya no se podrán jugar, ni siquiera si transfieres los datos más tarde.

Q. ¿Qué pasa si uso mi juego con la consola Nintendo 3DS de un amigo?

A. Para jugar el juego en la consola Nintendo 3DS de un amigo, primero debes borrar todo tu progreso en el juego y todos los niveles guardados (tanto los creados como los recibidos) y restablecer el estado inicial del juego. Ten en cuenta que los datos borrados no podrán recuperarse, ni siquiera si vuelves a insertar el juego en tu consola Nintendo 3DS.

Q. ¿Cómo puedo conseguir más elementos para los niveles?

A. Conseguirás nuevos elementos a medida que completes los mundos del Desafío Super Mario (ver pág. 8).

Q. No entiendo cómo se crean los niveles...

A. Yamamura, el maestro de la creación de niveles, está dispuesto a enseñarte todo lo que hay que saber sobre los distintos elementos y funciones. Selecciona las lecciones de Yamamura (ver pág. 10) desde el menú principal y ¡deja que imparta su sabiduría!

Q. Hoy tuve un día horrible...

A. Todo el mundo tiene días malos, pero también debes intentar pensar en las cosas buenas de la vida. Seguro que has creado un nivel divertidísimo, o has conseguido un nuevo elemento... ¡O puede que hayas recibido un nivel muy entretenido a través de StreetPass! Estos pequeños detalles son los que nos alegran el día, así que anímate. ¡Seguro que mañana será un día mucho mejor!

Q. ¡Odio las coles de Bruselas!

A. Muy bien, pero... ¿eso que tiene que ver con el juego? ¿Es una pregunta... o una afirmación? En fin, no nos puede gustar todo a todos. Y, en el fondo, las coles de Bruselas son como los elementos que usas para crear niveles. Puede que haya algunos que no te gusten mucho, pero deberías intentar darles una segunda oportunidad. Quién sabe... ¡Puede que incluso acabes cambiando de opinión!



16

Información de asistencia

Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE. UU./Canadá:
1-800-255-3700

Latinoamérica:
(001) 425-558-7078