

Super Mario Maker for Nintendo 3DS

1 Belangrijke informatie

Basisinformatie

2 Informatie delen

3 Onlinefuncties

4 Ouderlijk toezicht

Om te beginnen

5 Mashiko en Yamamura

Bouwen

6 Level bouwen / Opslaan

7 Technieken

Spelen

8 Een level spelen

9 Mario besturen

Hoofdmenu

10 Hoofdmenu

11 Levelbot

Leveluitwisseling

12 Levels uitwisselen

13 StreetPass gebruiken

Overig

14 Speelgegevens

15 Vraag en antwoord

Ondersteuning

16 Contactgegevens

Lees deze handleiding zorgvuldig door voordat je deze software gebruikt. Als kinderen deze software gebruiken, dient een ouder of voogd deze handleiding zorgvuldig te lezen en aan hen uit te leggen.

- ◆ Deze software ondersteunt geen 3D-weergave.
- ◆ Tenzij anders vermeld, heeft elke verwijzing in deze handleiding naar "Nintendo 3DS" betrekking op alle systemen in de Nintendo 3DS™-familie.
- ◆ Wanneer je op een Nintendo 2DS™-systeem speelt, kun je de slaapknop gebruiken om functies te activeren waarvoor je het Nintendo 3DS-systeem zou moeten sluiten.

BELANGRIJK

Belangrijke informatie over je gezondheid en veiligheid vind je in de applicatie Gezondheids- en veiligheidsinformatie in het HOME-menu.

Lees ook de Nintendo 3DS-handleiding, in het bijzonder het hoofdstuk "Gezondheids- en veiligheidsinformatie", zorgvuldig door voordat je Nintendo 3DS-software gebruikt.

Taalkeuze

De taal in de software is afhankelijk van de taal die is ingesteld voor het systeem. De software ondersteunt acht verschillende talen: Engels, Duits, Frans, Spaans, Italiaans, Nederlands, Portugees en Russisch. Je kunt de taal in de software veranderen door een andere taal in te stellen voor het systeem. Lees de elektronische handleiding van de systeeminstellingen voor meer informatie over het instellen van de taal.

- ◆ Schermafbeeldingen van de

software in deze handleiding zijn afkomstig uit de Engelse versie van de software.

- ◆ Waar het ter verduidelijking nodig is, bevatten verwijzingen naar schermtekst in deze afbeeldingen zowel de Engelse tekst uit de afbeelding als de vertaalde tekst uit de software.

Leeftijdsclassificatie

Informatie over leeftijdsclassificatie voor deze en andere software vind je op de website van het in jouw regio gebruikte classificatiesysteem.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Duitsland):
www.usk.de

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

OFLC (Nieuw-Zeeland):
www.classificationoffice.govt.nz

Rusland:
minsvyaz.ru/ru/documents/

Belangrijke informatie

Deze software (inclusief alle bijbehorende digitale content of documentatie die je downloadt of gebruikt) wordt door Nintendo uitsluitend gelicenseerd voor persoonlijk en niet-commercieel gebruik op je Nintendo 3DS-systeem. Jouw gebruik van netwerkdiensten voor deze software is onderhevig aan de gebruikersovereenkomst voor Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid, waarin ook de Nintendo 3DS-gedragscode inbegrepen is.

Ongeoorloofde reproductie of ongeoorloofd gebruik is niet toegestaan.

Deze software is beveiligd tegen kopiëren om de reproductie en het

kopiëren van content te verhinderen.

Je Nintendo 3DS-systeem en de software zijn niet ontworpen voor gebruik met bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software, of gebruik in combinatie met ongeoorloofde apparatuur.

Nadat het Nintendo 3DS-systeem of de software is bijgewerkt, kunnen bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem, of het gebruik van ongeoorloofde apparatuur met je Nintendo 3DS-systeem, tot gevolg hebben dat je Nintendo 3DS-systeem permanent ophoudt te functioneren. Content die terug te voeren is op ongeoorloofde technische wijzigingen van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem, kan worden verwijderd.

Deze software, de handleiding en andere teksten bij deze software worden beschermd door nationale en internationale wetgeving voor intellectuele eigendommen.

Lees de Engelse versie van deze elektronische handleiding voor informatie over intellectuele-eigendomsrechten met betrekking tot deze software, waaronder informatie over middleware-componenten en opensourcesoftware-componenten, voor zover deze zijn gebruikt.

CTR-P-AJHP-00

2 Informatie delen

Onder content van gebruikers vallen onder andere berichten, Mii™-personages, afbeeldingen, foto's, video, audio en QR Code™-afbeeldingen die door gebruikers zijn gemaakt.

Content van gebruikers uitwisselen

Hieronder vind je algemene voorzorgsmaatregelen voor het uitwisselen van content met andere gebruikers. Welke content kan worden uitgewisseld, verschilt per softwaretitel.

- Geüploade content is mogelijk zichtbaar voor andere gebruikers. De content kan ook worden gekopieerd, gewijzigd en verder worden verspreid door anderen. Zodra content is verstuurd, kun je deze niet meer wissen en het gebruik ervan niet beperken, dus wees voorzichtig.
- Alle geüploade content kan zonder waarschuwing worden verwijderd. Nintendo kan content die als ongepast wordt beschouwd, ook verwijderen of verbergen.
- Houd rekening met het volgende als je content uploadt of content maakt om te uploaden:
 - Voeg geen informatie toe waardoor jij of anderen kunnen worden herkend, zoals namen, adressen, e-mailadressen of telefoonnummers.
 - Voeg geen informatie toe die schadelijk of beledigend kan zijn voor anderen, of die anderen in verlegenheid kan brengen.
 - Schend geen rechten van anderen. Gebruik geen content van anderen of content waarop anderen zijn afgebeeld (foto's, afbeeldingen, video's) zonder

hun toestemming.

- Voeg geen illegale content of content die illegale activiteiten ondersteunt, toe.
- Voeg geen content toe die de publieke moraal schendt.

3 Onlinefuncties

Met deze software kun je verbinding maken met het internet en levels spelen die door andere spelers zijn gemaakt (zie pag. 8). Je kunt ook je speelgegevens opsturen (zie pag. 14).

- ◆ Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor informatie over het verbinding maken met het internet op je Nintendo 3DS-systeem.

Deze software ondersteunt Nintendo Network™.



Nintendo Network is een onlinedienst die het mogelijk maakt online met andere spelers van over de hele wereld te spelen, nieuwe aanvullende content te downloaden en nog veel meer!

Waarschuwingen met betrekking tot onlinefuncties

- Als je informatie of content post, verzendt of op een andere wijze openbaar maakt via de draadloze communicatie, voeg dan geen persoonlijke informatie toe, zoals je naam, e-mailadres, huisadres of telefoonnummer, aangezien deze informatie en content mogelijk door anderen kunnen worden gezien. Gebruik in het bijzonder bij het kiezen van een gebruikersnaam of namen voor je Mii™-personages niet je echte naam, aangezien bij het gebruik van draadloze communicatie anderen mogelijk je gebruikersnaam en de namen van je Mii-personages kunnen zien.
- Vriendcodes zijn onderdeel van een systeem dat het mogelijk

maakt andere gebruikers als vrienden te registreren, zodat je met bekenden kunt spelen en communiceren. Als je vriendcodes uitwisselt met vreemden, bestaat het risico dat je informatie of berichten ontvangt met beledigende of ongepaste inhoud, of dat jouw informatie tegen je wil door vreemden wordt gezien. We bevelen je daarom aan je vriendcode niet aan mensen te geven die je niet kent.

- Laat je niet in met schadelijke, onwettige, beledigende of anderzijds ongepaste activiteiten die andere gebruikers in problemen kunnen brengen. Het is in het bijzonder verboden informatie of content te verzenden of anderzijds openbaar te maken die andere personen bedreigt, beledigt of kwetst, de rechten van anderen schendt (zoals auteursrechten, portretrechten, privacyrechten, publiciteitsrechten of handelsmerken) of die door andere personen als storend kunnen worden ervaren. Zorg er in het bijzonder voor dat wanneer je foto's, afbeeldingen of video's post, verzendt of beschikbaar maakt waarin andere mensen worden afgebeeld, je vooraf hun toestemming hebt verkregen. Als ongepast gedrag wordt gerapporteerd of vastgesteld, kun je worden bestraft, door bijvoorbeeld van de Nintendo 3DS-diensten te worden uitgesloten.

4 Ouderlijk toezicht

Je kunt bepaalde functies van deze software beperken via de onderstaande instellingen in het ouderlijk toezicht.

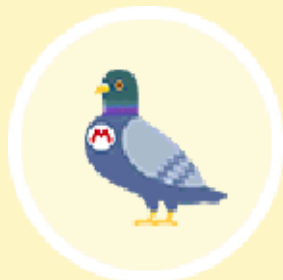
- ◆ Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor meer informatie over het ouderlijk toezicht.
- Foto's, (video)beelden, audio en tekst delen
Beperkt het versturen en ontvangen van door gebruikers gemaakte levels.
- Online interactie
Beperkt het spelen van Missie met 100 Mario's en aanbevolen levels in de levelwereld.
- StreetPass
Beperkt het versturen en ontvangen van door spelers gemaakte levels en gebruikersinformatie via StreetPass.

Laten we eens kijken naar de twee personages die je door de game zullen leiden.



► Mashiko

Deze vriendelijke dame staat altijd klaar om uit te leggen hoe Super Mario Maker for Nintendo 3DS werkt. Ze kent de spelfuncties als geen ander, maar waar het op het bouwen van levels aankomt, kan ze wel wat hulp gebruiken...




► Yamamura

Een duif? Ja absoluut. Maar dan wel een duif die een meester is in het bouwen van levels! Hij is gek op edamamebonen en kip.

6 Level bouwen / Opslaan



Raak BOUWEN aan in het titelscherm of LEVEL BOUWEN in het hoofdmenu (zie pag. 10) om te beginnen met het maken van een level.

Bouwen

Raak een levelement aan in de werkbalk en raak vervolgens een plaats op het touchscreen aan om het daar te plaatsen. Je kunt Mario bewegen met  of door hem te verslepen met de stylus.



1 Werkbalk

De werkbalk bevat de elementen die je in een level kunt plaatsen. Raak  aan om verschillende types elementen weer te geven waar je tussen kunt wisselen. Raak  aan om de elementen te reorganiseren en gemakkelijker toegang te krijgen tot de elementen die je het vaakst gebruikt.

2 Gamestijlen



Kies tussen vier verschillende gamestijlen.

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

3 Levelthema's

Wissel tussen thema's voor het level.

4 Posities van de start- en eindpunten

Je kunt de hoogte van het startpunt aanpassen door  aan te raken en deze omhoog of omlaag te slepen. Je kunt op dezelfde manier  bij het eindpunt aanraken en het omhoog, omlaag, naar links en naar rechts slepen. Hierdoor kunnen de hoogte en positie van het eindpunt en de lengte van het level aangepast worden.

5 Hoofdmenu

Geeft het hoofdmenu (zie pag. 10) weer.

6 Opslaan / Laden

Sla je levels op of laad ze.

7 Levelelementen wissen

Kies de wisser om levelelementen die je hebt geplaatst te wissen. Raak het pictogram nogmaals aan om weer levelelementen te plaatsen.


8 Stap terug

Raak de hond aan om je vorige actie ongedaan te maken.

9 Alles wissen

Blijf de resetraket aanraken om alle elementen in het level te wissen.


10 Lengte van het level / Locatie


Blijf het F-pictogram [G] aanraken, en sleep het naar links of rechts om de lengte van het level aan te passen. Door  naar links of rechts te slepen, kun je door de levels scrollen en Mario's locatie aanpassen. Raak het S-pictogram aan om naar het begin te gaan, of raak het F-pictogram [G] aan om naar het eindpunt te gaan.

Naarmate je verder komt in 'Super Mario-missie' (zie pag. 8) worden er meer nivelelementen beschikbaar gemaakt. Probeer dus zo ver mogelijk te komen!




Levels uitproberen

Raak  aan om door het level te spelen dat je op dit moment aan het bouwen bent, om de plaatsing van de nivelelementen te testen. Raak het pictogram opnieuw aan om terug te keren naar het levelbewerkscherm. Je zult ook naar dit scherm terugkeren als je het level voltooit of een leven verliest (zie pag. 8).

- ◆ Druk op **SELECT** of blijf  aanraken om het level vanaf het begin te spelen.

Opslaan

Raak  aan om het level dat je hebt gemaakt op te slaan. Je kunt je opgeslagen levels vinden bij Levelbot (zie pag. 11).

Hoe op te slaan

Kies een leeg vakje om je level in op te slaan en geef het een naam. Als je een vakje kiest dat al een level bevat, zal het oude level worden overgeschreven.



- ◆ Het level zal worden opgeslagen op de SD-kaart.
- ◆ **Zorg dat je absoluut zeker bent dat je het level wilt overschrijven. Je zult het later niet meer terug kunnen halen.**

- Zet het systeem niet herhaaldelijk uit en aan en voer niet opzettelijk verkeerde besturingshandelingen uit. Verwijder de Game Card of SD-kaart niet uit het systeem terwijl je gegevens opslaat, en zorg dat er geen vuil in de aansluitingen komt. Hierdoor kunnen gegevens verloren gaan.
- Gebruik geen externe accessoires of software om je opgeslagen gegevens te modificeren. Dit kan ertoe leiden dat je niet verder kunt komen in de game of opgeslagen gegevens verliest. Elke modificatie is blijvend, dus wees voorzichtig.



7 Technieken

Hier zijn een paar technieken die je kunnen helpen bij het bouwen van levels.

Pictogrammen (on)zichtbaar maken

Raak  /  aan om pictogrammen onzichtbaar te maken, zoals de pictogrammen voor het levelthema, en voor opslaan of laden. Hierdoor zul je meer ruimte op je scherm hebben om gebruik van te maken. Raak ze nogmaals aan om de pictogrammen weer zichtbaar te maken.




In het spoor van Mario!

Raak  aan nadat je je level hebt uitgeprobeerd, om een deel van het spoor te zien dat Mario heeft achtergelaten. Dit spoor kan uitermate goed van pas komen als je de verschillende elementen perfect wilt plaatsen!



Tijdslimiet/scrolsnelheid

Raak  500 aan om de tijdslimiet en de autoscrollsnelheid van het level in te stellen, om zo de moeilijkheidsgraad van het level te beïnvloeden. Probeer maar eens een heel korte tijdslimiet of een hoge scrollsnelheid in te stellen om te zien wat voor verschil dat maakt!

Geluidseffecten

Raak 🟢 aan om een speciale werkbalk te openen met geluidseffecten die je als levelementen kunt gebruiken. Raak 🟢 opnieuw aan om de werkbalk weer te sluiten.



Rails maken

Kies 🟩 in de werkbalk en plaats hem ergens op het scherm. Je kunt rails in acht verschillende richtingen leggen. De richtingen waarin je een rail kunt leggen, worden aangegeven met punten die je met elkaar kunt verbinden. Sleep een vijand (of ander element) naar de rail om deze langs de rail te laten bewegen. Tik op de uiteinden van een rail om te kiezen of hij daar doodloopt of niet.



Hoofdgebied en subgebied

Door Mario naar een buis te slepen kun je aan de andere kant van die buis een subgebied maken. Wissel tussen het hoofdgebied van het level en dit subgebied in de pijp door 🟩 aan te raken.

Meerdere elementen selecteren en verplaatsen

Je kunt meerdere elementen in het level tegelijkertijd selecteren door op **L/R** te drukken en de stylus over het touchscreen te slepen. Zo worden alle elementen in het gemarkeerde gebied geselecteerd. Druk twee keer op **L/R** en je zult terugkeren naar het plaatsingsscherm, waar je vervolgens de geselecteerde elementen als één geheel kunt verplaatsen.

Kopiëren

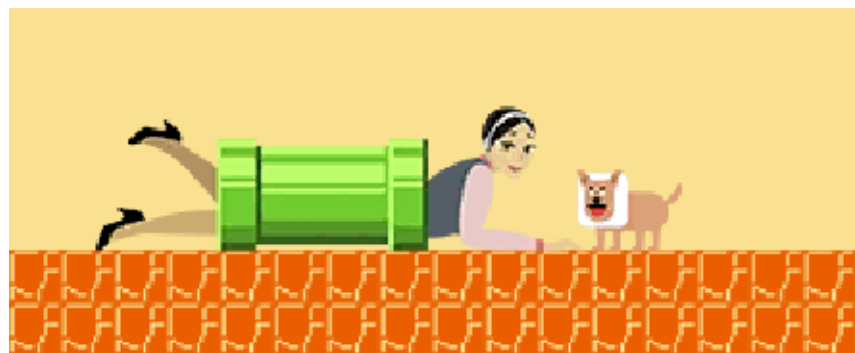
Je kunt een reeds geplaatst element kopiëren door het aan te raken en te verslepen door twee keer op **L/R** te drukken en vervolgens dat element te verslepen. Druk nogmaals op **L/R** om terug te keren naar het plaatsingsscherm. Dit werkt ook als je meerdere elementen hebt geselecteerd.

- ◆ Warpdeuren kunnen niet worden gekopieerd. Bovendien kan het gebeuren dat als je een grote hoeveelheid level-elementen geplaatst hebt, het niet altijd mogelijk is om ze te kopiëren.

Tips voor het bouwen van levels

Ga eens naar 'Super Mario-missie' en de levelwereld (zie pag. 8) om te zien wat voor soorten levels er beschikbaar zijn. We adviseren je om een level dat je leuk vindt op te slaan en aan te passen. En vergeet niet om de Yamamuralessen (zie pag. 10) te volgen!





Raak SPELEN aan in het titelscherm of raak SUPER MARIO-MISSIE of LEVELWERELD aan in het hoofdmenu (zie pag. 10) om wat levels uit te proberen.

Leveldoel

Zorg dat Mario binnen de tijdslimiet bij het eindpunt komt. Kijk voor informatie over hoe je Mario bestuurt op pagina 9.

Pauzemenu

Druk op **START** tijdens het spelen van een level om te pauzeren. Vanaf hier kun je kiezen om opnieuw met het level te beginnen, te stoppen met spelen en meer. Probeer het vooral eens uit!



Levens verliezen en Game Over

Als je als kleine Mario tegen een vijand opbotst of in een gat valt, of als je geen tijd meer hebt, dan verlies je een level. In 'Super Mario-missie' of 'Missie met 100 Mario's', zal er een leven worden afgetrokken van het totaal aantal Mario's dat je nog overhebt. Als je geen Mario's meer hebt is het game over.

- ◆ Als je hetzelfde level in 'Super Mario-missie' vijf keer op rij niet haalt, kun je een voorwerp krijgen bij de start van je volgende poging.

Super Mario-missie

In deze stand zul je tien levens hebben om achttien door Nintendo gemaakte werelden te doorkruisen. Levels die je hebt voltooid zullen automatisch worden toegevoegd aan Levelbot (zie pag. 11), dus je kunt ze daarna zo vaak spelen als je wilt.

Je zult nieuwe nivelelementen krijgen voor elke wereld die je voltooit.

Medailles verdienen

Als je aan bepaalde voorwaarden voldoet bij het voltooien van een level, kun je daar medailles voor krijgen. Je kunt in Levelbot zien welke medailles je hebt verdiend.

- ◆ Je kunt bij het beginnen van het level of in het pauzemen menu zien welke voorwaarden er bij de bonusuitdagingen horen.

Twee medailles

Er zijn per level twee medailles te verdienen. Zodra je aan de voorwaarden voor de eerste medaille voldaan hebt, zul je zien welke er voor de tweede medaille gelden. Probeer ze allemaal te verzamelen!



Levelwereld (Online) 🌐 / (StreetPass) 🤖))

Hier kun je bepaalde levels spelen uit de Wii U-versie van Super Mario Maker™, of je kunt levels spelen die ontvangen zijn via StreetPass (zie pag. 13).

- ◆ Je kunt levels geen ster geven of reacties toevoegen.
- ◆ Je kunt zelf geen levels uploaden.

Missie met 100 Mario's 🌐

In deze stand heb je 100 levens om door een reeks aanbevolen levels te spelen die online zijn gepost.

- ◆ Houd **SELECT** ingedrukt of sleep met de stylus horizontaal over het scherm als je een level wilt overslaan.

Aanbevolen levels 🌐

Speel een aanbevolen level van het internet. Sla je favoriete levels op in Levelbot, dan zul je ze opnieuw kunnen spelen wanneer je wilt.




StreetPass 🤖))

Wissel levels uit via StreetPass en speel de levels die je hebt ontvangen.

- ◆ Als je een nieuw level ontvangt, zal het 🍷-pictogram verschijnen.



De besturing van Mario verschilt afhankelijk van de gamestijl.

- ◆ Je kunt de knopindeling wijzigen via  in het hoofdmenu (zie pag. 10).
- ◆ Je kunt in plaats van  ook  gebruiken om te bewegen, als je dat beter bevalt.

Algemene besturing

▶ Bewegen




▶ Sprinten

Beweeg met  ingedrukt

▶ Springen



▶ Hoger springen

Houd  ingedrukt

▶ Hoger en verder springen

Spring terwijl je sprint

▶ Supersprong

Spring als je op een vijand landt

▶ Bukken




- ◆ Je kunt in Super Mario Bros. en Super Mario Bros 3. niet bukken als kleine Mario.

▶ Vuurbal gooien

 (als Vuur-Mario)

▶ Buis ingaan

 in de richting van de buis

▶ Zwemmen

 onder water




▶ Klimmen

/ op een slingerplant

▶ Deur openen

⊕ voor een deur

Speciale besturing

De pictogrammen ,  en  geven aan bij welke gamestijlen de besturing hoort.





 : Super Mario Bros. 3


 : Super Mario World

 : New SUPER MARIO BROS. U


▶ Object oppakken / gooien / neerzetten

( /  / )

Beweeg tegen een object aan met  ingedrukt / Laat  los / Houd  ingedrukt en laat  los


▶ Omhoog gooien ()

Houd  ingedrukt en laat  los


▶ Draaisprong ( / )

 / 


▶ Driedubbele sprong ()

Spring terwijl je sprint →  bij beide landingen

▶ Stampsprong ()


 in de lucht

▶ Muursprong ()

 wanneer je tegen een muur springt

Besturing van Wasbeer-Mario

()

Pak een superblaadje  op om in Wasbeer-Mario te veranderen.



▶ Staartaanval



▶ Vliegen

Sprint tot Mario zijn armen spreidt
→ Druk herhaaldelijk op **B**

▶ Langzaam naar beneden zweven

Druk in de lucht herhaaldelijk op
B

Cape-Mario (🦸)

Pak een capeveer 🦸 op
om in Cape-Mario te
veranderen.



▶ Cape-aanval

Y

▶ Cape openen

Sprint tot Mario zijn armen spreidt
→ Houd **B** ingedrukt zonder **Y** los
te laten → Laat **B** los wanneer
Mario omhoog gaat

▶ In de lucht blijven

Druk, wanneer Mario begint te
dalen, op **+** in de
tegenovergestelde richting dan
waarin hij zweeft.

▶ Buiklanding

Land op een vijand

▶ Vallen / Langzaam vallen

Laat **Y** los terwijl je zweeft / Laat
Y los terwijl je zweeft en druk op
B (of druk op **B** terwijl je valt)

▶ Duikaanval

Houd **+** ingedrukt in de
vliegrichting

Propeller-Mario (🦸)

Pak een
propellerpadden-
stoel 🦸 op om in
Propeller-Mario te
veranderen.



▶ Vliegen

L/R

▶ Propellerduik

+ terwijl je vliegt

Op Yoshi rijden (👤/👤)

▶ Afstappen

L/R

▶ Opslokken

Y

▶ Uitspugen


Y nadat je een vijand met een schild hebt opgeslokt



▶ Fladdersprong (👤)

Houd B ingedrukt in de lucht



10 Hoofdmenu

Raak  aan in verschillende schermen, zoals het levelbewerkscherm, om dit menu weer te geven.

◆ Raak  aan in het hoofdmenu om terug te gaan naar het vorige scherm of  om terug te keren naar het titelscherm.



1 Level bouwen

Plaats levelementen om levels te bouwen.

2 Super Mario-missie

Speel levels gemaakt door Nintendo zelf.

3 Levelwereld

Speel levels die door andere spelers zijn gemaakt, of wissel levels uit via StreetPass (zie pag. 13)

4 Levelbot

Speel en beheer de levels die je hebt opgeslagen (zie pag. 11). Wissel levels uit met nabije spelers via Local Play (zie pag. 12).

5 Yamamura-lessen

Volg lessen in hoe je levels bouwt. Je kunt ze een voor een volgen, of teruggaan naar lessen die je al hebt afgemaakt.

6 Profiel

Bekijk het aantal medailles dat je hebt verdiend, informatie over de levels die je hebt gespeeld en meer.

7 Opties

Stel in hoe je Mario bestuurt en wijzig de instelling 'Informatie Delen' (zie pag. 14).

8 Handleiding

Hiermee open je deze handleiding.

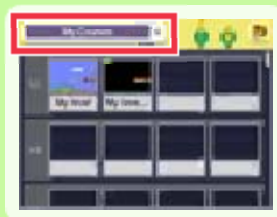


11 Levelbot

Je kunt de levels die je hier hebt opgeslagen spelen, bewerken en verwijderen.

► Panelen wisselen

Raak MIJN LEVELS [MY COURSES] aan om naar missielevels over te schakelen, waar je levels die je hebt gekregen door Super Mario-missie kunt spelen en bewerken.



Bewerken

Sla aan het experimenteren in een opgeslagen level.

- ◆ Een level dat je via Local Play (zie pag. 12) hebt gekregen, zal worden aangegeven met het samenwerkingspictogram 🗨️ als je het bewerkt en instelt om te delen via StreetPass (zie pag. 13).

Spelen

Speel door een level.

Versturen

Verstuur via Local Play levels naar spelers in je buurt.

Ontvangen

Ontvang via Local Play levels van spelers in je buurt.

Naam wijzigen



Wijzig de naam van een level.

Wissen

Wis levels.

- ◆ Als je een level wist of overschrijft, zorg dan dat je zeker weet dat je dat wilt doen. Je zult het level later niet terug kunnen halen.

Werelden van plezier!

Zet vier levels op een rij om een wereld te maken. Raak  aan  om de levels op volgorde te spelen, beginnend bij het level aan de linkerkant. Je kunt een level blijven aanraken om het te verplaatsen, dus probeer ze eens in een andere volgorde te plaatsen. De mogelijkheden zijn eindeloos!



Level uitwisselen (Local Play)

Je kunt met behulp van Local Play door spelers gemaakte levels versturen en ontvangen.

- ◆ Levels die je hebt ontvangen, zullen worden opgeslagen op de SD-kaart.

Versturingsvoorwaarden

Je kunt de volgende leveltypes versturen:

- Levels die je zelf hebt gemaakt;
- Levels die je via Local Play of StreetPass hebt ontvangen;
- Levels die je hebt bewerkt nadat je ze via Local Play hebt ontvangen;
- Levels die je hebt opgeslagen uit de aanbevolen levels in de levelwereld.

Wees voorzichtig! Als je levels bewerkt die je via StreetPass hebt gekregen of hebt opgeslagen uit de aanbevolen levels, dan zul je ze niet meer kunnen versturen.



Benodigheden:

- Twee systemen in de Nintendo 3DS-familie
- Twee exemplaren van de software

Hoe het werkt

Je kunt levels versturen en ontvangen via Levelbot in het hoofdmenu.

Een level versturen

Kies het level dat je wilt versturen en raak VERSTUREN aan.

Een level ontvangen

Kies een vakje waar je je level in wilt opslaan en raak ONTVANGEN aan.



13 StreetPass gebruiken

Levels uitwisselen (StreetPass) 🤖)

Als beide spelers voor deze game StreetPass hebben ingeschakeld op hun systeem, zullen de levels die ze hebben ingesteld en hun gebruikersinformatie automatisch worden uitgewisseld.

- ◆ Ontvangen levels zullen worden opgeslagen op de SD-kaart.
- ◆ Je kunt tot wel 100 levels ontvangen.
- ◆ Als je 100 of meer levels hebt ontvangen, zullen de nieuwe levels de oude overschrijven, beginnend bij de oudste.

StreetPass inschakelen

Om StreetPass te activeren raak je VERSTUREN aan in de levelwereld.

- ◆ Om StreetPass weer uit te schakelen, kies je STREETPASS-BEHEER in het geheugenbeheer, raak je het pictogram van deze game aan, en kies je vervolgens STREETPASS UITSCHAKELEN.

Een level selecteren om te versturen

Kies VERSTUREN in de levelwereld en kies een level


- ◆ Je kunt geen level selecteren dat je via StreetPass hebt ontvangen of dat je uit de aanbevolen levels hebt opgeslagen.

Je zult een level moeten hebben voltooid om het te kunnen selecteren, dus zorg dat je dat niet vergeet!



Een ontvangen level spelen

Kies ONTVANGEN in de levelwereld. Sla je favoriete levels op zodat je ze kunt spelen wanneer je wilt.



Als je een level hebt ontvangen dat je beledigend vindt, dan kun je ervoor kiezen om geen levels meer te ontvangen van de speler die dat level gemaakt heeft. Om dit te doen ga je naar StreetPass in de levelwereld en kies je ONTVANGEN. Daarna open je het profiel van de speler vanuit een van zijn/haar levels, en raak je daarin  aan. Laten we hopen dat het nooit zover komt...




Speelgegevens delen (SpotPass)

Als het systeem zich in de slaapstand bevindt, maakt de SpotPass-functie van tijd tot tijd verbinding met het internet (als er internettoegang is), zelfs als de software niet actief is. Je speelgegevens zullen anoniem naar Nintendo worden verstuurd om te helpen met het ontwikkelen van nieuwe producten.

SpotPass inschakelen

Om SpotPass in de schakelen kies je  in het hoofdmenu en zet je de optie 'Informatie delen' op .

◆ Als je geen gebruik wilt maken van SpotPass zet je de optie op .



V. Hoe kan ik de lengte van mijn level aanpassen?

A. Blijf in de bouwstand het F-pictogram onderin het scherm aanraken, en sleep het naar links of naar rechts om de lengte van je level aan te passen.

V. Mijn SD-kaart is vol. Kan ik hem omwisselen met een nieuwe SD-kaart?

A. Als je van SD-kaart wisselt, moet je de gegevens van je oude SD-kaart naar je nieuwe overzetten. Kopieer de volledige map met gegevens van je oude SD-kaart naar je nieuwe SD-kaart met behulp van een computer met een SD-kaartlezer of met een externe SD-kaartlezer.

◆ Wees je ervan bewust dat je de gegevens van je oude SD-kaart naar je nieuwe moet overzetten voordat je het spel opstart met de nieuwe SD-kaart. Als je de gegevens niet van tevoren overzet, zullen de gegevens op de oude SD-kaart onbruikbaar worden en zul je er niet mee kunnen spelen, ook al zet je ze later alsnog over.

V. Wat gebeurt er als ik mijn Game Card gebruik om op het Nintendo 3DS-systeem van een ander te spelen?

A. De Game Card is gelinkt aan een specifiek Nintendo 3DS-systeem. Je kunt de Game Card niet op een ander systeem gebruiken om verder te spelen met je bestaande opgeslagen gegevens.

Als je de Game Card in een ander systeem stopt, moet je al je gegevens wissen als je het spel start. En nadat je gegevens gewist zijn kun je ze niet langer terughalen, zelfs niet op je eigen systeem, dus wees voorzichtig.

V. Hoe kan ik meer levelementen krijgen?

A. Levelementen worden toegevoegd als je werelden uitspeelt in Super Mario-missie (zie pag. 8).

V. Ik begrijp niet zo goed hoe ik levels moet maken...

A. Meesterlevelbouwer Yamamura kan niet wachten om je alles te leren over de verschillende levelementen en functies. Bezoek Yamamura-lessen (zie pag. 10) vanuit het hoofdmenu.

V. Ik heb vandaag een slechte dag.

A. Probeer vrolijk te blijven en vergeet de kleine dingen niet! Misschien heb je een leuk level gemaakt, of heb je nieuwe levelementen gekregen... of misschien heb je een geweldig level ontvangen via StreetPass? Ik hoop in ieder geval dat je morgen een geweldige dag hebt!

V. Er is dit eten dat ik echt niet uit kan staan...

A. Iedereen heeft wel iets wat hij geweldig vindt, of waar hij juist een hekel aan heeft. Er zijn heel wat levelementen in Super Mario Maker for Nintendo 3DS, dus er zijn vast een aantal die je nooit lijkt te gebruiken. Misschien kun je proberen om ze zo af en toe in een level te gebruiken. En misschien kun je dat eten dat je niet lekker vindt ook eens een kans geven...



16 Contactgegevens

Meer informatie over onze producten is te vinden op de Nintendo-website:
www.nintendo.com/countryselector

Voor hulp bij het oplossen van problemen lees je de handleiding van je Nintendo 3DS-systeem, of ga je naar:
support.nintendo.com