

Super Mario Maker for Nintendo 3DS

1 Важная информация

Основная информация

2 Обмен информацией

3 Онлайн-функции

4 Родительский контроль

Начало игры

5 Масико и Ямамура

Создать

6 Создать уровень / Сохранить

7 Технические приемы

Играть

8 Пройти уровень

9 Управление Марио

Главное меню

10 Главное меню

11 Робот УР-120

Обмен уровнями

12 Беспроводной обмен

13 Обмен через StreetPass

Другое

14 Обмен игровыми данными

15 Вопросы и ответы

Информация о поддержке

16 Как с нами связаться

Пожалуйста, внимательно прочитайте это руководство, прежде чем вы начнете пользоваться этой программой. Если программой будут пользоваться маленькие дети, необходимо, чтобы это руководство им прочитал и объяснил взрослый.

- ◆ Эта программа не поддерживает отображение 3D-изображений.
- ◆ Если не указано иное, все ссылки на Nintendo 3DS в этом руководстве относятся ко всем системам из семейства Nintendo 3DS™.
- ◆ При использовании системы Nintendo 2DS™ функции, для которых необходимо закрыть систему Nintendo 3DS, можно запустить с помощью переключателя режима ожидания.

ВАЖНО

Важная информация о вашем здоровье и безопасности доступна в приложении Информация о здоровье и безопасности в меню HOME.

Перед тем как пользоваться программным обеспечением Nintendo 3DS, вы также должны внимательно прочитать руководство пользователя, особенно раздел «Информация о здоровье и безопасности».

Выбор языка

Язык игры зависит от настроек языка системы. Эта программа поддерживает восемь языков: английский, немецкий, французский, испанский, итальянский, нидерландский, португальский и русский. Вы можете изменить язык игры путем изменения языка вашей системы. Инструкции по изменению языка

системы см. в разделе Системные настройки электронного руководства.

- ◆ В этом руководстве представлены скриншоты английской версии программы.
- ◆ При необходимости ссылки на текст на экране будут содержать как английский текст на скриншоте, так и переведенный текст, использованный в программе.

Информация о возрастной категории

Информацию о возрастной категории этой и других программ см. на веб-сайте системы возрастных категорий вашего региона.

PEGI (Европа):
www.pegi.info

USK (Германия):
www.usk.de

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

OFLC (Новая Зеландия):
www.classificationoffice.govt.nz

Россия:
minsvyaz.ru/ru/documents/

Важная информация

Эта программа (включая любой цифровой контент или документацию, которые вы загружаете или используете с этой программой) лицензирована компанией Nintendo только для личного и некоммерческого использования на системе Nintendo 3DS. Пользование любыми сетевыми сервисами этой программы регулируется соглашением о пользовании сервисами Nintendo 3DS и политикой конфиденциальности, включающими кодекс поведения

Nintendo 3DS.

Несанкционированное воспроизведение или использование запрещено. Эта программа содержит технологию защиты от копирования для предотвращения воспроизведения и копирования контента.

Ваша система Nintendo 3DS и эта программа не предназначены для использования с существующим или будущим неразрешенным технически модифицированным оборудованием или программным обеспечением либо с любыми неразрешенными устройствами.

После обновления системы Nintendo 3DS или программного обеспечения существующее или будущее неразрешенное технически модифицированное оборудование или программное обеспечение либо неразрешенное устройство, используемые с системой Nintendo 3DS, могут полностью вывести систему Nintendo 3DS из строя. Контент, созданный с помощью неразрешенного технически модифицированного оборудования или программного обеспечения системы Nintendo 3DS, возможно, будет удален.

Эта программа, руководство или другие печатные материалы, прилагаемые к этой программе, защищены национальными и международными законами о защите интеллектуальной собственности.

Информацию о правах на интеллектуальную собственность, которые относятся к этой программе, включая примечания о компонентах программного обеспечения среднего слоя и программного обеспечения с открытым исходным кодом, если

такие использовались, см. в
английской версии этого
руководства.

CTR-P-AJHP-00

Контент, созданный пользователями, может представлять собой сообщения, образы Mii™, изображения, фотографии, видеоролики, звукозаписи, коды QR Code™ и т. д.

Обмен контентом, созданным пользователями

Это общие меры предосторожности по обмену контентом, созданным пользователями, с другими. Объем обмена контентом, созданным пользователями, зависит от программы.

- Загруженный контент могут видеть другие пользователи. Он также может быть скопирован, изменен и переотправлен третьими лицами. После отправки контент невозможно удалить или ограничить его использование, поэтому будьте осторожны.
- Любой загруженный контент может быть удален без уведомления. Компания Nintendo может также удалить или скрыть контент, который считается неподходящим.
- При загрузке контента или при создании контента для загрузки учитывайте следующие требования.
 - Не используйте какую-либо удостоверяющую личность информацию о вас или третьих лицах, например ваши (или третьего лица) имя, адрес электронной почты, адрес или номер телефона.
 - Не используйте какую-либо информацию, которая может причинить вред другим, оскорбить других или быть неприятной для других.

- Не нарушайте права других. Не используйте контент, принадлежащий третьим лицам или отображающий третьи лица (фотографии, изображения, видеоролики) без их разрешения.
- Не используйте незаконный контент либо контент, способствующий незаконным действиям.
- Не используйте контент, оскорбляющий общественную нравственность.

3 Онлайн-функции

С помощью этой программы вы можете подключиться к Интернету и играть на уровнях, созданных другими пользователями (стр. 8). Можно также отправлять данные о ходе вашей игры (стр. 14).

- ◆ Информацию о подключении вашей системы Nintendo 3DS к Интернету см. в руководстве пользователя.

Эта программа поддерживает Nintendo Network™.



Сеть Nintendo Network — это онлайн-сервис, позволяющий вам играть с другими игроками по всему миру, загружать новый дополнительный контент и многое другое!

Онлайн — предосторожности

- Если вы публикуете, отправляете или иным образом делаете доступной другим с помощью беспроводного режима любую информацию или контент, убедитесь, что они не включают информацию, с помощью которой можно идентифицировать вашу личность, например ваши имя и фамилию, адрес электронной почты, домашний адрес или номер телефона, так как эту информацию и контент могут видеть другие пользователи. В частности, когда вы выбираете имя пользователя или ник для ваших образов Mii™, не используйте ваше настоящее имя, так как другие могут видеть ваше имя пользователя или ники ваших образов Mii при использовании беспроводного

режима.

- Коды друга являются частью системы, позволяющей установить дружбу с другими пользователями, чтобы вы могли играть, общаться и взаимодействовать с людьми, которых вы знаете. При обмене кодами друга с незнакомыми людьми существует риск получения оскорбительных сообщений или информации или недопустимого контента. Кроме того, незнакомые люди смогут увидеть информацию о вас, которой вы не хотели бы делиться с незнакомыми людьми. Поэтому мы не рекомендуем предоставлять коды друга людям, которых вы не знаете.
- Не выполняйте действий, которые наносят вред, являются противозаконными, оскорбительными или в каком-либо ином смысле неприемлемыми и могут стать источником проблем для других пользователей. В частности, не публикуйте, не отправляйте и не делайте иным образом доступными другим никакую информацию или контент, содержащие угрозы, оскорбления или домогательства в отношении других лиц, нарушающие права других лиц (например, авторские права, права на собственный образ, права на неприкосновенность частной жизни, права на публичное использование или торговые марки) или способные вызвать чувство дискомфорта у других лиц. В частности, если вы публикуете, отправляете и делаете иным образом доступными другим фотографии, изображения или видео, на которых запечатлены другие люди, предварительно получите на это их согласие. Если о

вашем неподобающем поведении
будет сообщено и такая
информация подтвердится, вы
можете подвергнуться штрафным
санкциям, например в виде
запрета на пользование
сервисами Nintendo 3DS.

С помощью следующих опций раздела Родительский контроль можно ограничить определенные функции этой программы.

- ◆ Дополнительную информацию о родительском контроле см. в руководстве пользователя.
- Обмен изображениями, аудио, видео, текстом
Ограничивает отправку и получение созданных пользователями уровней.
- Общение онлайн
Ограничивает прохождение испытания «100 жизней Марио» и рекомендованных уровней из Вселенной уровней.
- StreetPass
Ограничивает отправку и получение созданных пользователями уровней и пользовательских данных через StreetPass.

Давайте познакомимся с двумя персонажами, которые будут помогать вам во время игры.



► Масико

Любезная девушка, которая всегда охотно объясняет, как играть в Super Mario Maker для Nintendo 3DS. Ее знания игры вне всякой конкуренции. А когда дело доходит до создания уровня, она предпочитает рассматривать все на практике...





► Ямамура

Голубь. Однозначно голубь. Но по какой-то причине он также является мастером по созданию уровней. Он любит соевые бобы и жареную курицу.



Коснитесь ТВОРИ! на начальном экране или РЕДАКТОР в главном меню (стр. 10), чтобы приступить к созданию уровня.

Создать

Коснитесь элемента в панели элементов, затем коснитесь места на экране, где его можно разместить. Марио можно перемещать, касаясь и перетаскивая его на экране, или при помощи /.



1 Панель элементов

На панели элементов представлены все имеющиеся в вашем распоряжении «стройматериалы». Чтобы перейти к разным наборам элементов, коснитесь . Выберите , чтобы изменить порядок расположения элементов для более удобного доступа к тем, которые вы используете чаще всего.

2 Стили уровней



Вы можете выбрать один из четырех стилей.

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

3 Темы уровней

Можно выбирать различные темы при создании уровня.

4 Расположение старта и финиша

Чтобы изменить расположение старта или финиша по высоте, коснитесь , затем проведите вверх или вниз. Коснувшись и перетащив  влево или вправо, можно изменить высоту и расположение финиша и таким образом изменить длину уровня.

5 Главное меню

Коснитесь этого значка, чтобы открыть главное меню (стр. 10).

6 Сохранить/Загрузить

Сохраняйте и загружайте ваши уровни.

7 Как стереть элементы

Воспользуйтесь ластиком, если нужно стереть размещенные элементы. Чтобы вернуться в режим редактора, повторно коснитесь значка ластика.


8 Отмена

Коснитесь значка Пса для отмены предыдущего действия.

9 Сброс

Коснитесь и удерживайте значок Ракеты сброса, чтобы удалить все размещенные на уровне элементы.

10 Длина уровня / местоположение Марио


Чтобы изменить длину уровня, коснитесь и удерживайте значок Ф [G], затем проведите им влево или вправо. Перетаскивая влево или вправо значок , можно перейти к любому отрезку уровня и изменить местоположение Марио. Чтобы перейти к старту, коснитесь значка С [S], а чтобы перейти к финишу — значка Ф [G].


Количество

доступных элементов будет увеличиваться по мере продвижения по испытанию «Супермарио» (стр. 8). Узнайте, как далеко вы сможете зайти!




Пробная игра

Коснитесь , чтобы поиграть на создаваемом вами уровне и проверить расположение элементов. Повторно коснитесь значка для возврата в режим редактора. Вы также вернетесь в этот режим, если завершите уровень или потеряете жизнь (стр. 8).

◆ Нажмите или коснитесь и удерживайте , чтобы пройти уровень сначала.

Сохранение

Коснитесь , чтобы сохранить созданный вами уровень. Сохраненные уровни можно найти в разделе Робот УР-120 (стр. 11).

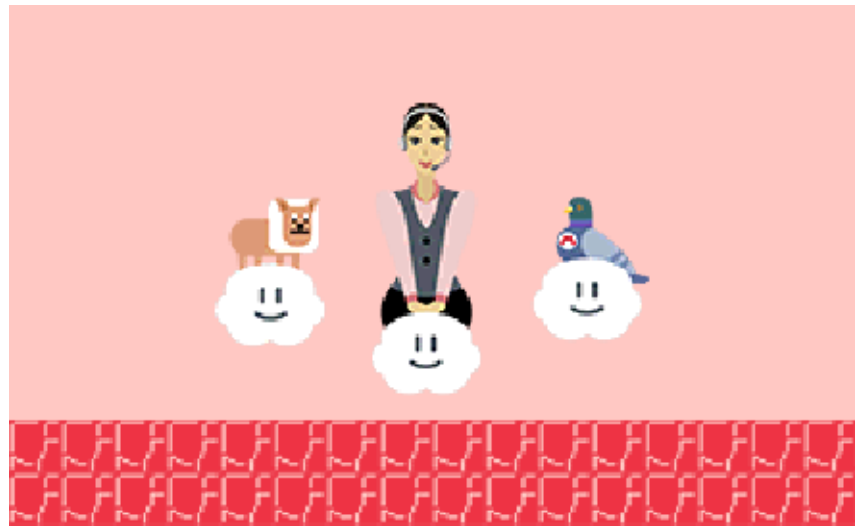
Как сохранять уровни

Выберите ячейку для сохранения уровня и назовите ее. Если в выбранной ячейке уже содержится уровень, то новый уровень сохранится поверх старого.





- ◆ Уровень будет сохранен на карту SD.
- ◆ **Удостоверьтесь, что действительно желаете перезаписать ваш уровень, поскольку его будет невозможно восстановить.**

- Не перезапускайте систему несколько раз подряд и не используйте намеренно неправильные элементы управления. Во время сохранения не извлекайте вставленную в систему игровую карту или карту SD. Не допускайте загрязнения контактов. Несоблюдение этих предосторожностей может привести к необратимой потере данных.
- Не используйте внешние устройства или программы для изменения сохраненных данных, так как это может привести к невозможности продолжить игру или к потере сохраненных данных. Любые изменения являются необратимыми, поэтому будьте осторожны.




Вот несколько технических приемов, которые облегчат создание уровней.

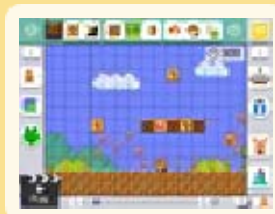
Скрыть/Отобразить значки

Коснитесь  /  , чтобы скрыть значки Темы уровня и Сохранить/Загрузить и освободить место на экране. Эти значки можно вернуть на экран повторным касанием.




Траектория Марио



Завершив пробную игру, коснитесь  , чтобы с точностью воссоздать на экране движения Марио на протяжении небольшого периода времени. Это чрезвычайно полезная функция, позволяющая вам лучше понять, где и как нужно разместить элементы!



Время/прокрутка


Коснитесь  500 , чтобы установить время, отведенное игроку на прохождение уровня, а также скорость автоматической прокрутки. Изменение этих параметров влияет на сложность игры. Попробуйте сократить время прохождения уровня до минимума или установите максимальную скорость автоматической прокрутки — вы сразу увидите разницу!

Звуковые эффекты

Коснитесь , чтобы открыть специальную панель с различными звуковыми эффектами, которые можно использовать при создании уровня. Чтобы закрыть панель звуковых эффектов, повторно коснитесь .




Создание рельсов

Выберите  на панели элементов, а затем коснитесь экрана, чтобы разместить рельсы в восьми возможных направлениях. Понять, как соединить рельсы, можно, ориентируясь по точкам. Перетащите врага или другой элемент на рельс, и он начнет перемещаться по нему. Коснитесь конца рельса, чтобы выбрать его тип — закольцованное или однонаправленное движение.



Основная/скрытая зона

Чтобы создать скрытую зону, коснитесь изображения Марио и перетащите его в трубу. Вы можете переключаться между основной зоной и скрытой, касаясь .

Выделение и перемещение нескольких элементов

Однократным нажатием \square/\square и перемещением по сенсорному дисплею, можно выделить сразу несколько элементов. Проще говоря, вы выберете все элементы выделенной области. Двойное нажатие \square/\square откроет экран, на который можно переместить все выделенные элементы, как единое целое.

Копирование

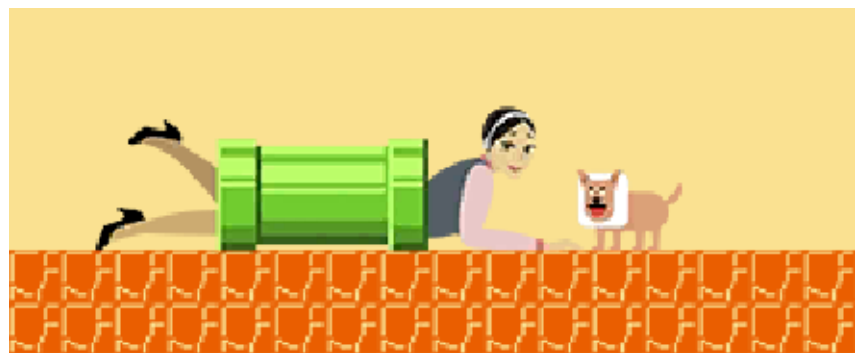
Чтобы скопировать уже размещенный на уровне элемент, дважды нажмите \square/\square , а затем коснитесь и переместите элемент. Нажмите \square/\square еще один раз, чтобы выйти из режима копирования. То же самое действительно и в отношении выделения нескольких элементов.

- ◆ Двери-телепорты невозможно скопировать. Кроме того, если вы разместите на уровне слишком много элементов, их также будет невозможно скопировать.

Подсказки по созданию уровней

Ознакомьтесь с испытанием «Супермарио» и Вселенной уровней (стр. 8), чтобы узнать, какие типы уровней существуют. Рекомендуется сохранять понравившиеся уровни для дальнейшей работы. И не забывайте об уроках Ямамуры (стр. 10)!





Коснитесь ИГРАЙ! на начальном экране или коснитесь ИСПЫТАНИЕ «СУПЕРМАРИО» или ВСЕЛЕННАЯ УРОВНЕЙ в главном меню (стр. 10), чтобы ознакомиться с разными уровнями.

Цель уровня

Приведите Марио к финишу в указанное время. Информацию по управлению Марио можно найти на стр. 9.

Меню паузы

Нажмите **START** во время прохождения уровня, чтобы открыть меню паузы.



Отсюда можно начать уровень заново, выйти из игры и т. д. Попробуйте эту функцию!

Потеря жизней и конец игры

Столкнувшись с врагом, упав в пропасть или не уложившись в отведенное время, вы потеряете жизнь. В испытании «Супермарио» и в испытании «100 жизней Марио» потеря жизни ведет к сокращению количества оставшихся жизней Марио. Когда закончатся все жизни, игра будет завершена.

- ◆ Провалив один и тот же уровень в испытании «Супермарио» пять раз подряд, вы можете получить какой-либо предмет при следующей попытке.

Испытание «Супермарио»

В этом режиме у вас есть десять жизней для прохождения 18 миров, созданных Nintendo. Все пройденные уровни автоматически сохраняются в Роботе УР-120 (стр. 11), поэтому к ним можно вернуться в любой момент.

Прохождение очередного мира открывает доступ к новым элементам для создания уровней.

Получение медалей

Медаль можно получить, пройдя уровень с учетом определенных условий. На полученные медали можно взглянуть в Роботе УР-120.

- ◆ С условиями бонусных испытаний можно ознакомиться в начале уровня или в меню паузы.

Две медали

В каждом уровне можно получить две медали. Выполнив необходимые условия для получения первой медали, вам будут предоставлены детали получения второй. Постарайтесь получить обе!



Вселенная уровней (Онлайн) / (StreetPass)

Здесь вы можете играть на уровнях, загруженных из версии Super Mario Maker™ для Wii U, или на уровнях, полученных через StreetPass (стр. 13).

- ◆ Вы не можете дать уровню звезду или оставить комментарий.
- ◆ Вы не можете загружать собственные уровни.

100 жизней Марио

В этом режиме вам предоставлены 100 жизней для прохождения ряда рекомендованных уровней, загруженных онлайн.


- ◆ Нажмите или проведите стилусом горизонтально через экран, если желаете пропустить уровень.

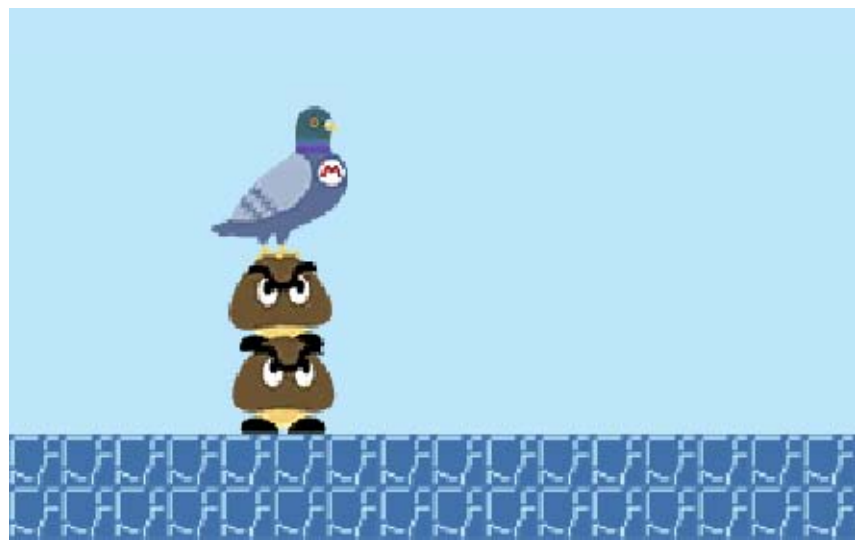
Рекомендованные уровни

Проходите рекомендованные уровни, подключившись к Интернету. Сохраняйте понравившиеся уровни в Робот УР-120, чтобы можно было к ним вернуться снова.




StreetPass

Обменивайтесь уровнями через StreetPass и проходите полученные уровни.

- ◆ Значок  будет появляться при получении нового уровня.



Управление Марио осуществляется кнопками. Существуют общие правила управления для всех стилей игры, а также специальные правила для определенных стилей.


- ◆ Раскладку кнопок можно изменить в  в главном меню (стр. 10).
- ◆ Если предпочитаете, то можно использовать  вместо  для передвижения.

Универсальные правила управления

▶ Движение




▶ Ускорение

Двигайтесь, удерживая 

▶ Прыжок



▶ Высокий прыжок

Удерживайте 

▶ Высокий и дальний прыжок

Прыжок во время ускорения

▶ Суперпрыжок


Прыгайте в момент приземления на врага

▶ Приседание




- ◆ Приседание не доступно для Маленького Марио в Super Mario Bros. и Super Mario Bros. 3.

▶ Огненный шар

 (для Огненного Марио)

▶ Войти в трубу

 в направлении трубы

▶ Плыть

Ⓑ под водой




▶ Карабкаться

⊕/⊕ на лозе

▶ Войти в дверь

⊕ перед дверью

Специальные правила управления

Значки ,  и  обозначают способы управления, относящиеся к определенным стилям уровней.

 : Super Mario Bros. 3

 : Super Mario World

 : New SUPER MARIO BROS. U

▶ Подобрать/бросить/положить объект

( /  / )

Подойдите к объекту, удерживая Ⓨ / отпустите Ⓨ / удерживайте ⊕ и отпустите Ⓨ

▶ Выбросить объект ()

Удерживая ⊕, отпустите Ⓨ

▶ Прыжок с вращением (/)

Ⓛ/Ⓡ

▶ Тройной прыжок ()

Прыжок во время ускорения → дважды нажмите Ⓑ при приземлении


▶ Удар о землю ()

⊕ в воздухе

▶ Прыгнуть от стены ()

Ⓑ у стены, находясь в воздухе

Управление Марио-енотом ()

Подберите суперлист , чтобы стать Марио-енотом.



▶ Удар хвостом

Ⓨ


▶ Полет

Ускоряйтесь, пока Марио не вытянет руки → нажмите Ⓑ несколько раз

▶ Парение

Находясь в воздухе, нажимайте Ⓑ

Марио в плаще ()

Подберите плащ-перо , чтобы стать Марио в плаще.



▶ Атака плащом

Ⓨ

▶ Раскрыть плащ

Ускоряйтесь, пока Марио не вытянет руки → нажмите и удерживайте Ⓑ, удерживая при этом еще и Ⓨ → как только Марио взлетит, отпустите Ⓑ

▶ Остаться в воздухе

Когда Марио начинает опускаться, нажмите + в направлении, противоположном тому, в котором он планирует.


▶ Удар телом

Приземление на врага


▶ Падение/парение

Во время полета отпустите Ⓨ / во время полета отпустите Ⓨ и нажмите Ⓑ (или нажмите Ⓑ во время падения)

▶ Штопор

Удерживайте  по ходу движения

Марио-вертолет ()


Подберите гриб с пропеллером , чтобы стать Марио-вертолетом.



▶ Полет



▶ Удар с воздуха

 во время полета

Верхом на Йоши (/)


▶ Спешиться




▶ Съесть



▶ Выплюнуть


 съев врага в панцире



▶ Прыжок-полет ()

Находясь в воздухе, удерживайте 



10 Главное меню

Касайтесь  во время создания уровня или других действий, чтобы открыть данное меню.

◆ Коснитесь  в главном меню, чтобы вернуться на предыдущий экран, или , чтобы вернуться к начальному экрану.



1 Редактор

Разместите элементы для создания уровня.

2 Испытание «Супермарио»

Пройдите уровни, созданные Nintendo.

3 Вселенная уровней

Играйте на уровнях, созданных другими пользователями, или обменивайтесь ими через StreetPass (стр. 13).

4 Робот UP-120

Проходите и управляйте сохраненными уровнями (стр. 11). Обменивайтесь уровнями с находящимися неподалеку игроками через локальную игру (стр. 12).

5 Уроки Ямамуры

Пройдите уроки по созданию уровней. Их можно пройти по порядку, но можно и вернуться к уже пройденным.

6 Профиль

Узнайте количество полученных медалей, информацию о пройденных уровнях и т. д.

7 Настройки

Настройте управление Марио и измените настройки опции Обмен информацией (стр. 14).

8 Руководство

Коснитесь этого значка, чтобы открыть руководство.

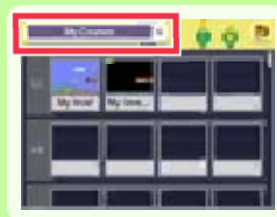


11 Робот УР-120

Сохраненные здесь уровни можно редактировать, удалять и проходить заново.

► Выбор типа уровня

Коснитесь кнопки **МОИ УРОВНИ [MY COURSES]**, чтобы открыть раздел испытаний, где можно проходить и редактировать уровни, полученные за прохождение испытания «Супермарио».



Изменить

Откроется уровень, и вы сможете приступить к его редактированию.

◆ Если редактировать и делиться через StreetPass (стр. 13) уровнями, полученными в режиме локальной игры (стр. 12), то они будут помечены значком сотрудничества 🤝.

Режим игры

Пройти уровень.

Отправить

Отправить уровень находящимся рядом пользователям через локальную игру.

Получить

Получить уровни от находящихся рядом пользователей через локальную игру.

Изменить название


Изменить название уровня.

Удалить

Удалить уровни.

- ◆ Удостоверьтесь, что действительно желаете удалить или перезаписать ваш уровень, поскольку его будет невозможно восстановить.

Миры веселья!

Сгруппируйте четыре последовательных уровня в один мир. Коснитесь , чтобы пройти все уровни по порядку, начиная слева. Уровень можно перемещать, коснувшись и удерживая его. Можете попробовать разные варианты размещения и очередности уровней. Возможности безграничны!



Обмен уровнями (Локальная игра)

Через локальную игру вы можете отправлять и получать уровни, созданные пользователями.

- ◆ Полученные уровни будут сохранены на карту SD.

Условия отправки

Можно отправлять следующие типы уровней:

- уровни, созданные непосредственно вами;
- уровни, полученные через локальную игру или StreetPass;
- уровни, которые вы отредактировали после получения через локальную игру;
- уровни, сохраненные из раздела рекомендованных уровней во Вселенной уровней.

Внимание!

Отредактировав уровни, полученные через StreetPass или сохраненные из раздела Рекомендовано, вы больше не сможете их отправлять.



Вам понадобится:

- две системы из семейства Nintendo 3DS;
- два экземпляра этой программы.

Как это работает

Вы можете отправлять и получать уровни через Робота УР-120 из главного меню.

Отправить уровень

Выберите необходимый для отправки уровень и коснитесь **ОТПРАВИТЬ**.

Получить уровень

Выберите пустую ячейку, в которой вы желаете разместить уровень, и коснитесь **ПОЛУЧИТЬ**.



Обмен уровнями (StreetPass) 🤖

Если оба пользователя активировали на своих системах StreetPass для данной игры, произойдет автоматический обмен установленными уровнями и пользовательской информацией.

- ◆ Полученные уровни будут сохранены на карту SD.
- ◆ Вы можете получить до 100 уровней.
- ◆ При получении 100 и более уровней, все последующие уровни будут сохранены поверх уже существующих, начиная с самого старого.

Активировать StreetPass

Выберите **ОТПРАВИТЬ** во Вселенной уровней, чтобы активировать StreetPass.

- ◆ Чтобы выключить StreetPass, откройте системные настройки и выберите **УПРАВЛЕНИЕ ДАННЫМИ**, затем **УПРАВЛЕНИЕ StreetPass**. Коснитесь значка, который соответствует данной игре, затем коснитесь **ВЫКЛЮЧИТЬ StreetPass**.

Выбор уровня для отправки

Выберите **ОТПРАВИТЬ** во Вселенной уровней, затем выберите уровень.


- ◆ Вы не сможете выбрать уровень, полученный через StreetPass или сохраненный из рекомендованных уровней.

Перед тем как
выбрать уровень, его
необходимо пройти.
Не забывайте об
этом!



Пройти полученный уровень

Выберите ПОЛУЧИТЬ во
Вселенной уровней. Сохраняйте
понравившиеся вам уровни, к ним
можно будет вернуться в любое
время.

Если вы получили
уровень, содержание
которого вы считаете
оскорбительным, вы
можете заблокировать
получение других уровней от
его создателя. Для этого
выберите ПОЛУЧИТЬ в
разделе StreetPass во
Вселенной уровней, откройте
профиль нужного
пользователя в одном из его
уровней и коснитесь . Но
надеемся, этого никогда не
произойдет...






14 Обмен игровыми данными

Обмен игровыми данными (SpotPass)

Даже когда система находится в режиме ожидания, и даже когда ни одна из программ не запущена, функция SpotPass будет время от времени подключаться к Интернету (при наличии доступа). Ваши игровые данные будут анонимно отправляться Nintendo для использования в будущих разработках.

Активировать SpotPass

Для активации SpotPass, выберите  и переключите опцию ОБМЕН ИНФОРМАЦИЕЙ на .

◆ Выберите опцию , если вы не желаете использовать SpotPass.



В. Как изменить длину уровня?

О. Чтобы изменить длину уровня, в режиме редактора коснитесь и удерживайте значок Ф, затем проведите им влево или вправо.

В. На моей карте SD нет свободного места. Могу ли я использовать новую карту SD?

О. Если вы хотите использовать новую карту SD, то вам нужно будет перенести на нее данные со старой карты SD. Для этого скопируйте папку с данными со старой карты SD на новую, используя слот для карт SD вашего компьютера или устройство чтения карт SD.

◆ Важно отметить, что перемещение данных со старой карты SD на новую нужно совершить до того, как вы запустите игру на новой карте SD. В противном случае, данные со старой карты SD будут непригодными для использования, и вы не сможете использовать их, даже если совершите копирование позже.

В. Что случится, если использовать мою игровую карту на чьей-то другой системе Nintendo 3DS?

О. Ваша игровая карта связана с определенной системой Nintendo 3DS. Вы не сможете использовать вашу игровую карту на другой системе, чтобы продолжить игру, используя ваши сохраненные данные. Вставив вашу игровую карту в другую систему Nintendo 3DS и запустив игру, вам нужно будет удалить все сохраненные на ней данные. Будьте осторожны, так как удаленные данные восстановить невозможно, даже на вашей системе.

В. Как я могу получить больше элементов?

О. Количество доступных элементов будет увеличиваться по мере продвижения по испытанию «Супермарио» (стр. 8).

В. Я не совсем понимаю, как создавать уровни...

О. Мастер по созданию уровней Ямамура научит вас всем тонкостям создания уровней. Уроки Ямамуры (стр. 10) можно посещать в главном меню.

В. У меня сегодня был просто отвратительный день.

О. Выше нос! Нужно уметь радоваться мелочам. Наверняка сегодня вам удалось создать увлекательный уровень или же получить новые элементы? А может, вы просто получили замечательный уровень через StreetPass? Как бы там ни было, надеюсь, завтра ваш день будет наполнен радостью и улыбками!

В. Терпеть не могу эту еду...

О. Как говорится, на вкус и цвет товарищей нет. В Super Mario Maker for Nintendo 3DS вы сможете найти множество элементов для создания уровней. Почему бы вам не попробовать создать несколько уровней с помощью элементов, которыми вы редко пользуетесь? А то бывает так, что мы отказываемся от полезных для нас вещей, толком их не распробовав...



16 Как с нами связаться

Информацию о продукции вы найдете на веб-сайте Nintendo по адресу:

www.nintendo.com/countryselector

Информацию о технической поддержке и решении проблем вы найдете в руководстве пользователя вашей системы Nintendo 3DS или на веб-сайте: support.nintendo.com