

PictoPosta

1 Informazioni importanti

Informazioni di base

2 Condivisione di contenuti

3 Funzioni online

4 Filtro famiglia

Come iniziare

5 Info sul software

6 Negozio (contenuti aggiuntivi)

7 Salvare e cancellare

8 Avviare PictoPosta

Uso di PictoPosta

9 Scrivere una lettera

10 Inviare/ricevere posta

11 Leggere le lettere

12 Lezioni di disegno

Servizio informazioni

13 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.

- ◆ 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 sette lingue: inglese, tedesco, francese, spagnolo,

italiano, olandese e portoghese. Se la console è già impostata su una di esse, quella sarà la lingua del software. Se, invece, la console è impostata su un'altra lingua, la lingua del software sarà l'inglese. 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.

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.

© 2016 Nintendo Co., Ltd.

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

CTR-N-KRJP-00

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.

Con questo software è possibile collegarsi a Internet per scambiare lettere con altri utenti (pag. 10) e acquistare contenuti aggiuntivi (pag. 6).

- ◆ Per maggiori informazioni su come collegare a Internet la console Nintendo 3DS, 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.

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.
- Servizi shop Nintendo 3DS
Limita l'acquisto di contenuti aggiuntivi.
- Scambio di immagini, registrazioni, filmati e testi
Limita l'invio e la ricezione di posta (lettere e/o risposte).
- Interazione online
Limita lo scambio di posta (lettere e/o risposte) con gli amici.



PictoPosta è un software che consente di scambiare lettere scritte a mano con gli amici tramite SpotPass.

Potrai anche imparare a disegnare i tuoi personaggi preferiti seguendo delle lezioni di disegno e poi inviare le tue opere più belle agli amici sotto forma di lettera.

- ◆ Per usare PictoPosta sono necessari un Mii Personale e un biglietto da visita.
- ◆ Per informazioni su come registrare un amico e cancellare i biglietti da visita, consulta il manuale di istruzioni della console.

Nel negozio, potrai accedere a Internet per acquistare dei pacchetti che arricchiscono le funzioni di PictoPosta (pag. 9). Inoltre, potrai seguire delle lezioni di prova, nonché scaricare il Pacchetto di benvenuto gratuito.

■ Negozio

Dal menu delle lettere (pag. 8), tocca l'icona  per accedere al negozio.



1 Icona Indietro

2 Contenuti aggiuntivi

Gli articoli aggiunti nel carrello verranno contrassegnati dall'icona . I set di lezioni e i pacchetti contenenti lezioni includono una lezione di prova. Seleziona un set di contenuti e poi tocca "Prova" per accedere alla lezione di prova.

◆ I disegni realizzati nella versione di prova non possono essere

salvati.

3 Menu del negozio

Qui puoi aggiornare il negozio o scaricare di nuovo i contenuti aggiuntivi già acquistati. Potrai anche scaricare degli articoli inserendo un codice download.

4 Aggiungi al carrello/Togli dal carrello

5 Vai alla cassa

■ Come acquistare contenuti aggiuntivi

1. Seleziona il set di lezioni o il pacchetto che desideri acquistare. Tocca "Aggiungi al carrello" e poi "Vai alla cassa".
2. Leggi le informazioni legali che appaiono e, se sei d'accordo, seleziona "Accetto".
 - ◆ Verifica i dettagli del download.
3. Seleziona "Compra" per avviare il download.
4. A questo punto, verranno scaricati i contenuti dei pacchetti o dei set che hai acquistato.

■ Informazioni sull'acquisto di contenuti aggiuntivi

- Puoi controllare i contenuti aggiuntivi acquistati nel riepilogo delle operazioni del Nintendo eShop.
- I contenuti aggiuntivi acquistati non sono rimborsabili e non puoi scambiarli con altri prodotti o

servizi.

- Dopo l'acquisto, i contenuti aggiuntivi possono essere scaricati di nuovo gratuitamente.
- ◆ In caso di sospensione o interruzione del servizio, o se cancelli il tuo account Nintendo eShop o il Nintendo Network ID, potresti non essere in grado di scaricare nuovamente i contenuti acquistati. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni elettronico del Nintendo eShop.
- I contenuti aggiuntivi vengono salvati nella scheda SD.
- I contenuti aggiuntivi acquistati sono compatibili solo con la console Nintendo 3DS usata per scaricarli. Inserendo la scheda SD in una console diversa, i contenuti non saranno disponibili.

■ ■ Aggiungere fondi

Per acquistare contenuti aggiuntivi, devi disporre di fondi sufficienti nel tuo account Nintendo eShop. Se non hai abbastanza fondi, un messaggio ti avviserà che devi aggiungerne. Seleziona "Aggiungi fondi" per procedere.

Per aggiungere fondi puoi utilizzare una Nintendo eShop Card o una carta di credito.

- ◆ Puoi salvare le informazioni relative alla tua carta di credito. Così facendo, non dovrai inserire i dati ogni volta che desideri aggiungere fondi.
- ◆ Puoi cancellare le informazioni relative alla carta di credito in qualsiasi momento selezionando "Impostazioni/Altro" nel Nintendo eShop.

 **Salvare le lettere**

La prima volta che userai PictoPosta, verranno creati dei dati aggiuntivi nella scheda SD. Qui verranno salvati i dati di tutte le lettere e le risposte.

Seleziona  per salvare una lettera o una risposta che hai creato. Le lettere e le risposte ricevute vengono salvate automaticamente.

◆ Non usare i dati di salvataggio creati con altri dispositivi. Se cerchi di farlo, non potrai leggere le lettere dei tuoi amici o dei tuoi pictocontatti (pag. 10) e inviare risposte (pag. 11) per un determinato periodo di tempo.

- 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.



Cancellare le lettere

Per cancellare lettere, tocca l'icona  nel menu della cartella delle lettere (pag. 8) e scegli le lettere che desideri eliminare. È possibile cancellare risposte toccando  nello schermo di conferma della lettera (pag. 11).

- ◆ Le lettere segnate come preferite (pag. 11) non possono essere cancellate.
- ◆ **Fai attenzione, perché i dati aggiuntivi cancellati non potranno essere recuperati.**
- ◆ Le lettere e le risposte che sono

state ricevute dai tuoi amici o che si trovano sul server non possono essere cancellate, nemmeno se le cancelli dalla tua console.

■ Capacità di salvataggio

PictoPosta permette di salvare un totale di 200 lettere inviate e ricevute. Una volta raggiunto questo limite, non potrai più scrivere lettere o realizzare nuovi disegni finché non avrai cancellato qualche elemento vecchio. Ogni lettera può avere fino a 100 risposte, ma se il numero di risposte supera questo limite, le più vecchie verranno sovrascritte da quelle nuove.

◆ Il Pacchetto di benvenuto gratuito e altri pacchetti a pagamento (pag. 9) permettono di aumentare il numero di lettere e risposte che si possono salvare. Se superi il limite di 6300 elementi salvati, le lettere e le risposte più vecchie verranno cancellate.

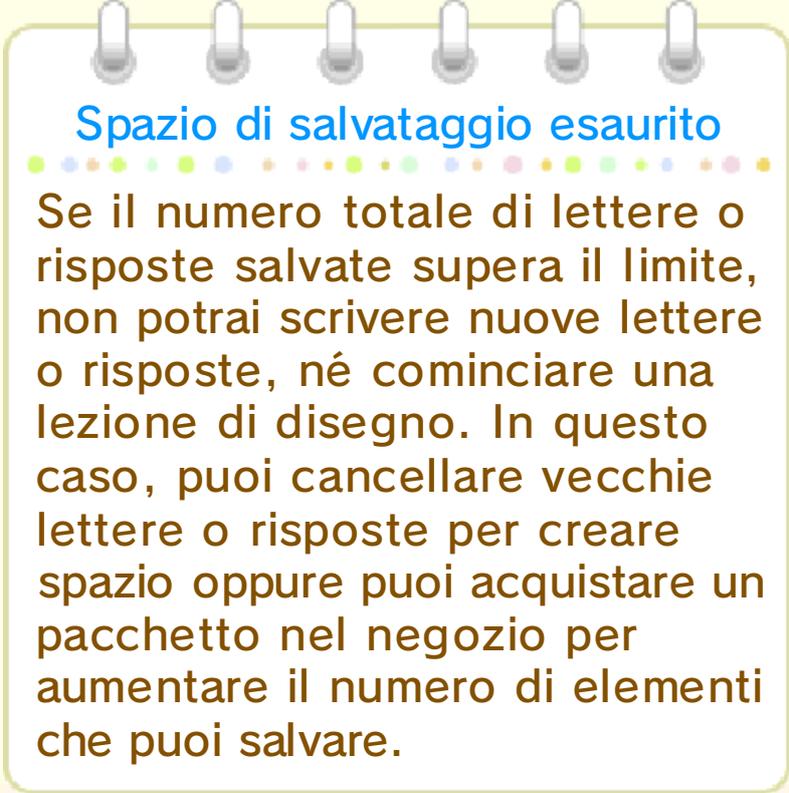
■ Posta non recapitata

Le lettere o le risposte inviate agli utenti registrati nella tua lista di amici che non vengono recapitate, verranno cancellate dal server dopo un determinato periodo di tempo.

■ Ricevere lettere

La tua console può ricevere lettere

e risposte di PictoPosta anche quando non stai utilizzando il software. Quando avvii PictoPosta la volta successiva, il software potrà caricare fino a un massimo di 30 lettere e risposte in una volta. Se il volume dei dati è troppo elevato, le lettere o le risposte non ancora caricate dal software verranno progressivamente cancellate, a cominciare dalle più vecchie.



Spazio di salvataggio esaurito

Se il numero totale di lettere o risposte salvate supera il limite, non potrai scrivere nuove lettere o risposte, né cominciare una lezione di disegno. In questo caso, puoi cancellare vecchie lettere o risposte per creare spazio oppure puoi acquistare un pacchetto nel negozio per aumentare il numero di elementi che puoi salvare.

All'avvio del software verrà visualizzato il menu delle lettere.

◆ Quando usi PictoPosta per la prima volta, ti verrà chiesto di impostare alcune opzioni.

Comandi nel menu delle lettere

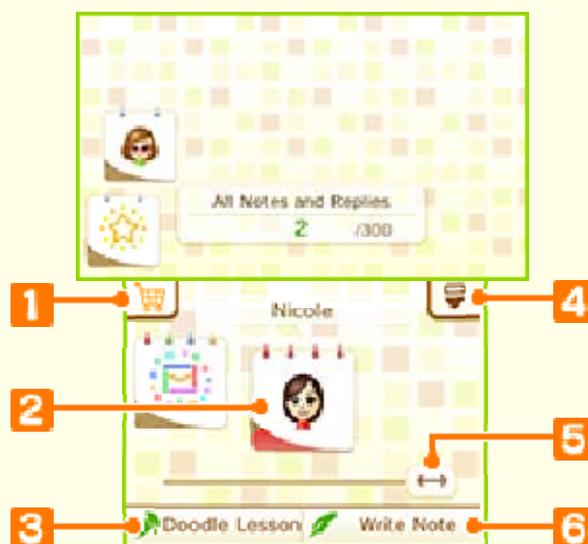
Passa da una cartella all'altra

+ / ○
(sinistra/
destra)

Conferma

Ⓐ

Schermo del menu delle lettere



1 Icona del negozio

2 Cartella delle lettere

Puoi selezionare le diverse cartelle facendo scorrere lo stilo verso destra o verso sinistra nello schermo inferiore. Puoi anche

vedere le lettere non ancora lette premendo /.



Questa cartella contiene le lettere e le risposte create da te.



Le lettere ricevute da un amico sono contenute in una cartella contrassegnata dal suo Mii.



Le cartelle dei tuoi pictocontatti (pag. 10) sono contrassegnate da una penna argentata.



Le cartelle contrassegnate da due penne dorate contengono le lettere ricevute dai tuoi amici di penna (pag. 10).



Qui puoi vedere tutte le lettere e le risposte salvate in PictoPosta.



Questa cartella contiene tutte le lettere e le risposte che hai indicato come preferite.



Questa cartella contiene le lettere ricevute da Nikki.



Questa cartella contiene lettere speciali ricevute da Nintendo.



Questa cartella contiene lettere ricevute da mittenti sconosciuti.

3 Lezioni di disegno (pag. 12)

4 Accedi al menu

Invio e ricezione tramite SpotPass

Tutte le lettere e/o risposte in attesa di invio verranno inviate automaticamente tramite SpotPass. Inoltre, verrà recapitata anche tutta la posta indirizzata a te e che si trova in attesa sul server.



Accedi a questo manuale.



Nel menu delle impostazioni di PictoPosta puoi modificare le impostazioni del software in merito alla comunicazione e alle notifiche, gestire la lista degli utenti bloccati e aggiungere pictocontatti (pag. 10).



Questa icona appare nel menu della cartella e ti permette di cancellare le lettere. Tocca  sopra la lettera che desideri cancellare e seleziona "Cancella" nella parte inferiore dello schermo.

◆ **Fai attenzione, perché i dati aggiuntivi cancellati non possono essere recuperati.**

5 Barra di scorrimento

6 Pulsante Scrivi lettera



Usa lo stilo per scrivere lettere e per realizzare dei disegni.

Comandi per scrivere lettere

Alterna tra 2D e 3D



Riproduci



Annulla/Ripeti l'ultima azione



Passa dalla penna a punta fine a quella a punta grossa (disponibile a pagamento come contenuto aggiuntivo)



Schermo della lettera



1 2D/3D

Premi  per passare da una modalità all'altra.

2 Punta fine/Punta grossa

Passa da una penna all'altra premendo .

3 Indietro

Cancella tutto ciò che hai scritto o disegnato fino a quel momento.

4 Penne colorate

Se vuoi usare un colore diverso dal nero, tocca una volta la penna del colore desiderato. Tocca una penna due volte per accedere alla lista dei colori disponibili. Se cambi la penna che stai utilizzando, cambierà anche il colore di ciò che hai già disegnato o scritto con quella penna.

5 Gomma

Seleziona la gomma. Se cancelli, aumenta la quantità di inchiostro a tua disposizione.

6 Annulla/Ripeti

Per annullare o ripetere l'ultima azione, si può toccare qui o premere .

7 Inchiostro rimasto

Indica la quantità di inchiostro rimasta per una lettera. All'inizio ne avrai a disposizione 5 unità, ma è possibile aumentarle acquistando dei pacchetti nel negozio.

8 Icona Salva

9 Menu di creazione della lettera

Le diverse opzioni del menu di creazione della lettera diventeranno disponibili man mano che si scrivono e si salvano lettere.

Carta da lettere

Cambia il tipo di carta.

- ◆ Acquistando o scaricando dei set di contenuti aggiuntivi, otterrai nuovi tipi di carta da lettere.

Pagine segrete

Il destinatario può vedere il contenuto delle pagine segrete solo dopo aver risposto alla lettera.

Inserisci immagine

È possibile aggiungere alle lettere delle immagini tratte dai giochi. Tocca di nuovo un'immagine aggiunta alla lettera per rimuoverla.

- ◆ Per verificare da quali giochi è possibile aggiungere immagini, tocca l'icona ? mentre la console è collegata a Internet.
- ◆ Non è possibile aggiungere fotografie né immagini contenenti foto.

Timbro della data

È possibile cambiare la data di una lettera. Se viene inserita una data futura, il destinatario non potrà aprire la lettera fino a quel giorno.

◆ Se la data impostata nella console è sbagliata, il timbro della data non funzionerà correttamente.

10 Icona degli adesivi

Puoi decorare le tue lettere con vari adesivi che rappresentano, ad esempio, il tuo Mii Personale. Per vedere gli adesivi disponibili, premi  verso l'alto o verso il basso.

◆ Questa funzione diventerà disponibile dopo aver scritto e salvato un certo numero di lettere.

11 Cambia pagina

12 Cancella pagina

Pacchetti

È possibile acquistare pacchetti aggiuntivi per rendere PictoPosta ancora più piacevole e divertente da usare. Sono disponibili diversi pacchetti, ad esempio il Pacchetto di benvenuto gratuito, il Pacchetto Premium Nintendo e

il Pacchetto Premium Plus.

● Cosa include il Pacchetto di benvenuto

Maggiore capacità di salvataggio	+100 lettere o risposte
Tipi di carta da lettere	+2
Inchiostro	+2 unità
Colori	+1 colore lezione (comune a diversi set)
Lezioni di disegno	+4

● Cosa include il Pacchetto Premium Nintendo

Maggiore capacità di salvataggio	+3000 lettere o risposte
Tipi di carta da lettere	+6
Inchiostro	+4 unità
Colori	+5 colori lezione (comuni a diversi set) e 4 colori originali
Lezioni di disegno	+6
Altro	Penna a punta grossa

● Cosa include il Pacchetto Premium Plus

Maggiore capacità di salvataggio	+3000 lettere o risposte
Tipi di carta da lettere	+9
Inchiostro	+4 unità
Colori	+5 colori lezione (comuni a diversi set) e 6 colori originali
Lezioni di disegno	+14
Altro	Penna a punta grossa

 **Inviare/Ricevere lettere e risposte (SpotPass) **

Dopo aver scritto una lettera, seleziona l'icona di salvataggio e quindi "Salva e invia". Scegli gli amici a cui vuoi inviarla. La tua lettera verrà salvata e verrà inviata automaticamente tramite SpotPass. Le lettere vengono inviate e ricevute anche quando non stai usando il software attivamente. Se la console è in modalità riposo, cercherà automaticamente un access point wireless tramite il quale collegarsi a Internet.

- ◆ I tuoi amici potrebbero non ricevere le lettere che hai inviato loro se non si sono collegati a Internet o se non dispongono di una connessione a Internet stabile. Non riceveranno le tue lettere se cancellano il tuo biglietto da visita o ti hanno aggiunto alla lista degli utenti bloccati.
- ◆ I dati ricevuti tramite SpotPass vengono salvati nella scheda SD. Si raccomanda di lasciare la scheda SD nella console.
- ◆ La data delle lettere è il giorno in cui sono state scritte e quella delle risposte il giorno in cui sono state recapitate.

■ Usare SpotPass con gli amici/Disattivare SpotPass

Per cominciare a inviare e ricevere posta dai tuoi amici, attiva la funzione SpotPass. Puoi impostare questa funzione quando usi il software per la prima volta oppure nelle impostazioni di PictoPosta.

1. Accedi al menu delle lettere e tocca l'icona delle impostazioni



2. Seleziona "SpotPass con amici" e scegli l'opzione che desideri.



Scambiare lettere e risposte con gli amici

Puoi scambiare lettere con altri utenti registrati nella tua lista di amici. Se si realizzano determinate condizioni, lo stato della vostra amicizia cambia e vengono rese disponibili più funzioni per lo scambio di lettere e risposte.

● Pictocontatti

Puoi aggiungere un amico come pictocontatto tramite il menu della cartella delle lettere. Apri il menu e seleziona "Aggiungi un pictocontatto". In questo modo potrai leggere tutte le lettere ricevute dal tuo pictocontatto e inviargli tutte le lettere che desideri.

● Amico di penna

Puoi diventare amico di penna di un altro utente se tu e quest'ultimo vi siete aggiunti entrambi come pictocontatti. Quando sarete amici di penna, il tuo amico potrà leggere liberamente tutte le lettere e le risposte ricevute te.

● Altri amici

Gli amici che non fanno parte dei tuoi pictocontatti o degli amici di penna non potranno leggere le tue lettere.

1 Pulsante Invia

Seleziona i destinatari.

2 Pulsante Modifica

Modifica la lettera che hai scritto. Una volta modificata, la lettera verrà salvata come una nuova lettera.

◆ Una volta inviata, la lettera non può essere modificata.

3 Pagina

Nello schermo inferiore, seleziona la pagina dalla quale vuoi cominciare la riproduzione.

4 Icona Negozio o pulsante Avvia lezione

Se la lettera proviene da una lezione che non hai, apparirà l'icona del negozio. Se l'hai già, apparirà il pulsante di avvio della lezione.

5 Icona Preferiti

Salva una lettera come preferita. Tocca nuovamente l'icona per rimuovere la lettera dalla cartella dei preferiti.

6 Icona software

Vengono visualizzate se decori la tua lettera con uno o più adesivi di software usati sulla tua console. Toccale una per accedere al Nintendo eShop.

7 Icona Destinatari

Visualizza gli amici a cui è stata inviata una lettera.

Scrivi una risposta

È possibile rispondere alle lettere che hai ricevuto dai tuoi amici di penna. Puoi inviare la risposta sia al mittente originario della lettera che ad altri destinatari. Puoi rispondere una sola volta a una lettera ricevuta da un tuo pictocontatto.

Se ricevi una lettera con un contenuto inadeguato, ad esempio con informazioni personali, contatta il Centro Assistenza Nintendo e comunica l'ID della lettera (pag. 13).

- ◆ Per controllare l'ID di una lettera, tocca l'icona Destinatari (pag. 11) nello schermo della lettera e seleziona poi .

12 Lezioni di disegno

Segui l'esempio nello schermo superiore e realizza il tuo disegno passo dopo passo. Puoi mandare i tuoi disegni agli amici come lettere.

Scegli una lezione

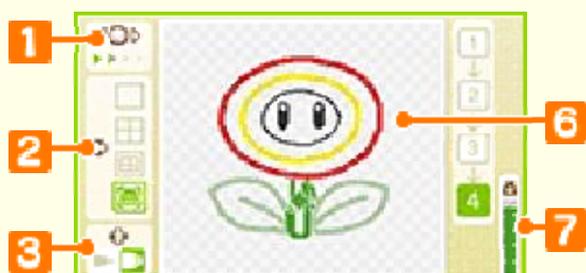
Nello schermo superiore verrà visualizzato un esempio del disegno da realizzare nella lezione.

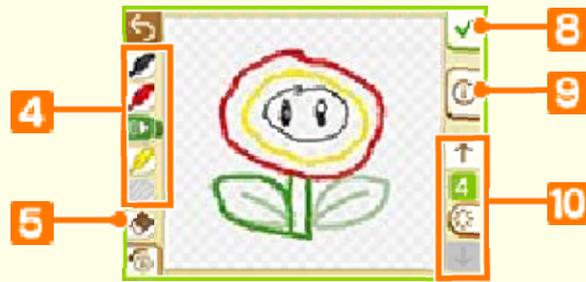


1 Numero di lezioni completate

2 Difficoltà della lezione

Schermo della lezione





1 Velocità di riproduzione

Puoi modificare la velocità di riproduzione della lezione spostando  a sinistra e a destra. Quando la velocità è al minimo, puoi interrompere la riproduzione spostando  verso sinistra ancora una volta.

2 Tipi di griglia

Usa  per cambiare il tipo di griglia.

3 Spessore della penna

Usa  per passare dalla penna a punta fine a quella grossa e viceversa.

4 Penne colorate

5 Gomma

6 Esempio

7 Inchiostro rimanente

8 Icona Salva

9 Istruzioni

10 Cambio di passo

Toccando  puoi cancellare ciò che hai disegnato in un passo della lezione.

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