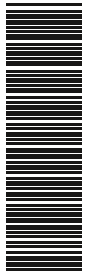


2221081M



Nintendo[®]

PRINTED IN THE EU

STARFOX 6 4[™]

3D

*MANUAL DE INSTRUCCIONES – PROGRAMA DE NINTENDO 3DS
(CONTIENE INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD)*

*MANUAL DE INSTRUÇÕES PARA APLICAÇÕES NINTENDO 3DS
(CONTÉM INFORMAÇÕES IMPORTANTES SOBRE SAÚDE E SEGURANÇA)*

MAA-CTR-ANRP-EAP

Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.



Este selo é a garantia de que a Nintendo reviu este produto e que o mesmo está de acordo com os nossos padrões de excelência em termos de fabrico, fiabilidade e valor de entretenimento. Procura sempre este selo quando comprares jogos e acessórios, para garantir a compatibilidade total com o teu produto Nintendo.



Modo descarga

Permite jugar con otros usuarios a través de la comunicación inalámbrica local. Uno de los jugadores debe tener una copia del programa.

Modo Download

Permite jogos multijogador através de comunicação local sem fios. Um dos jogadores tem de possuir uma cópia da aplicação.

Gracias por adquirir STAR FOX 64™ 3D para Nintendo 3DS™.

Obrigado por escolheres o cartão de jogo STAR FOX 64™ 3D para a Nintendo 3DS™.

IMPORTANTE: Lee con atención la información sobre salud y seguridad de este manual antes de utilizar consolas, tarjetas de juego o accesorios de Nintendo 3DS. Lee este manual de instrucciones en su totalidad para poder disfrutar al máximo de tu nuevo juego. La hoja sobre clasificación por edades, garantía de software e información de contacto (hoja de información importante) que se incluye con este producto contiene información importante sobre la garantía y el Servicio de Atención al Consumidor. Por favor, guarda estos documentos como referencia.

Esta tarjeta de juego solo es compatible con la versión europea y australiana de la consola Nintendo 3DS.

¡AVISO! Este videojuego se encuentra protegido por derechos de propiedad intelectual. La copia y/o distribución no autorizada de este videojuego podrá generar responsabilidad criminal y/o civil.

IMPORTANTE: Lê, por favor, com atenção as informações importantes sobre saúde e segurança incluídas neste manual antes de utilizares a Consola Nintendo 3DS, o cartão de jogo ou acessório. Lê este manual de instruções na íntegra para garantirees um aproveitamento máximo do teu novo jogo. Poderás encontrar informações importantes relativas à garantia e linha telefónica de apoio no folheto Classificação Etária, Garantia da Aplicação e Informação de Contacto (Folheto de Informações Importantes). Guarda sempre estes documentos para consulta posterior.

Este cartão de jogo apenas funciona com as versões europeia e australiana da Consola Nintendo 3DS.

AVISO: Este videojogo encontra-se protegido por direitos de propriedade intelectual! A cópia não autorizada e/ou a distribuição deste videojogo poderá gerar responsabilidade criminal e/ou civil.

ÍNDICE

| | |
|-----------------|----|
| Español | 04 |
| Português | 24 |

ÍNDICE



- ▶ Inicio 5
- ▶ Controles 8
- ▶ Pantalla de juego 11
- ▶ Modo Historia 12
- ▶ Modo Batalla 17

Nota: En este manual, las imágenes de la pantalla 3D se muestran como , mientras que las de la pantalla táctil aparecen como .

El idioma del juego dependerá de aquel en el que esté configurada la consola. Este juego está disponible en español, inglés, alemán, francés e italiano. Si la consola ya está configurada en uno de ellos, dicho idioma será el utilizado en el juego. Si la consola está configurada en otro idioma, el idioma predeterminado del juego será el inglés. Para cambiar el idioma de la consola, consulta la sección "Configuración de la consola" en el manual de instrucciones de la consola.

Inicio

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

Toca el icono de STAR FOX 64™ 3D en el menú HOME y luego toca ABRIR para empezar a jugar. Si cierras la consola Nintendo 3DS™ durante la partida, se activará el modo de espera para ahorrar batería. Abre de nuevo la consola para reanudar la partida.

Menú principal

Pulsa el botón START en la pantalla del título para acceder al menú principal.



Hora actual/Estado de la batería

| | |
|----------------------|--|
| HISTORIA | Vive una emocionante aventura en este modo para un jugador. ▶ Pág. 12 Nota: Tu progreso se guardará de manera automática al completar una misión. |
| BATALLA | Hasta cuatro jugadores podrán librar frenéticos combates a través del modo descarga. Si lo prefieres, elige JUGAR EN SOLITARIO para enfrentarte a rivales controlados por la consola. ▶ Pág. 17 |
| DESAFÍO | Intenta obtener una valiosa medalla en la misión que elijas. |
| ENTRENAMIENTO | Aprende a manejar el Arwing y demuestra tu destreza como piloto en el vuelo de prueba. |
| OPCIONES | Modifica los ajustes de control o borra los datos guardados. Advertencia: Ten en cuenta que, una vez borrados, los datos no se podrán recuperar. |

Nota: Solo hay un archivo de guardado. Los datos se guardarán de manera automática.

Comenzar el modo Historia

Después de ajustar los controles a tu gusto, empezarás el modo de entrenamiento para aprender a manejar la nave. Cuando hayas completado el entrenamiento, podrás elegir si quieres realizar el vuelo de prueba o comenzar directamente la primera misión de la aventura.

Nota: En la pantalla para ajustar los controles, puedes invertir el eje vertical para cambiar el modo en que asciendes y desciendes la nave.

Modos de juego disponibles en el modo Historia

| | |
|---------------------|--|
| Nintendo 3DS | Este modo combina el control por movimiento y el botón deslizante. |
| Nintendo 64 | Recrea el nivel de dificultad del juego original de Nintendo 64. |
| Experto | Recrea el nivel de dificultad del modo "Expert" del juego original de Nintendo 64. Deberás desbloquearlo para poder jugar en él. |

Nota: En los modos Nintendo 64 y Experto no se utiliza el control por movimiento. ▶ Pág. 8



Continuar una partida empezada

Tras acceder al modo Historia desde el menú principal, selecciona CONTINUAR para reanudar la partida desde el punto en que la dejaste. Si lo prefieres, puedes elegir NUEVA PARTIDA para volver a empezar la aventura desde el principio (se borrarán los datos guardados de la partida actual) o INVITADO para comenzar una partida nueva como invitado (el progreso que realices no se guardará).

Nota: Si juegas como invitado, se guardará la puntuación final que obtengas.



Precauciones al usar el control por movimiento

Al utilizar este programa, tendrás que mover la consola Nintendo 3DS a tu alrededor. Asegúrate de disponer de suficiente espacio y sujeta firmemente la consola con ambas manos. Si no tienes cuidado al usar la consola, puedes causar lesiones o daños materiales.



Guardado automático

Este programa guarda tu progreso automáticamente.

Para evitar perder datos de manera irreparable, no apagues y enciendas la consola repetidamente ni saques la tarjeta de juego mientras se guardan los datos; procura además no pulsar un botón equivocado (por ejemplo, reiniciando la consola) y no dejes que entre suciedad en los terminales.

No uses programas ni accesorios externos para modificar los datos guardados. Esto podría impedirte continuar o hacer que pierdas los datos. Cualquier tipo de modificación tendrá efectos permanentes, así que ten cuidado.

Si no puedes guardar tus datos por alguna razón distinta a las descritas, consulta la hoja de información importante para obtener información de contacto.

Controles

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

Aquí se explica cómo manejar el Arwing durante el juego.

Nota: En este manual se detalla la configuración TIPO A de los controles.

Botón deslizante

◀▶ Girar | ▲ Descender

Control por movimiento

También puedes mover la nave inclinando la consola.

Si el control por movimiento no funciona correctamente, coloca la consola en una posición neutra y pulsa brevemente el botón B.



Girar



Ascender/
Descender

Pantalla táctil

■ Tocarla para aceptar la transmisión de un mensaje

Cruz de control

■ Rizo | Cambio de sentido
■ Cambiar la cámara

Nota: Solo puedes cambiar de sentido y la cámara en el modo abierto. ▶ Pág. 14

Pantalla 3D



HOME Botón HOME

■ Acceder al menú HOME

Controles en las pantallas de menú

| | |
|---|-------------|
| ○ | Seleccionar |
| ⓐ | Confirmar |

| | |
|------------------------|----------------|
| Ⓑ | Cancelar/Atrás |
| Pantalla táctil | Seleccionar |

Y Botón Y

■ Lanzar una bomba / Detonarla

X Botón X

■ Turbo / (Botón X + ascender) Rizo

Regulador 3D

L Botón L / R Botón R

■ Mantener pulsado para girar a la izquierda o a la derecha rápidamente
■ Pulsar dos veces para hacer un tonel

A Botón A

■ Láser

B Botón B

■ Freno / (Botón B + ascender)
Cambio de sentido

START Botón START

■ Acceder al menú de pausa

Otros vehículos del juego

Landmaster

Los controles básicos son idénticos a los del Arwing, aunque si mueves el botón deslizante hacia arriba o abajo dirigirás el cañón. Mantén pulsado el botón L o el botón R para desplazarte rápidamente hacia un lado; si mantienes pulsados los dos botones al mismo tiempo, el Landmaster volará.



Blue-Marine

Los controles básicos son idénticos a los del Arwing. Pulsa el botón Y para disparar un torpedo inteligente. El Blue-Marine no puede lanzar disparos cargados.

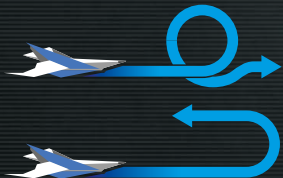


Girar rápidamente

Mantén pulsado el botón L o el botón R mientras te mueves a la izquierda o a la derecha para girar con mayor velocidad.

Rizos y cambios de sentido

Vuela hacia arriba a la vez que aceleras para hacer un rizo. Vuela hacia arriba a la vez que frenas para cambiar de sentido. Si lo prefieres, puedes pulsar arriba en la cruz de control para hacer un rizo, o abajo en la cruz de control para cambiar de sentido.



Nota: Solo puedes cambiar de sentido en el modo abierto.



Barra de turbo

Si aceleras, frenas, cambias de sentido o haces un rizo, la barra de turbo se llenará. Hasta que no se vuelva a vaciar no podrás realizar ninguna de estas acciones.

Disparos cargados y función teledirigida

Mantén pulsado el botón A para cargar el láser. Cuando la mirilla cambie de color, pulsa el botón A de nuevo para lanzar un disparo cargado de gran potencia. Si aparece un enemigo en tu campo de visión mientras cargas un disparo, fijarás la mirilla sobre él. A continuación, pulsa rápidamente el botón A o el botón Y para lanzar un disparo cargado o una bomba que se dirigirá al objetivo fijado.

Toneles

Pulsa el botón L o el botón R dos veces rápidamente para hacer un tonel y repeler los disparos.



Pantalla de juego

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

En la pantalla 3D puedes ver el Arwing (o el Landmaster o el Blue-Marine) y su entorno, mientras que en la pantalla táctil se muestran los mensajes entrantes y otra información.

Pantalla del modo Historia

Aros dorados obtenidos ▶ Pág. 15

Medidor de escudo

Indica el estado de tu escudo.

Puntuación

Escudo enemigo

Aparece durante la lucha contra los jefes.

Mirilla



Tus disparos pasarán entre los dos retículos de la mirilla.



Vidas restantes

Barra de turbo

Bombas restantes

Radar

Aparece en el modo abierto.

Estado de las alas

Las alas de tu Arwing pueden romperse si sufren un daño considerable, en cuyo caso el láser volverá al nivel más básico y te será más difícil controlar la nave.

Modo Historia

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

Métete en la piel de Fox McCloud y ponte a los mandos de tu Arwing para abrirte camino hasta el planeta Venom y liberar el sistema Lylat.

Progreso de la aventura

A través de una serie de misiones, el equipo Star Fox debe llegar desde Corneria hasta el distante planeta Venom. No obstante, antes de concluir cada misión, tendrás que hacer frente a un jefe. La ruta elegida hasta tu destino variará en función de cómo se desarrolle la historia en cada misión, pero ten en cuenta que no todos los caminos son iguales: ¡unas misiones son más difíciles que otras!

Completar una misión (Misión concluida / Misión cumplida)

Al completar una misión se te informará del estado del resto de tu equipo, la puntuación obtenida y la cantidad de vidas que te quedan. Además, recuperarás tu medidor de escudo por completo y se repararán las alas dañadas.

Nota: La siguiente misión asignada dependerá del mensaje que aparezca en pantalla al terminar la misión actual (Misión concluida o Misión cumplida).



Puntuación total

Esta es la suma de los puntos obtenidos durante todas las misiones completadas hasta el momento. Recibirás una vida extra por cada 100 puntos conseguidos.



Pantalla del mapa

Antes de comenzar una misión, puedes observar tu progreso y la ruta actual en esta pantalla. Cuando quieras proseguir la aventura, toca **NUEVA MISIÓN** en el menú que aparece en la pantalla táctil. Mientras estés en esta pantalla, puedes pulsar el botón L o el botón R para girar el mapa, o pulsar el botón X si deseas consultar los récords.

Mapa y ruta actual

El color de la ruta indica el nivel de dificultad. La ruta azul es la más sencilla; la amarilla, intermedia; y la roja, la de mayor dificultad. El icono ▼ señala la siguiente misión.

Resultado de las misiones

Muestra la puntuación obtenida en cada misión. Además, las iniciales de cada miembro del equipo indican quién ha conseguido acabar cada misión sin que lo derriben. ▶ Pág. 16

Menú de la pantalla táctil

| | |
|---------------------------|---|
| NUEVA MISIÓN | Comienza la misión asignada. |
| MISIÓN ALTERNATIVA | Cambia de ruta a una misión de menor dificultad. |
| REPETIR LA MISIÓN | A partir de la segunda misión puedes volver a jugar la última misión, aunque perderás una vida si lo haces. |
| MENÚ PRINCIPAL | Abandona la partida y vuelve al menú principal. |



Estado de la partida

Consulta tu puntuación actual, el récord del modo y las vidas restantes.

Modo fijo y modo abierto

Las misiones se pueden desarrollar en uno de estos dos modos de combate o en ambos. Durante las misiones, el cambio de modo se realiza de manera automática.

Modo fijo

En este modo, la nave se dirige continuamente hacia delante. Durante la misión, aparecerá un punto de control; si lo atraviesas, podrás continuar la misión desde ese lugar en caso de que derriben tu nave.



Modo abierto

El Arwing puede volar hacia cualquier dirección en este modo de combate. Podrás desplazarte por toda la zona cuadrangular del mapa, pero si intentas sobrepasar los límites de la zona de combate, la nave cambiará de sentido automáticamente.



Nave derribada y fin de la partida

Cada vez que tu nave sufra daños, se reducirá el medidor de escudo. Si se vacía por completo, perderás una vida y tendrás que volver a empezar la misión desde el comienzo o desde el punto de control. Si te derriban cuando solo te quede una vida, la partida acabará. No obstante, si juegas en el modo Nintendo 3DS, podrás continuar aunque se te agoten las vidas.

Si decides no continuar y la puntuación obtenida está entre las diez mejores, esta quedará registrada junto con tu nombre en los récords del juego.

Objetos

Los siguientes objetos pueden aparecer durante una misión. Los contenedores de suministro solo aparecen si aceptas una transmisión procedente de ROB.



Aro plateado: Restablece una pequeña parte de tu medidor de escudo.



Estrella de recarga: Restablece tu medidor de escudo en mayor medida.



Aro dorado: Restablece una pequeña parte de tu medidor de escudo. Si consigues tres aros dorados, tu escudo aumentará; y si reúnes tres más, obtendrás una vida extra.



Bomba inteligente: Es el arma perfecta para acabar con grupos de enemigos.



Láser: Convierte el láser normal en un láser doble o, si ya tienes este, en un hiperláser.



Alas de repuesto: Repara las alas de tu Arwing si alguna está dañada.



Contenedor de suministro: Destruélolo para descubrir un objeto enviado por ROB.



Menú de pausa

Pulsa el botón START durante una misión para acceder al menú de pausa, donde puedes volver a empezar la misión en curso (recuerda que perderás una vida), volver al menú principal o consultar los controles.

Nota: Si juegas en el modo Nintendo 64 o Experto, o comienzas la partida como invitado, no podrás abandonar la misión sin que la partida termine.




Ajustes disponibles durante una misión

Dentro del menú de pausa puedes tocar los paneles del cuadro de mando situados en la pantalla táctil para cambiar el eje vertical, activar o desactivar el sensor de giro y mostrar u ocultar la mirilla.



El equipo Star Fox

Fox McCloud cuenta con la ayuda de tres compañeros durante su aventura. Puedes ver la inicial de cada uno de ellos sobre sus Arwing para reconocerlos inmediatamente.

| | | |
|--|-----------------------|---|
|  | Peppy Hare | Peppy siempre tiene algún consejo útil que ofrecer para que el equipo supere la misión más fácilmente o para señalar los puntos débiles del enemigo. |
|  | Slippy Toad | Slippy es el encargado de realizar el análisis de datos de los jefes de cada misión. Si Slippy no participa durante la batalla contra el jefe, su barra de escudo no aparecerá en pantalla. |
|  | Falco Lombardi | Falco es el especialista en descubrir rutas secretas. ¡Ayúdalo al comienzo de la aventura y las posibilidades de encontrar la ruta difícil aumentarán considerablemente! |

Retirada de tus compañeros de equipo durante la batalla

Cada miembro del equipo Star Fox tiene un medidor de escudo que disminuye cuando reciben daños. Si el medidor de alguno de tus compañeros se vacía por completo, no tendrá más remedio que retirarse de la misión. Además, como su Arwing necesitará reparaciones, no podrá participar en la siguiente. Si accedes al menú de pausa, podrás ver el estado actual de tu equipo.

Nota: El medidor de escudo de los miembros de tu equipo que consigan acabar la misión junto a ti se restablecerá parcialmente antes de avanzar a la siguiente misión. La cantidad de energía que recuperarán será proporcional a la puntuación total que hayas obtenido en la misión actual.



Medidor de escudo

Compañero derribado

Modo Batalla

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

Hasta cuatro jugadores pueden competir en distintas batallas en modo abierto. Selecciona **JUGAR EN SOLITARIO** para enfrentarte a rivales controlados por la consola, o **MODO DESCARGA** para competir contra amigos que tengan una consola Nintendo 3DS, aunque no dispongan de una copia del juego.

Modo descarga

Este programa permite enfrentarte a otros jugadores a través de la comunicación inalámbrica local. Aquí tienes toda la información necesaria sobre el modo descarga de Nintendo 3DS. Usando una sola tarjeta de juego pueden participar de 2 a 4 jugadores.

Equipo necesario

Consolas Nintendo 3DS Una por jugador
Tarjetas de juego de STAR FOX 64 3D Una

Instrucciones para la conexión

Consola servidor:

1. Comprueba que todas las consolas están apagadas e inserta una tarjeta de juego en la consola servidor.
2. Enciende la consola. Se mostrará el menú HOME.
3. Toca el icono de STAR FOX 64 3D y toca ABRIR.
4. Sigue las instrucciones de la página 19.

Consola cliente:

1. Enciende la consola. Se mostrará el menú HOME.
2. Toca el icono del modo descarga y toca ABRIR.
3. Toca NINTENDO 3DS. Se mostrará la pantalla de la lista de juegos.
4. Toca el panel de STAR FOX 64 3D.
5. Toca ACEPTAR para confirmar tu elección y descargar los datos desde la consola servidor.
6. Sigue las instrucciones de la página 19.

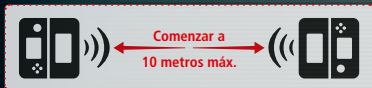
▲ Lugares donde el uso de la comunicación inalámbrica está prohibido

- NO USES la comunicación inalámbrica en lugares donde esté prohibido el uso de dispositivos inalámbricos (hospitales, aviones, etc.).
- Si estás usando tu consola Nintendo 3DS en un área donde el uso de la comunicación inalámbrica está prohibido y ves que el indicador de conexión inalámbrica está iluminado, significa que la comunicación inalámbrica está activada. En ese caso, desactívala inmediatamente mediante el interruptor de la conexión inalámbrica.



Consejos para la conexión

Para mantener una comunicación inalámbrica óptima entre las consolas, ten en cuenta las siguientes recomendaciones:



- Al comenzar, los jugadores deberán situarse a una distancia no superior a 10 metros, pero luego podrán acercarse o alejarse cuanto deseen, siempre y cuando no se superen los 20 metros.
- Procura que no se interpongan personas ni obstáculos entre las consolas.
- Asegúrate de activar la comunicación inalámbrica. Si el indicador no está iluminado, usa el interruptor de la conexión inalámbrica para activarla.
- Se debe evitar cualquier interferencia provocada por otros dispositivos electrónicos. Si se detectaran signos de interferencias de alguna fuente externa (como redes locales inalámbricas, hornos microondas, dispositivos sin cables, ordenadores, etc.), los jugadores tendrán que trasladarse a otro lugar o bien desconectar la fuente de las interferencias.

Configurar el modo Batalla

Después de confirmar los controles ►Pág. 8, elige si quieres utilizar el control por movimiento. A continuación, selecciona uno de los tres tipos de batalla existentes.

| | |
|---------------------------|---|
| SUPERVIVENCIA | Si derriban a un jugador, quedará eliminado. Vencerá el último piloto en vuelo. |
| BATALLA POR PUNTOS | Los jugadores obtendrán un punto por cada rival abatido. Ganará quien antes llegue al número de puntos establecido. |
| CONTRARRELOJ | El ganador será aquel que derribe al mayor número de oponentes antes de que se agote el tiempo establecido. |



Configuración

Una vez que hayas seleccionado el tipo de batalla, podrás ajustar la configuración de la partida. El anfitrión será quien modifique todos los ajustes, salvo las opciones para mostrar las imágenes y elegir el tamaño del escudo de cada jugador. ¡Cuando esté todo listo, toca COMENZAR para que empiece la acción!

⬢ Ajustes

| | |
|------------------------|---|
| DURACIÓN/PUNTOS | Elige la duración de la batalla o los puntos necesarios para ganar. |
| OBJETOS | Selecciona si prefieres que aparezcan objetos sorpresa durante la batalla o solo los objetos clásicos que también aparecen en el modo Historia. |
| CONSOLA | Establece el nivel de los pilotos controlados por la consola. La consola solo podrá participar si hay menos de cuatro jugadores. |
| FASE | Escoge una fase para la partida o selecciona AL AZAR. |
| IMAGEN RIVAL | Decide si quieres ver la imagen de los rivales en todo momento o solo cuando estén cerca de ti. |
| ESCUDO | Elige el tamaño de tu medidor de escudo para contar con ventaja o no ante tus rivales. |

INFORMACIÓN IMPORTANTE SOBRE SALUD Y SEGURIDAD

LEE ATENTAMENTE LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE JUGAR O DEJAR QUE TU HIJO JUEGUE A VIDEOJUEGOS. EN EL CASO DE QUE UN NIÑO PEQUEÑO VAYA A UTILIZAR LA CONSOLA, SE RECOMIENDA QUE UN ADULTO LE LEA Y EXPLIQUE PREVIAMENTE EL CONTENIDO DE ESTE MANUAL. DE LO CONTRARIO, PODRÍAN PRODUCIRSE LESIONES.

ADVERTENCIA SOBRE EL USO DE LA FUNCIÓN 3D

- La función 3D podría dañar la vista de los niños de seis años o edad inferior. Por lo tanto, se recomienda que solo niños de edad superior a seis años usen la función 3D y que los padres o tutores usen el control parental para restringir la función 3D en el caso de que niños de seis años o edad inferior tengan acceso a la consola.
- Si hay alguna diferencia de visión entre tus ojos derecho e izquierdo o si normalmente solo ves a través de un ojo, es posible que encuentres dificultades al apreciar las imágenes 3D o que experimentes fatiga ocular. Usa la consola con moderación y descansa de 10 a 15 minutos cada media hora de juego. Si experimentas alguno de los síntomas que se indican en el siguiente punto, ajusta el efecto 3D hasta un nivel que te resulte cómodo o usa solo imágenes 2D.
- No mires durante mucho tiempo imágenes 3D mal formadas. Si fijas la vista prolongadamente en imágenes 3D mal formadas (por ejemplo, imágenes dobles), podrías sufrir problemas tales como vista cansada, sequedad ocular, dolores de cabeza, rigidez de hombros, mareos, náuseas, fatiga o malestar general.
- No todas las personas ven igual las imágenes 3D. Para obtener más información sobre cómo ver las imágenes 3D correctamente, consulta las páginas correspondientes del manual de instrucciones de la consola. Si experimentas alguno de los síntomas que se indican en el punto anterior, ajusta el efecto 3D hasta un nivel que te resulte cómodo o usa solo imágenes 2D. Tu estado físico y el lugar donde te encuentres pueden impedirte ver las imágenes 3D correctamente. En ese caso, desactiva la función 3D.
- No utilices la función 3D cuando viajes en coche o en medios de transporte público. El movimiento constante puede hacer que las imágenes 3D no se vean claras y provoquen mareos y vista cansada.

Sigue estas recomendaciones para usar este producto sin que te ocasione molestias:

- No uses esta consola si estás cansado o no te encuentras bien. Según tu estado físico, podrías sufrir fatiga o malestar general.
- Si experimentas fatiga o molestias en los ojos, la cabeza, los hombros o en cualquier otra parte del cuerpo, deja de jugar inmediatamente y descansa un rato. Si estos síntomas no cesan, utiliza únicamente imágenes 2D.
- Evita jugar durante demasiado tiempo seguido. Descansa de 10 a 15 minutos cada media hora si usas la función 3D, o cada hora si no la usas, aunque creas que no lo necesitas.

ADVERTENCIA SOBRE LA EPILEPSIA

- Ciertas personas (aproximadamente una de cada 4000) pueden sufrir ataques o desmayos al recibir destellos o patrones de luz como los que se producen al ver la televisión o jugar a videojuegos, incluso aunque no hayan sufrido nunca antes uno.
- Quien haya padecido alguna vez un ataque, pérdida de consciencia o cualquier otro síntoma relacionado con la epilepsia debería consultar a su médico antes de jugar a un videojuego.
- Se recomienda a padres y tutores que vigilen a los niños mientras juegan a videojuegos. Deja de jugar y consulta a un médico si tú o tu hijo experimentáis alguno de estos síntomas: **convulsiones, espasmos oculares o musculares, pérdida de consciencia, alteración de la visión, movimientos involuntarios o desorientación.**

Precauciones para reducir la probabilidad de sufrir un ataque mientras juegas:

- No juegues si estás cansado o tienes sueño.
- Juega siempre en lugares bien iluminados.
- Descansa de 10 a 15 minutos cada hora de juego (o cada media hora si usas la función 3D).

ADVERTENCIA SOBRE LA FATIGA VISUAL Y LOS MAREOS

Al jugar a videojuegos durante mucho tiempo seguido (no necesariamente mucho tiempo en el caso de usar la función 3D) podrías sentir molestias en los ojos. Además, algunos jugadores podrían sufrir mareos. Sigue estas recomendaciones para evitar problemas como la fatiga visual, los mareos y las náuseas:

- Evita jugar durante demasiado tiempo seguido. Se recomienda a padres y tutores que controlen el tiempo que los niños pasan jugando.
- Descansa de 10 a 15 minutos cada hora de juego (o cada media hora si usas la función 3D), aunque creas que no lo necesitas.
- Si sientes cansancio o dolor en los ojos mientras juegas, o si tienes mareos o náuseas, deja de jugar y descansa varias horas antes de continuar.
- Si dichos síntomas no cesan o sientes otras molestias, deja de jugar y consulta a un médico.

ADVERTENCIAS SOBRE LAS LESIONES CAUSADAS POR MOVIMIENTOS REPETITIVOS

Al jugar durante varias horas seguidas, podrías sentir dolor en los músculos, en las articulaciones o en la piel. Para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano o irritación cutánea, sigue estas recomendaciones:



- Evita jugar durante demasiado tiempo seguido. Se recomienda a padres y tutores que controlen el tiempo que los niños pasan jugando.
- Descansa de 10 a 15 minutos cada hora de juego (o cada media hora si usas la función 3D), aunque creas que no lo necesitas.
- Cuando uses el lápiz de Nintendo 3DS, no lo agarres con fuerza ni hagas mucha presión sobre la pantalla. Podrías cansarte o sentir molestias.
- Si sientes cansancio o dolor en las manos, las muñecas o los brazos mientras juegas, o si notas síntomas como **hormigueo, entumecimiento, quemazón o agarrotamiento**, deja de jugar y descansa varias horas antes de continuar.
- Si dichos síntomas no cesan o sientes otras molestias, deja de jugar y consulta a un médico.

PARA OBTENER MÁS INFORMACIÓN SOBRE SALUD Y SEGURIDAD, CONSULTA EL MANUAL DE INSTRUCCIONES QUE SE INCLUYE CON LA CONSOLA NINTENDO 3DS.

ÍNDICE



- ▶ Como Começar 25
- ▶ Controlos 28
- ▶ Ecrã da Missão 31
- ▶ Jogo Principal 32
- ▶ Modo Batalha 37

Nota: Neste manual de instruções, as imagens no Ecrã 3D são apresentadas como  e as imagens no Ecrã Tátil são apresentadas como .

O idioma que irá aparecer no jogo depende daquele que está definido na consola. Este jogo suporta cinco idiomas diferentes: inglês, alemão, francês, espanhol e italiano. Se o idioma da tua Consola Nintendo 3DS™ já estiver configurado para um destes, será esse mesmo idioma que aparecerá no jogo. Se a tua Consola Nintendo 3DS estiver configurada para outro idioma, aquele que aparecerá no jogo, por predefinição, será o inglês. Para obter instruções sobre como alterar o idioma da consola, consulta no manual de instruções a secção “Definições da Consola”.

Como Começar

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

Toca no símbolo STAR FOX™ no Menu HOME e depois em ABRIR para iniciares o jogo. Fecha a Consola Nintendo 3DS durante o jogo para ativares o Modo de Descanso, o que reduzirá bastante o consumo da bateria. Abre novamente a consola para retomares o jogo.

Menu Principal

Prime o Botão START no ecrã de títulos para apresentar o menu principal.



Hora Atual/Indicador de Bateria

| | |
|---|--|
| MAIN GAME (Jogo Principal) | Joga o Modo História para um jogador. ▶pág. 32 Nota: A progressão é automaticamente gravada quando terminas um nível. |
| BATTLE (Batalha) | Podem competir até quatro jogadores através do Modo Download. Em alternativa, seleciona SINGLE PLAYER (Um Jogador) para jogares contra o CPU. ▶pág. 37 |
| SCORE ATTACK (Ataque aos Pontos) | Seleciona uma missão e vê se consegues uma pontuação alta. |
| TRAINING (Treino) | Aprende a pilotar a Arwing e testa as tuas habilidades na corrida de treino. |
| OPTIONS (Opções) | Ajusta as definições de controlo e apaga dados de gravação. Aviso: Uma vez apagados, os dados de gravação não poderão ser recuperados. |

Nota: Existe apenas um ficheiro de gravação, sendo a progressão do jogo gravada automaticamente.

Começar o Jogo Principal

Após confirmar as definições de controlo, serás conduzido ao modo de treino, onde irás aprender os controlos principais. Quando o treino estiver concluído, seleciona **START GAME** (Iniciar Jogo) para dar início à história, ou **TRIAL RUN** (Corrida de Treino) para pões à prova as tuas habilidades de voo.

Nota: Ao ajustares as definições de controlo, é possível inverter os controlos do Botão Deslizante para fazer subir ou descer a nave.

Modos do Jogo Principal

| | |
|--------------------------|---|
| Modo Nintendo 3DS | Este modo foi concebido para poderes usufruir dos novos controlos do giroscópio e do Botão Deslizante. |
| Modo Nintendo 64 | Recria o desafio original do Star Fox 64. |
| Modo Profissional | Este é o desafiante Modo Profissional do Star Fox 64. Tem de ser desbloqueado antes de o poderes jogar. |

Nota: O Modo Nintendo 64 e o Modo Profissional não são compatíveis com os controlos do giroscópio.

▶ pág. 28



Continuar um Jogo

Quando voltares ao jogo principal, seleciona **SAVED GAME** (Jogo Gravado) para continuares o jogo de onde tinhas ficado. Em alternativa, seleciona **NEW GAME** (Novo Jogo) para começares o jogo de novo (substituindo os dados de gravação existentes), ou **GUEST GAME** (Jogo Convidado) para iniciares um jogo novo como convidado (no qual a tua progressão não será gravada).

Nota: A pontuação total é gravada quando jogas como convidado.



Cuidados ao Utilizar os Controlos do Giroscópio

Ao utilizares esta aplicação terás que mover a Consola Nintendo 3DS enquanto jogas. Certifica-te de que dispões de espaço suficiente em teu redor e de que segurares a consola com firmeza com as duas mãos enquanto jogas. Se não tiveres cuidado ao utilizar a consola, podes provocar lesões ou danos materiais.



Função de Cópia de Segurança

Esta aplicação possui uma função de cópia de segurança que grava a progressão do jogo.

Não desligues nem ligués a consola repetidamente, nem retires o cartão de jogo enquanto estiver a gravar. Tem atenção para não utilizares os controlos incorretos (por exemplo, reiniciar a consola) nem deixes sujidade entrar nos terminais. Estas ações poderão provocar uma perda de dados irreversível.

Não utilizes acessórios ou aplicações externas para modificar os dados de gravação porque poderão impossibilitar a progressão ou provocar a perda de dados de gravação. Qualquer modificação é definitiva, por isso tem cuidado.

Se não conseguires guardar por motivos diferentes dos acima indicados, consulta a informação de contacto no Folheto de Informações Importantes.

Controlos

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

Estas instruções descrevem como controlar a Arwing, a tua nave no jogo.

Nota: Este manual de instruções descreve o esquema de controlo Type A (Tipo A).

Botão Deslizante

◀ Pilotar ▶
Subir/Descer

Controlos do Giroscópio

Podes também controlar a Arwing movimentando a Consola Nintendo 3DS.

Se os controlos não parecerem estar bem calibrados, coloca a consola numa posição neutra e prime suavemente o Botão B.



Pilotar



Subir/Descer

Ecrã Tátil

■ Toca para receberes uma mensagem.

Botão Direcional

■ Loop
■ Meia-Volta

■ Alterar perspetiva

Nota: Meias-voltas e a mudança do ângulo de visão são apenas possíveis no Modo All-Range (Modo Livre). ▶ P. 34

Ecrã 3D



Botão HOME

■ Apresenta o menu HOME

Controlos dos Ecrãs do Menu

| | |
|---|------------|
| ○ | Selecionar |
| Ⓐ | Confirmar |

| | |
|------------|---------------------|
| Ⓑ | Cancelar/Retroceder |
| Ecrã Tátil | Selecionar |

Botão Y

■ Lançar bomba inteligente/Detonar bomba

Botão X

■ Impulsão/(quando a subir) Loop

Regulador de 3D

Botão L / Botão R

■ Mantém premido para virares mais rapidamente para a esquerda ou direita
■ Prime duas vezes para executares um roll

Botão A

■ Laser

Botão B

■ Travar/(quando a subir) Meia-Volta

Botão START

■ Exibe o Menu de Pausa

Veículos utilizados em alguns níveis

Landmaster

Os controlos principais são os mesmos da Arwing, mas mover o Botão Deslizante para cima e para baixo movimenta apenas a arma. Prime o Botão L ou o Botão R para aterrar. Mantém premidos simultaneamente o Botão L e o Botão R para pairar.



Blue-Marine

Os controlos principais são os mesmos da Arwing. Prime o Botão Y para disparar um torpedo. O Blue-Marine não consegue disparar tiros carregados.

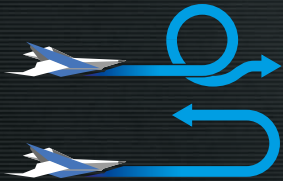


Curvas em Alta Velocidade

Mantém premido o Botão L/ Botão R enquanto viras para fazer uma curva mais apertada.

Loops e Meias-Voltas

Acelera enquanto fazes a nave subir para esta fazer um loop. Para fazeres uma meia-volta, trava enquanto fazes a nave subir. Em alternativa, basta premires cima no Botão Direcional + para executar um loop ou baixo no Botão Direcional + para uma meia-volta.



Nota: Meias-voltas são apenas possíveis no Modo All-Range (Modo Livre).



Barra de Manobras

Acelerar, travar, fazer uma meia-volta ou um loop – todas estas ações fazem com que a barra aumente. Estas técnicas não podem ser utilizadas até que a barra tenha esvaziado novamente.

Tiros Carregados e Mísseis Teleguiados

Mantém premido o Botão A para carregar o laser. Quando a mira mudar de cor, prime rapidamente o Botão A para disparares um poderoso tiro carregado. Se um alvo inimigo ficar ao alcance enquanto carregas, a mira segui-lo-á para indicar um alvo a abater. Prime rapidamente o Botão A ou o Botão Y para disparares um tiro carregado ou uma bomba inteligente que atingirá o inimigo.

Roll

Prime duas vezes o Botão L ou o Botão R para efetuares um roll, que permite evitar fogo inimigo.



Ecrã da Missão

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

O Ecrã 3D mostra a Arwing (ou o Landmaster/Blue-Marine) e tudo o que se encontra ao seu redor. As mensagens recebidas e outras informações são apresentadas no Ecrã Tátil.

Ecrã do Jogo Principal

Anéis dourados recolhidos ▶ pág. 35

Barra de Proteção

Mostra os escudos restantes da nave

Número de disparos bem sucedidos

Barra de Proteção do Inimigo

Apresentada durante uma batalha com um boss

Reticulas da Mira

Os tiros disparados passarão entre as duas retículas da mira.

Naves Restantes

Barra de Manobras

Bombas Inteligentes Restantes

Radar

Apresentado no Modo All-Range (Modo Livre)

Estado das Asas

Se as asas sofrerem demasiados danos, poderão partir-se. O laser regressará ao seu nível mais fraco e o desempenho de voo da Arwing ficará reduzido.



Jogo Principal

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

Veste a pele do Fox McCloud e pilota a Airwing em várias missões, tentando chegar ao planeta Venom e salvar o Sistema Lylat.

Progressão da História

Partindo do planeta Corneria, a história levar-te-á de missão em missão enquanto avanças em direção a Venom. Cada nível tem um boss final que terás de derrotar para poderes passar à missão seguinte. A rota até Venom pode mudar dependendo das ações efetuadas em cada missão, o que pode fazer com que a história se desenrole de modo diferente. Jogarás missões diferentes, e o nível de dificuldade do jogo não será o mesmo.

Ultrapassar uma Missão – Mission Complete / Mission Accomplished

Após terminar uma missão, poderás ver o estado dos outros pilotos Arwing, o número de disparos bem sucedidos e o número de naves restantes do jogador. O escudo da Arwing e o estado das asas serão completamente restaurados.

Nota: A missão seguinte dependerá da mensagem apresentada no fim da missão atual – Mission Complete (Missão Completa) ou Mission Accomplished (Missão Concluída).



Total de Disparos Bem Sucedidos

Mostra o número total de disparos bem sucedidos contra alvos nas missões terminadas até ao momento. Conseguirás uma nave adicional por cada 100 disparos bem sucedidos.



Ecrã do Mapa

A tua progressão e a rota atual são apresentadas no ecrã com mapa antes de iniciares a missão seguinte. Começa uma nova missão selecionando NEW MISSION (Nova Missão) no menu no Ecrã Tátil. Quando no ecrã com mapa, podes também premir o Botão L ou o Botão R para rodar o mapa e premir o Botão X para verificares as classificações atuais.

Mapa e Rota Atual

A cor da rota indica o nível de dificuldade, sendo azul o mais fácil, amarelo o médio e vermelho o mais difícil. A missão seguinte é indicada por ▼.

Resultados da Missão

Mostra os membros da equipa que completaram a missão com as Arwings intactas (representados pelas suas iniciais ▶ pág. 36) e o número de disparos bem sucedidos durante a missão.

Menu do Ecrã Tátil

| | |
|---|--|
| NEW MISSION (Nova Missão) | Inicia a próxima missão. |
| ALTERNATIVE MISSION (Missão Alternativa) | Altera para uma rota com um nível de dificuldade mais baixo. |
| LAST MISSION (Última Missão) | A partir da segunda missão, poderás repetir a última missão, mas perderás uma nave se o fizeres. |
| MAIN MENU (Menu Principal) | Sai do jogo e regressa ao menu principal. |



Estado Atual

Mostra o número total de disparos bem sucedidos, o número recorde de disparos bem sucedidos e o número de naves restantes.

Modo 3D Scroll e Modo All-Range (Modo Livre)

As missões podem envolver apenas um ou ambos os modos de jogo. O jogo alternará automaticamente entre eles sempre que necessário.

Modo 3D Scroll

Neste modo, a nave mover-se-á sempre para a frente. Durante a missão, encontrarás um ponto de gravação. Voa através deste e, se a tua nave for abatida, retomarás o jogo nesse ponto.



Modo All-Range (Modo Livre)

Este é um modo de combate livre, jogado numa zona em forma de quadrado. Se a tua Arwing atingir a extremidade da zona de combate, dará automaticamente meia-volta.



Ser Abatido e Fim do Jogo

À medida que a tua nave sofre danos, a barra de proteção decrescerá. Se se esvaziar completamente, o número de naves restantes é reduzido em um, e terás de recomeçar a missão do início (ou a partir do ponto de gravação). Se a nave for abatida quando não tiveres mais naves, será o fim do jogo. No entanto, no Modo Nintendo 3DS, poderás continuar mesmo após o fim do jogo.

Se decidires não continuar e tiveres conseguido disparos bem sucedidos suficientes para chegar aos dez primeiros na lista de pontuações, o teu nome e pontuação máxima poderão ser registados nas classificações do jogo.

Itens

Os seguintes itens podem surgir numa missão. As caixas com itens surgem após receberes uma mensagem do ROB64.



Silver Ring (Anel Prateado): Reabastece parte da barra de proteção.



Middle Supply (Abastecimento Médio): Reabastece uma parte maior da barra de proteção.



Gold Ring (Anel Dourado): Reabastece parte da barra de proteção. Recolhe três para aumentares o tamanho da barra de proteção. Recolhe mais três para receberes uma nave extra.



Smart Bomb (Bomba Inteligente): O número de bombas inteligentes aumentará em um.



Laser: Melhora os lasers normais para lasers duplos, e os lasers duplos para lasers potentes.



Wing Repair (Reparação das Asas): Repara as asas da tua Arwing se estiverem danificadas.



Supply Container (Caixa com Itens): Destroí uma para receberes um item de grande utilidade.



Menu de Pausa

Durante uma missão, prime o Botão START para visualizares o menu de pausa, onde podes reiniciar a missão atual (perderás uma nave), regressar ao menu principal, ou ver as definições de controlo atuais. Nota: Se abandonares uma missão no Modo Nintendo 64, no Modo Profissional, ou quando jogas como convidado, perderás o jogo.




Alterar Definições Durante uma Missão

No menu de pausa, toca no painel relevante no Ecrã Tátil para inverter os controlos do Botão Deslizante para subir/descer, ativar/desativar os controlos do giroscópio, ou ativar/desativar as retículas da mira.



A Equipa Star Fox

O Fox McCloud tem três companheiros de equipa para o ajudar nas suas perigosas missões. As respetivas iniciais aparecem sobre as suas Arwings, para fácil reconhecimento.

| | | |
|--|-----------------------|--|
|  | Peppy Hare | Peppy oferece conselhos estratégicos sobre como avançar no nível e os pontos fracos dos inimigos. |
|  | Slippy Toad | Durante um combate com o boss, Slippy apresenta uma análise dos escudos do boss. Quando não está a voar com a equipa, a barra de proteção do boss não surge no ecrã. |
|  | Falco Lombardi | Falco tem a chave para uma rota alternativa. Ajuda-o no início, e a probabilidade de descobrires a rota mais difícil será maior. |

Danos nos Companheiros de Equipa e Abandono de Missões

Cada um dos companheiros de equipa do Fox tem uma barra de proteção que decrescerá se for atingido por fogo inimigo. Se a barra de proteção ficar totalmente vazia, esse companheiro de equipa abandonará a missão. Deste modo, ficará indisponível para participar na missão seguinte, uma vez que a sua Arwing terá de ser reparada. O estado atual dos companheiros de equipa do Fox pode ser verificado a qualquer altura no menu de pausa.

Nota: As barras de proteção de companheiros de equipa presentes no final da missão serão parcialmente recuperadas antes da missão seguinte, em quantidade proporcional ao número de disparos certos efetuados na missão atual.



Barra de proteção do companheiro de equipa

Companheiro de equipa ausente

Modo Batalha

ARWING
Fox
McCloud's
Fighter

Podem competir até quatro jogadores num modo de batalha livre. Selecciona **SINGLE PLAYER** (Um Jogador) para jogares contra o CPU, ou **DOWNLOAD PLAY (Modo Download)** para combateres com amigos que tenham uma Consola Nintendo 3DS, mesmo que não possuam o jogo.

Modo Download

Esta aplicação permite-te jogar frente-a-frente com outros jogadores através de uma comunicação local sem fios.

Segue-se uma explicação de como podes jogar utilizando o Modo Download Nintendo 3DS. Podem participar entre 2 e 4 jogadores, utilizando apenas um cartão de jogo.

O que vais precisar:

Consola Nintendo 3DS Uma para cada jogador
Cartão de jogo STAR FOX 64 3D Um

Procedimentos para a ligação

Consola anfitriã:

1. Certifica-te de que todas as consolas estão desligadas e introduz o cartão de jogo na consola.
2. Liga a consola. O Menu HOME é apresentado.
3. Toca no símbolo STAR FOX 64 3D e depois em ABRIR.
4. Segue as instruções na página 39.

Consola cliente:

1. Liga a consola. O Menu HOME é apresentado.
2. Toca no símbolo do Modo Download e depois em ABRIR.
3. Toca em NINTENDO 3DS. É apresentado o Ecrã de Lista de Jogo.
4. Toca no painel STAR FOX 64 3D.

5. É-te pedido que confirmes a tua escolha. Toca em OK para transferires a informação do jogo da consola anfitriã.
6. Segue as instruções na página 39.

▲ Comunicação sem fios em áreas proibidas

- NÃO utilizes a comunicação sem fios em áreas proibidas (por exemplo, hospitais, aviões, etc.).
- Se utilizares a Consola Nintendo 3DS numa área proibida e o indicador de ligação sem fios estiver a piscar, significa que a comunicação sem fios está ativa. Desliga imediatamente o interruptor de ligação sem fios para a desativar.



Normas para as comunicações

Para obteres os melhores resultados quando utilizares as comunicações sem fios, segue as normas abaixo.



- Começa com uma distância entre as consolas de cerca de 10 metros ou menos e vai-te aproximando ou afastando conforme desejares, mantendo as consolas a cerca de 20 metros ou menos.
- Evita a presença de pessoas ou outros obstáculos entre as consolas.
- Assegura-te de que a comunicação sem fios está ativa. Se o indicador de ligação sem fios não estiver aceso, liga o interruptor de ligação sem fios para ativares a comunicação sem fios.
- Evita a interferência com outros dispositivos. Se te parecer que as comunicações estão a ser afetadas por outros dispositivos (redes LAN sem fios, fornos microondas, dispositivos sem fios, computadores), desloca-te para outro local ou desliga o dispositivo que estiver a causar a interferência.

Configuração do Modo Batalha

Depois de confirmares as definições de controlo ► pág. 28, seleciona se queres utilizar ou não os controlos do giroscópio. Em seguida, escolhe um tipo de batalha a partir das três opções seguintes.

| | |
|--|--|
| SURVIVAL (Sobrevivência) | Quando um jogador é abatido, fica fora de combate. O último piloto sobrevivente é o vencedor. |
| POINT BATTLE (Batalha por Pontos) | O jogador acumula um ponto por cada vez que abate um rival. O primeiro jogador a atingir o número de pontos definido é o vencedor. |
| TIME BATTLE (Batalha Contrarrelógio) | O jogador que consiga abater o maior número de adversários no tempo limite definido é o vencedor. |



Definições de Batalha

A seguir, determina as definições para a batalha. Todas as definições são escolhidas pelo jogador anfitrião, com exceção para o modo como os símbolos dos jogadores são apresentados e o tamanho da barra de proteção de cada jogador. Uma vez confirmadas as definições, toca em READY (Preparado) para começar.

Definições de Batalha

| | |
|--|--|
| TIME LIMIT/POINTS (Limite de Tempo/Pontos) | Define a duração da batalha ou o número de pontos necessários para vencer. |
| ITEMS (Itens) | Define se os power-ups aparecem durante a batalha, ou apenas os itens clássicos descobertos no jogo principal. |
| COM (Computador) | Define o nível de habilidade dos jogadores controlados pelo computador. Apenas pode ser definido se existirem menos de quatro jogadores humanos. |
| STAGE (Nível) | Escolhe um nível para a batalha ou seleciona RANDOM (Aleatório). |
| PLAYER ICONS (Símbolos dos Jogadores) | Define se os símbolos dos jogadores rivais devem ser apresentados sempre, ou apenas quando estes estiverem próximos. |

INFORMAÇÕES IMPORTANTES SOBRE SAÚDE E SEGURANÇA

OS AVISOS QUE SE SEGUEM DEVEM SER LIDOS ANTES DE SE UTILIZAR VIDEOJOGOS. SE ESTE PRODUTO SE DESTINAR A CRIANÇAS PEQUENAS, UM ADULTO DEVERÁ LER E EXPLICAR O MANUAL DE INSTRUÇÕES. O INCUMPRIMENTO DESTAS NORMAS PODERÁ RESULTAR EM LESÕES.

AVISO – UTILIZAÇÃO DA FUNÇÃO 3D

- A utilização da função 3D por crianças com idade igual ou inferior a seis anos pode provocar danos na visão. Por isso, é recomendável que apenas crianças com mais de seis anos utilizem a consola no modo 3D. Se crianças com idade igual ou inferior a seis anos tiverem acesso à consola, os pais ou representantes legais devem restringir a apresentação de imagens 3D, utilizando a função Controlo Parental;
 - Se tiver alguma diferença entre a visão do seu olho esquerdo e a do direito, ou se tiver tendência para ver apenas através de um olho, poderá ter dificuldade em visualizar imagens 3D com clareza ou cansar os seus olhos. Utilize essa função de forma moderada, e faça pausas de 10 a 15 minutos a cada meia hora. Se notar algum dos sintomas referidos abaixo, ajuste os efeitos 3D até que obtenha um nível confortável ou visualize apenas imagens 2D;
 - Não visualize imagens 3D desfocadas por longos períodos de tempo. A visualização prolongada de imagens 3D desfocadas ou duplicadas pode causar tensão ocular, secura dos olhos, dores de cabeça, ombros tensos, náuseas, tonturas, enjoo, fadiga e/ou desconforto;
 - Todas as pessoas veem as imagens 3D de forma diferente. Para mais informações sobre como visualizar imagens 3D adequadamente, consulte as páginas respetivas do manual de instruções da consola. Se notar algum dos sintomas anteriormente referidos, ajuste os efeitos 3D até obter um nível confortável, ou visualize apenas imagens 2D. Dependendo da sua condição física e do ambiente que o rodeia, pode não conseguir visualizar imagens 3D adequadamente. Se isto se verificar, desative a função 3D;
 - Evite, por favor, utilizar a função 3D quando viajar em carros ou transportes públicos. Abanar a consola constantemente pode desfocar as imagens 3D, provocando náuseas e tensão ocular.
- De forma a assegurar o seu bem-estar enquanto utiliza este produto, considere o seguinte:
- Não utilize esta consola se estiver cansado ou indisposto. Dependendo da sua condição física, fazê-lo pode provocar fadiga e desconforto;
 - Se sentir fadiga ou desconforto nos seus olhos, cabeça, ombros ou em qualquer outra parte do seu corpo, pare imediatamente de jogar e faça uma pausa. Se os sintomas persistirem, visualize apenas imagens 2D;
 - Evite sessões de jogo excessivamente longas. Faça uma pausa de 10 a 15 minutos a cada meia hora quando utilizar a função 3D, ou a cada hora quando não utilizar a função 3D, mesmo se achar que não precisa de descansar.

AVISO – ATAQUES EPILÉTICOS

- Algumas pessoas (cerca de uma em 4000) podem sofrer ataques epiléticos ou desmaios provocados por flashes ou padrões de luz, e isto pode acontecer enquanto veem televisão ou utilizam videojogos, mesmo que nunca tenham sofrido um ataque epilético anteriormente.
- Qualquer pessoa que já tenha sofrido ataques epiléticos, perda de consciência ou qualquer outro sintoma relacionado com epilepsia, deve consultar um médico antes de utilizar videojogos.
- Os pais ou representantes legais devem supervisionar as crianças enquanto estas utilizam videojogos. Se o utilizador da consola apresentar sintomas involuntários, ou um dos discriminados a seguir, deve parar imediatamente de jogar e consultar um médico: **convulsões, espasmos oculares ou musculares, perda de consciência, visão alterada, movimentos involuntários, desorientação.**

Para reduzir a probabilidade de sofrer um ataque epilético enquanto utiliza videojogos, considere as seguintes precauções:

- Não jogue se estiver cansado ou com sono;
- Jogue numa divisão bem iluminada;
- Faça uma pausa de 10 a 15 minutos a cada hora (ou a cada meia hora quando utilizar a função 3D).

AVISO – TENSÃO OCULAR E ENJOO

Utilizar videojogos pode causar tensão ocular após um longo período de tempo, ou até mais cedo se utilizar a função 3D. Esta atividade também pode provocar enjoos em algumas pessoas. Siga estas instruções para evitar tensão ocular, tonturas ou náuseas:

- Evite sessões de jogo excessivamente longas. Os pais ou representantes legais devem supervisionar as crianças de forma a assegurar uma abordagem correta ao jogo;
- Faça uma pausa de 10 a 15 minutos a cada meia hora quando utilizar a função 3D, ou a cada hora quando não utilizar a função 3D, mesmo se achar que não precisa de descansar;
- Se sentir os olhos cansados ou doridos enquanto joga, ou se sentir tonturas ou náuseas, pare para descansar durante várias horas antes de retomar a sessão de jogo;
- Se os sintomas persistirem, ou se sentir desconforto durante ou depois da sessão de jogo, pare de jogar e consulte um médico.

AVISO – LESÕES PROVOCADAS POR MOVIMENTOS REPETITIVOS

Utilizar videojogos pode provocar dores musculares, nos ligamentos ou na pele após algumas horas. Siga estas instruções para evitar problemas como tendinites, síndrome do túnel cárpico ou irritação cutânea:

- Evite sessões de jogo excessivamente longas. Os pais ou representantes legais devem supervisionar as crianças de forma a assegurar uma abordagem correta ao jogo;
- Faça uma pausa de 10 a 15 minutos a cada meia hora enquanto utilizar a função 3D, ou a cada hora quando não utilizar a função 3D, mesmo se achar que não precisa de descansar;
- Quando utilizar o stylus, não precisa de empregar muita força, ou de o pressionar contra o ecrã. Fazê-lo pode provocar fadiga ou desconforto;
- Se sentir cansaço ou dores nas mãos, pulsos ou braços enquanto joga, ou se tiver sintomas como **formigueiro, entorpecimento, sensação de queimadura ou rigidez muscular**, pare e descance por várias horas antes de retomar a sessão de jogo;
- Se os sintomas acima descritos ou o desconforto persistirem depois da sessão de jogo, pare de jogar e consulte um médico.

PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE SAÚDE E SEGURANÇA, CONSULTE O MANUAL DE INSTRUÇÕES FORNECIDO COM A SUA CONSOLA NINTENDO 3DS.