

Super Mario Maker for Nintendo 3DS

1 Informations importantes

Informations de base

2 Partage d'informations

3 Fonctions en ligne

4 Contrôle parental

Pour commencer

5 Mary O. et Yamamura

Créer des niveaux

6 Création et sauvegarde

7 Techniques de Mario Maker

Jouer aux niveaux

8 Jouer aux niveaux

9 Incarner Mario

Menu principal

10 Menu principal

11 Roboniveaux

Échange de niveaux

12 Échanger à proximité

13 Échanger via StreetPass

Autres fonctionnalités

14 Envoyer les données de jeu

15 FAQ


Dépannage

16 Assistance

1

Informations importantes

Veillez lire ce mode d'emploi attentivement avant d'utiliser ce logiciel. Si ce dernier est destiné à des enfants, le mode d'emploi doit leur être lu et expliqué par un adulte. Veillez noter que ce logiciel ne s'affiche qu'en 2D.

Avant d'utiliser ce logiciel, sélectionnez  depuis le menu HOME pour lire les Informations sur la santé et la sécurité. Vous y trouverez des informations importantes vous permettant de profiter pleinement de ce logiciel.

Veillez aussi lire attentivement les instructions dans le mode d'emploi de la console, y compris la section sur les informations sur la santé et la sécurité, avant d'utiliser ce logiciel.

Veillez noter que, sauf mention contraire, le terme « Nintendo 3DS » désigne toutes les consoles de la famille Nintendo 3DS, c'est-à-dire les consoles New Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL et Nintendo 2DS.

ATTENTION - Utilisation du stylet

Lorsque vous utilisez le stylet, veuillez à ne pas le serrer trop fort et touchez légèrement l'écran tactile afin d'éviter toute fatigue ou sensation d'inconfort. Ne crispez pas vos doigts, vos poignets ou vos bras. Il n'est pas nécessaire d'appuyer fortement sur l'écran avec le stylet. Il est préférable de tracer délicatement de longs traits.

Informations importantes

Votre console Nintendo 3DS et ce logiciel ne sont pas conçus pour fonctionner avec des appareils non autorisés ou des accessoires non agréés. L'utilisation de tels produits peut être illégale et annule toute garantie. Elle contrevient également à vos obligations selon le contrat d'utilisation. De plus, une telle utilisation pourrait vous blesser ou causer des blessures à d'autres; elle pourrait aussi occasionner un mauvais rendement de votre console Nintendo 3DS (et services connexes) et/ou l'endommager. Nintendo et ses fabricants ou distributeurs autorisés ne peuvent être tenus responsables des dommages ou des pertes qui pourraient être causés suite à l'utilisation d'un appareil non autorisé ou d'un accessoire non agréé. À moins

d'autorisation spéciale, le copiage de tout logiciel Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de « sauvegarde » ou d'« archivage » ne sont pas autorisées.

Nintendo respecte la propriété intellectuelle d'autrui et demande à ses fournisseurs de contenu Nintendo 3DS de faire de même. Conformément au Digital Millennium Copyright Act aux États-Unis, à la Directive européenne sur le commerce électronique dans l'Union européenne, ainsi qu'à d'autres lois applicables, Nintendo of America Inc. se réserve le droit d'enlever, dans les circonstances jugées appropriées et à sa discrétion, tout logiciel Nintendo 3DS qui semble enfreindre la propriété intellectuelle d'autrui. Si vous croyez que votre travail a été copié d'une manière qui constitue une infraction aux droits d'auteur, veuillez visiter www.nintendo.com/ippolicy afin de consulter la politique complète et comprendre vos droits.

Veillez consulter la version anglaise de ce mode d'emploi pour obtenir des informations sur les droits de propriété intellectuelle de ce logiciel, dont les avis portant sur les

intergiciels et les logiciels ouverts (si utilisés).

CTR-P-AJHE-00

2

Partage d'informations

Le contenu créé par les utilisateurs peut désigner des messages, des Mii, des images, des photos, des fichiers vidéo ou audio, etc.

Partage d'informations

La possibilité d'échanger du contenu créé par les utilisateurs dépend du logiciel.

- Nintendo n'est pas responsable des problèmes résultants de l'utilisation d'Internet (par exemple, l'envoi de contenu par Internet, ou l'envoi ou la réception de contenu avec d'autres utilisateurs).

3

Fonctions en ligne

Ce logiciel vous permet de vous connecter à Internet pour jouer à des niveaux créés par d'autres joueurs (page 8). Vous pouvez aussi envoyer des données de jeu (page 14).

- ◆ Consultez le mode d'emploi de la console pour savoir comment la connecter à Internet.

Ce logiciel est compatible avec Nintendo Network.



Nintendo Network est le nom du réseau de Nintendo qui permet aux utilisateurs de profiter de jeux et de contenu via Internet.

Protection de la vie privée

- Afin de protéger votre vie privée, ne révélez aucune information personnelle lorsque vous communiquez avec d'autres joueurs, par exemple votre nom de famille, votre numéro de téléphone, votre date de naissance, votre âge, le nom de votre école, votre adresse courriel et l'adresse de

vosre domicile.

- Le système des codes ami a été conçu pour permettre aux joueurs qui se connaissent de jouer ensemble à distance en toute sécurité. Si vous rendez public votre code ami en l'écrivant sur un forum Internet ou si vous le donnez à des inconnus, vous risquez de partager des informations et/ou des messages offensants avec eux. Nous vous recommandons donc de ne pas donner votre code ami à une personne que vous ne connaissez pas.

4

Contrôle parental

Vous pouvez restreindre l'utilisation des fonctions énumérées ci-dessous via la fonction de contrôle parental.

- ◆ L'accès à ce jeu (et à d'autres jeux) peut également être restreint en réglant le paramètre **Classification par âge** dans la fonction de contrôle parental.
- ◆ Pour plus de détails sur la configuration du contrôle parental, consultez le mode d'emploi de la console.
- Échange de fichiers audio/vidéo, images, messages
Restreint l'envoi et la réception des niveaux créés par les utilisateurs.
- Interactions en ligne
Restreint le jeu aux sections Monde des niveaux, Défi 100 Mario et Niveaux recommandés.
- StreetPass
Restreint l'envoi et la réception des niveaux créés par les joueurs et les informations de l'utilisateur via StreetPass.

5

Mary O. et Yamamura

Ces gentils créateurs sont là pour vous aider avec Super Mario Maker. Prenez le temps de faire leur connaissance!

► Mary O.



Surnommée affectueusement par ses collègues comme « la grande sœur de tout le monde », Mary a

beaucoup de choses à vous apprendre à propos de Super Mario Maker for Nintendo 3DS. Elle connaît pratiquement le jeu sous toutes ses coutures, mais quant à la création de niveaux... Eh bien, disons qu'elle n'a pas eu beaucoup d'expérience sur le terrain!

► Yamamura



C'est un pigeon, pas de doute là-dessus. Simplement un pigeon, rien de plus normal. Mais ne vous en faites pas avec ça! Il est aussi un maître de la création de niveaux! Quand il n'est pas en train de créer des niveaux, il aime manger des edamames et se percher sur des statues.





6

Création et sauvegarde

Pour commencer à créer un niveau, touchez Créer à l'écran titre ou Créateur de niveau dans le menu principal (page 10).

Le Créateur de niveau

Touchez la bande en haut de l'écran pour sélectionner un élément et touchez l'endroit dans le niveau où vous désirez le placer. Vous pouvez déplacer Mario en le touchant avec le stylet et le faire glisser sur l'écran, ou vous pouvez le déplacer en utilisant  / .



1 Bande

La bande présente les éléments qui peuvent être disposés dans le niveau. Pour découvrir l'ensemble des éléments disponibles, touchez 📄 et pour choisir les éléments qui sont affichés en haut de l'écran, touchez ✍️. Assurez-vous de les organiser de manière à avoir les éléments qui vous sont utiles à portée de main!

2 Styles de jeu



Choisissez parmi les styles graphiques de quatre jeux différents :

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

3 Décors

Choisissez le type de décor pour votre niveau.

4 Emplacement du départ et de l'arrivée

Vous pouvez modifier la hauteur du point de départ et de l'arrivée en faisant glisser  vers le haut ou vers le bas. En faisant glisser  de l'arrivée vers la droite ou vers la gauche, vous allongez ou raccourcissez votre niveau.

5 Menu principal (page 10)

Touchez ceci pour ouvrir le menu principal.

6 Roboniveaux

Roboniveaux vous permet de gérer vos niveaux sauvegardés. Touchez cette icône pour sauvegarder et charger les niveaux.

7 M. Efface

Pour retirer un élément de votre niveau, sélectionnez M. Efface, puis touchez l'élément à effacer. Touchez à nouveau l'icône de l'efface pour la ranger.

8 Chien Annuler


Touchez-le et il annulera la dernière action que vous venez d'effectuer.

9 Fusée Réinitialiser

Touchez et maintenez le stylet sur cette icône pour effacer tous les éléments en place et réinitialiser le niveau.

10 Longueur du niveau / Curseur d'emplacement


Pour modifier la longueur du niveau, touchez et maintenez l'icône A et faites-la glisser vers la gauche ou vers la droite.

Pour déplacer Mario et la position de l'écran en faisant défiler le niveau, faites glisser  sur les côtés. Si vous souhaitez placer Mario directement au départ, touchez l'icône D. Pour le mener à l'arrivée, touchez l'icône A.



Vous débloquentes des éléments et certaines fonctionnalités en jouant au Défi Super Mario (page 8). Si vous désirez avoir tous les éléments, assurez-vous de jouer au plus de défis possible!




Essai du niveau

Touchez  pour essayer le niveau sur lequel vous travaillez. Cela vous aidera à vérifier la position de certains éléments et comment votre niveau se porte. Touchez l'icône une seconde fois pour revenir à l'écran de création de niveaux.

Si vous perdez une vie ou si vous atteignez l'arrivée du niveau, vous reviendrez également à cet écran (page 8).

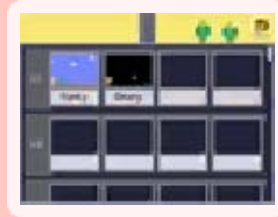
◆ Appuyez sur  ou maintenez  enfoncé pour essayer le niveau depuis son point de départ.

Sauvegarder des niveaux

Touchez  pour sauvegarder le niveau sur lequel vous travaillez. Vous pouvez accéder à vos niveaux sauvegardés via Roboniveaux (page 11).

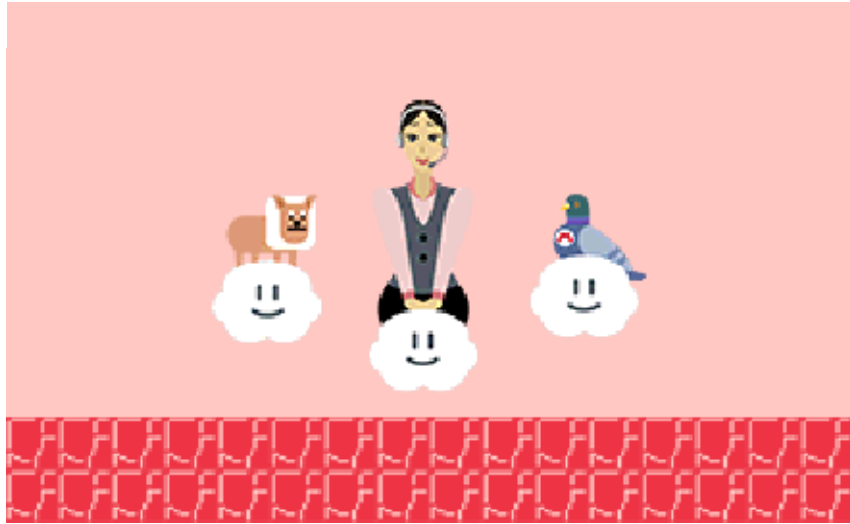
Comment sauvegarder

Sélectionnez un emplacement où sauvegarder votre niveau et donnez-lui un nom. Si vous désirez écraser un niveau existant, sélectionnez un emplacement qui possède déjà un niveau.



- ◆ Les niveaux sont sauvegardés sur la carte SD.
- ◆ Les niveaux ne peuvent pas être récupérés une fois écrasés, alors assurez-vous de ne pas écraser de niveaux que vous voulez conserver.

Certaines actions de l'utilisateur peuvent entraîner une perte de données définitive, par exemple éteindre et rallumer la console de façon répétée, ou retirer une carte de jeu ou une carte SD pendant la sauvegarde de données. Une mauvaise connexion causée par de la saleté ou de la poussière dans les ports de la console peut également entraîner une perte de données définitive.





7

Techniques de Mario Maker

Voici quelques techniques pour vous aider à maîtriser tous les aspects de Super Mario Maker.


Cacher / afficher les outils

Touchez  et  pour cacher les barres d'outils à gauche et à droite de l'écran. Cela



vous donnera une plus grande vue sur le niveau et vous aurez donc une meilleure idée de ce qui se passe et plus d'espace pour travailler. Touchez à nouveau ces flèches pour afficher les barres d'outils.

Suivre Mario à la trace

À la fin de chaque essai, vous pouvez toucher  pour que les derniers mouvements effectués par Mario apparaissent en surimpression. C'est très pratique pour déterminer la position de certains éléments!



Temps / Défilement

Touchez 🕒 500 pour ajuster la limite de temps et la vitesse de défilement automatique du niveau. Modifier ces paramètres peut rendre un niveau plus difficile. Essayez de mettre une limite de temps très courte ou faites défiler votre niveau très rapidement pour voir ce qui se passe!

Sonothèque

Touchez 🐸 pour afficher une bande spéciale contenant divers effets sonores que vous pouvez utiliser comme éléments pour créer vos niveaux. Touchez 🐸 une nouvelle fois pour fermer la sonothèque.




Poser des rails

Sélectionnez  dans la bande et touchez l'écran pour commencer à les poser. Les rails peuvent être orientés dans huit directions. Les directions disponibles s'affichent en pointillé. Faites glisser un ennemi ou un autre élément sur le rail pour que celui-ci se déplace le long du rail. Touchez son extrémité pour passer d'un circuit fermé à un circuit ouvert.



Zone principale / secondaire

En faisant glisser Mario sur un tuyau, vous pouvez créer une zone secondaire. Touchez  pour passer de la zone principale du niveau à la zone secondaire.

Sélectionner et déplacer plusieurs éléments à la fois

Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments à la fois en appuyant sur **[L]** / **[R]** tout en faisant glisser le stylet sur l'écran tactile. Tous les éléments de la zone en pointillés ainsi formée sont alors sélectionnés. Appuyez deux fois sur **[L]** / **[R]** pour sortir du mode de sélection et vous pourrez déplacer en même temps tous les éléments.

Copier

Appuyez deux fois sur **[L]** / **[R]** pour entrer dans le mode Copier. Touchez un élément déjà placé, et faites glisser le stylet sur l'écran tactile pour en placer une copie. Il est également possible de procéder ainsi après avoir sélectionné plusieurs éléments.

- ◆ Les télé-portes ne peuvent pas être copiées. De plus, il n'est pas toujours possible de copier des éléments lorsqu'un grand nombre d'entre eux sont déjà placés dans le niveau.

Et maintenant, un mot de Mary...

Assurez-vous d'aller voir les niveaux dans le Défi Super Mario et dans le Monde des niveaux (page 8)! Je vous recommande de sauvegarder ces niveaux pour les modifier à votre guise dans le mode de création. Ouvrez-les pour voir ce qui les fait fonctionner, et faites quelques changements de votre cru! De plus, n'hésitez pas à consulter les tutoriels de Yamamura (page 10)!



Pour jouer à plein de niveaux différents, sélectionnez Jouer à l'écran titre, ou Défi Super Mario ou Monde des niveaux depuis le menu principal.

Comment jouer

En utilisant les différentes commandes de Mario (page 9) à votre disposition, atteignez l'arrivée avant que le temps ne soit écoulé!

Mary O. dit...

Si les choses sont un peu trop corsées lorsque vous jouez à un niveau, vous pouvez toujours appuyer sur **START** pour accéder au menu de pause et reprendre votre souffle. De là, vous pouvez recommencer le niveau ou abandonner.



Alors, n'ayez pas peur de sauter pieds devant et de vous mesurer à un niveau ou deux pour vous pratiquer!

Perdre des vies et partie terminée

Vous allez perdre une vie si vous touchez un ennemi en tant que Petit Mario ou si le temps est écoulé. Dans le Défi Super Mario et dans le Défi 100 Mario, le total des vies de Mario sera réduit d'une vie chaque fois que vous en perdez une. Si le nombre atteint 0, la partie est terminée.

- ◆ Si vous perdez cinq vies dans le même niveau du Défi Super Mario, vous aurez l'option d'accepter un objet Assistance pour vous aider lors de votre prochaine tentative.

Défi Super Mario

Vous connaissez la chanson : La princesse Peach a été enlevée et Mario est le seul qui puisse la sauver! Pourchassez-la à travers 18 mondes remplis de niveaux créés par les gens de Nintendo. Mais voici le « problème » : vous n'avez que 10 vies!

Les niveaux que vous terminez sont sauvegardés automatiquement dans Roboniveaux (page 11). Vous pourrez donc y rejouer encore et encore et même les modifier à votre guise.

Vous obtiendrez de nouveaux éléments de niveau à utiliser lors de la création de niveaux lorsque vous terminez un monde pour la première fois.

Obtenir des médailles

Vous obtiendrez une médaille pour chaque défi secondaire ou défi bonus terminé dans un niveau. Vous devez atteindre l'arrivée et terminer le niveau afin d'obtenir la médaille. Vous pouvez voir les médailles que vous avez obtenues dans Roboniveaux.

- ◆ Le défi d'un niveau sera affiché au début de chaque niveau et vous pouvez le consulter depuis le menu de pause.

Types de médailles

Vous pouvez obtenir jusqu'à deux médailles par niveau : une pour le défi secondaire et une pour le défi bonus. Le défi bonus sera révélé en terminant le défi secondaire. Vous êtes capable d'obtenir toutes les médailles, j'en suis certaine!



Monde des niveaux (Internet et StreetPass)

Jouez aux niveaux publiés depuis la version Wii U de Super Mario Maker ou jouez aux niveaux que vous avez reçus via StreetPass (page 13).

- ◆ Vous ne pouvez pas donner de Bravos ou laisser de commentaires sur les niveaux.
- ◆ Vous ne pouvez pas publier de niveaux.

Défi 100 Mario

Vous disposez de 100 vies pour affronter un enchaînement de niveaux recommandés qui ont tous été publiés depuis la version Wii U de Super Mario Maker.

- ◆ Maintenez **SELECT** enfoncé ou faites glisser le stylet sur l'écran tactile pour passer un niveau.

Niveaux recommandés 🌐

Naviguez et jouez aux niveaux dans Niveaux recommandés. Si vous aimez particulièrement un niveau, vous pouvez le sauvegarder dans Roboniveaux (page 11) pour y jouer quand vous voulez.




StreetPass 🤖))

Partagez des niveaux via StreetPass et explorez les niveaux reçus.

- ◆ 🍷 s'affichera lorsque vous recevez un nouveau niveau.



Vous pouvez contrôler Mario avec ces commandes de la vieille école, mais chaque style de jeu offre des commandes et des mécaniques uniques à ce style particulier.

- ◆ Vous pouvez changer les commandes en sélectionnant  depuis le menu principal (page 10).
- ◆ Vous pouvez utiliser  au lieu de .

Commandes universelles

▶ Se déplacer




▶ Courir

Avancer en maintenant  enfoncé

▶ Sauter



▶ Sauter plus haut

Maintenir  enfoncé

▶ Sauter plus haut et plus loin

Sauter tout en courant

▶ Super saut

Sauter en rebondissant sur un ennemi

▶ Se baisser



- ◆ Vous ne pouvez pas vous baisser en tant que Petit Mario dans Super Mario Bros. et Super Mario Bros. 3.

▶ Boule de feu

Ⓨ (sous forme de Mario de feu)

▶ Entrer dans un tuyau

⊕ dans la direction du tuyau

▶ Nager

Ⓑ sous l'eau




▶ Grimper

⊕ / ⊕ sur une vigne


▶ Entrer dans une porte


⊕ devant la porte




Commandes spécifiques à un style


Les icônes , , et  indiquent à quel style de jeu cette commande s'applique.

 : Super Mario Bros. 3



 : Super Mario World


 : New Super Mario Bros. U



▶ Ramasser / Jeter / Poser un objet
( /  / )

Maintenir  enfoncé au contact /

Relâcher  /

Maintenir  enfoncé et relâcher 


▶ Lancer un objet en l'air ()

Maintenir  enfoncé et relâcher 

▶ Saut tournoyant ( / )

 / 


▶ Triple saut ()

Sauter tout en courant →  à l'atterrissage à deux reprises


▶ Charge au sol ()

 dans les airs

▶ Saut mural ()

 contre un mur en plein saut

Mario raton laveur ()

Ramassez une super feuille  pour vous transformer en Mario raton laveur.



▶ Coup de queue

Ⓨ


▶ Voler

Courir jusqu'à ce que Mario ouvre les bras → Appuyer sur Ⓑ de façon répétée

▶ Amortir la chute

Appuyer sur Ⓑ dans les airs de façon répétée

Mario-cape

Ramassez une plume de cape  pour vous transformer en Mario-cape.



▶ Attaque à la cape

Ⓨ


▶ Déployer la cape

Courir jusqu'à ce que Mario ouvre les bras → Maintenir Ⓑ enfoncé sans relâcher Ⓨ → Relâcher Ⓑ lorsque Mario s'élève dans les airs





▶ Continuer de voler

⊕ dans la direction opposée du vol lorsque vous commencez à descendre


▶ Aplatissement

Appuyer sur  dans la direction du mouvement lors du saut pour aplatir un ennemi


▶ Chuter / Planer

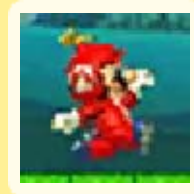
Relâcher  en planant / Relâcher  pendant le vol et appuyer sur  (ou appuyez sur  lorsque vous tombez)

▶ Piqué

Maintenir  enfoncé dans le sens du vol

Mario hélico


Ramassez un champignon hélico  pour vous transformer en Mario hélico.



▶ Voler

 / 

▶ Descente hélice

 en plein vol

Monter Yoshi (/)

▶ Mettre pied à terre

 / 

▶ Manger

Ⓨ

▶ Recracher


Ⓨ après avoir mangé un ennemi avec une carapace



▶ Saut plané (👤)

Maintenir Ⓑ enfoncé dans les airs



10 Menu principal

Touchez  depuis l'écran de création de niveaux pour afficher le menu principal.

◆ Touchez  dans le menu principal pour retourner à l'écran précédent, ou  pour retourner à l'écran titre.



1 Créateur de niveau

Passez au mode de création de niveaux pour en créer un.

2 Défi Super Mario

Affrontez 18 mondes de niveaux créés par Nintendo.

3 Monde des niveaux

Jouez à des niveaux conçus par d'autres utilisateurs ou échangez des niveaux grâce à StreetPass (page 13).

4 Roboniveaux

Jouez et gérez les niveaux que vous avez sauvegardés (page 11). Vous pouvez aussi échanger des niveaux avec des joueurs près de vous grâce au mode multijoueur local (page 12).

5 Leçons de Yamamura

Le cours est commencé et votre professeur n'est nul autre que le pigeon en chair et en plumes (même si on pourrait dire que la vraie vedette est Mary O.). Jouez dans ces tutoriels guidés qui vous montreront les rudiments de la création de niveaux du départ à l'arrivée. Vous pouvez passer à travers les leçons une à la fois, ou revisiter des leçons que vous avez déjà terminées.

6 Profil

Regardez vos statistiques, comme votre historique de jeu et combien de médailles vous avez obtenues.

7 Paramètres

Permet de modifier différents paramètres tels que les commandes pour diriger Mario, les paramètres SpotPass (page 14) et plus encore.

8 Mode d'emploi

Ouvre ce mode d'emploi. (Mais ça, vous le saviez déjà, non?)

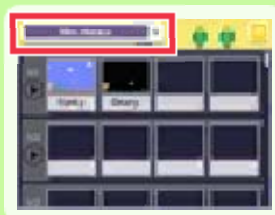


11 Roboniveaux

Roboniveaux vous permet de jouer, gérer et effacer les niveaux que vous avez sauvegardés.

► Passer d'un panneau à l'autre

Touchez Mes niveaux pour jouer et modifier les niveaux que vous avez obtenus en jouant au Défi Super Mario.



Modifier

Charge un niveau sauvegardé pour y faire des modifications.

◆ Le symbole 🗨️ indique qu'un niveau obtenu en mode multijoueur local (p. 12) a été modifié et sélectionné pour être partagé.

Jouer

Permet de jouer à un niveau.

Envoyer

Envoie un niveau aux joueurs à proximité grâce au mode multijoueur local.

Recevoir

Reçoit les niveaux des joueurs à proximité grâce au mode multijoueur local.

Changer le nom


Permet de changer le nom d'un niveau.

Supprimer

Efface un niveau sauvegardé de la mémoire de Roboniveaux.

- ◆ **N'oubliez pas qu'une fois votre niveau supprimé ou écrasé, il n'est plus possible de le récupérer. Faites bien attention quand vous supprimez un niveau ou que vous enregistrez des modifications!**

Des mondes de plaisir!

Si vous placez quatre niveaux sauvegardés sur la même ligne dans Roboniveaux, ils forment un monde! Pour les jouer tous à la suite, touchez . Maintenez le stylet sur un niveau et faites le glisser sur l'écran pour le déplacer vers un autre emplacement. Cela changera l'ordre des niveaux... Euh? Cela changera l'ordre des niveaux lorsque vous y jouez comme monde complet. Yamamura, que tenez-vous dans votre bec?



12 Échanger à proximité

Échanger des niveaux (multijoueur local)

Vous pouvez envoyer et recevoir des niveaux créés par des joueurs grâce au mode multijoueur local.

- ◆ Les niveaux que vous recevez seront sauvegardés sur la carte SD.

Critères d'envoi

Vous pouvez envoyer les types de niveaux suivants :

- Des niveaux que vous avez créés vous-même
- Des niveaux reçus en mode multijoueur local ou via StreetPass
- Des niveaux que vous avez modifiés après les avoir reçus en mode multijoueur local
- Des niveaux que vous avez obtenus depuis Niveaux recommandés que vous n'avez pas modifiés

Bien que nous vous encourageons à modifier les niveaux que vous recevez via StreetPass ou Niveaux recommandés, faites attention! Si vous modifiez un niveau que vous avez reçu par l'une de ces méthodes, vous ne pourrez pas l'envoyer aux autres joueurs.



Équipement nécessaire

- Deux consoles de la famille Nintendo 3DS
- Deux exemplaires de ce jeu

Comment ça fonctionne

Vous pouvez envoyer et recevoir des niveaux depuis Roboniveaux dans le menu principal.

Envoyer des niveaux

Sélectionnez le niveau que vous désirez envoyer et touchez Envoyer.

Recevoir des niveaux

Choisissez l'emplacement où vous désirez sauvegarder le niveau et touchez Recevoir.



Échanger des niveaux (StreetPass) 🤖))

Si vous avez activé StreetPass pour Super Mario Maker, les niveaux que vous avez indiqués et vos informations d'utilisateur seront automatiquement partagés avec les autres joueurs qui ont activé StreetPass.

- ◆ Les niveaux que vous recevez seront sauvegardés sur la carte SD.
- ◆ Vous pouvez recevoir jusqu'à 100 niveaux.
- ◆ Si vous avez reçu 100 niveaux ou plus, tous les niveaux additionnels écraseront vos niveaux existants, en commençant par le plus vieux.

Activer StreetPass

Vous pouvez activer StreetPass à n'importe quel moment en sélectionnant l'option StreetPass dans Monde des niveaux.

Pour désactiver StreetPass, sélectionner Gestion de StreetPass depuis l'écran Gestion des données, sélectionnez l'icône du jeu et sélectionnez Désactiver StreetPass.

Choisir un niveau à envoyer

Sélectionnez Envoyer depuis le Monde des niveaux pour choisir le niveau à envoyer aux autres joueurs grâce à la fonction StreetPass.


- ◆ Vous ne pouvez pas sélectionner un niveau à envoyer si vous l'avez reçu via StreetPass ou si c'est un niveau créé par un utilisateur que vous avez sauvegardé depuis le Monde des niveaux.

Vous ne pouvez sélectionner un niveau à envoyer qu'après l'avoir terminé vous-même, alors assurez-vous de pouvoir le battre avant de l'envoyer aux quatre vents!



Jouer aux niveaux reçus

Sélectionnez Recevoir depuis le Monde des niveaux pour choisir le niveau auquel vous voulez jouer parmi ceux que vous avez reçus. Si vous sauvegardez vos favoris, vous pourrez y jouer en tout temps!

Si vous recevez un niveau que vous jugez offensant, vous pouvez choisir de ne plus jamais recevoir les niveaux de son créateur. Pour ce faire, accédez à Mondes des niveaux et sélectionnez StreetPass, puis Recevoir. Accédez ensuite au profil du joueur en question à partir d'un niveau qu'il a créé, et touchez l'icône . Nous espérons que vous n'aurez pas besoin d'utiliser cette option!








14 Envoyer les données de jeu

Envoyer les données de jeu (SpotPass) 📶

Quand la console est en mode veille, et même si le logiciel n'est pas utilisé, la fonctionnalité Partage des données se connectera périodiquement à Internet (si disponible). Vos données de jeu seront envoyées à Nintendo de façon anonyme pour nous aider au développement de produits dans le futur.

Activer SpotPass

Pour activer SpotPass, sélectionnez  depuis le menu principal et placez l'option Partage des données à .

◆ Placez cette option à  si vous ne voulez pas utiliser SpotPass.



Q. Comment puis-je modifier la longueur d'un niveau?

R. À l'écran de création de niveaux, maintenez l'icône A au bas de l'écran tactile et faites-la glisser vers la droite ou vers la gauche.

Q. Ma carte SD est pleine, donc je veux en utiliser une nouvelle. Dois-je faire quelque chose de spécial?

R. Si vous souhaitez changer de carte SD, vous devez transférer les données de votre ancienne carte SD vers la nouvelle. Vous pouvez copier les données entre des cartes SD en utilisant un ordinateur ou un lecteur/enregistreur de carte SD. Visitez le site Web officiel de Nintendo pour plus d'informations sur le transfert de données entre cartes SD.

◆ Si vous insérez une nouvelle carte SD dans votre console Nintendo 3DS et que vous démarrez Super Mario Maker for Nintendo 3DS avant d'avoir transféré les données de votre ancienne carte SD vers la nouvelle, les niveaux sauvegardés (créés et reçus) ne seront plus jouables, même si vous transférez les données de votre ancienne carte SD à la nouvelle plus tard.

Q. Que se passe-t-il si joue au jeu sur la console Nintendo 3DS d'une connaissance?

R. Pour jouer au jeu avec la console Nintendo 3DS d'une connaissance, vous devrez effacer toute votre progression et vos niveaux sauvegardés (créés et reçus) et réinitialiser votre jeu à son état d'origine. Les données ne peuvent pas être récupérées une fois effacées même si vous remettez le jeu dans votre propre console Nintendo 3DS. Faites donc attention lors de la suppression de données.

Q. Comment faire pour obtenir plus d'éléments pour mes niveaux?

R. Les éléments de niveaux sont ajoutés lorsque vous terminez des mondes dans le Défi Super Mario (page 8).

Q. Je ne comprends pas trop comment créer des niveaux...

R. Yamamura, le maître de la création de niveaux vous attend dans son dojo pour vous enseigner tout à propos des différents éléments et des fonctionnalités du jeu. Consultez les Leçons de Yamamura (page 10) depuis le menu principal et donnez une raison à cet oiseau de gagner son salaire!

Q. J'ai passé une très mauvaise journée...

R. Faut pas trop s'en faire! Dans ce genre de situation, il est toujours bon de prendre un peu de recul et de se concentrer sur les choses agréables : le niveau génial que vous avez créé, par exemple, ou bien le niveau que vous venez de recevoir par StreetPass! Autant de petits détails qui font du bien au moral. Et n'oubliez pas, tout le monde ici est de votre côté et on vous encourage!

Q. J'ai horreur des choux de Bruxelles.

R. Hum, d'accord... Le rapport avec le jeu ne saute pas aux yeux, mais quoi qu'il en soit, nous avons tous des choses que nous aimons et d'autres que nous apprécions moins. C'est pas parce que quelqu'un déteste les choux de Bruxelles qu'il n'aimera pas les carottes. Il y a peut-être certains éléments que vous n'utilisez jamais lorsque vous créez un niveau, par exemple. Vous pourriez essayer de les inclure dans un niveau, de temps en temps. Qui sait, ça transformera peut-être vos niveaux en carottes!



16 Assistance

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

É.-U./Canada :
1 800 255-3700

Amérique latine/Caraïbes :
(001) 425 558-7078