

Super Mario Maker for Nintendo 3DS

1 Informazioni importanti

Informazioni di base

2 Condivisione di contenuti

3 Funzioni online

4 Filtro famiglia

Come iniziare

5 Mashiko e Yamamura

Creare

6 Creare/Salvare i livelli

7 Tecniche

Come giocare

8 Giocare un livello

9 Comandi di Mario

Menu principale

10 Menu principale

11 Memobot

Scambio di livelli

12 Scambi in wireless

13 Scambi StreetPass

Altro

14 Condividere dati

15 Domande frequenti

Servizio informazioni

16 Come contattarci

Prima di usare questo software, leggi attentamente questo manuale. Se il software verrà usato da bambini piccoli, il manuale dovrà essere letto e spiegato loro da un adulto.

- ◆ Questo software non supporta la visualizzazione in 3D.
- ◆ Se non altrimenti indicato, in questo manuale il termine "Nintendo 3DS" si riferisce a tutte le console della famiglia Nintendo 3DS™.
- ◆ Su una console Nintendo 2DS™, le funzioni che si attiverrebbero chiudendo la console Nintendo 3DS possono essere simulate usando l'interruttore modalità riposo.

IMPORTANTE

Prima di usare questo software, leggi attentamente le Informazioni per la salute e la sicurezza che si trovano nel menu HOME.

Leggi attentamente anche il manuale di istruzioni della console, in particolar modo la sezione Informazioni per la salute e la sicurezza, prima di usare il software per Nintendo 3DS.

Selezione della lingua

La lingua del software dipende da quella impostata nella console. Questo software ti permette di scegliere fra otto lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo, italiano, olandese, portoghese e russo. Puoi cambiare la lingua modificando la relativa impostazione della console. Per maggiori informazioni su come cambiare la lingua, consulta il manuale di istruzioni elettronico delle Impostazioni della console.

- ◆ In questo manuale, le immagini del gioco sono tratte dalla versione inglese del software.

- ◆ Per ragioni di chiarezza, quando all'interno del testo si fa riferimento a un'immagine, viene riportato sia il testo a schermo in inglese che la traduzione presente nel software.

Classificazione per età

Per informazioni sul sistema di classificazione per età per questo o per altri software, visita il sito del sistema di classificazione in vigore nella tua regione.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Germania):
www.usk.de

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

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

Russia:
minsvyaz.ru/ru/documents/

Avvertenze generali

Questo software (inclusi la documentazione o i contenuti digitali scaricati o utilizzati unitamente a questo software) è dato in licenza da Nintendo per uso personale e non commerciale sulla console Nintendo 3DS. L'uso dei servizi Internet di questo software è soggetto all'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy, che comprende il Codice di Condotta del Nintendo 3DS.

Sono proibiti la riproduzione o l'uso non autorizzato. Questo software è munito di misure tecniche di protezione atte a prevenire la riproduzione e la copia di contenuti. La console Nintendo 3DS e il software per Nintendo 3DS non sono destinati all'uso congiuntamente a modifiche tecniche non autorizzate presenti o future dell'hardware o del software o all'uso con dispositivi non autorizzati per la console Nintendo 3DS. In seguito all'aggiornamento della console Nintendo 3DS o di un software, qualsiasi modifica tecnica presente o futura non autorizzata dell'hardware o del software della console Nintendo 3DS oppure l'utilizzo di dispositivi non autorizzati con la console Nintendo 3DS potrebbe rendere la console inutilizzabile in modo permanente. I contenuti derivanti dalle modifiche tecniche non autorizzate dell'hardware o del software della console Nintendo 3DS potrebbero venire rimossi.

Questo software, il manuale o altro materiale scritto che accompagna il software sono protetti dalle leggi nazionali e internazionali sulla proprietà intellettuale.

Per informazioni sui diritti di proprietà intellettuale relativi al software, incluse le avvertenze inerenti a componenti middleware e di software open source eventualmente impiegati, consulta la versione inglese di questo manuale.

CTR-P-AJHP-00

2 Condivisione di contenuti

Con contenuti generati dagli utenti ci si riferisce a quei contenuti che gli utenti creano, ad esempio messaggi, Mii™, immagini, foto, video, file audio, QR Code™ ecc.

Scambiare contenuti generati dagli utenti

Queste sono precauzioni generali per lo scambio di contenuti generati dagli utenti. Il tipo di contenuti generati dagli utenti che possono essere scambiati dipende dal software in uso.

- I contenuti caricati possono essere visti da altri utenti nonché copiati, modificati e redistribuiti da terzi.
Fai attenzione, poiché non potrai più cancellare né limitare l'uso dei contenuti caricati.
- I contenuti caricati potrebbero venire rimossi senza preavviso. Nintendo si riserva il diritto di rimuovere o oscurare contenuti ritenuti non adeguati.
- Caricamento di contenuti o creazione di contenuti da caricare
 - Non includere informazioni che potrebbero servire per identificare te o terze persone, ad esempio nome, indirizzo e-mail, indirizzo o recapito telefonico.
 - Non includere materiale che potrebbe danneggiare, offendere o mettere a disagio altri utenti.
 - Non violare i diritti altrui. Non usare senza l'autorizzazione degli interessati contenuti che siano proprietà di terze parti oppure foto, immagini e video che rappresentino terze parti.
 - Non includere contenuti illegali o che promuovano attività illegali.
 - Non includere contenuti che violino la moralità pubblica.

3 Funzioni online

Questo software ti permette di collegarti a Internet e giocare livelli creati da altri utenti (pag. 8). Puoi anche inviare le tue informazioni di gioco (pag. 14).

- ◆ Per maggiori informazioni su come collegare la tua console Nintendo 3DS a Internet, consulta il manuale di istruzioni della console.

Questo gioco è compatibile con Nintendo Network™.



Nintendo Network è un servizio online che ti permette di giocare con altri utenti da tutto il mondo, scaricare nuovi contenuti aggiuntivi e molto altro ancora!

Precauzioni per il gioco online

- Quando pubblici, invii o rendi disponibili informazioni o contenuti tramite la comunicazione wireless, assicurati di non includere alcun dettaglio che potrebbe essere usato per identificarti personalmente, come ad esempio nome, indirizzo e-mail, indirizzo o numero di telefono, poiché altri utenti potrebbero accedere a tali informazioni e contenuti. In particolare, quando scegli un nome utente o un nickname per i tuoi Mii™, non usare mai il tuo vero nome, poiché altri utenti potrebbero vederlo usando la comunicazione wireless.
- I codici amico ti permettono di stringere amicizia con altri utenti e di giocare, comunicare e interagire con persone che conosci. Scambiando il tuo codice amico con persone sconosciute, potresti correre il rischio di ricevere

informazioni o messaggi che usano un linguaggio offensivo oppure contenuti inappropriati. Inoltre, gli estranei potrebbero accedere a informazioni che ti riguardano e che preferiresti non condividere con loro. Ti raccomandiamo pertanto di non dare il tuo codice amico a persone che non conosci.

- Non intraprendere attività pericolose, illegali, offensive o inappropriate che potrebbero causare problemi ad altri utenti. In particolare, non pubblicare, inviare o rendere disponibili informazioni o contenuti che possano minacciare, insultare o molestare altre persone, che ledano i diritti di terzi (copyright, diritto di immagine, diritto alla tutela della privacy, diritto di pubblicità o di trademark) o che possano mettere a disagio gli altri. In particolare, prima di inviare, pubblicare o rendere disponibili foto, immagini o video che rappresentano terze persone, assicurati di ottenere il loro consenso. Se verrà segnalata e riscontrata una condotta inappropriata, potresti incorrere in sanzioni, come ad esempio l'esclusione dall'uso dei servizi Nintendo 3DS.

4 Filtro famiglia

Tramite le opzioni del filtro famiglia elencate qui sotto puoi limitare alcune funzioni di questo software.

- ◆ Per maggiori informazioni sul filtro famiglia, consulta il manuale di istruzioni.
- Scambio di immagini, registrazioni, filmati e testi
Limita l'invio e la ricezione dei livelli creati dagli utenti.
- Interazione online
Limita la possibilità di giocare a Sfida dei 100 Mario e Livelli consigliati in Livelli dal mondo.
- StreetPass
Limita l'invio e la ricezione dei livelli creati dagli utenti e della scheda personale tramite StreetPass.

Leggiamo qualcosa sui due personaggi che ti guideranno attraverso il gioco.



► Mashiko

Una ragazza molto gentile e sempre pronta a dare spiegazioni su Super Mario Maker for Nintendo 3DS. Conosce le funzioni del gioco meglio di chiunque altro, ma quando si tratta di creare un vero e proprio livello non le farebbe male un po' di pratica...



► Yamamura

Un piccione. Sì, proprio un piccione. Che però, per qualche motivo, è anche un maestro nell'arte della creazione di livelli. Ama gli edamame e il pollo fritto.

6 Creare/Salvare i livelli

Tocca "Crea" sullo schermo del titolo o "Crea un livello" nel menu principale (p. 10) per iniziare a creare un livello.

Crea

Tocca un elemento nella tavolozza e poi tocca un punto dello schermo per posizionarlo. Puoi muovere Mario trascinandolo con lo stilo o con .



1 Tavolozza

La tavolozza contiene gli elementi che possono essere piazzati in un livello. Tocca  per visualizzare diversi gruppi di elementi. Tocca  per ridisporre gli elementi in modo da poter selezionare facilmente quelli che usi con più frequenza.

2 Stili di gioco

Scegli tra gli stili di quattro giochi diversi.

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

3 Temi

Scegli il tema del tuo livello.

- 4 Posizioni di partenza e arrivo**
Puoi regolare l'altezza della posizione di partenza trascinando  su o giù con lo stilo. In modo simile, puoi trascinare la posizione di arrivo su o giù e a destra o sinistra per stabilire l'altezza del traguardo, la sua distanza dalla partenza e quindi la lunghezza del livello.
- 5 Menu principale**
Visualizza il menu principale (pag. 10).
- 6 Salva/Carica**
Salva e carica i tuoi livelli.
- 7 Cancella**
Seleziona Mr. Gomma quando vuoi cancellare gli elementi che hai collocato in un livello. Tocca di nuovo l'icona per ricominciare a collocare gli elementi normalmente.
- 8 Annulla**
Tocca Cancellino per annullare la tua azione precedente.
- 9 Cancella tutto**
Tocca e tieni lo stilo a contatto con il Razzo cancellatutto per cancellare tutti gli elementi in un livello.
- 10 Lunghezza/Posizioni**
Trascina l'icona di arrivo "A" [G] a sinistra o a destra per stabilire la lunghezza del livello. Trascinando  a sinistra o a destra, puoi far scorrere il livello e stabilire la posizione di Mario. Tocca l'icona di partenza "P" [S] per spostarlo nella posizione di partenza, oppure l'icona "A" [G] per spostarlo nella posizione di arrivo.

Sbloccherai altri elementi dei livelli mentre procedi nella Sfida Super Mario (pag. 8). Vedi fin dove riesci ad arrivare!



Partita di prova

Tocca  per giocare il livello che stai creando e testare la disposizione dei suoi elementi. Tocca di nuovo l'icona per tornare allo schermo di creazione dei livelli. Tornerai a questo schermo anche completando il livello o perdendo una vita (pag. 8).

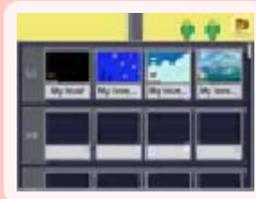
◆ Premi **SELECT** o tocca e tieni lo stilo a contatto con  per giocare il livello dall'inizio.

Salvataggio

Tocca  per salvare il livello che hai creato. Troverai i livelli che hai salvato nel Memobot (pag. 11).

Come salvare

Scegli uno slot per il salvataggio e dai un nome al tuo livello. Se sceglierai uno slot che contiene già un livello, quest'ultimo verrà sovrascritto.



- ◆ Il livello verrà salvato nella scheda SD.
- ◆ **Assicurati di volere veramente sovrascrivere il livello preesistente, perché non potrai più recuperarlo.**

- Per evitare la perdita permanente di dati, non spegnere e riavviare la console di continuo e non usare comandi errati intenzionalmente. Durante il salvataggio, non estrarre la scheda di gioco/la scheda SD. Evitare inoltre che sui terminali si accumuli sporco.
- Non usare accessori o software per modificare i dati di salvataggio, poiché ciò potrebbe rendere impossibile il proseguimento del gioco o provocare la perdita di dati salvati. Qualsiasi modifica ai dati è permanente, pertanto fai attenzione.



7 Tecniche

Ecco alcune tecniche che potrebbero aiutarti a creare i livelli.

Nascondi/Mostra icone

Tocca < / > per nascondere icone come quelle del tema e del salvataggio/ caricamento livelli. Così facendo avrai più spazio utile sullo schermo. Tocca ancora le frecce per far apparire di nuovo le icone.



Scia di Mario

Dopo aver provato un livello, tocca 🏃 per visualizzare la scia degli ultimi movimenti di Mario. Analizzare questa scia può essere molto utile per decidere dove posizionare gli elementi!



Tempo e scorrimento

Tocca ⌚ 500 per regolare il tempo limite del livello e la velocità dello scorrimento automatico. La regolazione di questi aspetti del gioco può cambiare la difficoltà di un livello. Prova a impostare un tempo molto breve o uno scorrimento molto veloce per variare la sensazione che si prova giocando il livello.

Effetti sonori

Tocca 🐸 per fare apparire una tavolozza speciale per gli effetti sonori. Tocca di nuovo 🐸 per chiudere la tavolozza.



Piazzare i binari

Seleziona  sulla tavolozza e tocca lo schermo per piazzare binari in otto direzioni. Le direzioni in cui puoi creare i binari saranno indicate da puntini che dovrai unire con lo stilo. Trascina nemici o altri elementi sui binari per farli muovere su di essi. Tocca l'estremità del binario per impostarlo come andata e ritorno o sola andata.



Area principale e secondaria

Toccano Mario e trascinandolo in un tubo, puoi creare un'area secondaria. Tocca  per passare dallo schermo di creazione dell'area principale a quello dell'area secondaria collegata al tubo.

Selezionare e spostare più elementi

Puoi selezionare più elementi contemporaneamente premendo  una volta e facendo scorrere lo stilo sul touch screen. In questo modo potrai selezionare tutti gli elementi nell'area evidenziata. Premi  due volte per tornare allo schermo di creazione, dove potrai muovere gli elementi selezionati in gruppo.

Copiare

Per copiare un elemento che hai già posizionato, premi **L/R** due volte, poi tocca l'elemento e trascinalo. Premi ancora **L/R** per tornare allo schermo di creazione. Questa operazione può essere fatta anche con un gruppo di elementi.

- ◆ Le porte teletrasporto non possono essere copiate. Inoltre, se hai piazzato moltissimi elementi, potresti non riuscire a copiarli.

Consigli per la creazione dei livelli

Guarda quali tipi di livelli sono disponibili in Sfida Super Mario e Livelli dal mondo (pag. 8). Ti consigliamo di salvare un livello che ti piace e poi di lavorarci sopra. E non dimenticare le Lezioni di Yamamura (pag. 10)!



Tocca "Gioca" nello schermo del titolo, oppure "Sfida Super Mario" o "Livelli dal mondo" nel menu principale (pag. 10) per provare vari livelli.

Obiettivi del livello

Conduci Mario al traguardo nel tempo limite. Scopri come controllarlo nella sezione Comandi di Mario (pag. 9).

Menu di pausa

Premi  durante un livello per accedere al menu di pausa, in cui puoi scegliere di ricominciare il livello dall'inizio, smettere di giocare a metà strada e altro. Fai una prova!



Perdere vite e game over

Se sbatti contro un nemico mentre controlli Piccolo Mario o cadi in una buca, oppure il tempo limite si esaurisce, perderai una vita. Nella Sfida Super Mario e nella Sfida dei 100 Mario, perdere una vita riduce di uno il numero dei Mario a tua disposizione. Quando non ne avrai più, sarà game over.

- ◆ Se fallisci lo stesso livello cinque volte di fila in Sfida Super Mario, puoi iniziare il tentativo successivo con un potenziamento.

Sfida Super Mario

In questa modalità hai 10 vite con cui affrontare 18 mondi creati da Nintendo. Ogni livello superato verrà automaticamente salvato nel Memobot (pag. 11) e potrai rigiocarlo tutte le volte che vorrai. Ogni mondo che supererai ti farà ottenere nuovi elementi con cui creare i livelli.

Ottenere le medaglie

Se superi un livello soddisfacendo certe condizioni, ti verranno assegnate delle medaglie. Puoi vedere le medaglie che hai ottenuto nel Memobot.

- ◆ Puoi trovare le condizioni per le sfide bonus all'inizio di un livello o nel menu di pausa.

Due medaglie

Ci sono due medaglie disponibili per livello. Una volta soddisfatte le condizioni per ottenere la prima medaglia, verranno svelati i dettagli della seconda. Cerca di ottenerle tutte!



Livelli dal mondo (Online) 🌐 / (StreetPass) 🧑🏻)

Qui puoi giocare determinati livelli pubblicati con la versione Wii U di Super Mario Maker™ o i livelli ricevuti tramite StreetPass (pag. 13).

- ◆ Non puoi dare ai livelli una stella o aggiungere commenti.
- ◆ Non puoi pubblicare i tuoi livelli.

Sfida dei 100 Mario 🌐

In questa modalità hai 100 vite per giocare una serie di livelli consigliati che sono stati pubblicati online.

- ◆ Tieni premuto **SELECT** o fai scorrere lo stilo orizzontalmente attraverso lo schermo se vuoi saltare un livello.

Livelli consigliati 🌐

Gioca un livello consigliato pubblicato su Internet. Salva i tuoi livelli preferiti nel Memobot e potrai rigiocarli ogni volta che vorrai.

StreetPass 🤖))

Scambia i livelli tramite StreetPass e gioca quelli che hai ricevuto.

- ◆ L'icona 🗨️ apparirà ogni volta che riceverai un nuovo livello.



Per muovere Mario si usano i pulsanti. Ci sono comandi generici per tutti gli stili di gioco e alcuni comandi speciali che si applicano solo a certi stili.

- ◆ Puoi cambiare la configurazione dei pulsanti tramite  nel menu principale (pag. 10).
- ◆ Se preferisci, puoi anche usare  al posto di  per muoverti.

Controlli generici

▶ Muoviti



▶ Scatta

Tieni premuto  mentre ti muovi

▶ Salta



▶ Salta più in alto

Tieni premuto 

▶ Salta più in alto e lontano

Salta mentre scatti

▶ Super salto

Salta mentre atterri su un nemico

▶ Abbassati



- ◆ Non puoi abbassarti con Piccolo Mario negli stili di gioco Super Mario Bros. e Super Mario Bros. 3.

▶ Palla di fuoco

 (con Mario fuoco)

▶ Entra in un tubo

 verso il tubo

▶ Nuota

 sott'acqua

▶ Arrampicati

⊕/⊕ su un viticcio

▶ Entra in una porta

⊕ davanti a una porta

Comandi speciali

Le icone ,  e  indicano a quali stili di gioco si applicano questi comandi.

 : Super Mario Bros. 3

 : Super Mario World

 : New SUPER MARIO BROS. U

▶ Raccogli/Lancia/Appoggia

( /  / )

Avvicinati mentre tieni premuto /
Rilascia /Tieni premuto  e
rilascia 

▶ Lancia in alto ()

Tieni premuto  e rilascia 

▶ Salto piroetta (/)

/

▶ Salto triplo ()

Salta mentre scatti → premi  con
il giusto tempismo mentre atterri
(2 volte)

▶ Schianto a terra ()

 a mezz'aria

▶ Salto a parete ()

 contro un muro a mezz'aria

Mario procione ()

Prendi una superfoglia
 per trasformarti in
Mario Procione.



▶ Agita la coda



▶ Vola

Scatta finché Mario apre le braccia
→ Premi ripetutamente (B)

▶ Discesa lenta

Premi ripetutamente (B) a mezz'aria

Mario con la cappa (👉)

Prendi una cappa piuma
👉 per trasformarti in
Mario con la cappa.



▶ Attacca con la cappa

(Y)

▶ Apri la cappa

Scatta finché Mario apre le braccia
→ tieni premuti (B) e (Y) → rilascia (B)
mentre Mario sale

▶ Resta in aria

Quando Mario comincia a perdere
quota, premi + nella direzione
opposta a quella in cui sta
planando

▶ Caduta a piombo

Effettua la discesa su un nemico

▶ Discesa/Discesa lenta

Rilascia (Y) mentre plani/Rilascia (Y)
mentre plani e premi (B) (o premi (B)
quando scendi)

▶ In picchiata

Tieni premuto + nella direzione di
volo

Mario elica

Prendi un fungo elica 🍄
per trasformarti in Mario
elica.



▶ Vola

(L/R)

▶ Discesa elica

+ in aria

Cavalcare Yoshi (👤/👤)

▶ Scendi

L/R

▶ Mangia

Y

▶ Sputa

Y dopo aver mangiato nemici con gusci

▶ Salto svolazzante (👤)

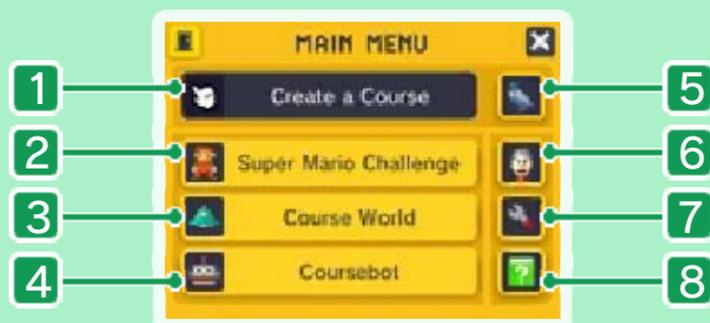
Tieni premuto B a mezz'aria



10 Menu principale

Tocca  in diversi schermi, come lo schermo di creazione dei livelli, per visualizzare questo menu.

◆ Tocca  nel menu principale per tornare allo schermo precedente o  per tornare allo schermo del titolo.



1 Crea un livello

Posiziona gli elementi per creare i livelli.

2 Sfida Super Mario

Affronta i livelli creati da Nintendo.

3 Livelli dal mondo

Gioca i livelli creati da altri utenti o scambia livelli tramite StreetPass (pag. 13).

4 Memobot

Gioca e gestisci i livelli che hai salvato (pag. 11). Scambia livelli con gli utenti vicini tramite modalità wireless (pag. 12).

5 Lezioni di Yamamura

Segui le lezioni sulla creazione dei livelli. Puoi seguirle una dopo l'altra o ritornare a quelle che hai già completato.

6 Profilo

Visualizza il numero di medaglie che hai ottenuto, le informazioni sui livelli che hai giocato e altro.

7 Opzioni

Imposta i comandi di Mario e modifica le impostazioni per condividere le informazioni (pag. 14).

8 Manuale

Apri questo manuale.



11 Memobot

Qui puoi giocare, modificare e cancellare i livelli che hai salvato.

► Cambia pannello

Tocca "I miei livelli" [My Courses] per passare ai livelli sfida, dove puoi giocare e personalizzare i livelli che hai acquisito tramite la Sfida Super Mario.



Modifica

Puoi caricare un livello salvato in precedenza e modificarlo.

- ◆ Se modifichi e condividi tramite StreetPass (p. 13) un livello acquisito tramite modalità wireless (p. 12), esso verrà contrassegnato dall'icona 🗨️.

Gioca

Gioca un livello.

Invia

Invia un livello ai giocatori vicini tramite modalità wireless.

Ricevi

Ricevi livelli da giocatori vicini tramite modalità wireless.

Cambia nome

Cambia il nome di un livello.

Elimina

Elimina un livello.

- ◆ Quando elimini o sovrascrivi un livello, assicurati che è ciò che vuoi fare veramente, poiché non potrai più recuperare i dati eliminati.

Crea mondi

Se salvi quattro livelli di seguito, formeranno un mondo. Tocca   per giocare i livelli in ordine, partendo da sinistra. Puoi toccare un livello e trascinarlo con lo stilo per riposizionarlo, quindi prova a modificare l'ordine qua e là e vedi cosa riesci a combinare. Le possibilità sono infinite!



Scambiare i livelli (modalità wireless)

Puoi inviare e ricevere livelli creati dagli utenti tramite modalità wireless.

- ◆ I livelli che hai ricevuto verranno salvati nella scheda SD.

Condizioni per l'invio

Puoi inviare i seguenti tipi di livelli:

- Livelli che hai creato tu
- Livelli ricevuti tramite modalità wireless o StreetPass
- Livelli che hai modificato dopo averli ricevuti tramite modalità wireless
- Livelli che hai salvato da Livelli consigliati in Livelli dal mondo

Fai attenzione! Se modifichi dei livelli che hai ricevuto tramite StreetPass o salvato da Livelli consigliati, non potrai più inviarli.



Materiale necessario

- Due console della famiglia Nintendo 3DS
- Due copie di questo software

Come funziona

Puoi inviare e ricevere livelli tramite il Memobot nel menu principale.

Invia un livello

Scegli il livello che vuoi inviare e tocca "Invia".

Ricevi un livello

Scegli uno slot per il livello e tocca "Ricevi".



Scambiare livelli (StreetPass) 🤖

Se entrambi i giocatori hanno la funzione StreetPass attivata per questo software sulla loro console, si scambieranno automaticamente i livelli impostati per la condivisione e la scheda personale.

- ◆ I livelli che hai ricevuto verranno salvati nella scheda SD.
- ◆ Puoi ricevere fino a 100 livelli.
- ◆ Quando avrai già ricevuto 100 livelli o più, ogni livello aggiuntivo sovrascriverà uno dei tuoi vecchi livelli, a partire dal più vecchio.

Attivare StreetPass

Per attivare StreetPass seleziona "Invia" in Livelli dal mondo.

- ◆ Per disattivare StreetPass, vai alla Gestione StreetPass tramite lo schermo della Gestione dati, tocca l'icona di questo software e poi tocca "Disattiva StreetPass".

Impostare un livello per la condivisione

Seleziona "Invia" in Livelli dal mondo e scegli un livello.

- ◆ Non puoi impostare per la condivisione un livello che hai ricevuto tramite StreetPass o uno che hai salvato da Livelli consigliati.

Devi avere superato un livello prima di poterlo impostare per la condivisione, quindi cerca di non dimenticartelo.



Giocare un livello ricevuto

Seleziona "Ricevi" in Livelli dal mondo. Salva i tuoi livelli preferiti e saranno a tua disposizione in qualsiasi momento.

Se ricevi un livello che consideri offensivo, puoi decidere di non ricevere più livelli dall'utente che lo ha creato. Per farlo, tocca "Ricevi" nel menu di StreetPass in Livelli dal mondo, accedi al profilo dell'utente da uno dei suoi livelli, quindi tocca . Speriamo però che non succeda mai...



14 Condividere dati

Condividere le informazioni di gioco (SpotPass)

Quando la console è in modalità riposo, anche se il software non è attivo, la funzione SpotPass effettuerà a intervalli regolari un collegamento a Internet (se è disponibile una connessione). Le tue informazioni di gioco verranno inviate a Nintendo in forma anonima e saranno d'aiuto nello sviluppo di prodotti futuri.

Attivare SpotPass

Per attivare SpotPass, seleziona  nel menu principale e imposta Condividere informazioni su .

◆ Imposta l'opzione su  se non desideri usare SpotPass.



15 Domande frequenti

D. Come posso cambiare la lunghezza del mio livello?

R. Nella modalità di creazione dei livelli, tieni premuto lo stilo sull'icona di arrivo A nella parte inferiore dello schermo e falla scorrere a destra o a sinistra per cambiare la lunghezza del livello.

D. La mia scheda SD è piena. Posso usare una nuova scheda SD?

R. Se usi una scheda SD diversa, devi trasferire i dati dalla vecchia scheda SD alla nuova. Copia l'intera cartella di dati dall'una all'altra usando un computer dotato di slot per scheda SD o tramite un lettore/scrittore per schede SD esterno.

◆ Dovrai trasferire i dati dalla vecchia scheda SD alla nuova prima di utilizzare il software con la nuova scheda SD. Se non lo farai, i dati nella vecchia scheda SD diverranno inutilizzabili e non potrai usarli per giocare neanche copiandoli in seguito.

D. Che succede se uso la mia scheda di gioco per giocare con una console della famiglia Nintendo 3DS di qualcun altro?

R. La scheda di gioco è legata a una specifica console. Non potrai usare la scheda di gioco con un'altra console per continuare a giocare usando i dati di salvataggio esistenti.
Se usi la scheda di gioco con una console diversa dovrai cancellare tutti i dati all'avvio del software. Fai attenzione: non sarà possibile recuperare i dati cancellati, nemmeno usando la console originaria.

D. Come ottengo altri elementi per i livelli?

R. Otterrai elementi completando i mondi in Sfida Super Mario (pag. 8).

D. Come faccio a creare i livelli?

R. Il maestro Yamamura, esperto nel creare livelli, potrà insegnarti tutto ciò che c'è da sapere sui vari elementi e sulle altre funzioni del gioco. Accedi alla sezione Lezioni di Yamamura (pag. 10) dal menu principale.

D. Ho avuto una brutta giornata. Hai qualche consiglio?

R. Su con la vita! La felicità sta nelle piccole cose. Magari hai creato un livello divertente oppure ottenuto dei nuovi elementi... o forse hai ricevuto un fantastico livello tramite StreetPass. Domani sarà un giorno migliore, vedrai!

D. C'è un piatto che non mi piace affatto... Cosa posso fare?

R. Beh, abbiamo tutti gusti diversi. In Super Mario Maker for Nintendo 3DS ci sono un sacco di elementi che probabilmente non hai mai visto o usato, quindi prova a inserirli in un livello qualche volta. E magari potresti fare un altro tentativo anche con quel piatto che non ti piace...



16 Come contattarci

Per informazioni sui prodotti,
consulta il sito Nintendo all'indirizzo:
www.nintendo.com/countryselector

Per supporto tecnico e risoluzione
dei problemi, consulta il manuale di
istruzioni della console
Nintendo 3DS o il sito:
support.nintendo.com