



Manuale di istruzioni

Grazie per aver acquistato questa console. Prima dell'uso, leggere attentamente il presente manuale di istruzioni, facendo particolare attenzione alla sezione Informazioni per la salute e la sicurezza a **pag. 9**, e seguire sempre le istruzioni riportate. I bambini devono sempre essere sorvegliati da un adulto durante l'uso di questo prodotto.

Nota:

- Consultare **pag. 2** per un elenco completo degli elementi acclusi alla console.
- In questo manuale, il termine "console Nintendo 3DS" è usato per riferirsi a tutte le console della famiglia Nintendo 3DS™, che include New Nintendo 3DS™, New Nintendo 3DS XL, New Nintendo 2DS™ XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL e Nintendo 2DS™.

Questo sigillo garantisce che Nintendo ha testato questo prodotto e che esso è conforme ai nostri migliori standard di produzione, affidabilità e qualità del divertimento. All'acquisto di giochi e accessori si prega di accertarsi della presenza di tale sigillo per essere sicuri della loro completa compatibilità con il prodotto Nintendo posseduto.

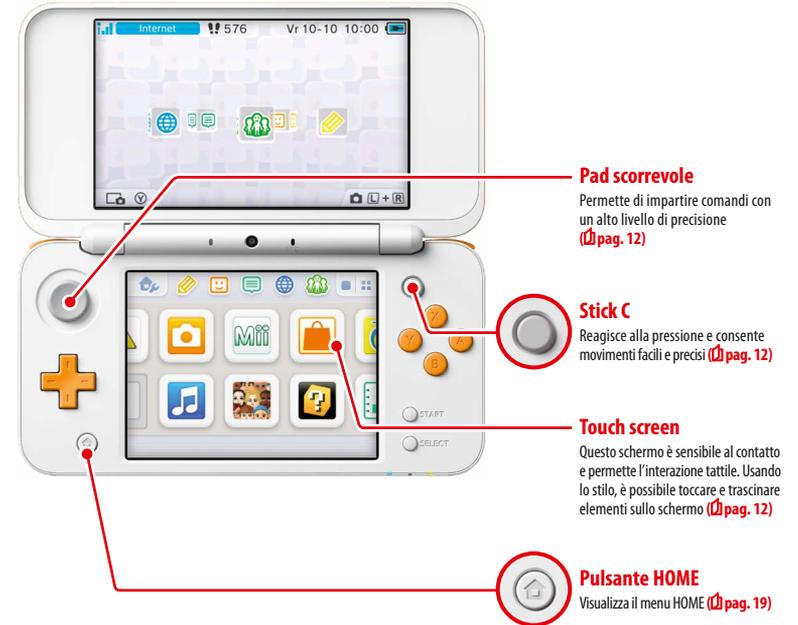


new
NINTENDO 2DS XL™

Grazie per aver scelto la console New Nintendo 2DS XL.

Contenuto della confezione

<input type="checkbox"/>	New Nintendo 2DS XL (JAN-001)	x 1
<input type="checkbox"/>	Blocco alimentatore per Nintendo 3DS (WAP-002(EUR))	x 1
<input type="checkbox"/>	Stilo per New Nintendo 2DS XL (JAN-004) Nota: lo stilo è inserito nell'apposito alloggiamento nella parte inferiore della console (📄 pag. 13).	x 1
<input type="checkbox"/>	Scheda microSDHC Nota: • La scheda microSDHC è inserita nell'apposito slot scheda (📄 pag. 13). La scheda microSDHC è un accessorio prodotto da terze parti e non da Nintendo. • La capacità della scheda microSDHC è indicata sulla confezione.	x 1
<input type="checkbox"/>	Carte per Giochi RA Nota: sono carte da usare in combinazione con il software integrato Giochi RA: Realtà Aumentata (📄 pag. 21).	x 6
<input type="checkbox"/>	Manuale di istruzioni	x 1



Accesso ai servizi online con un...

Nintendo Network ID



Il Nintendo Network™ ID permette di usufruire delle diverse funzioni di Nintendo Network.

 Scaricare software e demo gratuiti dal Nintendo eShop.	 Comunicare con altri utenti da tutto il mondo su Miiverse™.	 È possibile usare i fondi del Nintendo eShop sia sulla console New Nintendo 2DS XL che sulla console Wii U™.
---	--	---

Per usufruire di questi servizi, è sufficiente creare un Nintendo Network ID ([1 pag. 31](#)).

Alla scoperta degli ultimi software!

Nintendo eShop



Cercare software



Scaricare software



Guardare video



Scaricare versioni demo

Nota: È necessario un Nintendo Network ID.

Collegandosi a Internet e accedendo al Nintendo eShop si possono vedere le ultime notizie e i video relativi a diversi tipi di software, nonché acquistare software scaricabili e provare le versioni demo.

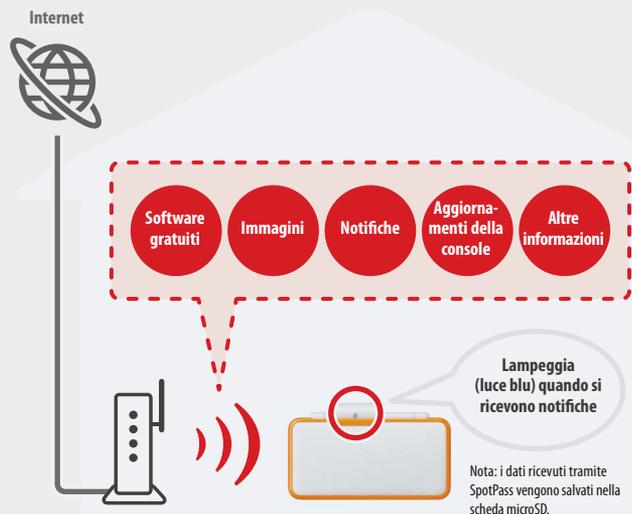
Cosa si può acquistare

 Software scaricabili	 Virtual Console™	 Nintendo DSiWare™
Si possono acquistare software esclusivi per Nintendo eShop o versioni scaricabili di software su scheda.	Si possono acquistare grandi classici per NES™, Game Boy™ e Game Boy™ Color.	Si possono acquistare software per Nintendo DSi, noti come Nintendo DSiWare.

Ricevere aggiornamenti e informazioni

SpotPass™

La console cerca automaticamente gli access point wireless e si connette a Internet per scambiare dati in diversi momenti, anche quando è in modalità riposo (accesa ma chiusa).



Per potersi collegare a un access point attraverso la comunicazione wireless, è necessario configurare le Impostazioni Internet (pag. 33).

Nota:

- La funzione SpotPass potrebbe non essere disponibile se un software utilizza certe caratteristiche e certe funzionalità. La funzione SpotPass non è disponibile durante l'uso della comunicazione wireless locale (pag. 19) o mentre si usano software per Nintendo DS/Nintendo DSi.
- È possibile che il LED indicatore notifiche non si illumini quando vengono ricevuti alcuni tipi di dati.
- Per scaricare software gratuiti è necessario un Nintendo Network ID (pag. 31).

Comunicare automaticamente con altre console Nintendo

StreetPass™

Questa funzione permette di cercare altre console della famiglia Nintendo 3DS e scambiare dati con altri utenti automaticamente mentre si cammina, ci si trova su un treno e in altri luoghi.



Lo scambio automatico di dati avviene quando due persone che hanno registrato lo stesso software in Gestione StreetPass si incontrano mentre le loro console sono in modalità riposo (accese ma chiuse) o in altri momenti.

Le impostazioni di StreetPass sono salvate nella console.

Nota:

- Non più di 12 software possono usare StreetPass contemporaneamente.
- Le impostazioni relative alla modalità Contact Mode dei software per Nintendo DS/Nintendo DSi non vengono salvate e devono essere configurate quando si utilizzano software compatibili. Inoltre, lo scambio di dati tramite StreetPass con software per Nintendo 3DS non è possibile mentre si sta usando un software per Nintendo DS/Nintendo DSi.
- Non è possibile trasmettere dati se la console è spenta o se la funzione wireless è disattivata (pag. 23).
- La funzione StreetPass potrebbe non essere disponibile se un software utilizza certe caratteristiche e certe funzionalità. La funzione StreetPass potrebbe non essere disponibile durante l'uso della comunicazione wireless locale (pag. 19) o della connessione a Internet.

Indice

- **Contenuto della confezione** 2
- **Salute e sicurezza** 9

Preparativi

- **Nomi e funzioni dei componenti** 11
- **Ricaricare la batteria** 14
- **Accendere e spegnere la console** 15
 - Configurare la console per la prima volta 15
 - Usare la tastiera 17
 - LED indicatore d'accensione 18
 - Durata della batteria 18

Uso dei software

- **Menu HOME** 19
 - Manuale elettronico del menu HOME 20
 - Icone dei software 20
 - Avviare un software 22
 - Manuali elettronici dei software 22
 - Impostazioni del menu HOME 23
 - Icone delle applicazioni del menu HOME 24
- **Software su scheda** 26
 - Usare le schede di gioco 27
- **Software scaricabili** 29
 - Avviare un software 29

Regolare le Impostazioni della console

- **Impostazioni della console** 30
- **Impostazioni Nintendo Network ID** 31
 - Creare o registrare un Nintendo Network ID 32
- **Impostazioni Internet** 33
 - Elementi necessari per la connessione a Internet 33
 - Collegarsi a Internet 34
- **Filtro famiglia** 38
 - Cosa si può limitare 38
 - Impostare il filtro famiglia 39
- **Gestione dati** 40
- **Impostazioni generali** 41
 - Trasferimento dati 42
 - Aggiornamento 47
 - Formattazione 48

Risoluzione dei problemi

- **Sostituzione della scheda microSD** 49
- **Se la scheda microSD è piena...** 50
- **Risoluzione dei problemi** 51
- **Specifiche tecniche** 58
- **Come contattarci** 59

Salute e sicurezza

Leggere e seguire attentamente le informazioni per la salute e la sicurezza. La mancata osservanza delle precauzioni riportate potrebbe provocare danni alle persone o alle cose. Si raccomanda agli adulti di sorvegliare i bambini durante l'utilizzo del prodotto.

⚠ AVVERTENZA – Crisi epilettiche

- Una minoranza di persone (circa una su 4000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati in precedenza. Coloro che hanno sofferto di crisi, perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.
- Interrompere il gioco e consultare un medico in presenza di sintomi quali: convulsioni, contrazioni oculari e muscolari, perdita di coscienza, alterazione visiva, movimenti incontrollati o disorientamento.
- Per ridurre la probabilità di crisi epilettiche durante il gioco:
 - Non giocare in caso di stanchezza o se si ha bisogno di dormire.
 - Giocare in un ambiente ben illuminato.
 - Fare sempre una pausa di 10-15 minuti dopo ogni ora di gioco.

⚠ AVVERTENZA – Affaticamento della vista, chinetosi e disturbi provocati da movimenti ripetuti

- Evitare sessioni di gioco eccessivamente lunghe.
- A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10-15 minuti dopo ogni ora di gioco.
- Interrompere il gioco se si avvertono sintomi come quelli riportati di seguito.
 - Affaticamento della vista o arrossamento degli occhi durante il gioco, presenza di vertigini, nausea o stanchezza.
 - Stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, presenza di sintomi quali formicolio, intorpidimento, bruciore, rigidità muscolare o altri disturbi.Se uno qualsiasi dei sintomi sopra elencati persiste, consultare un medico.

⚠ AVVERTENZA – Batteria

- Interrompere l'uso se dalla batteria fuoriesce del liquido.
 - Se il liquido fuoriuscito dalla batteria viene a contatto con gli occhi, sciacquarli immediatamente con abbondante acqua e contattare un medico. In caso di contatto con le mani, lavarle abbondantemente con acqua. Rimuovere accuratamente il liquido dalla superficie con un panno.
- Questo prodotto contiene una batteria a ioni di litio. Non cercare di sostituire la batteria. Occorre far rimuovere e sostituire la batteria da un professionista qualificato. Per maggiori informazioni, contattare il Servizio Clienti Nintendo.

⚠ AVVERTENZA – Sicurezza elettrica

- Per caricare la console, usare solo il blocco alimentatore (WAP-002).
- Collegare il blocco alimentatore a una presa di corrente con le specifiche adeguate (CA 220-240 V).
- Non usare trasformatori di tensione o prese che erogano una quantità minore di corrente elettrica.
- Inserire il blocco alimentatore in una presa di corrente facilmente accessibile che si trovi nelle vicinanze dell'apparecchio.
- Il blocco alimentatore deve essere utilizzato esclusivamente in ambienti chiusi.
- Se si avvertono rumori inusuali, fumo o odori particolari durante l'uso, scollegare il blocco alimentatore dalla presa e contattare il Servizio Clienti Nintendo.
- Non avvicinare i dispositivi al fuoco, non sottoporli a forza eccessiva, non esporli alle microonde, alla luce solare diretta o a temperature eccessivamente alte.
 - Evitare di torcere o tirare con forza i cavi.
- Evitare che i dispositivi vengano a contatto con liquidi e non toccarli con mani bagnate, sudate o unte.
 - Se un liquido si infila nei dispositivi, interrompere l'uso e contattare il Servizio Clienti Nintendo.
- Non toccare i terminali dei dispositivi con le dita o con oggetti metallici.
- Non toccare il blocco alimentatore o dispositivi collegati in fase di ricarica durante un temporale.

■ Usare solo accessori compatibili che sono stati approvati per l'uso nel proprio paese.

■ Non smontare o cercare di riparare i dispositivi.

Se i dispositivi sono danneggiati, interrompere immediatamente l'uso e contattare il Servizio Clienti Nintendo. Non toccare parti danneggiate. Evitare il contatto con gli eventuali liquidi che fuoriescono.

AVVERTENZA

■ Tenere la console, gli accessori e i materiali d'imballaggio fuori dalla portata dei bambini piccoli.

Componenti di piccole dimensioni come schede di gioco, schede microSD e parti dell'imballaggio potrebbero essere inghiottiti. I cavi potrebbero attorcigliarsi attorno al collo.

■ Non utilizzare la console a una distanza inferiore a 25 centimetri da un pacemaker quando è attiva la comunicazione wireless. Se si è portatori di un pacemaker o di un altro apparecchio medico, consultare il proprio medico prima dell'uso.

■ L'uso della comunicazione wireless potrebbe non essere consentito in determinati luoghi, come ad esempio in ospedale o a bordo di un aereo. Attenersi ai rispettivi regolamenti.

■ Non usare un volume eccessivamente alto quando si indossano le cuffie.

Ciò potrebbe causare danni all'udito. È consigliabile mantenere un volume che permetta di sentire i rumori circostanti. Consultare un medico se si avvertono sintomi quali ronzio nelle orecchie.

AVVISO

■ Non conservare la console in ambienti con un alto tasso di umidità o in luoghi esposti a repentini sbalzi di temperatura.

Se si forma condensa, spegnere la console e attendere finché le goccioline d'acqua non sono evaporate.

■ Se i dispositivi si sporcano, pulirli con un panno morbido e asciutto. Non usare diluenti, benzene o alcol.

■ Fare attenzione all'ambiente circostante quando si utilizza la console.

■ Assicurarsi di caricare la batteria almeno una volta ogni sei mesi.

Se la batteria non viene utilizzata per un periodo di tempo prolungato, potrebbe diventare impossibile ricaricarla nuovamente.



Nomi e funzioni dei componenti

Le funzioni di questi componenti sono spiegate nel presente manuale di istruzioni.

Microfono

Usato con software che ne prevedono l'uso.

Obiettivo interno

Usato dai software che sfruttano le funzionalità della fotocamera.



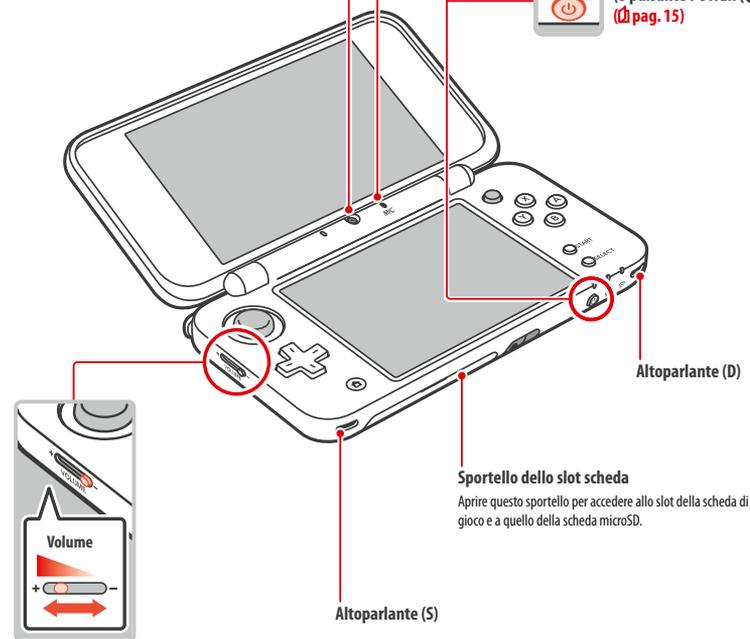
LED indicatore d'accensione (L)

(▶ pag. 18)
Si illumina quando la console è accesa.



Pulsante d'accensione (o pulsante POWER (L))

(▶ pag. 15)



Regolatore di volume

Permette di regolare il volume.

Nota: il volume del suono dello scatto della fotocamera è fisso e non dipende da quello impostato per la console.



LED indicatore notifiche

- Indica lo stato della console lampeggiando e cambiando colore.
- Ricevuta notifica tramite SpotPass (lampeggia di una luce blu per cinque secondi) (📖 pag. 6)
 - Ricevuto messaggio tramite StreetPass (lampeggia di una luce verde per cinque secondi) (📖 pag. 7)
 - Un amico è online (lampeggia di una luce arancione per cinque secondi) (📖 pag. 24)
 - Batteria quasi scarica (lampeggia di una luce rossa) (📖 pag. 18)

Pad scorrevole

Usato solo con i software che ne prevedono l'uso.

Nota: se il pad scorrevole non funziona correttamente, vedi (📖 pag. 52).

Area NFC (Near-Field Communication)

Toccare quest'area con un accessorio amiibo™ oppure con un oggetto compatibile con la tecnologia NFC per leggere o salvare dati di software compatibili.

Pulsantiera +**Pulsante HOME** (🏠)

Apri il menu HOME (📖 pag. 19).

Comandi del touch screen**Toccare**

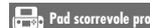
Poggiare delicatamente lo stilo sul touch screen viene definito "toccare".

**Far scorrere**

Poggiare delicatamente lo stilo e muoverlo sulla superficie del touch screen viene definito "far scorrere".

Schermo LCD**Stick C**

Si usa con software compatibili con lo stick C e al posto del pad scorrevole pro del Nintendo 3DS, nel caso di software compatibili con questo accessorio. I software compatibili con il pad scorrevole pro presentano questa icona sulla confezione



Pad scorrevole pro

Pulsanti A, B, X e Y**START SELECT****LED indicatore di ricarica** (🔋)

(📖 pag. 14)

Emette luce arancione quando la batteria è in carica.

LED indicatore wireless (📶)

Emette luce gialla quando la comunicazione wireless o NFC è attiva e resta spento quando non è attiva. Il LED lampeggia quando è in corso il trasferimento di dati.

Nota:

- Quando la console è in modalità riposo, la luce gialla è più debole.
- La comunicazione wireless e NFC possono essere attivate e disattivate nelle impostazioni del menu HOME (📖 pag. 23).

Schermo LCD (touch screen)

Questo schermo è sensibile al contatto e permette l'interazione tattile. Nei software che ne offrono la possibilità, scegliere i comandi che appaiono sul touch screen usando lo stilo accluso.

Obiettivi esterni

Usati nei software che sfruttano le funzioni della fotocamera. Permettono di scattare fotografie e realizzare video in 3D. Nota: le immagini in 3D non possono essere visualizzate con la console New Nintendo 2DS XL.

Presse per blocco alimentatore (🔌 pag. 14)

Permette la connessione del blocco alimentatore per Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)).

Modulo a infrarossi

Nei software con funzioni a infrarossi, serve a inviare e ricevere segnali.

Pulsante R**Pulsante ZR****Pulsante L****Pulsante ZL****Alloggiamento stilo**

Serve a riporre lo stilo.

Nota: non cercare di inserire nell'alloggiamento oggetti diversi dallo stilo accluso a questa console.

Slot scheda microSD

Nota: sarà già inserita una scheda microSD.

Presse audio

Consente di collegare cuffie stereo disponibili in commercio. Quando si collegano le cuffie alla presse audio, gli altoparlanti non emettono alcun suono.

Nota: utilizzare solamente accessori compatibili.

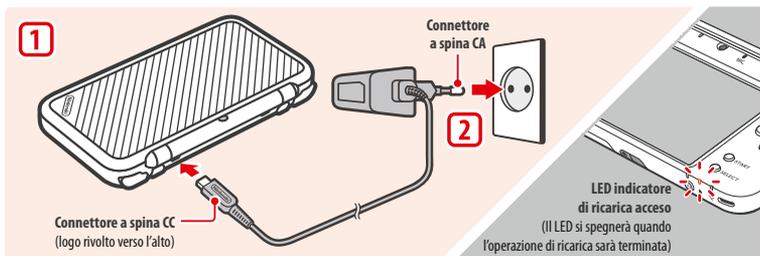
Slot scheda (📖 p. 27)

Per l'inserimento di schede per Nintendo 3DS, schede per Nintendo DS, schede per Nintendo DSi e schede potenziate per Nintendo DSi.



Ricaricare la batteria

Prima di usare la console per la prima volta è necessario caricare la batteria.



1 Collegare il connettore a spina alla console

Nota: assicurarsi che il connettore a spina CC sia rivolto verso l'alto prima di collegarlo alla console.

2 Inserire il connettore a spina CA in una presa di corrente a 220 – 240 volt

Il LED indicatore di ricarica resterà acceso mentre si sta ricaricando la console e si spegnerà a carica ultimata. A quel punto, scollegare il connettore a spina CA dalla presa di corrente e scollegare il connettore a spina CC dalla console.

Nota:

- Se si gioca durante la ricarica della console, il LED indicatore di ricarica potrebbe rimanere acceso anche dopo il completamento della ricarica stessa. Ciò è normale e non indica un malfunzionamento della console.
- Per scollegare il blocco alimentatore, afferrare sempre il connettore a spina CC e la console, non il cavo.

Informazioni sulla ricarica

- Se la console è spenta, la batteria impiega circa 3 ore e 30 minuti per ricaricarsi completamente. Il tempo di ricarica può variare se la console è in uso e seconda del livello restante di carica.
- La temperatura di ricarica dev'essere compresa tra i 5 e i 35 °C. Ricaricare la batteria a una temperatura inferiore o superiore a quelle indicate può danneggiare la batteria e impedire che si ricarichi. Se la temperatura è troppo bassa, la batteria potrebbe non ricaricarsi completamente.
- Dopo ripetute ricariche, le prestazioni della batteria possono peggiorare. Dopo aver ricaricato la batteria per 500 volte, la durata della carica potrebbe essersi ridotta fino al 70% rispetto al momento dell'acquisto.
- Assicurarsi di caricare la batteria almeno una volta ogni sei mesi. Se non usate regolarmente, le batterie a ioni di litio possono lentamente perdere la carica. Se non si usa la console per un lungo periodo di tempo, la batteria potrebbe scaricarsi completamente e potrebbe risultare impossibile ricaricarla di nuovo collegando il blocco alimentatore alla console.
- Se si pensa che la durata della carica della batteria si sia ridotta drasticamente, potrebbe essere necessario sostituirla. Per maggiori informazioni, contattare il Servizio Clienti Nintendo.



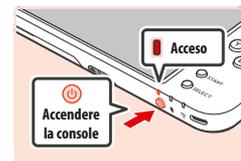
Accendere e spegnere la console

Il pulsante di accensione si usa per accendere e spegnere la console. La prima volta che la console viene accesa, si devono configurare le impostazioni.

Accendere la console premendo il pulsante POWER. Il LED indicatore d'accensione si illuminerà.

Nota:

- Quando si accende la console, potrebbero essere necessari alcuni secondi prima che venga visualizzato il menu HOME.
- Per maggiori informazioni sul LED indicatore d'accensione e la durata della carica della batteria, vedi [pag. 18](#).



Modalità riposo e spegnimento

Modalità riposo

Se si chiude la console mentre si sta giocando, il gioco si interrompe e la console entra in modalità riposo. In questa modalità, SpotPass ([pag. 6](#)) e StreetPass ([pag. 7](#)) resteranno attive, ma il consumo di energia verrà ridotto sensibilmente.

Nota: la console non entra in modalità riposo quando si utilizzano alcuni software o mentre si stanno svolgendo delle funzioni specifiche (ad esempio, durante la riproduzione di file audio tramite Sound Nintendo 3DS).

Chiudere la console



Spegnere la console

Premendo il pulsante di accensione, viene visualizzato il menu POWER. Toccare SPEGNI in questo menu per spegnere la console. In alternativa, tenere premuto il pulsante di accensione.



Configurare la console per la prima volta

Quando si accende la console per la prima volta, è necessario configurarla. Se la console verrà usata da bambini, la configurazione deve essere eseguita da un adulto. Le seguenti operazioni devono essere eseguite usando lo stilo sul touch screen ([pag. 12](#)).

1 Scegliere la lingua

Toccare la lingua che si desidera usare, poi toccare OK.

Nota: quando si usa la console per la prima volta, appariranno dei messaggi di spiegazione sulla console e sul suo funzionamento. Leggere attentamente i messaggi e toccare poi OK per procedere.

2 Impostare la data e l'ora

Impostare la data e l'ora toccando e , poi toccare OK.



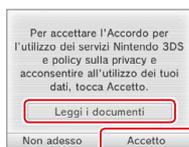
3 Inserire il nickname

Nota:

- Per informazioni sull'uso della tastiera, vedi [pag. 17](#).
- Il nickname non può superare i 10 caratteri.
- Il nickname scelto sarà visibile su altre console della famiglia Nintendo 3DS o console della linea Nintendo DS grazie alla comunicazione wireless. Non scrivere parole o frasi che potrebbero risultare offensive per altri utenti. In caso di linguaggio inappropriato, la visualizzazione del nome su altre console della famiglia Nintendo 3DS sarà bloccata.

**4** Impostare la data del compleanno**5** Impostare il paese e poi l'area di residenza**6** Accettare l'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy

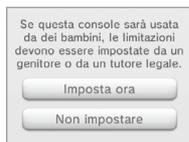
Dopo aver letto le informazioni, toccare ACCETTO. Se si vuole accettare l'accordo in seguito, toccare NON ADESSO.

**7** Configurare le Impostazioni Internet ([pag. 33](#))

Collegandosi ad Internet, si possono scambiare vari tipi di dati usando SpotPass. Inoltre, si può usare la modalità wireless per giocare con i software che supportano questa funzione. Per avviare la configurazione in seguito, premere IMPOSTA DOPO.

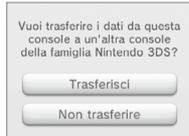
**8** Impostare il filtro famiglia ([pag. 38](#))

Impostare il filtro famiglia per limitare l'accesso a certi contenuti e funzioni da parte dei bambini, come ad esempio l'uso del browser Internet e l'interazione con altri utenti. Se la console viene usata da bambini, i genitori o i tutori legali devono assicurarsi di impostare il filtro famiglia in base alle esigenze dei minori.

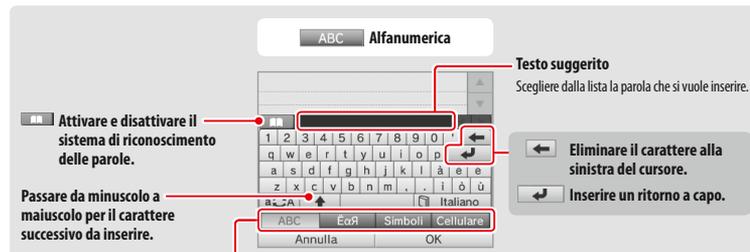
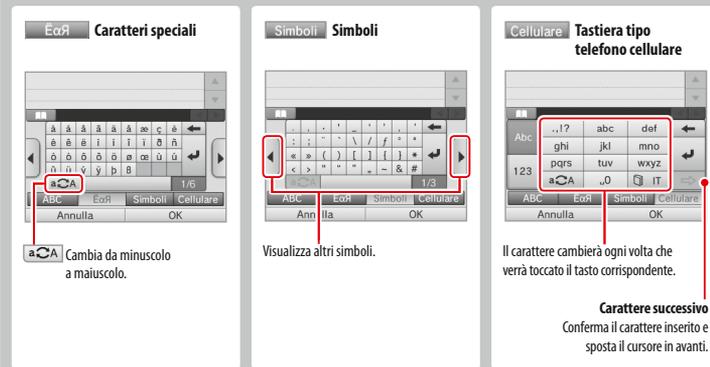
**9** Trasferire i dati ([pag. 42](#))

Se si è in possesso di un'altra console della famiglia Nintendo 3DS e si desidera trasferire i dati alla nuova console, tenere presente i seguenti punti:

- Prima del trasferimento, configurare le impostazioni iniziali di questa console come illustrato precedentemente.
- Non usare la console prima di aver eseguito il trasferimento, perché eventuali dati di salvataggio di software scaricabili e preinstallati sulla console non saranno più utilizzabili.
- Non creare o registrare un Nintendo Network ID per la nuova console prima del trasferimento, altrimenti sarà impossibile trasferire i dati.

**Usare la tastiera**

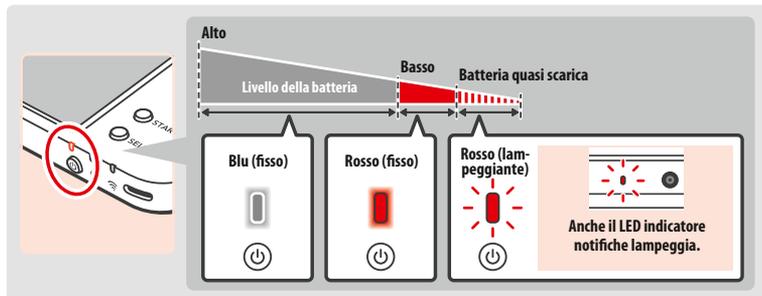
La tastiera verrà visualizzata sul touch screen quando sarà necessario inserire dei caratteri. Toccare un carattere per inserirlo.

Standard**Cambiare la modalità di inserimento del testo****Tastiera a dieci cifre**

Al termine della configurazione sarà possibile usare la console. Premere il pulsante HOME per accedere al menu HOME ([pag. 19](#)) e cominciare a usare la console.

LED indicatore d'accensione

Il LED emette luce blu quando la batteria è carica, luce rossa quando la batteria inizia a scaricarsi e luce rossa lampeggiante quando la batteria è quasi completamente scarica.



Nota: per evitare di perdere i progressi di gioco, quando il LED inizia a emettere luce rossa, salvare i dati al più presto e provvedere a ricaricare la batteria. Se la carica della batteria si esaurisce prima del salvataggio, i dati non salvati andranno perduti. Quando l'intensità della luce blu emessa dal LED aumenta e diminuisce lentamente, la console è in modalità riposo (pag. 15), che consente di risparmiare energia.

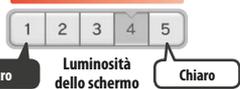
Durata della batteria

La durata della batteria è influenzata da vari fattori come, ad esempio, il software che si utilizza, la quantità di dati inviati e ricevuti usando la comunicazione wireless e la temperatura dell'ambiente in cui ci si trova. I dati riportati qui sotto hanno pertanto un valore puramente indicativo.

Usando un software per Nintendo 3DS circa 3,5 – 6,5 ore

Usando un software per Nintendo DS circa 5 – 9 ore

Maggiore Durata della batteria Minore



La durata della batteria dipende dalla luminosità degli schermi LCD.

Lasciare la console in modalità riposo (pag. 15) quando non la si usa, anche lasciando attive funzioni che utilizzano la comunicazione wireless come SpotPass e StreetPass, riduce sensibilmente il consumo della batteria. Se si lascia la console in modalità riposo dopo aver eseguito una ricarica completa, occorreranno 3 giorni prima che la batteria si scarichi.

Nota: quando la console è in modalità riposo, l'intensità della luce emessa dal LED indicatore d'accensione aumenta e diminuisce lentamente. Alcuni software non permettono alla console di entrare in modalità riposo, come ad esempio il Sound Nintendo 3DS durante la riproduzione di file audio. Se si chiude la console durante l'uso di questi software, la luce del LED indicatore d'accensione rimarrà fissa.

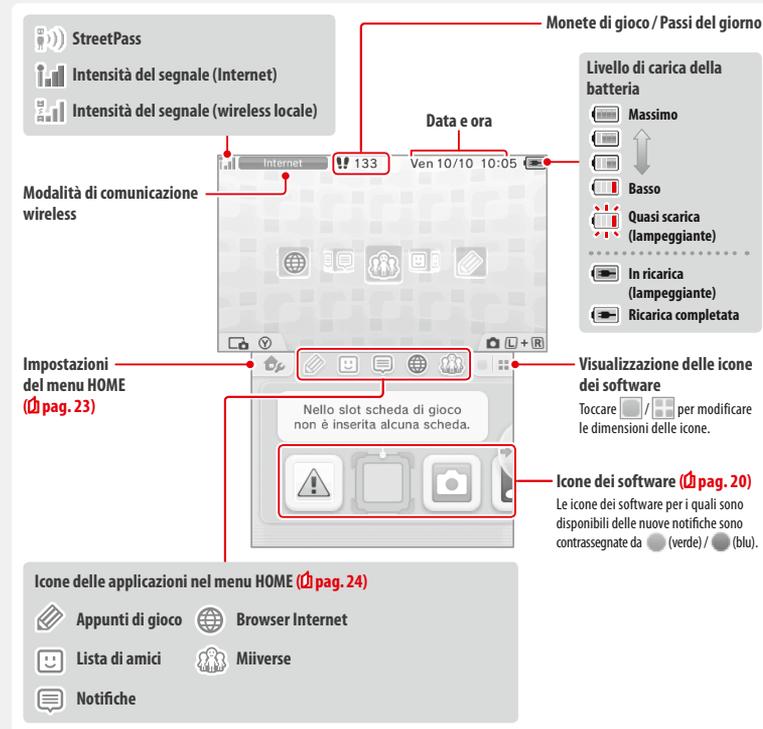


Menu HOME

Il menu HOME viene visualizzato quando si accende la console.

Dal menu HOME è possibile avviare i software toccando l'icona corrispondente. Inoltre, nel menu HOME vengono visualizzati la data e l'ora, la modalità di comunicazione wireless attivata e il numero di passi totalizzati in quel giorno.

È anche possibile vedere subito quali software hanno ricevuto informazioni o aggiornamenti tramite SpotPass, grazie ai simboli che appaiono sulle icone dei software stessi in caso di notifiche (pag. 6).



Nota:

- Per attivare gli obiettivi e scattare foto oppure per leggere QR code, premere **L** e **R** contemporaneamente.
- Tenendo premuto **Y**, premere la pulsantiera **+** verso l'alto, verso il basso o a destra per catturare un'istantanea del menu HOME. Premendo verso l'alto si cattura lo schermo superiore, mentre premendo verso il basso si cattura il touch screen. Premendo verso destra, invece, si cattura un'istantanea di entrambi gli schermi. Le istantanee possono essere viste nella Fotocamera Nintendo 3DS (pag. 21). Quando il software è in pausa (pag. 22), si può catturare solo un'istantanea del touch screen.
- Il contenuto visualizzato sullo schermo superiore varia in base al software in uso. Quando il microfono capta dei suoni, sullo schermo appaiono immagini in movimento di diverso tipo.

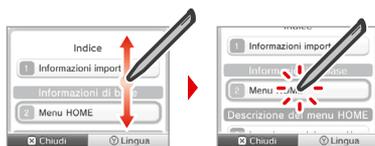
Manuale elettronico del menu HOME

Toccare  nell'angolo in alto a sinistra dello schermo e selezionare quindi **MANUALE ELETTRONICO DEL MENU HOME** per visualizzare il manuale che descrive in dettaglio l'uso del menu HOME.



Come consultare un manuale

- Scegliere una pagina dall'indice**
Far scorrere lo schermo verso l'alto o verso il basso per visualizzare il contenuto dell'indice e toccare la pagina che si vuole consultare.
Nota: premere il pulsante Y per cambiare la lingua del manuale.



- Visualizzare una pagina**
Far scorrere lo schermo verso l'alto o verso il basso per consultare il contenuto di una pagina. Scorrere verso destra o verso sinistra per cambiare la pagina.



Chiudere il manuale

Cambiare la dimensione del carattere

Icone dei software

Nel menu HOME vengono aggiunti sotto forma di icone i software gratuiti ricevuti tramite SpotPass e i software scaricati dal Nintendo eShop.

Scorrere o spostare le icone dei software

Scorrere

Per vedere le icone dei software disponibili, toccare lo schermo e poi far scorrere lo stilo sul touch screen verso destra o verso sinistra.



Toccare



Far scorrere

Spostare le icone dei software

Tenere lo stilo appoggiato sull'icona che si desidera spostare per afferrarla. Trascinarla quindi dove si desidera e sollevare lo stilo dallo schermo.



Tipi di icone dei software



Icone dei software su scheda

Schede per Nintendo 3DS



Schede per Nintendo DS / Nintendo DSi



L'icona di questi software appare dopo aver inserito la scheda nello slot scheda di gioco.

Icone dei software integrati

Per ulteriori informazioni sull'uso di questi software, consultare i rispettivi manuali elettronici ([pag. 22](#)).



Informazioni per la salute e la sicurezza ([pag. 9](#))
Contiene importanti informazioni per la salute e la sicurezza da osservare per un corretto uso della console.



Fotocamera Nintendo 3DS
Un software che permette di scattare foto e realizzare video in 3D.
Nota: le immagini in 3D non possono essere visualizzate con la console New Nintendo 2DS XL.



Sound Nintendo 3DS
Permette di ascoltare musica e registrare suoni.



Centro di creazione Mii
Permette di creare il proprio Mii e quello di amici e parenti.



Piazza Mii StreetPass
Qui appaiono i Mii incontrati tramite StreetPass ([pag. 7](#)).



Nintendo eShop ([pag. 5](#))
Permette di vedere informazioni e video relativi a diversi software e di scaricare nuovi software.



Giochi RA: Realtà Aumentata
Giochi in realtà aumentata che utilizzano le carte RA e gli obiettivi esterni della console.



Caccia alla faccia
Uno sparatutto in prima persona in cui i nemici hanno la faccia del giocatore e quelle dei suoi amici.



Diario
Registra il numero di passi fatti portando con sé la propria console e i tempi di utilizzo del software.



Modalità download
Permette di scaricare versioni demo e giocare in modalità più giocatori.



Impostazioni della console ([pag. 30](#))
Permette di regolare le diverse impostazioni della console.

Altre



Icona pacchetto
Questa icona viene visualizzata quando una nuova applicazione viene aggiunta al menu HOME. Toccare l'icona per aprire il pacchetto e visualizzare il contenuto.
Nota: l'icona lampeggerà se il download del software non è stato ancora completato. Per portarlo a termine, fare entrare la console in modalità riposo ([pag. 15](#)) e collocarla nei pressi di un access point.

• Ogni software o contenuto video preinstallato sulla scheda microSD sarà anche visualizzato nel menu HOME.

Avviare un software

Toccare l'icona del software e quindi AVVIA.



Chiudere o sospendere un software

Per mettere in pausa un software, premere il pulsante HOME e visualizzare così il menu HOME. Per continuare a utilizzare il software, toccare CONTINUA o premere nuovamente il pulsante HOME, oppure toccare CHIUDI per chiudere il software.

Nota:

- Per informazioni su ciò che si può fare mentre il software è in pausa, consultare [pag. 24](#).
- Se si vogliono avviare altri software, bisogna prima chiudere il software in pausa.



Salvare prima di chiudere un software

Se si chiude un software senza aver salvato, tutti i dati non salvati andranno perduti.

Quando un software è in pausa, non rimuovere la scheda di gioco e non spegnere la console

Nel caso in cui un software sia in pausa, non estrarre la scheda di gioco o la scheda microSD e non spegnere la console. Ciò può causare la perdita o il danneggiamento dei dati.

Manuali elettronici dei software

Se un software include un manuale di istruzioni, l'opzione MANUALE verrà visualizzata quando si seleziona l'icona del software. Selezionare questa opzione per visualizzare il manuale. È possibile accedere al manuale anche quando il software è in pausa.

Nota: i comandi usati per visualizzare il manuale di un software sono gli stessi usati per il manuale elettronico del menu HOME ([pag. 20](#)).



Impostazioni del menu HOME

Toccare  nel menu HOME per configurare le seguenti impostazioni oppure per consultare il manuale elettronico del menu HOME.



Cambia tema	Si modifica lo stile del menu HOME con diversi temi. Si possono aggiungere nuovi temi scaricandoli dal negozio dei temi.
Salva/Carica menu HOME	Si salvano diverse configurazioni del menu HOME con una diversa disposizione dei temi e delle icone dei software e si può scegliere quale usare di volta in volta.
Luminosità degli schermi	Sono disponibili cinque livelli di luminosità.
Modalità risparmio energetico	Si modifica la luminosità dello schermo in base a ciò che è visualizzato per prolungare la carica della batteria. Disattivando questa modalità è possibile mantenere un livello di luminosità costante, ma la batteria avrà una durata minore. Al momento dell'acquisto questa funzione è disattivata.
Comunicazione wireless / NFC	Si attiva o disattiva la comunicazione wireless e l'uso della tecnologia NFC.
Condivisione immagini per Nintendo 3DS	Si apre il browser Internet e si avvia la Condivisione immagini per Nintendo 3DS per pubblicare istantanee del menu HOME su social network come Twitter o Facebook. Si trovano maggiori informazioni direttamente all'interno dell'applicazione stessa.
Impostazioni amiibo	Si configurano le Impostazioni amiibo. Per maggiori informazioni, consultare il sito amiibo.nintendo.eu
Nintendo eShop	Si avvia il Nintendo eShop (pag. 5).
Impostazioni della console	Si aprono le Impostazioni della console (pag. 30).
Manuale elettronico del menu HOME	Si visualizza il manuale elettronico del menu HOME.

Icone delle applicazioni del menu HOME

Per usare le funzioni elencate qui di seguito, toccare le icone visualizzate nel menu HOME nella parte superiore del touch screen   .

Nota:

- Per maggiori informazioni, consultare il manuale elettronico delle singole applicazioni ([📖 pag. 22](#)).
- Il manuale di Miiverse può essere consultato all'interno di Miiverse dopo averlo avviato.

	Appunti di gioco	Permette di prendere appunti sui giochi in qualsiasi momento.
	Lista di amici	È possibile giocare e comunicare con i propri amici attraverso Internet, ovunque si trovino. Nota: i dati degli amici salvati con il proprio Nintendo Network ID e quelli salvati nella console sono tenuti separati. I cambi effettuati ai dati degli amici associati al tuo Nintendo Network ID non avranno effetto sulla lista di amici presente nella console (📖 pag. 31).
	Notifiche	Si possono ricevere notifiche da Nintendo o dai software tramite StreetPass e SpotPass.
	Browser Internet	Per visitare le pagine web su Internet.
	Miiverse	Miiverse è un servizio online grazie al quale persone di tutto il mondo si possono incontrare usando il proprio Mii. In Miiverse, gli utenti hanno la possibilità di condividere le proprie esperienze di gioco o opinioni su determinati argomenti con persone di diversi paesi. Nota: per pubblicare post o commenti su Miiverse è necessario un Nintendo Network ID (📖 pag. 31).

Quando un software è in pausa...

Quando un software è in pausa, si possono modificare le Impostazioni del menu HOME e si può accedere agli Appunti di gioco , alla lista di amici , alle notifiche , al browser Internet , a Miiverse , alla fotocamera e ai manuali dei software.

Per accedere a queste funzioni, premere il pulsante HOME per mettere il software in pausa e aprire il menu HOME

Nota:

- In base allo stato del software (attivazione della comunicazione wireless, degli obiettivi esterni ecc.), il menu HOME potrebbe non essere visualizzato o alcune funzioni potrebbero non essere disponibili. Certi software non utilizzano alcune funzioni del menu HOME.
- Non è possibile mettere in pausa i software per Nintendo DS / Nintendo DSi.

Informazioni importanti sulla lista di amici

Non rivelare il proprio codice amico a persone sconosciute

La lista di amici è una funzione da usare con persone che si conoscono. Se si divulga il proprio codice amico sui forum in rete o se lo si rende noto a persone sconosciute, si potrebbero ricevere dati indesiderati o frasi offensive attraverso i messaggi di stato. Pertanto, è importante non rivelare il proprio codice amico a degli sconosciuti.

Filtro famiglia ([📖 pag. 38](#))

Tramite il filtro famiglia si può limitare l'uso della lista di amici.

Proteggere i bambini da siti pericolosi

È possibile impostare il filtro famiglia ([📖 pag. 38](#)) per limitare l'uso del browser Internet, evitando così che i bambini possano accedere a siti web pericolosi o inappropriati.

Informazioni importanti su Miiverse

In Miiverse tutti i post, i commenti e i commenti al profilo possono essere visti da molte persone. Non condividere informazioni personali o pubblicare post che possano risultare inappropriati o offensivi per gli altri. Per maggiori informazioni, consultare la guida di Miiverse (<https://miiverse.nintendo.net/guide/>).

Filtro famiglia ([📖 pag. 38](#))

Tramite il filtro famiglia è possibile limitare l'uso di Miiverse.



Software su scheda

Come usare le schede di gioco con la console Nintendo.

Nota: se si sceglie l'olandese, il portoghese o il russo come lingua per la console, i software che non sono per Nintendo 3DS si avvieranno automaticamente in inglese. In alcuni casi, è possibile cambiare questa impostazione all'interno del software stesso.

Con questa console si possono usare software per Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo DSi e software con funzioni supplementari per Nintendo DSi.

Scheda per Nintendo 3DS



Scheda per Nintendo DS / Nintendo DSi



Nota:

- Tutti i software (inclusi i software per Nintendo 3DS) verranno visualizzati in 2D.
- StreetPass, SpotPass e il menu HOME non possono essere usati con software per Nintendo DS e Nintendo DSi.
- È possibile usare software per Nintendo 3DS e Nintendo DSi della stessa regione della console. I titoli di altre regioni potrebbero non funzionare.
- I software per Nintendo 3DS non possono essere usati con le console Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi e Nintendo DSi XL.

Sistema di classificazione per età PEGI

(Pan European Game Information – Informazioni paneuropee sui giochi)

[1113/ITA]

Categorie di classificazione per età



Titoli adatti a un pubblico di età non inferiore a 3 anni



Titoli adatti a un pubblico di età non inferiore a 7 anni



Titoli adatti a un pubblico di età non inferiore a 12 anni



Titoli adatti a un pubblico di età non inferiore a 16 anni



Titoli adatti a un pubblico di età non inferiore a 18 anni

Descrizione del contenuto

Se previste, le icone di descrizione del contenuto sono presenti sulla confezione del software e indicano le ragioni della classificazione del software.



Il logo Online indica che il gioco permette all'utente di accedere al gioco online e interagire con altri utenti.

Il PEGI è un sistema d'informazione creato per informare e aiutare genitori e tutori legali nell'acquisto di videogiochi e giochi per computer. Ha sostituito, riunendoli in un unico sistema, numerosi metodi di classificazione già esistenti nei diversi paesi europei. Per maggiori informazioni sul sistema di classificazione per età PEGI (Pan European Game Information), visitare il sito <http://www.pegi.info>

Nota: la classificazione PEGI non è un indice della difficoltà del gioco. Il sistema fornisce informazioni sul contenuto del gioco e sulla sua idoneità per le diverse fasce di età.

Usare le schede di gioco

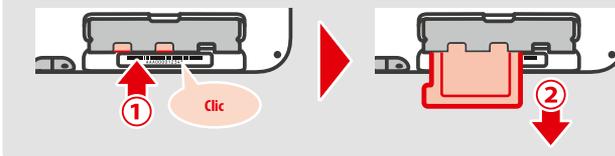
1 Inserire una scheda nello slot scheda



Nota:

- Se si riscontrano difficoltà nell'inserimento della scheda, estrarla e verificare che l'etichetta sia rivolta verso la parte posteriore della console. **Forzare la scheda orientata nel senso sbagliato all'interno della console può causare danni.**
- Inserire o rimuovere la scheda di gioco solo quando ci si trova nel menu HOME o la console è spenta (se un software è in pausa, assicurarsi di chiuderlo prima di estrarre la scheda).

Premere la scheda SD fino a quando si sente uno scatto e la scheda fuoriesce, poi rimuoverla.



2 Toccare l'icona del software su scheda, poi toccare AVVIA

Le immagini dei software per Nintendo DS o per Nintendo DSi vengono ampliate automaticamente per adattarsi alle dimensioni dello schermo. Per visualizzare un software nella risoluzione originale, tenere premuto START o SELECT al momento dell'avvio e non rilasciarlo finché il software non sarà completamente avviato.



3 Per maggiori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del software in uso

Chiudere i software

Premere il pulsante HOME per accedere al menu HOME, quindi toccare CHIUDI per chiudere il software (se si chiude un software senza salvare i nuovi dati, questi andranno persi).

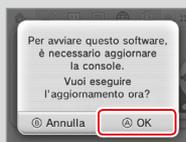
- Toccare CONTINUA per tornare al punto in cui si era messo in pausa il software.
- Per chiudere un software per Nintendo DS o per Nintendo DSi, salvare i dati, poi premere il pulsante HOME e toccare OK.

Nota: se si preme il pulsante POWER, il software si chiuderà e apparirà il menu POWER (pag. 15).



Aggiornamenti della console con le schede di gioco

Alcune schede di gioco contengono dati per l'aggiornamento della console. Se per utilizzare una di queste schede è necessario un aggiornamento, apparirà un messaggio. Seguire le istruzioni per eseguire l'aggiornamento (pag. 47).



Software e accessori non compatibili

Lo stand ricarica e il pad scorrevole pro non sono compatibili con questa console.

Oltre ai prodotti sopraelencati, non è possibile utilizzare nessuno degli accessori per Nintendo DS o per Nintendo DS Lite che vengono collegati alla console tramite l'alloggiamento cassetta di gioco per Game Boy Advance™ o il cui utilizzo prevede l'uso di tale alloggiamento. Per maggiori informazioni, visitare il sito Internet.support.nintendo.com



Software scaricabili

È possibile scaricare software gratuitamente tramite SpotPass o acquistarli nel Nintendo eShop.

Fatta eccezione per i titoli Nintendo DSiWare (pag. 5), tutti i software scaricati vengono salvati in una scheda microSD. Le icone corrispondenti sono visualizzate nel menu HOME.

È possibile ottenere nuovi software...

- gratuitamente tramite SpotPass (pag. 6).
- acquistandoli nel Nintendo eShop (pag. 5).

Precauzioni per il download dei software

- Dal momento che alcuni dati vengono trasmessi automaticamente da SpotPass (pag. 6), è consigliabile tenere sempre una scheda microSD inserita nella console.
- È possibile salvare un massimo di 40 titoli Nintendo DSiWare nella memoria della console e un massimo di 300 software scaricati in una scheda microSD.
- I software scaricati (inclusi i loro dati di salvataggio) possono essere utilizzati solo nella console in cui sono stati originariamente scaricati. I software salvati su una scheda microSD non possono essere usati con un'altra console.
- Per scaricare software gratuiti o demo, occorre registrare un Nintendo Network ID (pag. 31).
- Le versioni demo dei software potrebbero essere soggette a restrizioni come un limite di tempo o un numero limitato di utilizzi. Se si prova ad accedere al software dopo aver superato i limiti previsti, verrà visualizzato un messaggio. Seguire le istruzioni per cancellare il software o accedere al Nintendo eShop.
- Se la lingua impostata nella console è l'olandese, il portoghese o il russo, la lingua del titolo Nintendo DSiWare sarà automaticamente impostata sull'inglese. In alcuni casi, è possibile cambiare la lingua all'interno del software stesso.
- Si possono utilizzare solo software per Nintendo 3DS e Nintendo DSiWare che corrispondono alla regione della console. I software provenienti da altre regioni potrebbero non funzionare.

Avviare un software

1 Toccare l'icona del software e poi AVVIA

Le immagini dei titoli Nintendo DSiWare vengono ampliate automaticamente per adattarsi alle dimensioni dello schermo. Per visualizzare un software nella risoluzione originale, tenere premuto START o SELECT al momento dell'avvio e non rilasciarlo finché il software non sarà completamente avviato.



2 Per maggiori informazioni, consultare il manuale di istruzioni elettronico del software in uso

- Come visualizzare il manuale elettronico (pag. 22)
- Classificazione per età (pag. 26)
- Come chiudere un software (pag. 28)



Impostazioni della console

Le impostazioni della console includono le Impostazioni Internet, il filtro famiglia e molte altre impostazioni per le funzioni di base della console.

Toccare l'icona Impostazioni della console nel menu HOME per accedere alle Impostazioni della console.



Per informazioni dettagliate, consultare il manuale di istruzioni elettronico.

IMPOSTAZIONI NINTENDO NETWORK ID	Permette di modificare il proprio profilo Nintendo Network ID, cancellare l'ID o registrare un ID esistente per la propria console (pag. 31).	
IMPOSTAZIONI INTERNET	IMPOSTAZIONI DI COLLEGAMENTO	Permette di configurare le impostazioni di collegamento a Internet (pag. 33).
	SPOTPASS	Permette di modificare le opzioni per il download automatico di software e per l'invio delle informazioni della console.
	CONNESSIONI NINTENDO DS	Permette di configurare le impostazioni di connessione a Internet per software per Nintendo DS.
	OPZIONI	Permette di consultare l'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy o controllare l'indirizzo MAC della console.
FILTRO FAMIGLIA	Permette di limitare funzioni come l'interazione online, StreetPass, l'uso del browser Internet e dei servizi shop Nintendo 3DS (pag. 38).	
GESTIONE DATI	Permette di gestire dati relativi al download dei software per Nintendo 3DS e Nintendo DSiWare e le impostazioni di StreetPass. È possibile, inoltre, eliminare la lista degli utenti bloccati (pag. 40).	
IMPOSTAZIONI GENERALI	Permette di gestire le informazioni del profilo, modificare data e ora e altro ancora (pag. 41).	



Impostazioni Nintendo Network ID

Registrare un Nintendo Network ID e configurare le informazioni utente.

Con il Nintendo Network ID si può usufruire delle diverse funzioni offerte da Nintendo Network.

Scaricare software e demo gratuite dal Nintendo eShop (pag. 5).

Comunicare con utenti da tutto il mondo tramite Miiverse (pag. 24).

Usare i fondi del Nintendo Shop su questa console e su una console Wii U.

- Per registrare un Nintendo Network ID per la propria console occorrono una connessione a Internet (pag. 33) e un indirizzo e-mail.
- Il Nintendo Network ID deve essere creato e registrato da un adulto e mai da bambini.

Se si possiede un'altra console della famiglia Nintendo 3DS e si vogliono trasferire i dati sulla nuova console...

Dopo aver configurato le impostazioni iniziali di questa console, effettuare il trasferimento dati (pag. 42). Non creare o registrare un Nintendo Network ID per la nuova console prima del trasferimento.

Importante Se si crea o registra un Nintendo Network ID per la nuova console prima del trasferimento, non sarà più possibile trasferire i dati.

Informazioni importanti sui Nintendo Network ID

- Ogni volta che si usa il Nintendo eShop sarà necessario effettuare l'accesso con il proprio ID.
- Se sulla console sono presenti un riepilogo delle operazioni e dei fondi del Nintendo eShop, essi verranno aggiunti al Nintendo Network ID.
 
- Si può registrare un solo ID per ogni console.
 
- Non è possibile registrare un Nintendo Network ID per più console della famiglia Nintendo 3DS.
 
- Non è possibile usare due Nintendo Network ID congiuntamente.
 
- Non si possono effettuare trasferimenti verso console per le quali è già stato registrato un Nintendo Network ID.
 
- I dati degli amici salvati con il proprio Nintendo Network ID e quelli salvati nella console sono tenuti separati. I dati degli amici salvati con il proprio Nintendo Network ID potranno essere cancellati o modificati solo tramite una console Wii U e saranno necessari solo in software ai quali si accede tramite il proprio ID.

Nota: tuttavia, tramite il Trasferimento dati (pag. 42), i dati possono essere trasferiti da una console a un'altra per la quale non sia ancora stato registrato un Nintendo Network ID.



Creare o registrare un Nintendo Network ID

Esistono due metodi:

- creare un nuovo Nintendo Network ID.
- usare un ID già registrato per una console Wii U.

Se si possiede una console Wii U...

Si può registrare l'ID già registrato per la console Wii U anche per questa console. In questo modo, i fondi del Nintendo eShop potranno essere usati su entrambe le console e sarà possibile pubblicare post su Miiverse con lo stesso nome utente.



Se si crea un nuovo Nintendo Network ID per questa console, non sarà più possibile combinare o condividere i fondi del Nintendo eShop associati al Nintendo Network ID della propria console Wii U.



Per iniziare, toccare IMPOSTAZIONI NINTENDO NETWORK ID nelle Impostazioni della console (pag. 30).

1 Selezionare REGISTRA UN ID ESISTENTE o CREA UN NUOVO ID

Un ID creato sulla propria console non potrà essere usato congiuntamente a un ID già esistente in uso su una console Wii U. Se si desidera usare lo stesso ID su entrambi i dispositivi, bisogna selezionare REGISTRA UN ID ESISTENTE.



2 Seguire le istruzioni che appaiono a schermo

Per usare determinati servizi è necessario effettuare l'accesso con il proprio Nintendo Network ID. Se si è dimenticata la password, selezionare DIMENTICATA o HO DIMENTICATO LA PASSWORD e seguire quindi le istruzioni che appaiono a schermo.

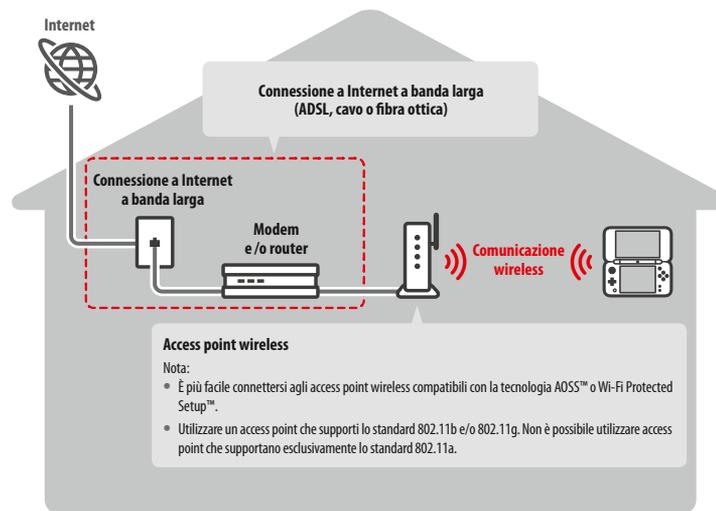


Impostazioni Internet

Collegando la console a Internet si avranno a disposizione molte possibilità, come ad esempio acquistare software nel Nintendo eShop oppure comunicare con altri utenti in tutto il mondo.

Elementi necessari per la connessione a Internet

Per collegare la console a Internet è necessaria una connessione wireless. Per configurare le impostazioni dell'access point wireless (o router) è necessario un computer.



Attivare e disattivare la comunicazione wireless

Per attivare o disattivare la comunicazione wireless e la comunicazione in prossimità (NFC), toccare  nell'angolo in alto a sinistra del touch screen mentre ci si trova nel menu HOME per accedere alle Impostazioni del menu HOME. Scegliere quindi Comunicazione wireless/NFC e toccare ATTIVA o DISATTIVA.



Collegarsi a Internet

Se si dispone di tutti gli elementi necessari per effettuare la connessione a Internet, si può procedere alla configurazione delle impostazioni della console.

Nota: per collegarsi a Internet quando si usa una scheda di gioco per Nintendo DS, è necessario configurare una delle connessioni Nintendo DS.

1 Toccare IMPOSTAZIONI DI COLLEGAMENTO



2 Toccare NUOVA CONNESSIONE



Configurare le impostazioni ideali utilizzando la configurazione guidata

Toccare GUIDATA per ricevere aiuto durante l'impostazione della connessione. Seguire le istruzioni a schermo e selezionare le opzioni adatte per configurare le impostazioni corrette per la propria connessione.

- Per configurare una connessione con AOSS, vedi [pag. 35](#).
- Per configurare una connessione con Wi-Fi Protected Setup, vedi [pag. 36](#).
- Per ricevere aiuto nella ricerca e configurazione di access point, vedi [pag. 37](#).



Impostare una connessione senza aiuto

Se si preferisce impostare la connessione senza ricevere aiuto, toccare MANUALE e selezionare una delle opzioni disponibili per configurare la propria connessione.

- Per configurare una connessione con AOSS, vedi [pag. 35](#).
- Per configurare una connessione con Wi-Fi Protected Setup, vedi [pag. 36](#).
- Per ricevere aiuto nella ricerca e configurazione di access point, vedi [pag. 37](#).



Connessione tramite AOSS

Se si dispone di un access point compatibile con la tecnologia AOSS, è possibile eseguire la configurazione della connessione a Internet in maniera molto semplice. Per maggiori informazioni, consultare il manuale di istruzioni dell'access point.

Nota: l'uso della tecnologia AOSS potrebbe modificare le impostazioni dell'access point. Se il proprio computer è collegato all'access point senza sfruttare tale tecnologia, dopo aver usato AOSS il collegamento tra i due dispositivi potrebbe risultare impossibile. Stabilire una connessione usando un access point rilevato tramite ricerca non modificherà nessuna delle impostazioni dell'access point ([pag. 37](#)).

1 Toccare l'icona AOSS

Nota: se ci si sta avvalendo della configurazione guidata e si è selezionata l'icona , passare al punto [2](#).



2 Operazioni da eseguire sull'access point

Tenere premuto il pulsante AOSS dell'access point finché la spia non lampeggia due volte di seguito.

Nota: se dopo ripetuti tentativi non dovesse essere possibile stabilire una connessione con AOSS, attendere circa 5 minuti prima di riprovare.



3 Quando l'impostazione è completata, toccare OK per avviare la prova di connessione

- Se la prova dà risultato positivo, la configurazione della connessione è completata.
- Subito dopo aver completato la configurazione AOSS, il collegamento potrebbe non riuscire. Attendere un po' prima di provare di nuovo a connettersi.

Connessione tramite Wi-Fi Protected Setup

Se si dispone di un access point compatibile con la tecnologia Wi-Fi Protected Setup, è possibile eseguire la configurazione della connessione a Internet in maniera molto semplice.

Nota: se l'access point usa un protocollo di sicurezza WEP, non sarà possibile collegare la console Nintendo tramite Wi-Fi Protected Setup.

1 Toccare l'icona

Nota: se ci si sta avvalendo della configurazione guidata e si è selezionata l'icona , passare al punto **2**.



2 Toccare il metodo di connessione supportato dal proprio access point



3 Operazioni da eseguire sull'access point

Nota: per completare la configurazione, potrebbero essere necessari circa 2 minuti.

Per la connessione diretta

Tenere premuto il pulsante Wi-Fi Protected Setup dell'access point finché la luce non inizia a lampeggiare.



Collegamento tramite PIN

Verrà visualizzato un PIN sul touch screen. Inserirlo nelle impostazioni del proprio access point e toccare AVANTI.

Nota: dopo aver configurato l'access point, toccare AVANTI sul touch screen della console.



4 Quando l'impostazione è completata, toccare OK per avviare la prova di connessione

- Se la prova dà risultato positivo, la configurazione della connessione è completata.
- Subito dopo aver completato la configurazione Wi-Fi Protected Setup, il collegamento potrebbe non riuscire. Attendere un po' prima di provare di nuovo a connettersi.

Connessione tramite ricerca e collegamento a un access point

Se il proprio access point non supporta la tecnologia AOSS o Wi-Fi Protected Setup, è possibile utilizzare questo metodo di connessione, che prevede la ricerca e il collegamento a un access point. È consigliabile consultare anche il manuale di istruzioni del proprio access point.

Nota: se l'access point usa un protocollo di sicurezza WPA2™-PSK (TKIP) non sarà possibile collegare la console all'access point.

1 Toccare RICERCA ACCESS POINT

Nota: se ci si sta avvalendo della configurazione guidata e si è selezionato NON SO / NESSUNA DI QUESTE o FUORI, passare al punto **2**.



2 Selezionare un access point

- Toccare il nome dell'access point a cui ci si vuole collegare (SSID, ESSID o nome di rete). Se non se ne conosce il nome, controllare le impostazioni dell'access point che si sta utilizzando.



3 Inserire la chiave di sicurezza e toccare OK

- Questa procedura è richiesta solo quando l'access point è protetto. Se non si conosce la chiave di sicurezza, controllare le impostazioni dell'access point che si sta utilizzando.
 - Degli asterischi (*) sostituiranno i caratteri della chiave inserita.
- Nota: la chiave di sicurezza, detta anche chiave di codifica o password di rete, è una password necessaria per collegarsi all'access point. È necessario inserirla per poter collegare la propria console a Internet.

4 Toccare OK per salvare le impostazioni

5 Toccare OK per avviare la prova di connessione

- Se la prova dà risultato positivo, la configurazione della connessione è completata.
- Se la prova dà risultato negativo e appare un messaggio di errore, seguire le indicazioni contenute nel messaggio di errore.

Protocolli di sicurezza

La tabella qui sotto illustra i diversi protocolli di sicurezza:

Metodo crittografico	WEP	WPA™-PSK (TKIP)	WPA2-PSK (TKIP)	WPA-PSK (AES)	WPA2-PSK (AES)
Livello di sicurezza	Basso	Alto			Alto



Filtro famiglia

Usare questa funzione per impedire ai bambini di accedere a determinati giochi, di fare acquisti o di usare funzioni specifiche della console (come ad esempio il browser Internet).

Cosa si può limitare

Il filtro famiglia permette di impostare le opzioni elencate di seguito, in modo da limitarne l'uso da parte dei bambini che usano la console New Nintendo 2DS XL.

Nota: se si imposta il filtro famiglia per una di queste opzioni, si limitano anche parte delle Impostazioni Nintendo Network ID, le Impostazioni Internet, le impostazioni relative all'area di residenza, la Gestione microSD, l'uso degli obiettivi esterni, il trasferimento dati e la formattazione della console. Per accedere a una funzione a cui sia stato applicato il filtro famiglia, sarà necessario inserire un PIN.



CLASSIFICAZIONE PER ETÀ	Limita l'uso di software per Nintendo 3DS e Nintendo DSi in base alla classificazione per età (pag. 26). Nota: il filtro famiglia limita anche l'uso di software ricevuti tramite la modalità download, ma non quello di software per Nintendo DS o di software scaricati attraverso il download DS.
BROWSER INTERNET	Permette di limitare l'uso del browser Internet e impedisce l'accesso alle pagine web.
SERVIZI SHOP NINTENDO 3DS	Impedisce l'acquisto di beni o servizi e l'uso di carte di credito con i servizi shop per Nintendo 3DS.
MIVERSE	Permette di limitare la visualizzazione e la pubblicazione di contenuti su Miiverse.
SCAMBIO DI IMMAGINI, REGISTRAZIONI, FILMATI E TESTI	Permette di limitare lo scambio di dati quali foto, immagini, registrazioni audio o video e testi lunghi che potrebbero contenere informazioni personali. Nota: questa impostazione non limita l'uso di software per Nintendo DS o Miiverse.
INTERAZIONE ONLINE	Permette di limitare la comunicazione con altre console della famiglia Nintendo 3DS attraverso Internet. Nota: questa impostazione non limita l'uso di software per Nintendo DS o Miiverse.
STREETPASS	Permette di limitare la comunicazione con altre console della famiglia Nintendo 3DS tramite StreetPass. Nota: questa impostazione non limita l'uso di software per Nintendo DS/Nintendo DSi.
REGISTRAZIONE AMICI	Permette di limitare la registrazione di nuovi amici.
DOWNLOAD DS	Permette di limitare l'uso della modalità download DS.
VIDEO DISTRIBUITI	Permette di visualizzare solo i video distribuiti adatti a tutte le età. Questa impostazione non limita i video dei giochi visibili nel Nintendo eShop. La visione di tali video può essere limitata tramite l'opzione di classificazione per età. Nota: nel caso di alcuni software di riproduzione video, questa opzione può limitare anche l'uso dei software stessi.

Nota: se la console viene usata da bambini di età diversa, si consiglia di impostare il filtro famiglia in base alle necessità del bambino più piccolo.

Impostare il filtro famiglia

Toccare FILTRO FAMIGLIA per accedere ai parametri di configurazione (pag. 30).

1 Seguire le istruzioni a schermo
Sullo schermo compariranno informazioni relative al filtro famiglia. Seguire le istruzioni fornite per continuare la configurazione.

2 Inserire un PIN di 4 cifre e poi toccare OK
È necessario digitare il PIN due volte per confermare che sia corretto.
Nota: poiché questo PIN dovrà essere inserito ogni volta che si desidera disattivare temporaneamente il filtro famiglia o modificare le impostazioni, è molto importante non dimenticarlo.



3 Selezionare la domanda di verifica e quindi inserire una risposta di almeno quattro caratteri

Per creare una domanda di verifica personalizzata, selezionare (CREA LA TUA DOMANDA DI VERIFICA PERSONALE) e inserire una domanda e una risposta, ciascuna di almeno 4 caratteri.

Nota:

- Poiché la risposta alla domanda di verifica verrà usata in caso si dimentichi il PIN, è molto importante non dimenticarla.
- Per maggiori informazioni su come usare la tastiera, vedi pag. 17.



4 Salvare un indirizzo e-mail
Se si dimentica sia il PIN che la risposta alla domanda di verifica, per reimpostare il PIN verrà inviata una chiave principale all'indirizzo e-mail salvato. Per non rivelare ai bambini la chiave principale inviata, inserire un indirizzo e-mail a cui possano accedere solo i genitori o i tutori legali.



5 Toccare l'impostazione che si desidera modificare e seguire le istruzioni a schermo

Quando si imposta il filtro famiglia per la prima volta, tutte le opzioni sono limitate. Toccare OK per concludere la configurazione delle impostazioni del filtro famiglia.



Modificare le impostazioni del filtro famiglia in un secondo momento

Per impostare le limitazioni in un secondo momento, selezionare FILTRO FAMIGLIA nelle Impostazioni della console e quindi MODIFICA.

Nota: se si è dimenticato il PIN o la risposta alla domanda di verifica, seguire le istruzioni a pag. 55.





Gestione dati

Controllare o eliminare software, dati e impostazioni salvati nella memoria della console o in una scheda microSD.

È possibile gestire i software scaricati, controllare o configurare i software che sfruttano la funzione StreetPass ed eliminare la lista degli utenti bloccati. Selezionare GESTIONE E DATI nelle Impostazioni della console e scegliere l'opzione desiderata.



 Gestione dati Nintendo 3DS	SOFTWARE	Permette di controllare o organizzare i software scaricabili per Nintendo 3DS o i titoli per Virtual Console. Nota: • È possibile salvare fino a un massimo di 300 titoli per Nintendo 3DS in una scheda microSD. • Quando si cancella un software, è possibile creare una copia dei suoi dati di salvataggio.
	DATI AGGIUNTIVI	Permette di controllare o eliminare dati aggiuntivi salvati nella console (ad esempio dati ricevuti tramite SpotPass).
	CONTENUTI AGGIUNTIVI	Permette di controllare o eliminare contenuti aggiuntivi scaricati (inclusi i dati di aggiornamento) per software compatibili con la console Nintendo 3DS.
	COPIA DEI DATI DI SALVATAGGIO	Permette di creare o cancellare copie di software scaricabili per Nintendo 3DS o di software per Virtual Console e ripristinare la copia dei dati di salvataggio. Una volta creata una copia, i dati di salvataggio possono essere ripristinati in qualsiasi momento.
 Gestione Nintendo DSiWare	Permette di controllare i titoli Nintendo DSiWare salvati nella memoria della console o nella scheda microSD. È possibile anche copiare i titoli Nintendo DSiWare dalla memoria della console alla scheda microSD e viceversa o eliminarli. Nota: è possibile salvare nella memoria della console fino a un massimo di 40 titoli Nintendo DSiWare.	
GESTIONE microSD	Usare un computer per leggere e salvare i dati dalla e nella scheda microSD inserita nella console. Nota: la console Nintendo e il computer devono essere collegati allo stesso access point wireless.	
GESTIONE STREETPASS	Permette di visualizzare una lista di software che supportano la funzione StreetPass. È possibile anche disattivare StreetPass per i singoli software.	
ELIMINA LISTA UTENTI BLOCCATI	Eliminare la lista degli utenti bloccati permette di rimuovere le restrizioni precedenti e ricevere dati inviati da qualsiasi utente.	

Nota:

- È possibile salvare dati e contenuti aggiuntivi per oltre 300 software su una scheda microSD, ma sarà possibile visualizzarne un massimo di 300 nella Gestione dati.
- Non è possibile avviare i titoli Nintendo DSiWare salvati su una scheda microSD. Per usarli è necessario prima copiarli nella memoria della console.
- Se si vuole copiare un software in una posizione in cui è già presente lo stesso software, quest'ultimo verrà sovrascritto dal primo. Per evitare di sovrascrivere i dati salvati, fare molta attenzione durante la copia di un software.
- I software e i contenuti aggiuntivi cancellati possono essere scaricati nuovamente senza costi aggiuntivi dal Nintendo eShop. Tuttavia, se la distribuzione di un determinato contenuto è stata interrotta o sospesa, non sarà più possibile scaricarlo.



Impostazioni generali

Qui è possibile modificare le informazioni relative all'utente e configurare altre impostazioni generali.

Toccare  o  ai lati dello schermo per cambiare pagina.



PROFILO	Permette di impostare nickname, compleanno, area di residenza e profilo Nintendo DS. Nota: • Il profilo è diverso dalle informazioni utente del Nintendo Network ID. La modifica del profilo non incide sulle informazioni relative all'ID. • Il profilo Nintendo DS include un colore e un messaggio usati in alcuni software per Nintendo DS o Nintendo DSi (i caratteri non supportati dal Nintendo DS o dal Nintendo DSi appariranno come "?").
DATA E ORA	Permette di regolare la data e l'ora.
TOUCH SCREEN	Permette di calibrare il touch screen quando non funziona correttamente.
SU QUESTA CONSOLE	Permette di vedere le differenze fra la console New Nintendo 2DS XL e la console New Nintendo 3DS.
AUDIO	Permette di regolare le impostazioni degli altoparlanti.
PROVA MICROFONO	Permette di controllare che il microfono funzioni correttamente. Se l'icona sullo schermo inferiore cambia colore quando si parla o si soffia leggermente nel microfono, questo funziona correttamente.
OBIETTIVI ESTERNI	Permette di calibrare gli obiettivi esterni.
PAD SCORREVOLE	Permette di calibrare il pad scorrevole quando i comandi non sembrano funzionare correttamente o quando nel gioco si rilevano dei movimenti anche mentre il pad scorrevole non viene usato.
TRASFERIMENTO DATI	Permette di trasferire dati fra console (pag. 42).
LINGUA	Permette di cambiare la lingua impostata nella console.
AGGIORNAMENTO	Permette di aggiornare i software preinstallati nella console (pag. 47).
FORMATTAZIONE	Permette di formattare la console e cancellare i dati salvati nella memoria, come ad esempio foto, software e dati di salvataggio (pag. 48).



Trasferimento dati

È possibile trasferire dati dalla nuova console a una delle seguenti:

- console Nintendo DSi o Nintendo DSi XL
- console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS
- un'altra console New Nintendo 2DS XL, New Nintendo 3DS o New Nintendo 3DS XL

Guida online al trasferimento dati

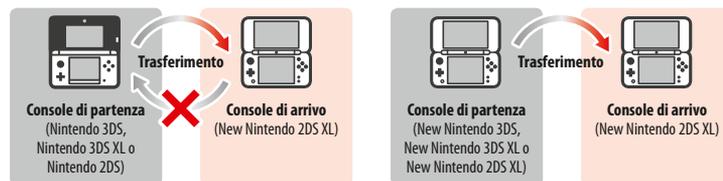
Consultare il sito trasferimentodisistema.nintendo.it per una guida passo dopo passo al trasferimento dati.

- Per eseguire il trasferimento dei dati è necessario collegarsi a Internet. Anche le console entreranno in comunicazione tra loro tramite wireless Nintendo 3DS. Si raccomanda di collocare le due console vicine tra loro, in una zona in cui l'intensità del segnale sia elevata (D pag. 33).
- Per evitare che la batteria si scarichi completamente durante il trasferimento dei dati, assicurarsi che le batterie di entrambe le console siano cariche, o collegare il blocco alimentatore alle console prima di avviare il trasferimento. Se il livello di carica di una batteria è troppo basso, non sarà possibile trasferire i dati.

Nota: chiudendo la console Nintendo durante il trasferimento, questa non entrerà in modalità riposo. Non spegnere la console durante il trasferimento dei dati.

Trasferimento da console della famiglia Nintendo 3DS

È possibile trasferire i dati di salvataggio di software preinstallati, i fondi e il riepilogo delle operazioni del Nintendo eShop ecc. da una console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS, New Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS XL o New Nintendo 2DS XL.



Nota:

- I dati sono trasferiti tutti insieme. Non è possibile selezionare singoli software o elementi da trasferire.
- Non è possibile trasferire dati da una console New Nintendo 2DS XL a una console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS.

Dati trasferibili	Impostazioni dei software per Nintendo DS	È possibile trasferire i dati delle connessioni a Internet (connessioni Nintendo DS) e l'ID per la Nintendo Wi-Fi Connection.
	Dati di salvataggio di software preinstallati	È possibile trasferire dati quali: lista di amici, foto scattate con la Fotocamera Nintendo 3DS, registrazioni effettuate con il Sound Nintendo 3DS e Mii del Centro di creazione Mii dalle applicazioni preinstallate sulla console di partenza.
	Nintendo DSiWare	È possibile trasferire i titoli Nintendo DSiWare (ed i relativi dati di salvataggio) salvati nella memoria della console.
	Nintendo Network ID	È possibile trasferire le informazioni del proprio Nintendo Network ID. Nota: un Nintendo Network ID registrato precedentemente per la console di partenza può essere registrato nuovamente solo per la console di arrivo.
	Dati del riepilogo delle operazioni e fondi del Nintendo eShop	È possibile trasferire i dati del riepilogo delle operazioni e i propri fondi del Nintendo eShop nella console di arrivo. I dati e i fondi verranno quindi aggiunti a quelli già presenti nella console di arrivo. Nota: alcuni dati del riepilogo delle operazioni potrebbero non essere trasferibili. Prima del trasferimento, è possibile controllare a schermo i dati non trasferibili.
	Licenze di utilizzo per i dati salvati su una scheda SD	È possibile trasferire le licenze di utilizzo per i dati salvati su una scheda SD (per esempio software scaricabili e rispettivi dati di salvataggio, contenuti aggiuntivi ecc.). Per maggiori informazioni sul trasferimento dei dati in una scheda SD, vedi D pag. 44.

Precauzioni per il trasferimento di un Nintendo Network ID

Non è possibile effettuare il trasferimento dati se per la console di arrivo è stato registrato un Nintendo Network ID. In tal caso, è necessario cancellare la registrazione dell'ID formattando la console (D pag. 48).

- Non è possibile usare più ID congiuntamente e utilizzare software acquistati tramite un ID diverso dal proprio.
- Una volta cancellato da una console, lo stesso Nintendo Network ID non può essere registrato per una console diversa. Può essere registrato nuovamente solo per la console da cui è stato cancellato.

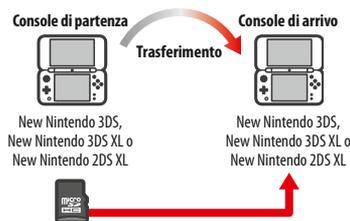
Nota: è possibile registrare un solo Nintendo Network ID per console. Se si è cancellato un ID dalla console e se ne è registrato uno diverso, per poter registrare nuovamente il primo ID, sarà necessario formattare la memoria della console.



Trasferimento di dati in una scheda SD

Il metodo per trasferire dati in una scheda SD varia a seconda della console che si usa.

Trasferimento fra console New Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS XL o New Nintendo 2DS XL



Estrarre la scheda microSD dalla console di partenza e inserirla nella console di arrivo.

I dati contenuti nella scheda microSD della console di partenza saranno utilizzabili solo sulla console di arrivo. Dopo il trasferimento, estrarre la scheda microSD dalla console di partenza e inserirla in quella di arrivo. Se si usa la console di arrivo senza inserire la scheda microSD, è possibile che i dati di salvataggio di alcuni software non siano accessibili.

Trasferimento da console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS



La scheda SD della console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS di partenza non può essere inserita nello slot scheda microSD di una console New Nintendo 2DS XL. Per trasferire i dati in una scheda SD, sono tuttavia disponibili i tre metodi descritti di seguito.

Trasferimento wireless (Tutti i dati)

È possibile trasferire tutti i dati dalla scheda SD di una console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL o Nintendo 2DS a una scheda microSD di una console New Nintendo 2DS XL tramite la comunicazione wireless.

- Se sono presenti molti dati, il trasferimento potrebbe richiedere un po' di tempo.
- Se nella scheda microSD della console di arrivo non c'è abbastanza spazio libero, non sarà possibile eseguire il trasferimento. In tal caso, annullare il trasferimento e cancellare eventuali foto, video, registrazioni o software di cui non si ha bisogno. Si può anche usare un'altra scheda microSD con più spazio libero oppure usare il metodo di "Trasferimento wireless (Dati parziali)".



Trasferimento wireless (Dati parziali)



Usare questo metodo quando lo spazio disponibile nella scheda microSD della console di arrivo non è sufficiente. Verranno trasferiti nella scheda microSD tutti i dati a eccezione dei software scaricabili per Nintendo 3DS. Dopo il trasferimento, i software scaricati in precedenza potranno essere scaricati nuovamente dal Nintendo eShop senza costi aggiuntivi.

- I dati di salvataggio verranno ripristinati al primo avvio del software dopo il download.

Trasferimento tramite un PC



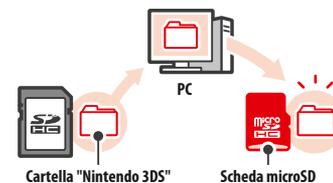
Con questo metodo, i dati nella scheda SD non saranno trasferiti automaticamente nella scheda microSD della console di arrivo. A trasferimento completato, usare un computer per copiare tutti i dati dalla scheda SD alla scheda microSD. Dopo aver copiato i dati, inserire la scheda microSD nella console di arrivo.

- Se si usa la scheda microSD nella console di partenza con un adattatore per scheda SD, non è necessario usare un computer per copiare i dati. È sufficiente inserire la scheda microSD nella console di arrivo dopo il trasferimento.

Copiare dati nella scheda microSD

Usare lo slot scheda SD del proprio computer o un lettore scheda microSD disponibile in commercio per copiare tutti i dati da una scheda SD a una scheda microSD (copiare l'intera cartella "Nintendo 3DS").

- Copiare i dati in una scheda microSD vuota. Se la scheda contiene dei dati, cancellarli prima di copiare i dati dalla scheda SD. Se i dati presenti nella scheda microSD di arrivo sono importanti, farne una copia, ad esempio sul proprio computer.
- Copiare la cartella "Nintendo 3DS" nel primo livello della scheda microSD, cioè non salvarla all'interno di altre cartelle.
- La cartella "Nintendo 3DS" contiene i dati di software scaricabili e i dati di salvataggio ad essi associati. Non contiene foto.
- Non cercare di modificare i dati, spostare o cancellare i file o cambiare i nomi dei file all'interno della cartella "Nintendo 3DS".
- Leggere attentamente e attenersi alle precauzioni sulla copia di dati a [pag. 50](#).



Se sono state usate più schede SD con la console di partenza...

Se si usano i metodi "Trasferimento wireless (Tutti i dati)" o "Trasferimento wireless (Dati parziali)", è possibile trasferire i dati da una sola scheda SD. I dati di altre schede SD devono essere copiati in schede microSD differenti usando il metodo "Trasferimento tramite un PC" dopo aver completato il trasferimento dati.





Precauzioni per il trasferimento

Una volta completato il processo di trasferimento, tutti i dati contenuti nella memoria della console di partenza verranno cancellati.

Dati della memoria della console cancellati.



Console di partenza

Dati della memoria della console sovrascritti.



Console di arrivo

Nota: fatta eccezione per i titoli Nintendo DSiWare, i dati contenuti nella memoria della console di arrivo (per esempio dati di salvataggio di software preinstallati) verranno cancellati e sovrascritti dai dati della console di partenza. Se nella console di arrivo sono contenuti dati come foto e registrazioni, copiarli prima in una scheda SD.

Precauzioni per i software scaricabili

- I dati salvati nella scheda microSD della console di arrivo, come i software scaricabili per Nintendo 3DS e i rispettivi dati di salvataggio, non potranno più essere utilizzati dopo il trasferimento. I suddetti software possono essere nuovamente scaricati dal Nintendo eShop.
- Per poter essere utilizzati dopo il trasferimento, i titoli Nintendo DSiWare e i rispettivi dati di salvataggio contenuti nella scheda SD della console di arrivo devono essere trasferiti nella memoria della console di arrivo prima di eseguire il trasferimento.
- Nel caso in cui sia stato scaricato lo stesso software scaricabile su entrambe le console, i dati del riepilogo delle operazioni del suddetto software, contenuti nella console di arrivo, saranno cancellati e sostituiti da quelli della console di partenza. Inoltre, i dati di salvataggio della console di arrivo, precedenti al trasferimento, non potranno più essere utilizzati.

Precauzioni per i fondi del Nintendo eShop

Nel caso in cui la somma dei fondi del Nintendo eShop della console di partenza e di quelli della console di arrivo dovesse superare il massimo di fondi consentito, il trasferimento dei dati non verrà eseguito.

Trasferimento

Da una console della famiglia Nintendo 3DS

Trasferimento da una console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS, New Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS XL o New Nintendo 2DS XL

1

Nella console di partenza & di arrivo

Toccare **TRASFERISCI I DATI DA UNA CONSOLE NINTENDO 3DS**

Leggere le avvertenze sul trasferimento dati, poi toccare **ACCETTO**.

2

Nella console di partenza

Toccare **INVIA DA QUESTA CONSOLE**

Nella console di arrivo

Toccare **RICEVI DA UN NINTENDO 3DS**

Seguire le istruzioni a schermo.

Trasferimento da console della famiglia Nintendo 3DS con il metodo "Trasferimento wireless (Dati parziali)"

Se si è usato il metodo "Trasferimento wireless (Dati parziali)" per trasferire i dati, è possibile verificare all'opzione Gestione dei dati di salvataggio che il trasferimento dei dati di salvataggio sia avvenuto correttamente. Scegliendo questa opzione si possono anche cancellare i dati di salvataggio.

Aggiornamento

Permette di aggiornare il menu HOME e le applicazioni e aggiungere nuove applicazioni.

Bisogna disporre di una connessione a Internet per poter eseguire gli aggiornamenti. Si consiglia di completare le impostazioni di connessione a Internet prima di eseguire l'aggiornamento (pag. 33). Se si esegue un aggiornamento tramite scheda di gioco, la connessione a Internet non è necessaria.

Nota:

- Non è possibile eseguire l'aggiornamento della console se il livello di carica della batteria è basso.
- Consultare il sito Internet Nintendo per maggiori informazioni sugli aggiornamenti.

AGGIORNAMENTI DELLA CONSOLE

IMPORTANTE: dopo l'aggiornamento della console, qualsiasi modifica tecnica non autorizzata dell'hardware o del software, presente o futura, o l'uso di dispositivi non autorizzati, potrebbe compromettere in modo permanente il funzionamento della console. I contenuti derivati dalla modifica non autorizzata di hardware o software della console potrebbero essere eliminati. La mancata esecuzione dell'aggiornamento potrebbe rendere i software inutilizzabili.

AGGIORNAMENTO AUTOMATICO DELLA CONSOLE

Di tanto in tanto la console potrebbe essere sottoposta ad aggiornamenti automatici, come la revisione della lista dei termini bloccati e/o gli aggiornamenti del database interno degli access point wireless che permettono l'accesso ai servizi online offerti da Nintendo.

Non si riceverà alcuna notifica e non verrà visualizzato alcuno schermo di conferma prima dell'avvio dell'aggiornamento automatico. Per gli altri aggiornamenti di sistema, invece, si riceverà una notifica a schermo e per poterli scaricare sarà necessario toccare **ACCETTO**.



Formattazione

Scegliere questa opzione per eliminare tutti i dati salvati nella console e riportare la memoria della console allo stato in cui si trovava al momento dell'acquisto.

Nota:

- Se per la console è stato registrato un Nintendo Network ID, sarà necessaria una connessione a Internet per formattare la memoria della console.
- Anche formattando la memoria della console, la versione del software di sistema rimarrà quella attuale.



Con la formattazione, i seguenti dati verranno eliminati e non potranno essere recuperati:

- i contenuti salvati nella memoria della console, come la lista di amici, le notifiche e i dati relativi ai passi fatti
- i dati di salvataggio delle applicazioni
- tutte le foto salvate nella memoria della console
- i cambiamenti fatti nelle Impostazioni della console
- i software aggiunti alla console (vedi primo punto della nota qui sotto) e i loro dati di salvataggio
- i dati salvati nella scheda microSD (vedi secondo punto della nota qui sotto)
 - software scaricabili e i loro dati di salvataggio (vedi primo punto della nota qui sotto)
 - contenuti aggiuntivi (vedi primo punto della nota qui sotto)
 - dati aggiuntivi
 - copie dei dati di salvataggio
- la registrazione del Nintendo Network ID (vedi terzo punto della nota qui sotto)

Nota:

- I software possono essere scaricati nuovamente dal Nintendo eShop senza costi aggiuntivi. Alcuni software potrebbero non essere disponibili temporaneamente o essere ritirati definitivamente dal Nintendo eShop. In tal caso, non sarà possibile scaricarli di nuovo. Se per la console è stato registrato un Nintendo Network ID, per scaricare nuovamente un software occorre usare lo stesso ID (📖 pag. 32).
- Se, quando si formatta la memoria della console, non è inserita una scheda microSD contenente software o dati di salvataggio, i dati della scheda non verranno cancellati, ma diverranno inutilizzabili.
- Se si formatta la memoria della console, il Nintendo Network ID non viene cancellato. È possibile registrare nuovamente l'ID per la propria console tramite l'opzione REGISTRA UN ID ESISTENTE nelle Impostazioni Nintendo Network ID.

In caso di smaltimento o trasferimento della console a terzi

Formattando la console, le foto e le registrazioni salvate nella scheda microSD, il riepilogo delle operazioni del Nintendo eShop e i fondi non verranno cancellati. Quando la console viene trasferita a un altro utente in modo permanente, occorre usare un computer per cancellare i dati sulla scheda microSD e, se per la console non è stato registrato un Nintendo Network ID, assicurarsi di cancellare il riepilogo delle operazioni del Nintendo eShop prima di formattare la console.

Se è stato registrato un Nintendo Network ID...

Dopo aver registrato un Nintendo Network ID per una console, anche dopo la formattazione non sarà possibile registrarlo per una console diversa. Per registrare l'ID per un'altra console, occorre effettuare il Trasferimento dati (📖 pag. 42) invece della formattazione.

Sostituzione della scheda microSD

Nota:

- Se la console viene usata da un bambino piccolo, la scheda microSD deve essere sostituita da un genitore o tutore legale.
- Prima di sostituire la scheda microSD, spegnere sempre la console e scollegare il blocco alimentatore.

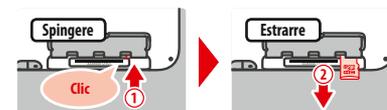
Sostituzione della scheda microSD

1 Aprire lo sportello dello slot



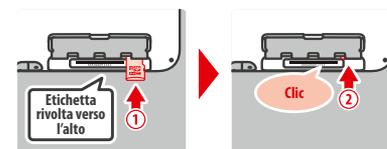
2 Spingere la scheda e poi estrarla

Nota: estrarre la scheda microSD senza spingerla potrebbe causare danni allo slot scheda microSD.



3 Inserire una nuova scheda microSD

Nota: non toccare i terminali della scheda microSD ed evitare che si sporchino.



Schede microSD

Nelle schede microSD vengono salvati dati come software scaricabili e relativi dati di salvataggio, dati e contenuti aggiuntivi, foto e video. Questa console è compatibile con schede microSD fino a 2 GB e schede microSDHC da 4 a 32 GB.

Nota:

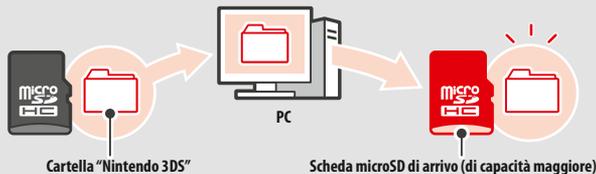
- Fatta eccezione per i titoli Nintendo DSiWare (📖 pag. 5), tutti i software scaricati vengono salvati sulla scheda microSD.
- I software scaricati (con tutti i dati relativi) non possono essere spostati o copiati individualmente da una scheda microSD a un'altra.
- Consultare 📖 pag. 50 per informazioni su cosa fare quando la scheda microSD è piena.



Se la scheda microSD è piena...

Per liberare spazio in una scheda SD, accedere alla Gestione dati nelle Impostazioni della console (📄 pag. 40) e cancellare foto, video o file audio che non si utilizzano più. È possibile anche trasferire tutti i dati presenti nella scheda microSD in un'altra di capacità maggiore. Se si salva un software in un'altra scheda microSD, in seguito non sarà più possibile combinare il contenuto di diverse schede microSD.

Per trasferire i dati sono necessari un computer con uno slot scheda microSD o un lettore di schede microSD disponibile in commercio. La cartella "Nintendo 3DS" deve essere trasferita nella scheda microSD di arrivo nella sua interezza.



Nota:

- Copiare sempre la cartella nel primo livello della directory della scheda microSD.
- I software scaricati (inclusi i loro dati di salvataggio) sono contenuti nella cartella "Nintendo 3DS". I dati delle foto non sono salvati in questa cartella. Non modificare, spostare, cancellare o cambiare i nomi dei file contenuti in questa cartella.

Precauzioni per la copia dei software

Copiare sempre la cartella "Nintendo 3DS" per intero.

Salvare i dati aggiornati in una nuova scheda microSD potrebbe rendere inutilizzabile il software nella scheda microSD originale. Usare una sola scheda microSD alla volta per uno stesso titolo: un software non può essere copiato in più schede microSD per salvare i progressi di gioco. Assicurarsi di usare solo la nuova scheda microSD nella quale sono stati copiati i dati.

Non è possibile copiare i dati nei modi descritti di seguito

I software scaricati e salvati in diverse schede microSD non possono essere unificati in una singola scheda microSD. Sovrascrivere dati già esistenti renderà i dati finali inutilizzabili.



Se il contenuto della cartella "Nintendo 3DS" viene modificato o se singoli file vengono copiati da una cartella "Nintendo 3DS" a un'altra, i dati risulteranno inutilizzabili. Per poter utilizzare i dati, l'intero contenuto della cartella "Nintendo 3DS" deve essere copiato senza nessuna modifica.

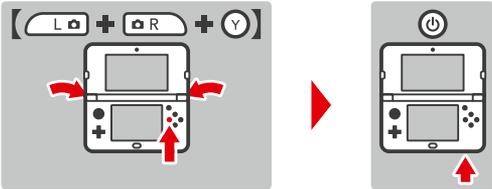
Risoluzione dei problemi

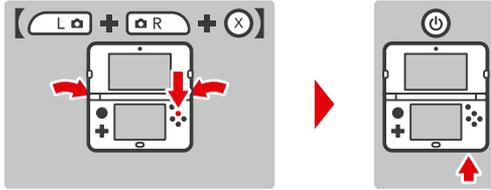
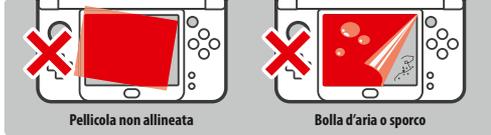
Prima di rivolgersi al Servizio Clienti Nintendo, leggere attentamente questa sezione del manuale per determinare la causa del problema.

Nota:

- È possibile consultare anche la sezione Risoluzione dei problemi del manuale elettronico del menu HOME (📄 pag. 20).
- Se il problema si verifica durante l'uso di un software o di un accessorio, leggere anche la documentazione e il manuale di istruzioni relativi.

Problema	Soluzione
La batteria non si ricarica / Il LED indicatore di ricarica non si accende	<ul style="list-style-type: none"> • Si sta usando un blocco alimentatore per Nintendo 3DS? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Utilizzare un blocco alimentatore per Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) oppure un blocco alimentatore per Nintendo DSi (📄 pag. 2). • Il blocco alimentatore è collegato in maniera corretta sia alla console che a una presa elettrica? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Scollegare il blocco alimentatore, attendere circa 30 secondi e collegarlo nuovamente. Assicurarsi che i connettori del blocco alimentatore siano inseriti completamente nelle rispettive prese (📄 pag. 14). • La temperatura dell'ambiente in cui si trova è compresa tra i 5 e i 35 °C? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Eseguire la ricarica della batteria a una temperatura compresa tra i 5 e i 35 °C. A temperature diverse potrebbe non essere possibile eseguire la ricarica in maniera corretta. • Il LED indicatore di ricarica è acceso? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se il LED indicatore di ricarica lampeggia, è possibile che la batteria non sia inserita correttamente. Se dovesse verificarsi ciò, contattare il Servizio Clienti Nintendo (📄 pag. 59).
La console non si accende	<ul style="list-style-type: none"> • La console è stata caricata? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ricaricare la console (📄 pag. 14).
La console è calda	<ul style="list-style-type: none"> • La ricarica della batteria è stata effettuata a temperature elevate o per periodi di tempo prolungati? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ciò può causare un forte aumento della temperatura della console. Eseguire la ricarica della batteria a una temperatura compresa tra i 5 e i 35 °C. Toccare la console quando è calda può provocare scottature superficiali alla pelle.
La durata della batteria è particolarmente breve / La ricarica della batteria richiede molto tempo	<ul style="list-style-type: none"> • Si sta utilizzando un software o si sta effettuando la ricarica della batteria a una temperatura inferiore ai 5 °C? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se la temperatura è inferiore ai 5 °C, la ricarica della batteria richiederà più tempo del normale e non sarà possibile utilizzare software per lunghi periodi. • Durata della batteria <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dopo ripetute ricariche, le prestazioni della batteria possono peggiorare. Se si pensa che la durata della carica della batteria si sia ridotta drasticamente, potrebbe essere necessario sostituirla. Per maggiori informazioni, contattare il Servizio Clienti Nintendo (📄 pag. 59).
Sullo schermo non appare alcuna immagine / Gli altoparlanti non emettono alcun suono	<ul style="list-style-type: none"> • La scheda di gioco è stata inserita correttamente? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Inserire la scheda spingendola con delicatezza finché non si sente uno scatto • La console è in modalità riposo? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Uscire dalla modalità riposo. Usando la console con determinati software, è possibile che la console entri in modalità riposo anche senza essere chiusa.

Problema	Soluzione
Sugli schermi LCD ci sono punti sempre neri o illuminati / aree più chiare o più scure	<ul style="list-style-type: none"> Una caratteristica degli schermi LCD è la presenza di punti illuminati e di punti non illuminati. Questa è una caratteristica normale e non deve essere interpretata come un malfunzionamento. Lo schermo superiore e il touch screen hanno caratteristiche diverse, quindi il colore e la luminosità possono essere differenti.
Il livello di luminosità dei due schermi è diverso	<ul style="list-style-type: none"> Lo schermo superiore e il touch screen hanno caratteristiche diverse, quindi il colore e la luminosità possono essere differenti. Questa è una caratteristica normale e non deve essere interpretata come un malfunzionamento.
La tonalità dei colori cambia improvvisamente / Il livello di luminosità cambia e diventa difficile distinguere i colori brillanti	<ul style="list-style-type: none"> È attivata la modalità risparmio energetico? La modalità risparmio energetico cambia la luminosità e l'intensità del colore automaticamente a seconda dei contenuti visualizzati, in modo da allungare la durata della batteria. Quindi i colori possono apparire diversi dal solito e meno nitidi. Per evitare questi fenomeni, disattivare la modalità risparmio energetico (📖 pag. 23).
Il pad scorrevole non funziona in maniera corretta	<ul style="list-style-type: none"> La console non riconosce correttamente i comandi impartiti tramite il pad scorrevole? Raramente può succedere che, dopo un uso prolungato o dopo averlo usato applicando molta forza, il pad scorrevole non risponda correttamente ai comandi. Se i movimenti a schermo non coincidono con i comandi impartiti con il pad scorrevole, selezionare PAD SCORREVOLE nelle Impostazioni della console per calibrarlo (📖 pag. 41). <p>Nota: se vengono registrati dei movimenti anche se il pad scorrevole non è stato usato e se risulta impossibile usare i pulsanti o il touch screen, è possibile avviare la console visualizzando direttamente lo schermo di calibrazione del pad scorrevole. Per farlo, spegnere la console e riavviarla premendo il pulsante POWER e tenendo premuti i pulsanti L, R e Y.</p> 

Problema	Soluzione
Il touch screen non risponde al tocco in maniera corretta	<ul style="list-style-type: none"> La console non riconosce correttamente i comandi impartiti tramite touch screen? Se i movimenti a schermo non coincidono con i comandi dati sul touch screen, selezionare TOUCH SCREEN nelle Impostazioni della console per calibrare il touch screen (📖 pag. 41). <p>Nota: se non è possibile usare il touch screen per effettuare questa operazione, la console può essere avviata visualizzando direttamente lo schermo di calibrazione del touch screen. Per farlo, spegnere la console e riavviarla premendo il pulsante POWER e tenendo premuti i pulsanti L, R e X.</p>  <ul style="list-style-type: none"> Si utilizza una pellicola protettiva per il touch screen disponibile in commercio? Se si utilizza una pellicola protettiva per il touch screen disponibile in commercio, consultare il relativo manuale di istruzioni e assicurarsi di averla applicata in maniera corretta prima di procedere alla ricalibrazione del touch screen.  <p>Pellicola non allineata Bolla d'aria o sporco</p>
Lo stick C non funziona correttamente	<ul style="list-style-type: none"> Il software in uso è compatibile con lo stick C? Lo stick C può essere usato solo con software o sezioni di software compatibili con esso oppure al posto del pad destro con i software che supportano il pad scorrevole pro per Nintendo 3DS (📖 pag. 12). Ciò che si vede a schermo corrisponde ai comandi impartiti con lo stick C? Se lo stick C viene mosso mentre la console si sta avviando, è possibile che la console durante l'uso registri dei movimenti anche se lo stick C non è stato toccato. Se ciò accade, chiudere la console per farla entrare in modalità riposo. Quando la console viene riaperta ed esce dalla modalità riposo, lo stick C verrà ricalibrato automaticamente.
Lo schermo è completamente nero e la console non risponde / La console è bloccata	<ul style="list-style-type: none"> Se, accendendo la console o facendola uscire dalla modalità riposo (riprendendo dopo averla chiusa senza spegnerla), lo schermo non si illumina, oppure lo schermo si spegne all'improvviso durante il gioco e la console si blocca, spegnere la console tenendo premuto il pulsante d'accensione finché il LED non si spegne. Riaccenderla premendo nuovamente il pulsante d'accensione.
Gli altoparlanti non emettono alcun suono	<ul style="list-style-type: none"> Sono collegate delle cuffie? Se alla console sono collegate delle cuffie, il suono non esce dagli altoparlanti. <p>Nota: il volume del suono dello scatto della fotocamera è fisso e non dipende da quello impostato per la console. Lo scatto si sente anche quando sono collegate le cuffie.</p>
Le cuffie non emettono alcun suono	<ul style="list-style-type: none"> Le cuffie sono collegate alla console correttamente? Assicurarsi che lo spinotto sia ben inserito nella presa audio della console.

Problema	Soluzione
Il microfono non funziona o non riconosce la voce	<ul style="list-style-type: none"> • Il software o la sezione del software che si sta utilizzando prevede l'uso del microfono? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Il microfono funziona nei software o nelle sezioni dei software che ne prevedono l'utilizzo. • Il microfono funziona correttamente? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Per verificare se il microfono funziona correttamente, eseguire la prova microfono selezionando PROVA MICROFONO nelle Impostazioni della console (D pag. 41). • Il microfono riconosce correttamente le voci di altre persone (come, ad esempio, quelle di amici e familiari)? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Il riconoscimento vocale varia da persona a persona. Alcune voci vengono riconosciute più facilmente di altre. • È collegata una combinazione cuffia-microfono alla console? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Scollegare la combinazione cuffia-microfono e utilizzare il microfono della console.
La console non conta i passi	<ul style="list-style-type: none"> • La console è aperta? <ul style="list-style-type: none"> ➤ La console conta i passi solo se è chiusa e in modalità riposo. • La console viene trasportata in una borsa non aderente al corpo? <ul style="list-style-type: none"> ➤ È possibile che la console non riesca a contare i passi correttamente. Ad esempio, se camminando la console viene trasportata in una borsa non aderente al corpo, i dati sui passi potrebbero non essere registrati accuratamente. Quando la si porta con sé, usare preferibilmente un marsupio. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • È possibile che la console registri una quantità di passi superiore o inferiore a quelli effettivi. • Non tenere la console nella tasca posteriore dei vestiti. Esercitare una pressione eccessiva sugli schermi LCD (ad esempio sedendosi sulla console) può provocare danni agli stessi e il malfunzionamento della console e causare danni fisici alla persona.
La scheda microSD non funziona	<ul style="list-style-type: none"> • La scheda microSD è inserita correttamente nella console? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Spegnerla la console e inserire la scheda microSD nello slot scheda microSD sul retro della console spingendola delicatamente fino a quando non si sente uno scatto (D pag. 49). • I terminali della scheda microSD sono sporchi? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Per evitare che la scheda microSD venga danneggiata, pulire delicatamente i terminali con del cotone asciutto.
Nello slot scheda di gioco è inserita una scheda, ma sullo schermo non appare l'icona del titolo e nel menu HOME viene visualizzato il seguente messaggio: "Nello slot scheda di gioco non è inserita alcuna scheda."	<ul style="list-style-type: none"> • La scheda di gioco è inserita correttamente? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Estrarre la scheda dalla console e reinserirla correttamente, spingendola con delicatezza fino a quando non si sente uno scatto. Se il problema persiste, provare nuovamente a estrarre e reinserire la scheda alcune volte (D pag. 27). • Si sta usando un software che proviene da un'altra regione? <ul style="list-style-type: none"> ➤ È possibile usare solo i software per Nintendo 3DS e Nintendo DSi che corrispondono alla regione della console. I software che provengono da altre regioni potrebbero non funzionare.
Durante l'uso di un software per Nintendo DS / Nintendo DSi, sullo schermo viene visualizzato il seguente messaggio: "Si è verificato un errore. Tieni premuto il pulsante POWER per spegnere la console. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console."	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Spegnerla la console, riaccenderla dopo qualche istante e ripetere la procedura eseguita in precedenza. Se il messaggio viene visualizzato di nuovo, la console potrebbe essere danneggiata. Spegnerla la console e contattare il Servizio Clienti Nintendo (D pag. 59).

Problema	Soluzione
La comunicazione wireless sembra non funzionare correttamente (la comunicazione si interrompe spesso e il gioco perde fluidità)	<ul style="list-style-type: none"> • A schermo compare una di queste icone segnale di ricezione: (📶 o 📶)? <ul style="list-style-type: none"> ➤ L'intensità del segnale di ricezione è bassa. Avvicinarsi agli altri utenti e assicurarsi che tra le console non vi siano persone o ostacoli di alcun genere.
È impossibile trovare l'access point wireless	<ul style="list-style-type: none"> • L'access point usa il protocollo di sicurezza WEP? <ul style="list-style-type: none"> ➤ La console non può collegarsi tramite Wi-Fi Protected Setup ad access point che usano il protocollo di sicurezza WEP. • L'access point usa il protocollo di sicurezza WPA2-PSK (TKIP) (D pag. 37)? <ul style="list-style-type: none"> ➤ La console non può individuare access point che usano il protocollo di sicurezza WPA2-PSK (TKIP).
È impossibile collegarsi a Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Appare un codice di errore? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se le impostazioni per la connessione a Internet non sono corrette o se la prova di connessione dà risultato negativo, appaiono un messaggio e un codice di errore. Seguire le indicazioni contenute nel messaggio di errore. Se compaiono codici di errore durante l'impostazione delle connessioni Nintendo DS o durante l'uso di un software per Nintendo DS o per Nintendo DSi, leggere quanto segue. <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Codici di errore che compaiono durante l'uso di un software per Nintendo DSi</p> <p>La configurazione per la connessione a Internet della console potrebbe non essere stata effettuata correttamente. Selezionare PROVA DI CONNESSIONE dalle Impostazioni Internet per avviare la prova di connessione e poi seguire le indicazioni contenute nel messaggio di errore.</p>  </div>

Problema	Soluzione
<p>Non è possibile disattivare il filtro famiglia</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il PIN inserito è corretto? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Inserire il PIN corretto (📖 pag. 39). • La risposta alla domanda di verifica è corretta? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Inserire la risposta corretta (📖 pag. 39). <p>Se si è dimenticato il PIN o la risposta alla domanda di verifica...</p> <p>Se si è dimenticato il PIN Toccare HO DIMENTICATO IL PIN nello schermo che appare dopo aver toccato FILTRO FAMIGLIA nelle Impostazioni della console, oppure toccare DIMENTICATO nello schermo di inserimento PIN. Inserire la risposta alla domanda di verifica.</p>  <p>Se si è dimenticata la risposta alla domanda di verifica</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Toccare DIMENTICATA nello schermo di inserimento domanda di verifica.  <ol style="list-style-type: none"> 2 Se si è salvato un indirizzo e-mail, toccare OK per ottenere una chiave principale, che verrà inviata a quell'indirizzo. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Per ricevere una chiave principale è necessaria una connessione Internet. • Se le e-mail vengono bloccate da un filtro spam o da un filtro domini, verificare di poter ricevere e-mail dal dominio "@nintendo.net". <p>Se non è stato salvato un indirizzo e-mail... Apparirà un numero di riferimento. Contattare il Servizio Clienti Nintendo telefonicamente o via e-mail (📖 pag. 59) e comunicare il numero di riferimento e la data impostata nella console. Si otterrà così una chiave principale.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3 Toccare OK nello schermo precedente e inserire la chiave principale. <p>Nota: dopo l'inserimento della chiave principale, l'indirizzo e-mail verrà cancellato dalla console. Dopo aver inserito un nuovo PIN, salvare nuovamente l'indirizzo e-mail.</p> 

Problema	Soluzione
<p>La console entra in modalità riposo autonomamente</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Campi magnetici esterni possono far entrare la console in modalità riposo. Allontanarsi da eventuali campi magnetici, inclusi quelli generati da altre console della famiglia Nintendo 3DS. <p>Nota: la console potrebbe entrare in modalità riposo autonomamente anche se la si appoggia sopra ad altre console della famiglia Nintendo 3DS.</p> 
<p>Alcuni file audio e cartelle non vengono visualizzati nel Sound Nintendo 3DS</p>	<ul style="list-style-type: none"> • La scheda microSD contiene file audio compatibili con il Sound Nintendo 3DS? ➔ Il Sound Nintendo 3DS è in grado di riprodurre i file AAC con estensione .m4a, .mp4 o .3gp e i file MP3 con estensione .mp3. I file audio in formati diversi, come quelli protetti da copia, non possono essere riprodotti. • I file audio sono salvati nella cartella "Private" che si trova nella cartella "Nintendo 3DS" nella scheda microSD? ➔ I file audio salvati nella cartella "Private" che si trova nella cartella "Nintendo 3DS" non vengono visualizzati dal Nintendo 3DS Sound. I file devono essere salvati in un'altra cartella.
<p>Il Sound Nintendo 3DS non riesce a riprodurre i file audio</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Il formato dei file audio è compatibile con il Sound Nintendo 3DS? ➔ Il Sound Nintendo 3DS è in grado di riprodurre solo file audio aventi le seguenti caratteristiche: <ul style="list-style-type: none"> • Formato: MP3 con estensione .mp3, oppure AAC con estensione .m4a, .mp4 o .3gp • Bit rate: 16-320 kbps • Frequenza di campionamento: 32 - 48 kHz • I file audio sono protetti da DRM (Digital Rights Management - Gestione dei diritti digitali) ➔ I file audio protetti da DRM non possono essere riprodotti usando il Sound Nintendo 3DS.

Se si desidera ricevere assistenza...

Se, dopo aver provato le soluzioni suggerite e quelle esposte nel manuale elettronico del menu HOME (📖 pag. 20), la console non dovesse ancora funzionare correttamente, visita il sito del Servizio Clienti Nintendo: support.nintendo.com

Smaltimento del prodotto

Non gettare questo prodotto insieme ai rifiuti domestici.
Per maggiori informazioni, consultare il sito <http://docs.nintendo-europe.com>



Informazioni sulla garanzia

Per maggiori dettagli su come ricevere informazioni sulla garanzia, consultare il sito support.nintendo.com

Specifiche tecniche

Nota: queste specifiche potrebbero cambiare senza preavviso.

	New Nintendo 2DS XL
Modello	JAN-001
Schermi LCD (Dimensione schermi / Risoluzione)	<p>Schermo superiore: schermo LCD 4,88 pollici (106,2 x 63,72 mm) Pixel: 400 x 240 Può visualizzare 16,7 milioni di colori</p> <p>Schermo inferiore: schermo LCD touch screen 4,18 pollici (84,96 x 63,72 mm) Pixel: 320 x 240 Può visualizzare 16,7 milioni di colori</p>
Blocco alimentatore	Blocco alimentatore per Nintendo 3DS (WAP-002)(EUR)
Dimensioni	86,4 x 159 x 20,8 mm (a console chiusa)
Peso	Ca. 260 g (inclusi stilo, batteria e scheda microSD)
Banda di frequenza di funzionamento	Wi-Fi 2412-2472 MHz NFC 13,56 MHz
Standard di comunicazione	Conforme a IEEE802.11b/g
Massima potenza a radiofrequenza / Massima intensità di campo	Wi-Fi: 9 dBm NFC: -12 dBμ A/m
Distanza consigliata per la comunicazione	Entro 30 m Nota: la distanza massima per la comunicazione varia a seconda dell'ambiente in cui ci si trova.
Fotocamera	Obiettivo: a lunghezza focale fissa Sensore: CMOS Pixel effettivi: circa 300.000
Orologio	Variazione giornaliera massima di ±4 secondi (nelle Condizioni ideali per l'utilizzo riportate di seguito)
Altoparlanti	Stereo (supporta pseudo-surround)
Terminali di ingresso / uscita	Slot scheda di gioco, slot scheda microSD, presa per blocco alimentatore, presa audio (uscita stereo)
Sensori	Sensore di movimento, sensore di rotazione
Altre caratteristiche	Comunicazione a infrarossi (distanza consigliata: entro 20 cm) Nota: la distanza massima per la comunicazione varia a seconda dell'ambiente in cui ci si trova. Near-field communication (NFC)
Consumo massimo	Ca. 4,1 W (durante la ricarica)
Condizioni ideali per l'utilizzo	Temperatura: 5 – 35 °C Umidità: 20 – 80%
Tempo di ricarica	Ca. 3 ore e 30 minuti
Durata della batteria	Vedi pag. 18 .
Batteria	Tipo: a ioni di litio Capacità: 5 Wh
Stilo	Modello: JAN-004 Materiale: plastica (ABS/PE) Lunghezza: ca. 69 mm

Servizio Clienti Nintendo (Italia)

[270416/ITA]

Servizio Clienti Nintendo

www.nintendo.it

info@nintendo.it

Via Torri Bianche, 6

Palazzo Tiglio

20871 - Vimercate (MB)

Italia

800 904 924 (Numero gratuito da rete fissa.)

199 309 067 (Il costo è a carico del chiamante e le tariffe variano a seconda dell'utilizzo di una linea fissa o mobile.)

Servizio Clienti Nintendo (Svizzera)

[270416/ITA-CH]

Servizio Clienti Nintendo

info@nintendo.ch

www.nintendo.ch

Nintendo Svizzera

Täferstr. 1 (Gate 1)

5405 Dättwil

Svizzera

(+41) 056 2031420

© 2017 Nintendo Co., Ltd.
Trademarks are property of their respective owners.
Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.

microSDHC Logo is a trademark of SD-3C, LLC.
Powered by Devicescap Software. Portions of this products are
© 2003 – 2010 Devicescap Software, Inc. All rights reserved.
Copyright © 2003 – 2010, Jouni Malinen <j@w1.fi> and contributors
All Rights Reserved.
WPA Supplicant licensed pursuant to BSD License.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and / or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name(s) of the above-listed copyright holder(s) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>).
Copyright © 1998 – 2007 The OpenSSL Project. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and / or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment:
"This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)"
4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org.
5. Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.
6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment:
"This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OpenSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OpenSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes cryptographic software written by Eric Young.
Copyright © 1995 – 1998 Eric Young (ey@cryptsoft.com).

All rights reserved.
This package is an SSL implementation written by Eric Young (ey@cryptsoft.com).

The implementation was written so as to conform with Netscape's SSL. This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are aheared to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed. If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used. This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and / or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:
"This product includes cryptographic software written by Eric Young (ey@cryptsoft.com)"
The word 'cryptographic' can be left out if the routines from the library being used are not cryptographic related :-).
4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgement: "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The licence and distribution terms for any publicly available version or derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence [including the GNU Public Licence.]

A OSS™ and A OSS™ are the trademarks of BUFFALO INC.

Wi-Fi Protected Access® (WPA and WPA2) and the Wi-Fi Protected Setup logo are registered trademarks of the Wi-Fi Alliance.
The Wi-Fi Protected Setup™ Logo is a certification mark of Wi-Fi Alliance®.



IL BLOCCO ALIMENTATORE INCLUSO È UTILIZZABILE IN TUTTI I PAESI DELLO SPAZIO ECONOMICO EUROPEO (AD ECCEZIONE DI REGNO UNITO, IRLANDA E MALTA), IN SVIZZERA E IN RUSSIA. NON USARE QUESTO PRODOTTO IN PAESI NEI QUALI SI FA USO DI CORRENTE ELETTRICA A TENSIONE DIVERSA DA 230 V~ CA.

Per la spiegazione dei simboli e dei contrassegni usati su questo prodotto: <http://docs.nintendo-europe.com>

DECLARATION OF CONFORMITY

Il fabbricante, Nintendo, dichiara che il tipo di apparecchiatura radio (New Nintendo 2DS XL) è conforme alla direttiva 2014/53/UE. Il testo completo della dichiarazione di conformità UE è disponibile al seguente indirizzo Internet: <http://docs.nintendo-europe.com/>

Pat. pend.



Per maggiori informazioni sulla console New Nintendo 2DS XL,
visitare il sito del Servizio Clienti Nintendo.

support.nintendo.com

Nintendo of Europe GmbH
Herriotstrasse 4
60528 Frankfurt am Main
Germany

