

# Super Mario Maker for Nintendo 3DS

1 Informations importantes

## Informations de base

2 Partage d'informations

3 Fonctions en ligne

4 Contrôle parental

## Introduction

5 Mashiko et Yamamura

## Créer

6 Créer/enregistrer un stage

7 Techniques

## Jouer

8 Explorer un stage

9 Incarner Mario

## Menu principal

10 Menu principal

11 Robostock

## Échanges de stages

12 Échanges directs

13 Échanges indirects

## Divers

14 Partage des données

15 FAQ

## Informations de contact

16 Nous contacter

Avant d'utiliser ce logiciel, lisez attentivement ce mode d'emploi. Si ce logiciel est destiné à être utilisé par de jeunes enfants, un adulte doit leur expliquer en détail le contenu de ce mode d'emploi.

- ◆ Ce logiciel ne permet pas l'affichage d'images 3D.
- ◆ Dans ce mode d'emploi, sauf indication contraire, le terme « Nintendo 3DS » désigne toutes les consoles de la famille Nintendo 3DS™.
- ◆ Si vous utilisez une console Nintendo 2DS™, les fonctions activées en fermant la console Nintendo 3DS peuvent être activées en utilisant le bouton SLEEP.

#### IMPORTANT

L'application Informations sur la santé et la sécurité, accessible depuis le menu HOME, contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité.

Nous vous recommandons également de lire intégralement le mode d'emploi de la console, en particulier la section Informations sur la santé et la sécurité, avant d'utiliser un logiciel Nintendo 3DS.

#### Choix de la langue

La langue utilisée dans le logiciel dépend de celle de votre console. Huit langues sont disponibles pour ce logiciel : anglais, français, italien, allemand, espagnol, néerlandais, russe et portugais.

Vous pouvez changer la langue utilisée dans le logiciel en changeant la langue de votre console.

Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi électronique des Paramètres de la console.

- ◆ Les captures d'écran qui apparaissent dans ce mode

d'emploi proviennent de la version anglaise du logiciel.

- ◆ Le cas échéant, pour indiquer à quelle partie d'une capture d'écran il est fait référence dans le texte, le terme anglais sera inclus également.

### Classification par âge

Pour des informations relatives à la classification par âge de ce logiciel ou d'autres, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre pays de résidence.

PEGI (Europe) :  
[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

USK (Allemagne) :  
[www.usk.de](http://www.usk.de)

Classification Operations Branch (Australie) :  
[www.classification.gov.au](http://www.classification.gov.au)

OFLC (Nouvelle-Zélande) :  
[www.classificationoffice.govt.nz](http://www.classificationoffice.govt.nz)

Russie :  
[minsvyaz.ru/ru/documents/](http://minsvyaz.ru/ru/documents/)

## Attention

Ce logiciel (y compris tout contenu numérique et toute documentation que vous téléchargez ou utilisez avec ce logiciel) sous licence de Nintendo est réservé à votre usage personnel et non commercial sur votre console Nintendo 3DS.

L'utilisation de ce logiciel avec tout service en ligne est soumise aux termes du contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et de la politique de confidentialité, qui inclut le code de conduite Nintendo 3DS.

Toute reproduction ou distribution non autorisée est interdite.

Ce logiciel contient des systèmes de protection contre la copie destinés à empêcher la copie de son contenu.

Votre console Nintendo 3DS et ses logiciels ne sont pas destinés à être utilisés avec des modifications techniques non autorisées, existantes ou futures, de la console Nintendo 3DS ou des logiciels, ni avec des dispositifs non autorisés.

Après une mise à jour de la console Nintendo 3DS ou de ses logiciels, toute modification technique non autorisée, existante ou future, de la console Nintendo 3DS ou des logiciels, et toute utilisation de dispositifs non autorisés pourraient rendre votre console Nintendo 3DS définitivement inutilisable. Tout contenu lié à une modification technique non autorisée de la console Nintendo 3DS ou de ses logiciels peut également être effacé.

Ce logiciel, son mode d'emploi et toute autre documentation l'accompagnant sont protégés par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

**Les informations relatives aux droits**

de propriété intellectuelle de ce logiciel, y compris, le cas échéant, les notices relatives à des éléments intermédiaires (middleware) ou à des logiciels open source, se trouvent dans la version anglaise de ce mode d'emploi électronique.

CTR-P-AJHP-00

## 2 Partage d'informations

Le terme « contenu généré par l'utilisateur », ou CGU, désigne tout contenu dont un utilisateur est l'auteur : message, Mii™, image, photo, fichier vidéo ou audio, QR Code™, etc.

### Échanges de CGU

Les précautions suivantes s'appliquent aux échanges entre utilisateurs de contenus générés par les utilisateurs. Les contenus échangés varient d'un logiciel à un autre.

- Les contenus téléchargés vers les serveurs sont visibles par d'autres utilisateurs. Ils peuvent également être copiés, modifiés et redistribués par des tiers. Faites attention, car vous ne pouvez pas effacer les contenus envoyés, ni limiter leur utilisation.
- Tout contenu téléchargé vers les serveurs est susceptible d'en être retiré sans avertissement. Nintendo peut également retirer ou rendre inaccessible tout contenu qu'il jugerait inapproprié.
- Lorsque vous téléchargez vers les serveurs ou créez du contenu...
  - n'incluez aucune information qui pourrait révéler votre identité ou celle d'un tiers, comme un nom, une adresse e-mail ou postale, ou un numéro de téléphone ;
  - n'incluez aucune donnée qui pourrait blesser, heurter ou gêner un tiers ;
  - n'enfreignez pas les droits d'autrui. N'utilisez aucun contenu appartenant à un tiers ou représentant un tiers (photo, image, vidéo) sans son autorisation ;
  - n'incluez aucun contenu illégal ou qui pourrait être utilisé pour faciliter une activité illégale ;

- n'incluez aucun contenu  
contraire à la morale publique.

### 3 Fonctions en ligne

Connectez-vous à Internet pour découvrir les stages des autres utilisateurs (p. 8). Vous pouvez aussi partager vos données d'utilisation du logiciel (p. 14).

- ◆ Consultez le mode d'emploi Nintendo 3DS pour plus d'informations sur la façon de connecter votre console à Internet.

Ce logiciel est compatible avec le Nintendo Network™.



Le Nintendo Network est un service en ligne qui vous permet de jouer avec des joueurs du monde entier, de télécharger des contenus additionnels et bien plus encore !

#### Précautions relatives aux fonctions en ligne

- Si vous publiez, envoyez ou rendez accessible d'une façon quelconque toute information ou tout contenu via la communication sans fil, assurez-vous de n'inclure aucune information qui permettrait de vous identifier personnellement, comme votre nom, votre adresse e-mail ou postale ou votre numéro de téléphone, car d'autres utilisateurs sont susceptibles de voir ces informations ou contenus. En particulier, lorsque vous choisissez votre pseudonyme ou le surnom d'un Mii™, n'utilisez pas votre vrai nom, car d'autres utilisateurs pourraient le voir lorsque vous utilisez la communication sans fil.
- Les codes ami sont des éléments d'un système servant à établir une

relation avec d'autres utilisateurs, afin de vous permettre de jouer, communiquer et interagir avec des personnes que vous connaissez. Si vous échangez vos codes ami avec des inconnus, vous courez le risque de recevoir des informations ou des messages contenant des propos choquants ou des contenus inappropriés. Vous permettriez également à des personnes que vous ne connaissez pas de voir des informations vous concernant. Par conséquent, nous vous recommandons de ne pas donner vos codes ami à des personnes que vous ne connaissez pas.

- Ne commettez aucun acte offensant, illégal, insultant ou inapproprié de quelque manière que ce soit à l'encontre d'un autre utilisateur. En particulier, ne publiez pas, n'envoyez pas et ne rendez accessible d'aucune autre façon toute information ou tout contenu qui pourrait constituer une menace, une insulte ou un harcèlement pour autrui, qui pourrait enfreindre les droits d'autrui (tels que les droits de propriété intellectuelle, à l'image, au respect de la vie privée, à la publicité, ou les marques de commerce), ou qui pourrait heurter la sensibilité d'autrui. En particulier, lorsque vous envoyez, publiez ou rendez accessibles des photos, des images ou des vidéos sur lesquelles figurent d'autres personnes, assurez-vous d'obtenir préalablement leur autorisation. Si un comportement inapproprié est signalé ou constaté, vous encourez des sanctions telles qu'une interdiction d'utiliser les services Nintendo 3DS.

## 4 Contrôle parental

Certaines fonctions de ce logiciel peuvent être restreintes grâce aux options de contrôle parental ci-dessous.

- ◆ Pour plus de détails sur le contrôle parental, consultez le mode d'emploi de la console.
- Échange de fichiers audio/vidéo, images, messages  
Restreint l'envoi et la réception des stages créés par d'autres utilisateurs.
- Interactions en ligne  
Restreint les possibilités de visiter les stages du monde : ceux du défi des 100 Mario, ainsi que ceux proposés dans les recommandations.
- StreetPass  
Restreint l'envoi et la réception via StreetPass des stages créés et des données des profils d'utilisateurs.

Découvrons tout d'abord les deux personnages qui vous guident tout au long du jeu.



#### ► Mashiko

Cette sympathique jeune femme n'a pas sa pareille pour expliquer les règles de Super Mario Maker for Nintendo 3DS. Mais si ses connaissances théoriques sont incomparables, les choses se gâtent quelque peu quand elle passe à la pratique...



#### ► Yamamura

Ce curieux personnage est un pigeon, un bon vieux pigeon tout ce qu'il y a de plus banal. Ce qui l'est déjà moins, c'est qu'il est étonnamment doué pour la création de stages. Et très friand de fèves et de poulet frit.

## 6 Créer/enregistrer un stage

Touchez CRÉER à l'écran titre ou CRÉER UN STAGE dans le menu principal (p. 10) pour commencer à aménager un stage.

### Création

Touchez un élément sur le bandeau, puis touchez l'endroit où placer cet élément. Pour déplacer Mario, placez le stylet sur le personnage et faites-le glisser, ou utilisez .



#### 1 Bandeau

Le bandeau présente les éléments qui peuvent être disposés dans le stage. Pour découvrir l'ensemble des éléments disponibles, touchez . Touchez l'icône  pour modifier l'ordre dans lequel les éléments du bandeau sont affichés.

#### 2 Styles de jeu

Élaborez vos stages dans le style de quatre jeux au choix.

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

#### 3 Décors

Choisissez le lieu qui servira de décor à votre stage.

#### **4** Emplacements 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  vers la droite ou vers la gauche, vous allongez ou raccourcissez votre stage.

#### **5** Menu principal

Ouvre le menu principal (p. 10).

#### **6** Enregistrer/Ouvrir

Enregistrez votre stage ou ouvrez un stage déjà créé.

#### **7** Effacer des éléments

Sélectionnez la gomme lorsque vous souhaitez effacer des éléments que vous avez placés dans votre stage. Touchez l'icône une nouvelle fois pour cesser d'utiliser la gomme et recommencer à placer des éléments.

#### **8** Annuler

Touchez le chien pour annuler l'action que vous venez d'effectuer.

#### **9** Réinitialiser

Touchez et maintenez cette icône pour effacer tous les éléments en place.

#### **10** Longueur du stage/ curseur d'emplacement

Pour modifier la longueur du stage, maintenez l'icône A (G, sur l'illustration) et faites-la glisser vers la gauche ou vers la droite. Pour déplacer Mario en faisant défiler le stage, faites glisser  vers la droite ou vers la gauche. Si vous souhaitez placer Mario directement au départ, touchez l'icône D (S, sur l'illustration). Pour le mener à l'arrivée, touchez l'icône A.

Vous pouvez débloquer de nouveaux éléments en progressant dans le défi Super Mario (p. 8). Essayez d'aller le plus loin possible !



## Test du stage

Touchez  pour essayer le stage sur lequel vous travaillez. Touchez l'icône une seconde fois pour retourner à l'écran de création du stage. Si vous perdez une vie ou si vous atteignez l'arrivée du stage (p. 8), vous retournez également à cet écran.

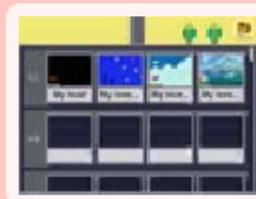
- ◆ Pour essayer le stage depuis son point de départ, appuyez sur **SELECT** ou maintenez le stylet sur .

## Enregistrement

Touchez  pour enregistrer le stage que vous avez créé. Les stages enregistrés sont gérés par Robostock (p. 11).

## Procédure d'enregistrement

Choisissez l'emplacement où sauvegarder votre stage, et donnez-lui un nom. Si



l'emplacement choisi contient déjà un stage, celui-ci sera écrasé.

- ◆ Le stage est sauvegardé sur la carte SD.
- ◆ **Attention, les stages écrasés ne peuvent pas être récupérés.**

- Évitez de réinitialiser la console de façon répétée et d'effectuer intentionnellement des opérations incorrectes. Le cas échéant, évitez de retirer la carte de jeu ou la carte SD pendant une opération de sauvegarde. Ne salissez pas les contacteurs. Vous risqueriez de perdre définitivement des données.
- N'utilisez aucun accessoire ou logiciel pour modifier vos données de sauvegarde, car cela pourrait vous empêcher de progresser dans le jeu ou causer une perte de données. Faites attention, car toute modification est définitive.



## 7 Techniques

Voici quelques conseils qui pourront vous aider lors de la création de vos stages.

### Masquer/afficher les icônes

Touchez  /  pour cacher certaines options (choix du décor, enregistrement du stage...). Cela libérera de l'espace pour l'écran de création du stage. Touchez-les à nouveau pour faire réapparaître les icônes.



### Sur les traces de Mario

À la fin de chaque session de test, vous pouvez toucher  pour que les derniers mouvements effectués par Mario apparaissent en surimpression. C'est très pratique pour vous aider à placer certains éléments !



### Temps/Défilement

Touchez  500 pour ajuster la limite de temps et la vitesse de défilement du stage. Modifier ces critères suffit à faire varier la difficulté d'un stage. Faites le test en réduisant la limite de temps ou en augmentant la vitesse de défilement à l'extrême, par exemple !

## Sonothèque

Touchez 🐸 pour afficher un bandeau spécial contenant divers effets sonores, que vous pouvez utiliser comme éléments pour créer vos stages. Touchez 🐸 une nouvelle fois pour fermer la sonothèque.



## Poser des rails

Sélectionnez  dans le bandeau, puis touchez l'écran pour placer des rails. Vous pouvez les placer dans huit directions différentes : les directions disponibles s'affichent en pointillé. Faites glisser vers le rail un ennemi ou un autre élément 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 jusque dans un tuyau, vous pouvez créer une zone secondaire. Touchez  pour passer de la zone principale du stage à la zone secondaire.

## Sélectionner et déplacer plusieurs éléments à la fois

Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments à la fois en appuyant une fois sur  ou , puis en faisant glisser le stylet sur l'écran tactile. Tous les éléments de la zone en pointillé ainsi formée sont alors sélectionnés. Pour les déplacer tous en même temps, il vous suffit de retourner au mode création en appuyant deux fois sur  ou .

## Copier

Pour copier un élément déjà placé, appuyez deux fois sur **L** ou **R**, touchez-le et déplacez-le. 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 stage.

## Astuces

Le défi Super Mario et les stages du monde (p. 8) peuvent être de bonnes sources



d'inspiration pour vos propres stages. Notre conseil : enregistrez un stage qui vous plaît et amusez-vous à le modifier. N'hésitez pas non plus à suivre les leçons de Yamamura (p. 8) !



Touchez JOUER à l'écran titre ou touchez DÉFI SUPER MARIO ou STAGES DU MONDE dans le menu principal (p. 10) pour parcourir différents stages.

### Objectif du stage

Dans chaque stage, vous devez mener Mario jusqu'à l'arrivée dans le temps imparti. Consultez la page 9 pour en savoir plus sur les commandes.

### Menu de pause

Appuyez sur  dans un stage pour afficher le menu de pause. Il permet entre autres de recommencer ou de quitter le stage en cours. N'hésitez pas à jeter un œil aux options proposées dans ce menu !



### Vies et Game Over

Si vous heurtez un ennemi alors que vous incarnez Petit Mario, si vous tombez dans un trou ou si le chrono tombe à zéro, vous perdez une vie. Dans le défi Super Mario et le défi des 100 Mario, cette vie est déduite de votre stock de Mario. Si vous perdez votre dernière vie, la partie se termine.

- ◆ Si vous perdez cinq vies de suite dans le même stage du défi Super Mario, vous pourrez recevoir un objet au début de votre prochain essai.

## Défi Super Mario

Dans ce mode de jeu, vous disposez de 10 vies et devez terminer 18 mondes composés de stages créés par Nintendo. Tous les stages terminés sont automatiquement enregistrés par Robostock (p. 11), vous pouvez donc les parcourir à votre gré. Chaque fois que vous terminez un monde, vous débloquez de nouveaux éléments de création de stage.

### Médailles

Si vous terminez un stage en remplissant certaines conditions, vous recevez une médaille. Vous pouvez consulter les médailles que vous avez obtenues dans Robostock.

- ◆ Les conditions à remplir pour obtenir une médaille sont indiquées au début du stage ainsi que dans le menu de pause.

### Deuxième médaille

Vous pouvez obtenir deux médailles dans chaque stage.

Lorsque vous avez obtenu la première, les conditions à remplir pour obtenir la seconde sont révélées. Essayez d'obtenir toutes les médailles !



## Stages du monde (Internet) / (StreetPass)

Accédez à des stages créés avec la version Wii U de Super Mario Maker™, ou parcourez les stages que vous avez reçus via StreetPass (p. 13).

- ◆ Vous ne pouvez pas donner d'étoiles aux stages ni les commenter.
- ◆ Vous ne pouvez pas publier vos propres stages via Internet.

### Défi des 100 Mario

Dans ce mode, vous disposez de 100 vies pour venir à bout d'une série de stages publiés par d'autres utilisateurs et sélectionnés parmi les recommandations.

- ◆ Maintenez **SELECT** ou faites glisser le stylet horizontalement pour passer un stage.

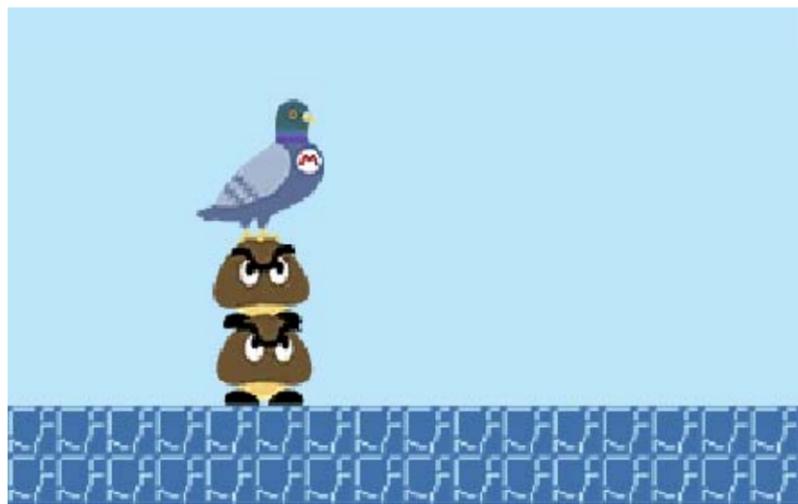
### Recommandations

Explorez des stages sélectionnés parmi ceux publiés via Internet. Enregistrez vos stages préférés dans Robostock pour les rejouer chaque fois que vous le désirez.

### StreetPass

Partagez des stages via StreetPass et explorez les stages reçus.

- ◆ L'icône  s'affiche chaque fois que vous recevez un nouveau stage.



Vous pouvez contrôler Mario à l'aide des boutons. Certaines commandes sont universelles et s'appliquent à tous les styles de jeu, tandis que d'autres sont spécifiques à certains styles.

- ◆ Vous pouvez modifier la configuration des commandes en touchant  dans le menu principal (p. 10).
- ◆ Vous pouvez utiliser  au lieu de  pour vous déplacer, si vous le souhaitez.

### Commandes universelles

#### ▶ Se déplacer



#### ▶ Courir

Avancer en maintenant  enfoncé

#### ▶ Sauter



#### ▶ Sauter plus haut

Maintenir 

#### ▶ Sauter plus haut et plus loin

Sauter tout en courant

#### ▶ Super saut

Sauter au moment d'atterrir sur un ennemi

#### ▶ Se baisser



- ◆ Dans les styles de jeu Super Mario Bros. et Super Mario Bros. 3, Petit Mario ne peut pas se baisser.

#### ▶ 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 liane

### ► Passer une porte

⊕ devant la porte

## Commandes spécifiques

Les icônes ,  et  indiquent dans quels styles de jeu les commandes sont utilisables.

 : Super Mario Bros. 3

 : Super Mario World

 : New SUPER MARIO BROS. U

### ► Ramasser/Jeter/Poser un objet ( / / )

Maintenir Ⓨ au contact / Relâcher Ⓨ / Maintenir ⊕ et relâcher Ⓨ

### ► Lancer un objet en l'air ()

Maintenir ⊕ 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 ()

Ramasser une super feuille  permet de se transformer en Mario raton laveur.



### ► Coup de queue

Ⓨ

### ▶ Voler

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

### ▶ Planer

Appuyez sur **B** dans les airs de façon répétée

## Mario cape (🦸)

Ramasser une plume  permet de se transformer en Mario cape.



### ▶ Attaque à la cape

**Y**

### ▶ Déployer la cape

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

### ▶ Rester dans les airs

Quand Mario entame sa descente, appuyez sur **+** dans la direction opposée.

### ▶ Aplatissement

Descendre sur l'ennemi

### ▶ Atterrir/Planer

Relâcher **Y** pendant le vol /  
Relâcher **Y** pendant le vol et appuyer sur **B** (ou appuyer sur **B** pendant la chute)

### ▶ Piqué

Maintenir **+** enfoncé dans le sens du vol

## Mario hélice (🦸)

Ramasser un champignon hélice  permet de se transformer en Mario hélice.



▶ Voler

L/R

▶ Descente hélice

+ en plein vol

Chevaucher Yoshi (👤/👤)

▶ Mettre pied à terre

L/R

▶ Manger

Y

▶ Recracher

Y après avoir mangé un ennemi à carapace, etc.

▶ Saut plané (👤)

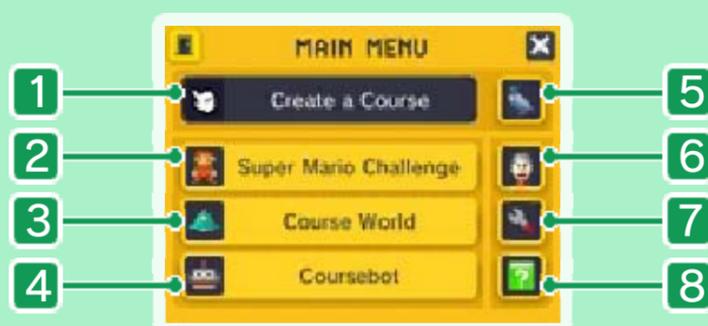
Maintenir B dans les airs



## 10 Menu principal

L'icône ☰ est visible à divers endroits du jeu, par exemple sur l'écran de création de stages. Il vous suffit de la toucher pour afficher le menu principal.

◆ Touchez ✕ dans le menu principal pour retourner à l'écran précédent. Toucher 🏠 vous ramènera à l'écran titre.



### 1 Créer un stage

Créez vos propres stages à l'aide des différents éléments à votre disposition.

### 2 Défi Super Mario

Essayez de terminer une série de stages créés par Nintendo.

### 3 Stages du monde

Découvrez les stages des autres utilisateurs ou échangez des stages via StreetPass (p. 13).

### 4 Robostock

Parcourez et gérez les stages que vous avez enregistrés (p. 11). Échangez des stages avec des joueurs proches de vous en mode sans fil local (p. 12).

### 5 Leçons de Yamamura

Apprenez-en plus sur la création de stages. Vous pouvez suivre les leçons l'une après l'autre ou revenir sur une leçon déjà terminée.

## 6 Profil

Consultez votre profil, qui indique notamment le nombre de médailles que vous avez gagnées et contient votre historique de jeu.

## 7 Options

Modifiez la configuration des commandes, activez ou désactivez le partage des données d'utilisation (p. 14).

## 8 Mode d'emploi

Accédez à ce mode d'emploi.

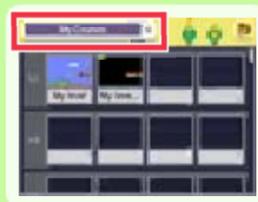


## 11 Robostock

Depuis le menu Robostock, vous pouvez jouer, modifier ou supprimer les stages enregistrés.

### ► Passer d'un tableau à l'autre

Touchez MES STAGES [MY COURSES] pour passer à l'affichage des défis. Ce second tableau vous permet de parcourir et de modifier les stages acquis grâce au défi Super Mario.



### Modifier

Ouvre un stage enregistré pour le modifier.

◆ Le symbole 🗨️ indique qu'un stage obtenu en mode sans fil local (p. 12) a été modifié et sélectionné pour être partagé via StreetPass (p. 13).

### Jouer

Permet de jouer un stage.

### Envoyer

Envoyez un stage aux joueurs près de vous grâce à la communication sans fil locale.

### Recevoir

Recevez un stage partagé par un joueur près de vous grâce à la communication sans fil locale.

### Renommer

Permet de modifier le nom d'un stage.

## Supprimer

Permet de supprimer des stages.

◆ **Attention, les stages supprimés ou écrasés ne peuvent pas être récupérés.**

## Composer des mondes

Quatre stages enregistrés sur la même ligne forment un monde. Touchez



▶ pour jouer les quatre stages à la suite, en commençant par le stage le plus à gauche. Vous pouvez maintenir le stylet sur un stage et le faire glisser pour le déplacer, alors n'hésitez pas à les réorganiser au besoin. Les possibilités sont infinies !



## 12 Échanges directs

### Échanger des stages (mode sans fil local)

Vous pouvez envoyer et recevoir des stages créés avec ce logiciel grâce à la communication sans fil locale.

- ◆ Les stages reçus sont sauvegardés sur la carte SD.

### Conditions à remplir pour envoyer un stage

Les stages suivants peuvent être partagés :

- les stages que vous avez vous-même créés ;
- les stages reçus en mode sans fil local ou via StreetPass ;
- les stages reçus en mode sans fil local que vous avez modifiés ;
- les stages que vous avez enregistrés à partir des recommandations dans les stages du monde.

Attention, si vous modifiez un stage que vous avez reçu via StreetPass ou enregistré à partir des recommandations, vous ne pourrez plus l'envoyer.



### Équipement nécessaire

- deux consoles de la famille Nintendo 3DS ;
- deux exemplaires du logiciel.

### Principe

Accédez à Robostock depuis le menu principal pour envoyer ou recevoir des stages.

## Envoyer un stage

Sélectionnez le stage que vous souhaitez envoyer, puis touchez ENVOYER.

## Recevoir un stage

Sélectionnez l'emplacement où vous souhaitez enregistrer le nouveau stage, puis touchez RECEVOIR.



### Échanger des stages (StreetPass) 🤖

Lorsque deux joueurs ayant activé StreetPass pour ce logiciel se croisent, ils échangent automatiquement les données de leur profil et le stage qu'ils ont choisi de partager, le cas échéant.

- ◆ Les stages reçus sont sauvegardés sur la carte SD.
- ◆ Vous pouvez recevoir jusqu'à 100 stages.
- ◆ Si vous avez déjà reçu 100 stages ou plus, les stages supplémentaires que vous recevez écrasent les stages existants, du plus ancien au plus récent.

#### Activer StreetPass

Sélectionnez ENVOYER dans les stages du monde pour activer StreetPass.

- ◆ Pour désactiver StreetPass pour ce logiciel, sélectionnez GESTION DES DONNÉES puis StreetPass dans les paramètres de la console. Touchez l'icône du logiciel, puis touchez DÉACTIVER StreetPass.

#### Choisir le stage à envoyer

Sélectionnez ENVOYER dans les stages du monde, et choisissez un stage.

- ◆ Vous ne pouvez pas envoyer de stage reçu via StreetPass ou enregistré à partir des recommandations.

Assurez-vous d'avoir vous-même atteint l'arrivée de votre stage, sans cela, vous ne pourrez pas le partager !



### Parcourir un stage reçu

Sélectionnez RECEVOIR dans les stages du monde pour voir la liste des stages reçus. Pensez à enregistrer vos stages préférés pour pouvoir en profiter à volonté.

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



### Partage des données d'utilisation (SpotPass)

Si la fonction SpotPass est activée, elle se connecte régulièrement à Internet (lorsqu'une connexion est accessible) quand la console est en veille, même si le logiciel n'a pas été démarré. Si le partage des données d'utilisation est activé pour ce logiciel, les données en question seront envoyées à Nintendo via SpotPass, sous format anonymisé, afin de nous aider à développer de futurs produits et services.

#### Activer SpotPass

Pour activer SpotPass, sélectionnez  dans le menu principal et touchez l'option de partage des données d'utilisation pour afficher .

◆ Pour désactiver SpotPass, affichez .



Q. Comment peut-on changer la longueur d'un stage ?

R. À l'écran de création de stages, maintenez le stylet sur l'icône A en bas de l'écran tactile, et faites glisser l'icône vers la droite ou vers la gauche pour modifier la longueur de votre stage.

Q. Ma carte SD est pleine. Est-ce que je peux en utiliser une nouvelle ?

R. Si vous souhaitez changer de carte SD, vous devez transférer toutes les données de votre ancienne carte SD vers la nouvelle. Pour ce faire, vous aurez besoin d'un ordinateur doté d'un lecteur de carte SD ou d'un lecteur/enregistreur de carte SD externe. Il vous suffit de copier le dossier « Nintendo 3DS » de votre ancienne carte SD dans son intégralité, et de le transférer vers votre nouvelle carte SD.

◆ Notez bien que vous devez procéder au transfert des données depuis votre ancienne carte SD vers la nouvelle avant d'insérer la nouvelle carte SD dans votre console et de démarrer le logiciel. Si vous ne les avez pas transférées au préalable, les données de votre ancienne carte SD deviendront inutilisables, même si vous les transférez par la suite.

Q. Est-ce que je peux utiliser ma carte de jeu sur une autre console Nintendo 3DS ?

R. Votre exemplaire du jeu est lié à une console Nintendo 3DS bien précise. Vous ne pouvez pas utiliser vos données sauvegardées sur une autre console en insérant votre carte de jeu dans cette dernière. Si vous souhaitez utiliser votre carte de jeu sur une autre console, vous devrez effacer toutes vos données sauvegardées avant de pouvoir démarrer le jeu. Attention cependant, une fois effacées, les données ne peuvent pas être récupérées, même si vous utilisez la console d'origine.

Q. Comment peut-on obtenir de nouveaux éléments de création ?

R. Vous débloquez de nouveaux éléments en terminant les différents mondes du défi Super Mario (p. 8).

Q. Je voudrais bien créer un stage, mais je ne sais pas par où commencer...

R. Yamamura, notre spécialiste en création de stages, a beaucoup de choses à vous enseigner au sujet des différents éléments et de la manière de les utiliser. Vous pouvez accéder aux leçons de Yamamura (p. 10) depuis le menu principal.

Q. Je passe une très mauvaise journée.

R. Gardez le moral ! Profitez des petits bonheurs du quotidien. Pourquoi ne pas créer un nouveau stage intéressant, tenter de débloquent de nouveaux éléments ou explorer un super stage reçu via StreetPass ? Et n'oubliez pas, demain est un autre jour !

Q. Je dois manger ce truc, mais je déteste ça...

R. On ne peut pas tout aimer... Il y a beaucoup d'éléments utilisables dans Super Mario Maker for Nintendo 3DS, alors pour vous changer les idées, vous pourriez essayer de créer un stage autour d'un élément que vous aviez négligé jusqu'ici ? Parfois, on croit qu'on n'aime pas quelque chose, et on finit par se rendre compte que c'est plus intéressant qu'on l'imaginait... Et ça arrive aussi avec la nourriture !



## 16 Nous contacter

Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo :  
[www.nintendo.com/countryselector](http://www.nintendo.com/countryselector)

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Nintendo 3DS ou visitez le site :  
[support.nintendo.com](http://support.nintendo.com)