

1 Bienvenida

Configuración

2 Funciones en línea

3 Control parental

Inicio

4 Introducción

5 Menú principal

6 Guardar y borrar datos

Controles

7 Pantalla de juego 1

8 Pantalla de juego 2

9 Controles básicos 1

10 Controles básicos 2

11 Técnicas de golf

Competir

12 Juego local

13 Comunidades/Amigos

Torneos

14 Información sobre los torneos

Club Castillo

15 Información del club Castillo

Caseta de Toad

16 Acerca de la caseta de Toad

Información adicional

17 Terminología de golf

Solución de problemas

18 Información de ayuda

Lee con atención este manual antes de usar el programa. Lee también el manual de instrucciones de la consola para obtener más detalles y consejos que te ayudarán a disfrutar más de tu experiencia de juego.

Para los efectos de este manual, el término "Nintendo 3DS" se refiere tanto a la consola Nintendo 3DS como a la consola Nintendo 3DS XL.

IMPORTANTE

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.

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.

© 2014 Nintendo/CAMELOT

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

Este programa es compatible con Nintendo Network.

Con este programa puedes conectarte a internet para competir y ver las clasificaciones, descargar contenido descargable ¡y muchas cosas más! También puedes recibir notificaciones acerca de los diferentes concursos a través de SpotPass. Para obtener más información, consulta las páginas pertinentes.

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

Acerca de 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. Con Nintendo Network podrás acceder a una amplia gama de servicios de red, que incluyen la posibilidad de divertirte junto a jugadores de todo el mundo, adquirir y descargar programas y contenidos e intercambiar imágenes y mensajes.

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.

Advertencia sobre el 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.

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 Control parental

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

- ◆ Para obtener más información acerca del uso del control parental, consulta el manual de instrucciones de la consola.
- **Servicios de compra de Nintendo 3DS**
Restringe la adquisición de contenido descargable (recorridos, personajes, etc.) desde la caseta de Toad (pág. 16).
- **Comunicación en línea con otros usuarios**
Restringe el juego en línea con otros usuarios a través de internet (pág. 13 y pág. 14).
- **StreetPass**
Restringe el intercambio de personajes con otros usuarios a través de StreetPass (pág. 15).
- ◆ El acceso a este u otros juegos también se puede restringir a través de la opción **Clasificación por edades** del control parental.



Mario Golf: World Tour es un juego de golf en el que podrás jugar como uno de los personajes de la serie Mario o con tu propio Mii.

Demuestra tu destreza en varios recorridos desafiantes, juega con amigos o con jugadores de todo el mundo a través del juego en línea ¡y mucho más! También puedes participar en grandes torneos, en los que podrás subir tu puntuación y poner a prueba tus habilidades al competir con otros jugadores.

Importante



Los datos adicionales necesarios para el juego en línea con este programa se guardarán en la tarjeta SD (pág. 6). Ten en cuenta que no podrás participar en torneos o campeonatos si no tienes una tarjeta SD insertada en tu consola.





Mario Golf

Individual

Elige un modo de juego para un jugador y juega de manera individual.

Versus

Compite contra tus amigos o contra otros jugadores de todo el mundo a través de internet o del juego local.

Torneos

Conéctate a internet para participar en torneos.

Club Castillo (pág. 15)

Únete con tu propio Mii a este club y ¡disfruta de la experiencia del golf! Aquí también podrás conocer los aspectos básicos del juego.

Caseta de Toad (pág. 16)

Aquí puedes comprobar tus récords, las guías y el glosario de golf. También puedes adquirir contenido descargable.

Ajustes

Aquí puedes cambiar los diferentes ajustes del juego. También puedes modificar la configuración de StreetPass y SpotPass.

- ◆ Las opciones de StreetPass solo aparecerán aquí una vez que hayas activado esta función en el club Castillo.



Guardar datos

Tu progreso se guardará de forma automática al final de cada ronda y en determinados momentos del juego.

- ◆ Solo se podrá crear un archivo de guardado.
- ◆ Los datos adicionales necesarios para el juego en línea se guardarán en la tarjeta SD.

Borrar todos los datos

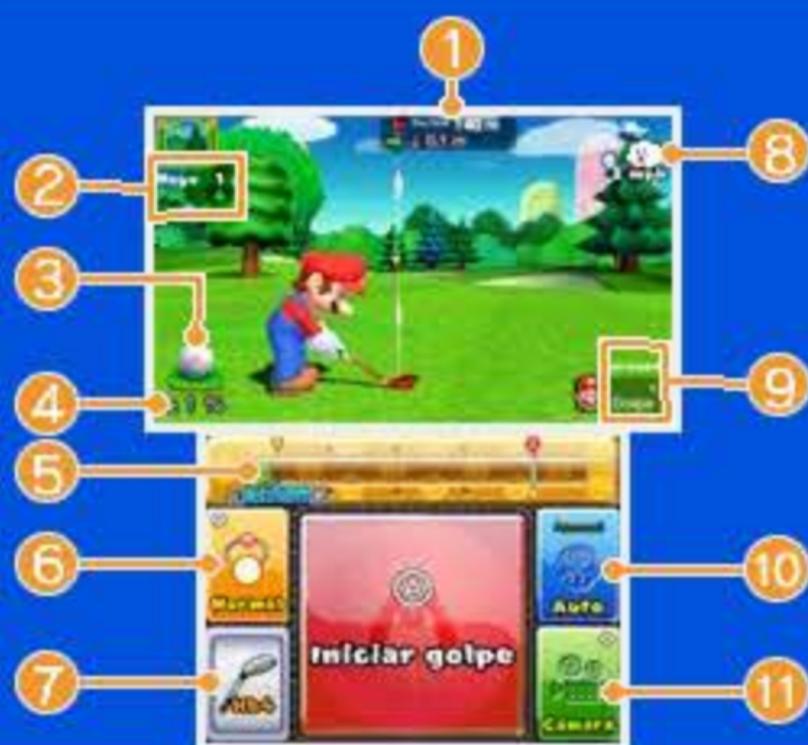
Para borrar todos los datos, inicia el juego y mantén oprimidos $\text{A} + \text{B} + \text{X} + \text{Y}$ antes de que se muestre la pantalla del título. Sigue los pasos para borrar los datos.

- ◆ Ten en cuenta que los datos borrados no se pueden recuperar.

- 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.



Pantalla de golpeo



1 Ubicación del hoyo

La distancia al hoyo se muestra en la parte superior, mientras que en la parte inferior se indica la diferencia de elevación entre tu posición actual y el hoyo.

2 Número de hoyo y par

3 Información de la bola

Situación en la que la bola reposa en el terreno (el lie) y punto de impacto.

4 Porcentaje de error en el golpeo

Indica el margen de error que puede afectar al alcance previsto para tu golpeo.

5 Medidor de golpeo

Usa **L** o **R** para ajustar la marca de alcance.

6 Cambiar el tipo de golpeo

Puedes elegir entre Normal, Potente o Especial.

◆ Los golpes Potente y Especial no se mostrarán si no están disponibles.

◆ Cuando te acerques al green podrás seleccionar la opción Acercamiento (Acerc.), que ralentiza el movimiento del medidor de golpeo.

7 Elegir el palo

8 Dirección y velocidad del viento

9 Puntuación actual y número de golpes

10 Cambiar el tipo de swing

Cambia entre Automático (Auto) y Manual. Cuando utilices el swing manual, podrás precisar manualmente en qué momento del swing se golpea la bola, realizar un golpeo con efecto (pág. 9), etc.

11 Cámara

Oprime **X** para ver distintas perspectivas.

Usa **C** para mover la cámara,

comprobar dónde se espera que caiga la bola y obtener una panorámica de toda la zona.



Pantalla de putt



1 Condiciones del green

La bola tenderá a rodar en la misma dirección en la que se mueven las líneas, que indican la inclinación del terreno. Cuanto más despacio vaya la bola, más afectada se verá por la inclinación.

2 Cambiar el tipo de putt

Elige entre largo, medio y corto.

Pantalla de menú de pausa

Antes de golpear la bola o hacer un putt, oprime **START** para abrir el menú de pausa, donde podrás consultar tu tarjeta de campo, el reglamento y llevar a cabo otras acciones, como retirarte. Si decides retirarte, recibirás como puntuación una penalización equivalente a tres veces el par de ese hoyo.

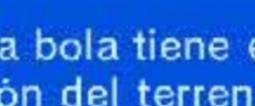


Golpear la bola

Los controles variarán dependiendo de si utilizas el swing manual o el automático. Cuando utilices el swing automático, solo tendrás que ajustar la potencia del golpe. Cuando utilices el swing manual, una vez que hayas ajustado la potencia del golpe, deberás precisar el impacto del swing. Una vez determinado el impacto, podrás añadir efectos tocando, por ejemplo, "Aceleración" o "Retroceso" en la pantalla táctil u oprimiendo los botones que se indican más adelante antes de que el palo de golf entre en contacto con la bola.

M 1. Antes de golpear la bola

Comprueba las condiciones del terreno y la trayectoria de la bola, ajusta la dirección del golpe, elige qué palo quieres utilizar y, a continuación, toca "Iniciar golpe".



- ◆ La trayectoria de la bola tiene en cuenta la inclinación del terreno, pero no las condiciones del viento ni el punto de impacto. Podrás ocultar manualmente la trayectoria de la bola si seleccionas "No" antes de empezar una ronda en algunos de los modos.

Elegir el palo	+
Ajustar la dirección del golpe	←/→
Iniciar el golpe	A

M 2. Ajusta la potencia

Cuando inicies el golpe, el indicador se expandirá desde el centro de la bola hasta el borde de su circunferencia. Toca el panel de golpeo en la pantalla táctil u oprime A para ajustar la potencia. Cuando el indicador esté cerca del borde, el golpe será más fuerte y tendrá un mayor alcance.



Panel de golpeo

Ajustar la potencia	A
Marcar el punto de impacto	+ / ←/→

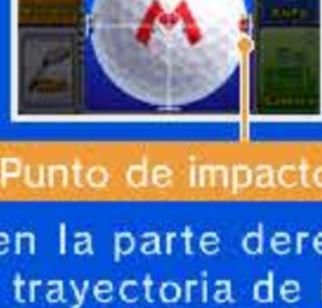
M 3. Ajusta el impacto del swing

Toca el panel u oprime los botones que se indican a continuación para ajustar el impacto del swing y el punto de impacto. Cuanto más se aproxime el swing a la marca del indicador de "Momento justo", más preciso será tu golpe.



Momento justo

Cuando calcules el momento de impacto del swing, el lugar del panel en el que toques determinará el punto de golpeo de la bola, la curva del golpe y la altura. Justo después de calcular el impacto, toca el panel de efectos (aceleración, retroceso, etc.) para añadirle un efecto a tu golpe.



Punto de impacto

- ◆ Toca en la parte derecha para que la trayectoria de la bola se curve hacia la izquierda, o toca en la parte izquierda para que la trayectoria de la bola se curve hacia la derecha.
- ◆ Toca en la parte inferior para hacer que la bola gane más altura que la que se muestra en el indicador de trayectoria, o toca en la parte superior para hacer que lleve menos altura.

Si el momento de impacto de tu swing no coincide con el que se muestra en el medidor de golpe, tu golpe no será muy acertado. Puedes comprobar cuál es el mejor momento en el medidor de golpe de la pantalla táctil antes de confirmar el impacto del swing y el punto de impacto.



Momento del impacto

Marcar el punto de impacto	+ / ←/→
Ajustar el impacto del swing	A / B

El tipo de efecto variará en función del botón que hayas oprimido para el impacto del swing y del que hayas oprimido justo después de haberlo confirmado. Las combinaciones siguientes muestran qué botón puedes oprimir luego para conseguir un tipo de efecto en particular. Esta función solo está disponible en el swing manual.

Aceleración	A → A
Súper aceleración	A → B
Retroceso	B → B
Súper retroceso	B → A



Realizar un putt

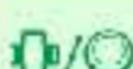
Los controles básicos son los mismos que los que se utilizan para un golpe normal.

M 1. Antes de realizar un putt

Comprueba las condiciones del terreno, ajusta la dirección del putt, elige el tipo de putt que quieres realizar (corto, medio o largo) y, a continuación, toca "Putt".



Cambiar el tipo de putt	Y
Ajustar la dirección del putt	+/○
Putt	A



M 2. Ajusta la potencia

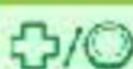
Toca el panel de golpeo u oprime A para ajustar la potencia y realizar el putt.

Ajustar la potencia	A
---------------------	---



Otros controles

Mostrar el menú de pausa	START
Mover/Seleccionar	+/○
Confirmar	A
Cancelar	B



Cuando uses este juego, es posible que tengas que mover la consola Nintendo 3DS. Antes de comenzar a jugar, asegúrate de tener suficiente espacio a tu alrededor y sujeta la consola firmemente con ambas manos durante la partida. No realices movimientos bruscos con la consola, pues esto podría causar daños personales o materiales, ya sea a la consola o a los objetos cercanos.



Comprobar el terreno

Dependiendo de la inclinación del recorrido, una vez que llegue al suelo, la bola rodará hacia la izquierda o hacia la derecha, o quizá no alcance la distancia prevista. Asegúrate de examinar el terreno alrededor de tu posición y cambia la perspectiva de la cámara para comprobar el desnivel y otras características alrededor de tu objetivo.



Situación de la bola y su reposo

Cuando la bola cae en un rough, búnker, etc., el siguiente golpe puede carecer de la fuerza necesaria. Cuanto mayor sea el porcentaje que se muestra en pantalla, mayor será el margen de error. El medidor de golpe también será más corto de lo habitual. Intenta que la bola caiga en la calle para evitar estos inconvenientes.



Dirección y velocidad del viento

El viento puede hacer que el golpe se desvíe hacia la izquierda o la derecha, y también puede afectar a su alcance. Cuanto más alta sea la trayectoria de la bola, más se verá afectada por el viento. Puedes contrarrestar el efecto del viento si, por ejemplo, diriges tu golpe hacia la izquierda cuando el viento sopla hacia la derecha.

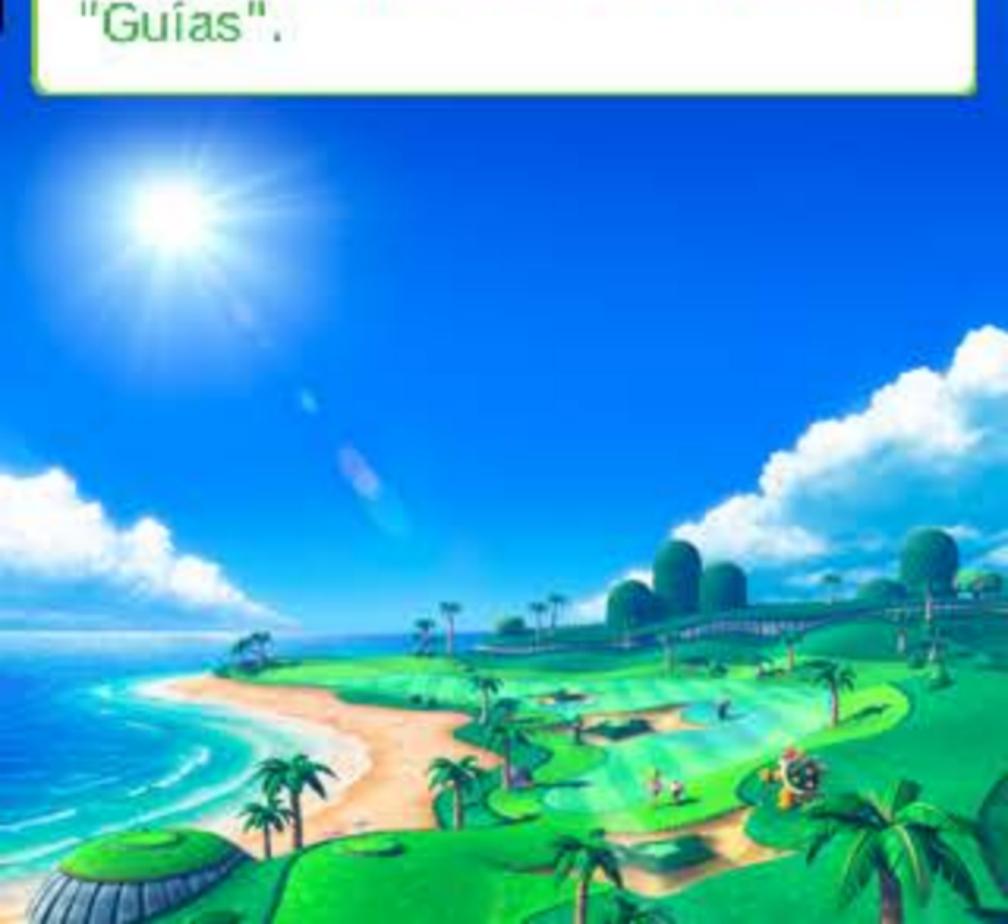


Punto de impacto de la bola

Ajusta el punto de impacto para hacer que el golpe se desvíe hacia la izquierda o hacia la derecha, o para determinar la altura.



Para obtener más información, dirígete a la caseta de Toad, en el menú principal, y selecciona "Guías".



Competir en modo local (juego local)

Este programa permite el juego o la interacción con hasta cuatro jugadores a través de la comunicación inalámbrica. Cada jugador debe tener una copia del programa.



Equipo necesario:

- Una consola Nintendo 3DS por jugador
- Una copia del programa por jugador

● Instrucciones para la conexión:

El conjunto de jugadores reunidos para jugar una ronda se denomina grupo. Un jugador debe crear un grupo y esperar a que los demás miembros se unan. Para crear un grupo, selecciona "Crear grupo". Para participar en un grupo con otros jugadores, elige uno disponible y únete. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para continuar.



Lista de amigos (Internet)

Crea un grupo y establece las reglas de la competición, o únete a un grupo creado por un amigo y juega con un máximo de tres jugadores más. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para continuar.

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

Comunidades (Internet)

Crea un grupo en una comunidad para jugar con hasta tres jugadores más. Cada jugador puede crear un máximo de dos comunidades a la vez. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para continuar.

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



En este modo, podrás mostrar tus resultados y competir en línea contra jugadores de todo el mundo durante un determinado periodo de tiempo. Los ganadores recibirán trofeos y otros premios.

◆ Para participar en torneos, deberás activar SpotPass para recibir notificaciones acerca de ellos.

Recibir notificaciones de torneos (SpotPass) 📶

Este programa es capaz de recibir mediante una conexión a internet notificaciones de torneos de forma automática si tu consola está en modo de espera.

◆ Los datos recibidos a través de SpotPass se guardan en una tarjeta SD. Por lo tanto, se recomienda no extraer la tarjeta SD de la consola en ningún momento.

M Activar SpotPass

Podrás configurar SpotPass la primera vez que juegues. Más adelante, podrás activar SpotPass en cualquier momento

seleccionando "Sí" al lado de SpotPass en el menú de ajustes. Para poder utilizar SpotPass, primero deberás aceptar el Contrato de uso y establecer una conexión a internet.

◆ Para obtener más información acerca del Contrato de uso y establecer una conexión a internet, consulta el manual de instrucciones de la consola.

M Desactivar SpotPass

Para desactivar SpotPass, selecciona "No" al lado de SpotPass en el menú de ajustes.

Participar en el Mario Open (Internet) 🌐

Aquí encontrarás torneos oficiales para este juego. Para poder participar, deberás cumplir los requisitos de cada torneo y recibir notificaciones acerca de Mario Open a través de SpotPass. Para obtener más información acerca de los torneos, consulta el sitio web de Nintendo.

Participar en torneos privados (Internet) 🌐

Los jugadores podrán organizar sus propios torneos y crear requisitos y reglas de participación, así como participar en torneos organizados por otros. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para continuar.

◆ No podrás cambiar las reglas de un torneo que hayas organizado ni eliminarlo hasta que no haya terminado.

◆ Los ganadores no recibirán trofeos ni notificaciones de SpotPass para los torneos privados.



El club Castillo es el club de golf más prestigioso del Reino Champiñón. Aquí podrás hacerte socio, mejorar tus dotes de golfista y aprender nuevas técnicas.



Interactuar con los Mii de otros jugadores (StreetPass)

Este programa emplea el servicio StreetPass (comunicación inalámbrica local), lo que permite el intercambio de personajes Mii con otros jugadores.

◆ Para usar estas funciones, todos los jugadores deben activar el uso de StreetPass en el programa.

● Activar StreetPass

Para activar StreetPass, habla con el Toad en el vestíbulo del club Castillo. Después solo tienes que seleccionar "Sí" al lado de StreetPass en las opciones del menú de ajustes.

● Desactivar StreetPass

Para desactivar StreetPass, selecciona "No" al lado de StreetPass en las opciones del menú de ajustes.

Puedes restringir el uso de StreetPass a través del control parental.

◆ Para obtener más información, consulta el manual de instrucciones de la consola.

Calcular tu hándicap

Juega una ronda de práctica en uno de los recorridos del club Castillo para averiguar cuál es tu hándicap. Una vez que lo hayas calculado, podrás participar en torneos con hándicap y, más adelante, en campeonatos.

Participar en los grandes torneos (Internet)

En los grandes torneos podrás demostrar tus habilidades frente a jugadores de todo el mundo. Para participar en algunos de ellos, tendrás que haber alcanzado los mejores puestos en otros torneos.

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

◆ En el Mario Open, los ganadores podrán recibir trofeos, así como notificaciones del torneo a través de SpotPass.

Personalización de Mii

Podrás cambiar el aspecto de tu Mii y su saludo si abres el menú de pausa desde el club Castillo. También podrás comprar nuevo equipamiento con las monedas que consigas al jugar rondas en el club Castillo y otros lugares.



Aquí puedes comprobar las estadísticas de juego, ver las guías y acceder al glosario de golf. También puedes adquirir contenido descargable en línea.



Adquirir contenido descargable (Internet)

Conéctate a internet para adquirir contenido descargable.

Para obtener información acerca de cómo conectar tu consola a internet, consulta su manual de instrucciones.

Cómo adquirir contenido descargable

1. Selecciona "Caseta de Toad" en el menú principal.
2. Selecciona "Tienda" y, a continuación, sigue las instrucciones que se muestran en pantalla y elige el contenido que quieras adquirir.

Precauciones sobre la adquisición de contenido descargable

- Puedes consultar el historial de compra de los contenidos descargables adquiridos desde la sección **Movimientos** de la cuenta en la configuración de Nintendo eShop.
- Una vez realizada la compra, no podrás devolver, cambiar ni solicitar un reembolso.
- Una vez que hayas adquirido contenido descargable, podrás volver a realizar la descarga sin costo alguno, incluso si has borrado los datos del programa.
 - ◆ No podrás volver a descargar programas si seleccionas la opción **Borrar cuenta** en la configuración de Nintendo eShop. Para obtener más información, consulta el manual de Nintendo eShop.
 - ◆ Ten en cuenta que no podrás volver a descargar los programas si son discontinuados de manera temporal o permanente.
- El contenido descargable que adquieras se guardará en la tarjeta SD.
- El contenido descargable solo puede usarse en la consola en la que se realizó la descarga. No puedes insertar la tarjeta SD en otra consola y usar el contenido en la consola de destino. (Si seleccionas la función **Transferencia** en la configuración de la consola, podrás usar el contenido descargable en la consola de destino sin ningún problema).

Añadir fondos a tu cuenta

Para adquirir contenido descargable, tu cuenta de Nintendo eShop deberá contar con fondos suficientes. Si no cuentas con los fondos suficientes, se mostrará la siguiente pantalla. Para añadir fondos a tu cuenta, toca **Añadir fondos**.



Podrás añadir fondos a tu cuenta usando una de estas opciones:

- Tarjeta prepagada Nintendo
- Tarjeta de crédito
- ◆ Podrás guardar la información de la tarjeta de crédito en la consola si así lo decides. De esta manera, para añadir fondos a tu cuenta solo deberás introducir la contraseña que hayas establecido al guardar la información de la tarjeta de crédito.
- ◆ En la sección **Configuración/Otros** de Nintendo eShop, podrás borrar la información de la tarjeta de crédito en cualquier momento.



Rondas

Una ronda equivale a un recorrido de 18 hoyos.

Grupos

Un grupo es un equipo de un máximo de cuatro jugadores que participan en una ronda.

Número de golpes

La puntuación se establece al comparar el número de golpes empleados por el jugador para acabar un hoyo o una ronda con el número de golpes predeterminado para terminar ese hoyo o ronda. Es mejor acabar un hoyo con el menor número de golpes posible.

Eagle	Completar un hoyo con dos golpes bajo par.
Birdie	Completar un hoyo con un golpe bajo par.
Par	Número de golpes requerido para completar un hoyo. También significa completar un hoyo en ese número de golpes.
Bogey	Completar un hoyo con un golpe sobre el par.
Doble bogey	Completar un hoyo con dos golpes sobre el par.

Fuera de límites/Obstáculo de agua/Injugable

Cuando una bola cae fuera del recorrido, se considera fuera de límites. El jugador debe realizar otro golpe desde la posición anterior y se le adjudicará un golpe de penalización.

Una bola puede caer en una masa de agua, esto se denomina obstáculo de agua. También puede caer en una zona desde la que es imposible realizar un golpe, lo que hace que se considere injugable. En estos casos, el golpe podrá realizarse desde una posición cercana y se añadirá un golpe de penalización a la puntuación del jugador.



Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM

EE. UU./Canadá:
1-800-255-3700

Latinoamérica:
(001) 425-558-7078