



Manual de instruções

Agradecemos a compra desta consola. Leia este manual de instruções antes de a utilizar, prestando especial atenção à secção de Informações sobre Saúde e Segurança na [pág. 9](#), e siga cuidadosamente todas as instruções. Se este produto se destinar a crianças pequenas, a sua utilização deverá ser supervisionada por um adulto.

Nota:

- Na [pág. 2](#) encontra-se uma lista com todos os componentes que acompanham a consola.
- Neste manual, o termo "Consola Nintendo 3DS" refere-se a todas as consolas da família Nintendo 3DS™, que inclui as consolas New Nintendo 3DS™, New Nintendo 3DS XL, New Nintendo 2DS™ XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL e Nintendo 2DS™.

Tenha em consideração que a Nintendo poderá, ocasionalmente, alterar as especificações relativas ao produto e atualizar o manual. Por esse motivo, a Nintendo recomenda que consulte a última versão do manual referenciado em <http://docs.nintendo-europe.com>. Este serviço poderá não estar disponível em alguns países.

Este selo é a garantia de que a Nintendo reviu este produto e de que ele está de acordo com os nossos padrões de excelência em termos de fabrico, fiabilidade e valor de entretenimento. Procure sempre este selo quando comprar jogos e acessórios para garantir absoluta compatibilidade com o seu produto Nintendo.

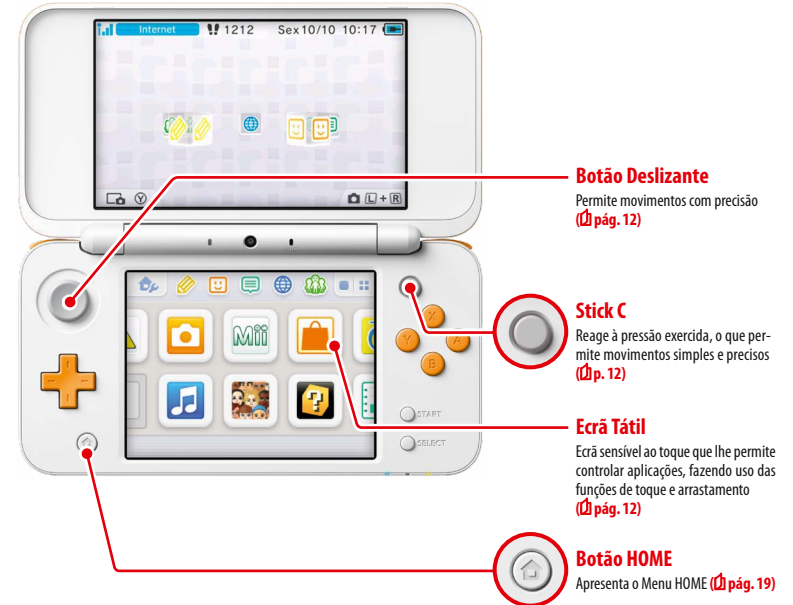


Agradecemos a compra da Consola New Nintendo 2DS XL.

Conteúdo da Caixa

| | |
|---|-----|
| <input type="checkbox"/> Consola New Nintendo 2DS XL (JAN-001) | x 1 |
| <input type="checkbox"/> Carregador Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) | x 1 |
| <input type="checkbox"/> Stylus New Nintendo 2DS XL (JAN-004) Nota: O stylus está localizado no suporte para o stylus, na parte de baixo da consola (pág. 13). | x 1 |
| <input type="checkbox"/> Cartão microSDHC Nota: • O cartão microSDHC está inserido na ranhura para cartões microSD (pág. 13). O cartão microSDHC é um acessório de terceiros e não é fabricado pela Nintendo. • A capacidade do cartão SDHC encontra-se descrita na caixa. | x 1 |
| <input type="checkbox"/> Cartões RA Nota: Estes cartões são usados em conjunto com a aplicação pré-instalada Jogos RA: Realidade Aumentada (pág. 21). | x 6 |
| <input type="checkbox"/> Manual de Instruções | x 1 |

new
NINTENDO 2DS XL



Aproveite os serviços online com uma...

Nintendo Network ID



Uma Nintendo Network™ ID permite-lhe utilizar diversas funcionalidades da Nintendo Network.

Nintendo eShop

Descarregue demos e aplicações gratuitas na Nintendo eShop.

Miiverse

Comunique com utilizadores de todo o mundo através do Miiverse™.



Pode utilizar os fundos da Nintendo eShop na sua Consola New Nintendo 2DS XL e numa Consola Wii U™.

Crie uma Nintendo Network ID (pág. 31) para poder usufruir destes serviços.

Procure as aplicações mais recentes!

Nintendo eShop



Pesquise aplicações



Descarregue aplicações



Veja vídeos



Descarregue versões de demonstração

Nota: É necessária uma Nintendo Network ID.

Estabeleça uma ligação à Internet e acesse a Nintendo eShop para ver as últimas novidades e vídeos sobre vários tipos de aplicações, bem como para adquirir aplicações descarregáveis e experimentar demos de aplicações.

O que poderá comprar

Aplicações descarregáveis



Pode adquirir novas aplicações exclusivas da Nintendo eShop ou descarregar versões de aplicações externas.

Consola Virtual

Virtual Console™

Pode adquirir os seus jogos favoritos da NES™, do Game Boy™ e do Game Boy™ Color.

Nintendo DSiWare™

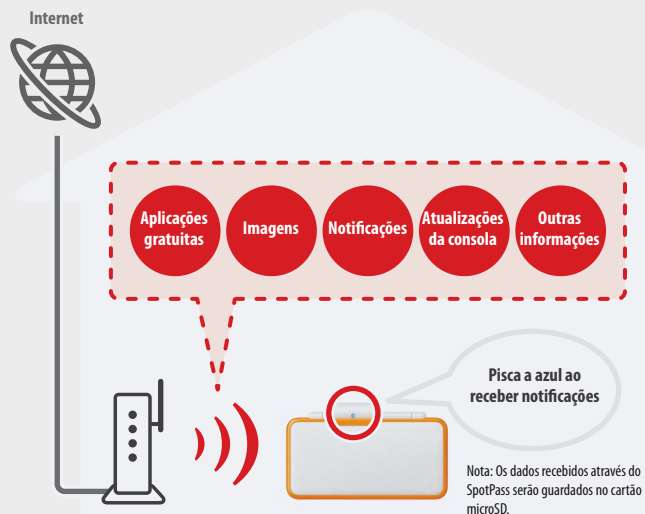
DSiWare™

Pode adquirir aplicações originalmente lançadas para a Nintendo DSi, também conhecidas como Nintendo DSiWare.

Receba atualizações e novidades

SpotPass™

A sua consola procura automaticamente pontos de acesso e liga-se à Internet através de pontos de acesso sem fios, para troca de dados em várias alturas, inclusive durante o Modo de Descanso (estando a consola fechada enquanto continua ligada).



É necessário configurar as Definições de Internet para ser possível estabelecer a ligação aos pontos de acesso sem fios (📖 pág. 33).

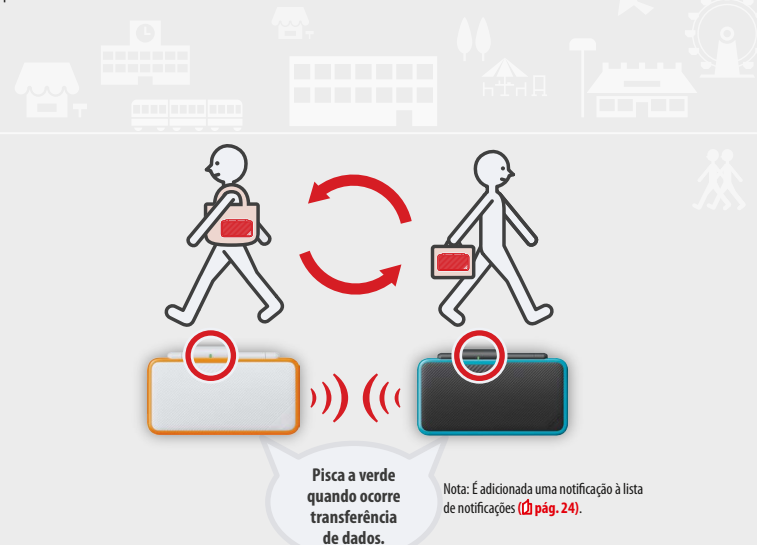
Nota:

- A função SpotPass poderá não estar disponível se um título ativo estiver a utilizar certas funções. A função SpotPass não está disponível durante uma comunicação local sem fios (📖 pág. 19) ou se estiver a utilizar aplicações Nintendo DS/Nintendo DSi.
- Conforme o tipo de dados recebidos, o indicador de notificação poderá não acender.
- É necessária uma Nintendo Network ID para descarregar aplicações gratuitas (📖 pág. 31).

Comunique de forma automática com outras consolas Nintendo

StreetPass™

A sua consola procura e troca dados de forma automática, comunicando com outras Consolas Nintendo 3DS enquanto se desloca, em transportes públicos ou noutros locais.



Os dados serão automaticamente trocados se passar por alguém que tenha ativado o StreetPass para o mesmo título, enquanto a consola estiver em Modo de Descanso (fechada, enquanto continua ligada), bem como noutras alturas.

As suas definições do StreetPass são guardadas na consola.




Nota:

- Podem utilizar o StreetPass, no máximo, doze títulos em simultâneo.
- As definições de Contact Mode para os títulos Nintendo DS/Nintendo DSi não são guardadas e têm de ser configuradas ao utilizar títulos compatíveis. Além disso, não é possível trocar dados StreetPass para títulos Nintendo 3DS enquanto estiverem a ser utilizados títulos Nintendo DS/Nintendo DSi.
- Não é possível transmitir dados se a consola ou as funções sem fios estiverem desligadas (📖 pág. 23).
- A função StreetPass poderá não estar disponível se um título ativo estiver a utilizar certas funções. A função StreetPass não está disponível durante uma comunicação local sem fios (📖 pág. 19) ou durante uma ligação à Internet.

Índice

| | |
|---------------------|---|
| • Conteúdo da Caixa | 2 |
| • Saúde e Segurança | 9 |







Preparação

| | |
|---|----|
|  Nomes e Funções dos Componentes | 11 |
|  Carregamento | 14 |
|  Ligar e Desligar a Consola | 15 |
| Configurar a Consola pela Primeira Vez | 15 |
| Utilização dos Teclados | 17 |
| Indicador de Bateria | 18 |
| Duração da Bateria | 18 |

Utilização das Aplicações

| | |
|---|----|
|  Menu HOME | 19 |
| Manual Eletrónico do Menu HOME | 20 |
| Símbolos das Aplicações | 20 |
| Carregar as Aplicações | 22 |
| Manuais Eletrónicos de Aplicações | 22 |
| Definições do Menu HOME | 23 |
| Símbolos de Aplicações do Menu HOME | 24 |
|  Aplicações Externas | 26 |
| Utilizar os Cartões de Jogo | 27 |
|  Aplicações Descarregáveis | 29 |
| Carregar Aplicações | 29 |

Ajustar Definições da Consola

| | |
|---|----|
|  Definições da Consola | 30 |
|  Definições da Nintendo Network ID | 31 |
| Criar ou Vincular uma Nintendo Network ID | 32 |
|  Definições de Internet | 33 |
| Requisitos para Ligação à Internet | 33 |
| Ligar à Internet | 34 |
|  Controlo Parental | 38 |
| Opções que Podem ser Restringidas | 38 |
| Configurar o Controlo Parental | 39 |
|  Gestão de Dados | 40 |
|  Outras Definições | 41 |
| Transferência de Dados | 42 |
| Atualização da Consola | 47 |
| Formatar a Memória da Consola | 48 |

Resolução de Problemas

| | |
|--|----|
| Substituir o Cartão microSD | 49 |
| Se o Seu Cartão microSD Estiver Cheio... | 50 |
| Resolução de Problemas | 51 |
| • Especificações Técnicas | 58 |
| • Informações de Contacto | 59 |

Saúde e Segurança

Lê e respeita as informações sobre saúde e segurança. O não cumprimento destas instruções poderá provocar lesões ou danos. Os pais ou representantes legais deverão vigiar as crianças enquanto elas utilizam este produto.

ATENÇÃO – Ataques epiléticos

- Algumas pessoas (cerca de 1 em cada 4000) poderão sofrer ataques epiléticos ou perdas de consciência causados por flashes ou padrões luminosos enquanto veem televisão ou utilizam videogames, mesmo que anteriormente não tenham sofrido qualquer reação deste tipo. As pessoas que já tenham sofrido ataques epiléticos, perdas de consciência ou qualquer outro sintoma ligado à epilepsia deverão consultar um médico antes de jogar.
- Se ocorrerem sintomas involuntários tais como convulsões, espasmos oculares ou musculares, perda de consciência, visão alterada, movimentos involuntários ou desorientação, para de jogar e consulta um médico.
- Para reduzir a probabilidade de ocorrência de um ataque epilético enquanto jogas:
 - Não jogues se estiveres cansado ou com sono;
 - Joga numa divisão bem iluminada;
 - Faz uma pausa de 10 a 15 minutos por cada hora de jogo.

ATENÇÃO – Tensão ocular, enjoo de movimento e lesões provocadas por movimentos repetitivos

- Evita sessões de jogo demasiado longas.
- Faz uma pausa de 10 a 15 minutos por cada hora de jogo, mesmo que não consideres necessário fazê-la.
- Para de jogar caso ocorra algum dos sintomas que se seguem:
 - Se sentires fadiga ou irritação ocular, ou se sentires tonturas, náuseas ou cansaço;
 - Se sentires as mãos, pulsos ou braços cansados ou doridos, ou se tiveres sintomas como formigamento, torpor, ardor ou rigidez. Se algum destes sintomas persistir, consulta um médico.

ATENÇÃO – Bateria

- Se a bateria derramar, para de utilizar a consola. Se o fluido derramado de uma bateria entrar em contacto com os olhos, lava-os imediatamente com bastante água e consulta um médico. Em caso de contacto com as mãos, lava-as cuidadosamente com água. Limpa o fluido derramado na superfície do dispositivo com um pano.
- Este produto contém uma bateria de iões de lítio. Não substituir a bateria. Esta tarefa deverá ser executada por um profissional qualificado para o efeito. Para mais informações, entrar em contacto com o Serviço de Apoio ao Consumidor.

ATENÇÃO – Segurança elétrica

- Utiliza apenas o carregador (WAP-002) para carregar a consola.
- Liga o carregador à voltagem correta (CA 220 - 240 V).
- Não utilizes transformadores ou fichas com valores de voltagem reduzidos.
- O carregador deverá estar ligado numa tomada de fácil acesso e que esteja próxima do equipamento.
- O carregador só deverá ser utilizado em espaços interiores.
- Se ouvires ruídos estranhos, vires fumo ou sentires um odor estranho, retira o carregador da tomada e entra em contacto com o Serviço de Apoio ao Consumidor.
- Não empregues demasiada força ao utilizar os dispositivos e mantém-nos longe de fogo, microondas, temperaturas altas ou luz solar direta. Não puxes nem torças os cabos.
- Os dispositivos não deverão entrar em contacto com líquidos. Não os utilizes com as mãos molhadas ou engorduradas. Se algum líquido se infiltrar no dispositivo, interrompe a sua utilização e entra em contacto com o Serviço de Apoio ao Consumidor.
- Não toques nos conetores do dispositivo com os dedos ou com objetos de metal.
- Durante uma trovoadas, não toques no carregador ou em outros dispositivos se estes estiverem ligados à corrente.

- Utiliza apenas acessórios compatíveis cuja utilização tenha sido aprovada no teu país.
- Não desmontes nem tentes reparar os dispositivos.
Se os dispositivos estiverem danificados, interrompe a sua utilização e entra em contacto com o Serviço de Apoio ao Consumidor. Não toques nas áreas danificadas. No caso de os dispositivos derramarem líquidos, evita o contacto com estes.

⚠ ATENÇÃO – Avisos gerais

- A consola, bem como os respetivos acessórios e materiais de embalagem, deverão ser mantidos fora do alcance de crianças. As peças pequenas, tais como cartões de jogo, cartões microSD e materiais de embalagem poderão ser engolidos. Os cabos podem enrolar-se à volta do pescoço.
- Quando a comunicação sem fios estiver ativada, esta consola não deverá ser utilizada a menos de 25 centímetros de um pacemaker. Em caso de utilização de um pacemaker ou de qualquer outro dispositivo médico, deverá ser consultado um médico antes de se utilizar a consola.
- Poderá não ser possível utilizar a comunicação sem fios em aviões ou hospitais, entre outros espaços. Respeita as regras de utilização dos espaços em que te encontres.
- Não utilises auscultadores com um volume muito elevado. Isto poderá danificar a tua audição. O volume deverá ser mantido de forma a que consigas ouvir o que te rodeia. Consulta um médico caso ocorram sintomas como, por exemplo, zumbidos nos ouvidos.

PRECAUÇÕES DE UTILIZAÇÃO

- Não utilizes a consola em áreas húmidas ou em que ocorram mudanças bruscas de temperatura. Se ocorrer condensação, desliga a consola e aguarda até que as gotas de água se evaporem.
- Se os dispositivos estiverem sujos, limpa-os com um pano seco e macio. Não utilises diluentes, benzeno ou álcool.
- Ao jogar, presta atenção ao ambiente que te rodeia.
- Certifica-te de que carregas a bateria, pelo menos, uma vez de seis em seis meses.
Se a bateria não for utilizada durante um período de tempo prolongado, poderá não ser possível carregá-la.



Nomes e Funções dos Componentes

Neste manual de instruções são explicadas as funcionalidades destes componentes.



Indicador de notificação

- Avisa-o do estado da consola, piscando e mudando de cor.
- Notificação do SpotPass (pisca a azul durante cinco segundos) (Í pág. 6)
 - Comunicação do StreetPass (pisca a verde durante cinco segundos) (Í pág. 7)
 - Um amigo está online (pisca a cor-de-laranja durante cinco segundos) (Í pág. 24)
 - Bateria está com pouca carga (pisca a vermelho) (Í pág. 18)

Botão Deslizante

Utilizado em aplicações que aceitam comandos do Botão Deslizante. Nota: Se o Botão Deslizante não estiver a funcionar corretamente, consulte a Í pág. 52

Área NFC (Comunicação de Campo Próximo)

Toque nesta área com um acessório amiibo™ ou outro objeto compatível com NFC para ler dados enquanto utiliza uma aplicação que suporte esta funcionalidade.

Botão Direcional +**Botão HOME**

Apresenta o Menu HOME (Í pág. 19).

Controlos do ecrã tátil**Tocar**

À ação de pressionar levemente o ecrã tátil com o stylus chama-se "tocar".

**Deslizar**

Arrastar o stylus, tocando levemente no ecrã tátil, chama-se "deslizar".

Ecrã LCD**Stick C**

Permite controlar aplicações compatíveis com o Stick C e pode ser utilizado em vez do Botão Deslizante Pro Nintendo 3DS, em aplicações compatíveis com esse acessório.

As aplicações compatíveis com o Botão Deslizante Pro terão o seguinte símbolo nas embalagens respetivas:

**Botão Deslizante Pro****Botões de Controlo (Botões A, B, X e Y)****START SELECT****Indicador de recarga**

Fica cor-de-laranja quando a bateria está a carregar.

Indicador de ligação sem fios

Fica amarelo quando a comunicação sem fios ou o NFC estão ativos e apaga-se quando estão inativos. Fica intermitente, com cor amarela, durante o envio ou receção de dados.

Nota:

- No Modo de Descanso, o indicador de ligação sem fios piscará com uma luz mais fraca.
- A comunicação sem fios e o NFC podem ser ativados/desativados a partir das Definições do Menu HOME (Í pág. 23).

Ecrã LCD (Ecrã Tátil)

Ecrã sensível ao toque, que permite uma interação tátil. Utilize o stylus incluído com aplicações que suportem esta função.

Câmaras Exteriores

Utilizadas por aplicações que usam as câmaras. Estas duas câmaras permitem o registo de fotos/vídeos 3D. Nota: Não é possível ver imagens 3D na Consola New Nintendo 2DS XL.

Conetor do Carregador**(Í p. 14)**

Permite a ligação do carregador da Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)).

Transmissor de Infravermelhos

Envia e recebe sinais para aplicações que utilizam a função de infravermelhos.

Botão R**Botão ZR****Botão L****Botão ZL****Suporte para o Stylus**

Utilizado para guardar o stylus. Nota: Não tente colocar no suporte para o stylus outro objeto que não o stylus fornecido com esta consola.

Ranhuira para cartões microSD

Nota: A consola já vem com um cartão microSD inserido na ranhuira.

Saída de Áudio

Compatível com auscultadores estéreo disponíveis comercialmente. Quando ligado, não sairá som dos altifalantes. Nota: Utilize apenas acessórios compatíveis.

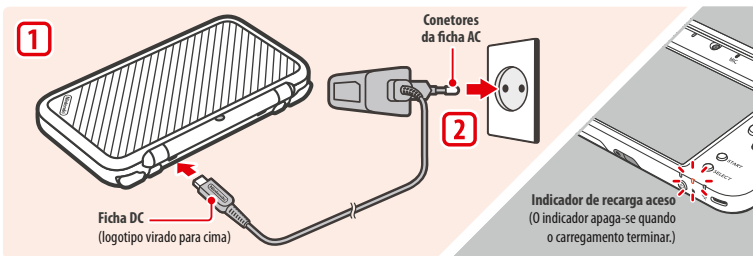
Ranhuira para Cartões de Jogo (Í p. 27)

Para iniciar os cartões de jogo da Nintendo 3DS, da Nintendo DS, da Nintendo DSi e os cartões de jogo com funções avançadas da Nintendo DSi.



Carregamento

Antes de utilizar a sua consola pela primeira vez, é necessário carregar a bateria.



1 Ligue a ficha DC à consola

Nota: Certifique-se de que a ficha DC está na posição correta antes de a inserir na consola.

2 Introduza a ficha AC numa tomada de tensão de 220-240 V

O indicador de recarga irá acender-se quando se inicia o carregamento e desligar-se-á após a sua conclusão. Quando terminar o carregamento, retire a ficha AC da tomada e retire a ficha DC da consola.

Nota:

- Se jogar um título enquanto a consola estiver a carregar, o indicador de recarga poderá nem sempre apagar-se depois de concluído o carregamento. Isto não é uma avaria.
- Para desligar o carregador da consola, segure a consola e a ficha DC enquanto o retira, e não o cabo.

Acerca do Carregamento

- Quando desligada, a consola demora aproximadamente 3 horas e 30 minutos a ficar totalmente carregada. A duração do tempo de carregamento pode variar se a consola estiver a ser utilizada durante o carregamento ou dependendo da quantidade de carga remanescente na bateria.
- Deverá carregar a consola numa temperatura ambiente de entre 5 °C e 35 °C. Se tentar carregar a bateria fora deste intervalo, esta poderá ficar danificada, impossibilitando o seu carregamento. Se a temperatura ambiente for baixa, a bateria pode não ficar totalmente carregada.
- A vida útil da bateria vai diminuindo à medida que esta é carregada continuamente. Após 500 recargas, o nível da bateria pode ser reduzido até 70% da capacidade original.
- Certifique-se de que carrega a bateria, pelo menos, uma vez a cada seis meses. Caso não sejam utilizadas durante algum tempo, as baterias de iões de lítio podem perder a sua carga com o passar do tempo. Se não utilizar a consola durante um longo período de tempo, a bateria pode perder toda a sua carga, tornando impossível o seu carregamento.
- Se constatar que o tempo de utilização da bateria foi drasticamente reduzido, poderá estar na altura de a substituir. Para mais informações, contacte o Serviço de Apoio ao Consumidor.



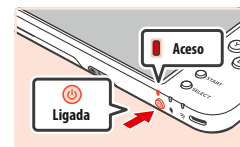
Ligar e Desligar a Consola

O Botão POWER é utilizado para ligar e desligar a consola. Terá de configurar as Definições da Consola quando a ligar pela primeira vez.

Ligue a consola, premindo o Botão POWER. Quando esta é ligada, o indicador de bateria acende-se.

Nota:

- Poderá demorar alguns segundos até que o Menu HOME seja exibido, após ligar a consola.
- Para mais informações sobre o indicador de bateria e a duração da bateria, consulte a [pág. 18](#).



Modo de Descanso e Desligar a Consola

Modo de Descanso

Feche a sua consola durante a utilização para pausar o jogo e ativar o Modo de Descanso. O SpotPass ([pág. 6](#)) e o StreetPass ([pág. 7](#)) mantêm-se ativos neste modo, mas o consumo de energia é bastante reduzido.

Nota: Algumas aplicações, ou tarefas específicas, poderão não permitir que a consola entre no Modo de Descanso. Por exemplo, o Som Nintendo 3DS não permite a entrada no Modo de Descanso durante a reprodução.

Fechar a consola



Desligar a Consola

Prima o Botão POWER para visualizar o Menu POWER. Depois, toque em DESLIGAR para desligar a consola. Em alternativa, pode pressionar o Botão POWER para obter o mesmo efeito.



Configurar a Consola pela Primeira Vez

Terá de configurar a consola quando a ligar pela primeira vez. **Se esta consola se destinar a crianças, estes passos deverão ser efetuados por um adulto.** Os passos que se seguem deverão ser efetuados com o stylus no ecrã tátil ([pág. 12](#)).

1 Defina o idioma da consola

Toque no idioma que pretende utilizar e, em seguida, em OK.

Nota: Quando a consola é utilizada pela primeira vez, serão apresentadas no ecrã mensagens acerca da consola e respetivas funcionalidades. Leia as mensagens e toque em OK para continuar.

2 Defina a data e a hora

Toque em e para definir a data e a hora e depois toque em OK.



3 Introduza um nome de utilizador

Nota:

- Consulte a [pág. 17](#) para mais informações sobre a utilização do teclado.
- Os nomes podem ter um máximo de dez caracteres.
- O nome que escolher será visível noutras Consolas Nintendo 3DS e Nintendo DS através da comunicação sem fios, portanto não inclua palavras ou frases que outros possam considerar ofensivas. A utilização de linguagem inapropriada pode levar à restrição da apresentação do seu nome noutras Consolas Nintendo 3DS.

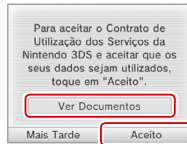


4 Introduza a sua data de nascimento

5 Selecione o país onde reside e, em seguida, a região

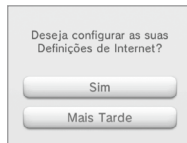
6 Aceite o Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS

Depois de ler a informação, toque em ACEITO. Se preferir aceitar este contrato mais tarde, toque em MAIS TARDE.



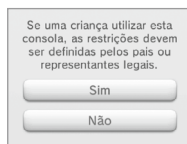
7 Configure as suas Definições de Internet ([pág. 33](#))

A ligação à Internet permite a troca de vários tipos de dados através do SpotPass, bem como a utilização da ligação sem fios em conjunto com as aplicações suportadas. Para configurar isto mais tarde, toque em MAIS TARDE.



8 Defina o Controlo Parental ([pág. 38](#))

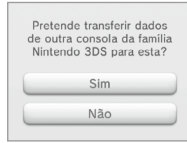
Defina o Controlo Parental para limitar o acesso das crianças a determinados conteúdos e funções, tais como o navegador de Internet e a interação com outros utilizadores. Se a consola se destinar a crianças, os pais ou os representantes legais deverão configurar as definições do Controlo Parental.



9 Efetue uma transferência de dados ([pág. 42](#))

Se possuir outra Consola Nintendo 3DS e desejar transferir dados para a sua nova consola, tenha em consideração o seguinte:

- Antes de efetuar uma transferência de dados, efetue a configuração inicial da nova consola, conforme exemplificado acima.
- Não utilize a nova consola antes do início do processo, uma vez que todos os dados de gravação de aplicações integradas e descarregáveis ficarão inutilizáveis.
- Antes da transferência, não crie nem vincule uma Nintendo Network ID à nova consola. Caso contrário, não será possível transferir dados.



A sua consola está agora pronta a ser utilizada. Prima o Botão HOME para entrar no Menu HOME ([pág. 19](#)) e começar a utilizar a consola.

Utilização dos Teclados

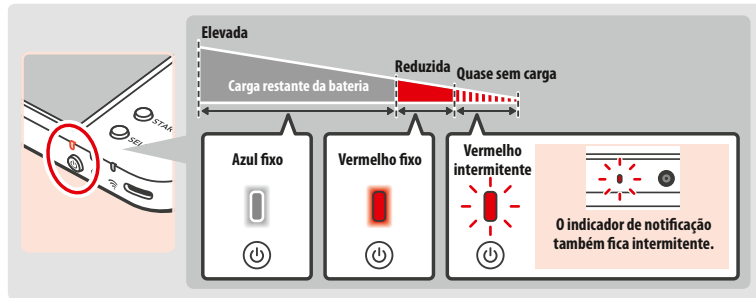
Será apresentado um teclado no ecrã tátil quando for necessário introduzir caracteres. Toque num carácter para o introduzir.

Padrão

Teclado Numérico

Indicador de Bateria

Fica azul quando a consola é ligada. Fica vermelho quando a bateria tem pouca carga e intermitente quando a bateria começa a ficar sem carga.

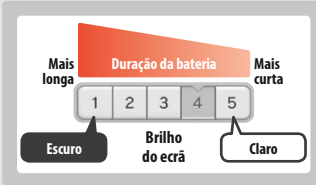


Nota: Se o indicador de bateria estiver vermelho, guarde o seu jogo rapidamente e carregue a bateria. Se ficar sem carga antes de guardar o jogo, poderá perder os dados não guardados. Se o indicador estiver azul e brilhar e apagar lentamente, a consola está em Modo de Descanso (pág. 15), o que irá conservar a energia da bateria.

Duração da Bateria

A duração da bateria irá depender de fatores como a aplicação utilizada, a quantidade de dados enviados e recebidos através da ligação sem fios e a temperatura ambiente. Assim, os tempos indicados deverão ser considerados apenas uma estimativa.

| | |
|--|----------------------|
| Jogar com aplicações da Consola Nintendo 3DS | aprox. 3,5-6,5 horas |
| Jogar com aplicações da Consola Nintendo DS | aprox. 5-9 horas |



A duração da bateria depende do brilho dos ecrãs LCD.

Se deixar a consola no Modo de Descanso (pág. 15), mesmo com a comunicação sem fios ativa como, por exemplo, o SpotPass e o StreetPass, o consumo de energia é bastante reduzido. Se a bateria estiver completamente carregada, a consola poderá manter-se no Modo de Descanso durante três dias.

Nota: O indicador de bateria pisca lentamente quando a consola está em Modo de Descanso. Alguns títulos não permitem a entrada em Modo de Descanso durante a sua utilização. Se fechar a consola quando usar esse tipo de aplicação, o indicador de bateria fica com a luz fixa (sem piscar). Por exemplo, o Som Nintendo 3DS não permite a entrada em Modo de Descanso durante a reprodução.

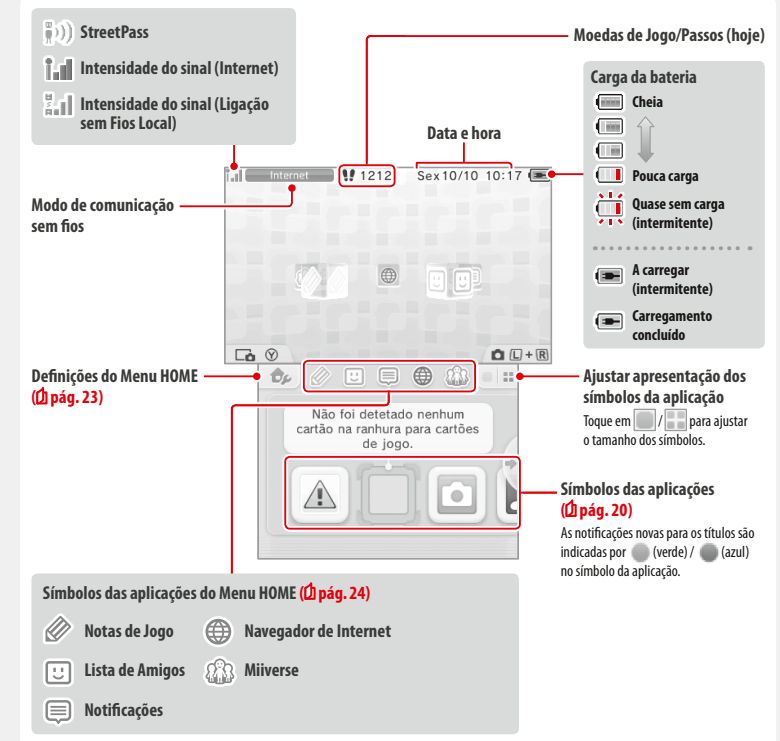


Menu HOME

O Menu HOME é apresentado quando liga a consola.

Os títulos podem ser iniciados através do Menu HOME, tocando no símbolo correspondente ao título que pretende utilizar. O Menu HOME mostra também a hora e a data, o modo de comunicação sem fios atual e o número de passos que caminhou nesse dia.

Pode também ver imediatamente que aplicações receberam novas informações/atualizações através do SpotPass (pág. 6), verificando se existe um ícone no símbolo das aplicações.



Nota:

- Prima **L** e **R** em simultâneo para ativar as câmaras, tirar fotos ou ler padrões QR Code.
- Prima os botões cima, baixo ou direita no Botão Direcional **+** enquanto mantém premido **Y** para obter uma captura de ecrã do Menu HOME. Prima o botão cima para obter uma captura do ecrã superior e o botão baixo para obter uma captura do ecrã tátil. Se premir o botão direita, irá obter uma captura de ambos os ecrãs. Pode ver as capturas de ecrã com a Câmara Nintendo 3DS (pág. 21). (Com a aplicação suspensa (pág. 22), será apenas possível obter uma captura do ecrã tátil.)
- O conteúdo apresentado no ecrã superior difere consoante a aplicação utilizada. A imagem no ecrã move-se de forma aleatória quando o microfone deteta mais ruído.

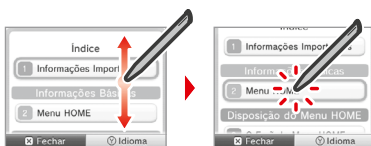
Manual Eletrónico do Menu HOME

Toque em no canto superior esquerdo do ecrã e, de seguida, selecione **MANUAL ELETRÓNICO DO MENU HOME** para apresentar um manual detalhado com informações sobre como utilizar o Menu HOME.



Ver Manuais

- 1** **Selecione um título do índice**
Deslize para cima e para baixo para percorrer o índice do manual e toque na página que pretende ver.
Nota: Prima o Botão Y para alterar o idioma do manual.



- 2** **Ver a página**
Deslize para cima e para baixo para percorrer o conteúdo da página. Deslize para a esquerda e para a direita para mudar de página.



Fechar o manual

Mudar o tamanho da letra

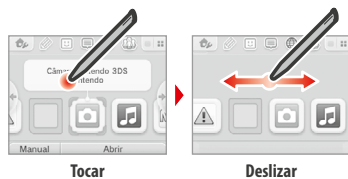
Símbolos das Aplicações

As aplicações gratuitas recebidas através do SpotPass e as aplicações descarregadas na Nintendo eShop são adicionadas como símbolos no Menu HOME.

Percorrer o Ecrã/Mover os Símbolos de Aplicações

Percorrer o Ecrã

Toque num símbolo e deslize o stylus para a esquerda e para a direita ao longo dos símbolos das aplicações disponíveis.



Tocar

Deslizar

Mover os Símbolos de Aplicações

Para mover um símbolo, toque-lhe com o stylus até que este se destaque. Deslize-o então para o local onde pretende colocá-lo e retire o stylus.



Tipos de Símbolos de Aplicações



Símbolos de aplicações externas

Cartão de jogo
Nintendo 3DS



Cartão de jogo
Nintendo DS/Nintendo DSi



O símbolo de aplicação externa é apresentado após um cartão de jogo ter sido inserido na ranhura para cartões de jogo.

Símbolos de aplicações integradas

Para obter informações sobre como utilizar estas aplicações, consulte os manuais eletrónicos respetivos ([pág. 22](#)).



Saúde e Segurança ([pág. 9](#))

Leia as importantes informações sobre saúde e segurança relativas à utilização da consola.



Jogos RA: Realidade Aumentada

Utilize os Cartões RA, juntamente com as câmaras exteriores, para criar incríveis jogos de realidade aumentada.



Câmara Nintendo 3DS

Tire fotos e grave vídeos em 3D com esta aplicação.
Nota: Não é possível ver imagens 3D na Consola New Nintendo 2DS XL.



Face Raiders

Um jogo de tiros que transforma o seu rosto, ou o rosto dos seus amigos, em inimigos!



Som Nintendo 3DS

Ouçã música e grave sons.



Registo de Atividade

Registe o número de passos que caminha enquanto transporta a sua consola e o tempo que despende a utilizar as aplicações.



Editor Mii

Transforme-se a si e a outras pessoas em personagens Mii!



Modo Download

Descarregue demonstrações e jogue títulos com a função multijogador!



Praça Mii StreetPass

As personagens Mii que conhecer através do StreetPass ([pág. 7](#)) irão surgir aqui.



Definições da Consola ([pág. 30](#))

Ajuste as definições da consola.



Nintendo eShop ([pág. 5](#))

Consulte informações e assista a vídeos de várias aplicações. Também poderá descarregar novas aplicações.

Outros



Símbolo de oferta

Este símbolo é apresentado quando é adicionada uma nova aplicação ao Menu HOME. Toque no símbolo de oferta para a desembrulhar.

Nota: Este símbolo piscará se o download ainda não tiver sido concluído. Ative o Modo de Descanso ([pág. 15](#)) numa área com pontos de acesso à Internet para concluir o download.

• Todas as aplicações ou vídeos pré-instalados no cartão microSD serão também apresentados no Menu HOME.

Carregar as Aplicações

Toque no símbolo da aplicação e depois em **ABRIR**.

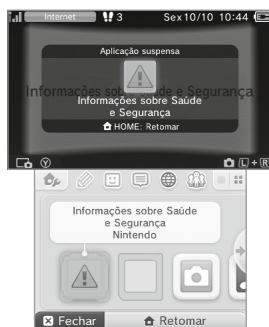


Fechar/Suspender a Aplicação

Prima o Botão HOME durante um jogo para suspender um título e apresentar o Menu HOME. Toque em **RETOMAR** ou prima novamente o Botão HOME para retomar o jogo, ou toque em **FECHAR** no Menu HOME para fechar a aplicação.

Nota:

- Para obter mais informações sobre as ações que é possível efetuar com a aplicação suspensa, consulte a [pág. 24](#).
- Podem ser iniciados outros títulos mas, para isso, terá de fechar o título suspenso.



Guardar antes de fechar a aplicação

Os dados não guardados serão perdidos se fechar um título sem o guardar.

Não retire o cartão de jogo da aplicação suspensa nem desligue a consola

Não retire o cartão de jogo da aplicação suspensa ou o cartão microSD, nem desligue a consola enquanto estiver neste estado. Se o fizer, poderá perder os dados ou estes poderão ficar danificados.


Manuais Eletrónicos de Aplicações

Se um título incluir um manual eletrónico, a opção **MANUAL** é apresentada quando selecionar o símbolo da aplicação respetiva. Toque aqui para ver o manual. Os manuais podem ser visualizados enquanto um título está suspenso.

Nota: Os controlos para ver o manual de uma aplicação são os mesmos que os utilizados para ver o manual eletrónico do Menu HOME ([pág. 20](#)).



Definições do Menu HOME

Toque em  no Menu HOME para consultar o manual eletrónico do Menu HOME ou para configurar as seguintes definições.








| | |
|--|--|
| Alterar Tema | Selecione um de entre vários temas para alterar o design do Menu HOME ou visite a loja de temas para adicionar ainda mais. |
| Guardar/Carregar Layout | Podem guardar os layouts dos temas e símbolos de aplicações do Menu HOME e trocá-los entre si. |
| Luminosidade dos Ecrãs | Escolha de entre cinco níveis de luminosidade. |
| Modo de Poupança de Energia | Ajusta automaticamente a luminosidade do ecrã, consoante o que estiver a ser apresentado, de forma a poupar a carga da bateria. A desativação assegura um nível de luminosidade constante, mas tem como resultado um tempo contínuo de jogo mais reduzido. Por predefinição, esta função está desligada. |
| Comunicação sem Fios/NFC | Ative/desative a comunicação sem fios e o NFC. |
| Partilha de Imagens da Nintendo 3DS | Abra o navegador de Internet e aceda à Partilha de Imagens da Nintendo 3DS para partilhar capturas de ecrã do Menu HOME em redes sociais como o Twitter e o Facebook. Pode obter mais informações se aceder à Partilha de Imagens da Nintendo 3DS. |
| Definições dos amiibo | Configure as definições dos amiibo. Para mais informações sobre os amiibo, visite amiibo.nintendo.eu . |
| Nintendo eShop | Acuda à Nintendo eShop (pág. 5). |
| Definições da Consola | Acuda às Definições da Consola (pág. 30). |
| Manual Eletrónico do Menu HOME | Apresenta o manual eletrónico do Menu HOME. |

Símbolos de Aplicações do Menu HOME






Para utilizar as funções mencionadas abaixo, toque nos símbolos apresentados no Menu HOME, na parte superior do ecrã tátil     .

Nota:

- Para obter mais informações, consulte o manual eletrónico das aplicações respetivas ([pág. 22](#)).
- O manual do Miiverse pode ser visualizado dentro do Miiverse e após iniciar a aplicação.

| | | |
|---|------------------------------|---|
|  | Notas de Jogo | Tome notas sempre que desejar. |
|  | Lista de Amigos | Jogue e comunique pela Internet com os amigos registados, onde quer que estes se encontrem. Nota: Os dados relativos a amigos guardados na Nintendo Network ID são diferentes dos dados relativos a amigos guardados nesta consola. As alterações efetuadas nesta Lista de Amigos não afetam a lista registada na sua Nintendo Network ID (pág. 31). |
|  | Notificações | Receba notificações da Nintendo ou de aplicações através do StreetPass e do SpotPass. |
|  | Navegador de Internet | Aceda a páginas web na Internet. |
|  | Miiverse | O Miiverse é um serviço online em que utilizadores de todo o mundo interagem entre si através de personagens Mii. Com o Miiverse, pode partilhar experiências de jogo ou opiniões sobre um tópico que seja do seu interesse com utilizadores de todo o mundo. Nota: Para publicar um comentário no Miiverse, é necessária uma Nintendo Network ID (pág. 31). |

Quando estiver suspenso...

Quando um título estiver suspenso, pode configurar as Definições do Menu HOME e aceder às Notas de Jogo , à Lista de Amigos , às Notificações , ao Navegador de Internet , ao Miiverse , ao Modo de Câmara e aos manuais de instruções. Prima o Botão HOME para suspender uma aplicação e abra o Menu HOME para aceder a estas funcionalidades.

Nota:

- Conforme o estado da aplicação (a utilizar a comunicação sem fios ou as câmaras exteriores, etc.), o Menu HOME pode não ser apresentado ou certas funções poderão não estar acessíveis. Alguns títulos não utilizam certas funções do Menu HOME.
- Os títulos Nintendo DS/Nintendo DSi não podem ser suspensos.

Pontos a Ter em Conta Sobre a Lista de Amigos

Não partilhe o seu código de amigo com pessoas que não conhece

A Lista de Amigos é um sistema concebido para ser utilizado por si e por pessoas que conhece. Se colocar o seu código de amigo em fóruns da Internet ou partilhá-lo com pessoas que não conhece, poderá receber dados ou mensagens de estado que não deseja receber, contendo linguagem que poderá considerar ofensiva. Não partilhe o seu código de amigo com pessoas que não conhece.

Controlo Parental ([pág. 38](#))

Pode restringir a utilização da Lista de Amigos no Controlo Parental.

Proteger as Crianças de Sites Perigosos

Pode utilizar as definições do Controlo Parental ([pág. 38](#)) para restringir a utilização do navegador, de forma a evitar que as crianças acedam a sites perigosos ou inadequados.

Pontos a Ter em Conta Sobre o Miiverse

No Miiverse, as suas publicações e comentários podem ser lidos por muitos utilizadores. Não partilhe informações pessoais nem escreva publicações que possam ser consideradas inadequadas ou ofensivas por terceiros. Para mais informações, consulte o guia do Miiverse (<https://miiverse.nintendo.net/guide/>).

Controlo Parental ([pág. 38](#))

Pode restringir a utilização do Miiverse no Controlo Parental.



Aplicações Externas

Como utilizar os cartões de jogo na sua consola Nintendo.

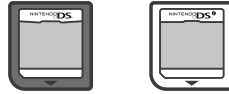
Nota: Se o idioma da consola estiver definido para neerlandês, português ou russo, os títulos que não são da Nintendo 3DS são apresentados, por defeito, em inglês. Em alguns casos, isto poderá ser ajustável a partir da aplicação.

Pode utilizar aplicações Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo DSi e Nintendo DSi com funções avançadas nesta consola.

Cartão de Jogo da Nintendo 3DS



Cartão de Jogo da Nintendo DS/Nintendo DSi



Nota:

- Todas as aplicações (incluindo aplicações para a Consola Nintendo 3DS) serão apresentadas apenas em 2D.
- O Menu HOME, o StreetPass e o SpotPass não podem ser utilizados quando estiver a utilizar aplicações Nintendo DS/Nintendo DSi.
- Apenas funcionarão os títulos da Nintendo 3DS e Nintendo DSi que correspondam à região da consola. Títulos de outras regiões poderão não funcionar.
- Os títulos da Nintendo 3DS não podem ser utilizados nas consolas Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.

Sistema de Classificação Etária PEGI (informação pan-europeia sobre jogos)

[1113/POR]

Categorias de Classificação Etária



Títulos classificados com 4 são adequados a pessoas com idade igual ou superior a 4 anos



Títulos classificados com 6 são adequados a pessoas com idade igual ou superior a 6 anos



Títulos classificados com 12 são adequados a pessoas com idade igual ou superior a 12 anos



Títulos classificados com 16 são adequados a pessoas com idade igual ou superior a 16 anos



Títulos classificados com 18 são adequados a pessoas com idade igual ou superior a 18 anos

Especificadores de Conteúdo

Os especificadores de conteúdo são apresentados na embalagem do jogo, quando aplicável. Estes símbolos indicam os motivos principais para a classificação etária de um jogo.



O logotipo "Online" indica que o jogador pode jogar online com outros jogadores.

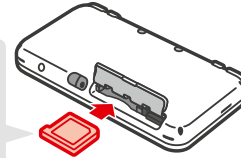
O sistema PEGI foi estabelecido para ajudar os pais e representantes legais a tomarem decisões informadas ao comprarem videogames e jogos de computador. Substitui vários sistemas de classificação etária nacionais com um sistema único agora utilizado em quase toda a Europa. Para mais informações acerca do sistema PEGI, visite <http://www.pegi.info>.

Nota: A classificação PEGI não se refere ao grau de dificuldade de um jogo, fornece informações sobre a adequabilidade etária de um jogo com base no seu conteúdo.

Utilizar os Cartões de Jogo

1 Insira um cartão de jogo na ranhura para cartões de jogo

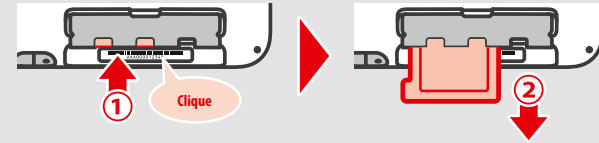
Cartão de Jogo (etiqueta virada para cima)
A etiqueta no cartão e a parte de baixo da consola deverão estar viradas na mesma direção.



Nota:

- Se não conseguir inserir o cartão de jogo, retire-o e verifique se está a colocá-lo na direção correta e com a etiqueta voltada no sentido contrário ao da consola. **Se forçar a inserção do cartão com o mesmo virado na direção errada, pode causar danos.**
- Insira ou remova cartões de jogo apenas quando o Menu HOME for apresentado ou quando a consola estiver desligada. (No caso de títulos suspensos, certifique-se de que fecha a aplicação antes de retirar o cartão de jogo).

Empurre o cartão de jogo para dentro e depois retire-o



2 Toque no símbolo do cartão de jogo e, depois, em ABRIR

Os títulos da Nintendo DS/Nintendo DSi são apresentados, por predefinição, num formato expandido. Para carregar a aplicação na sua resolução original, mantenha premido o Botão START ou SELECT e toque em ABRIR para iniciar a aplicação. Mantenha premido o Botão START ou SELECT até que a aplicação esteja iniciada.



3 Para mais informações, consulte o manual de instruções da aplicação que está a utilizar

Fechar a Aplicação

Prima o Botão HOME para apresentar o Menu HOME e toque em FECHAR para fechar a aplicação (os dados não guardados perder-se-ão se fechar uma aplicação sem os guardar.)

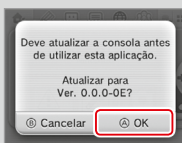
- Toque em RETOMAR para regressar ao ponto em que estava quando suspendeu a aplicação.
- Para fechar títulos da Nintendo DS/Nintendo DSi, guarde primeiro os seus dados, prima o Botão HOME e toque em OK.

Nota: Se premir o Botão POWER, o título será encerrado e será apresentado o Menu POWER (pág. 15).



Atualizações de Cartões de Jogo

Alguns cartões de jogo contêm dados de atualização da consola. Estes cartões exibirão uma mensagem, caso seja necessária uma atualização da consola para os poder utilizar. Siga as instruções para atualizar a sua consola (pág. 47).



Aplicações e Acessórios Incompatíveis

A base de recarga e o Botão Deslizante Pro não são compatíveis com esta consola.

Para além destes produtos, não é possível utilizar nenhum acessório que se ligue às Consolas Nintendo DS ou Nintendo DS Lite através da ranhura do Game Boy Advance™ Game Pak, ou qualquer outro dispositivo que funcione em conjunto com o Game Boy Advance Game Pak. Para mais informações, visite support.nintendo.com.



Aplicações Descarregáveis

Obtenha aplicações gratuitas descarregadas com o SpotPass ou aplicações compradas através da Nintendo eShop.

Com a exceção de conteúdo Nintendo DSiWare (pág. 5), as aplicações descarregadas são guardadas num cartão microSD. Os símbolos correspondentes são apresentados no Menu HOME.

Pode obter aplicações novas a...

- receber aplicações gratuitas através do SpotPass (pág. 6).
- comprar aplicações através da Nintendo eShop (pág. 5).

Precauções relativas a aplicações descarregáveis

- Visto que algumas aplicações são transmitidas automaticamente através do SpotPass (pág. 6), aconselha-se que tenha sempre um cartão microSD inserido na consola.
- Podem ser guardados até 40 títulos do Nintendo DSiWare na memória da consola e até 300 títulos de aplicações descarregáveis num cartão microSD.
- Só é possível utilizar as aplicações descarregáveis (incluindo os respetivos dados de gravação) na consola onde foram originalmente descarregadas. As aplicações guardadas num cartão microSD não podem ser utilizadas em qualquer outra consola.
- Para descarregar aplicações gratuitas ou de demonstração, é necessário ter uma Nintendo Network ID vinculada (pág. 31).
- As versões de demonstração poderão ter algumas limitações, como limite de tempo ou número de utilizações. Se exceder esses limites e tentar abrir as aplicações novamente, será apresentada uma mensagem. Siga as instruções para apagar as aplicações ou abrir a Nintendo eShop.
- Se o idioma da consola estiver definido para neerlandês, português ou russo, os títulos Nintendo DSiWare serão apresentados, por predefinição, em inglês. Em alguns casos, o idioma pode ser selecionado dentro da própria aplicação.
- Funcionarão apenas as aplicações Nintendo 3DS e o conteúdo Nintendo DSiWare que correspondam à região da consola. Os títulos de regiões diferentes poderão não funcionar.

Carregar Aplicações

1 Toque no símbolo da aplicação e depois em ABRIR

Para carregar a aplicação na sua resolução original, mantenha premido o botão START ou SELECT, ao iniciar a aplicação. Mantenha premido START ou SELECT até a aplicação ser iniciada.



2 Para mais informações, consulte o manual de instruções da aplicação que estiver a utilizar

- Como ver o manual eletrónico (pág. 22)
- Acerca das classificações das aplicações (pág. 26)
- Como fechar um título (pág. 28)



Definições da Consola

Configure aqui as Definições de Internet, o Controlo Parental e outras definições básicas da consola.

Toque no símbolo das Definições da Consola, no Menu HOME, para as abrir.



Para mais informações, consulte o manual eletrónico.

Manual

Abrir

Fechar

| | | |
|--|--|---|
| DEFINIÇÕES DA NINTENDO NETWORK ID | Ajustar o seu perfil da Nintendo Network ID, apagar a sua ID ou vincular à consola uma ID existente (pág. 31). | |
| DEFINIÇÕES DE INTERNET | DEFINIÇÕES DE LIGAÇÃO | Configurar as definições da sua ligação à Internet (pág. 33). |
| | SPOTPASS | Alterar as definições relativas aos downloads automáticos de aplicações e ao envio de informações da consola. |
| | LIGAÇÕES DA NINTENDO DS | Configurar as Definições de Internet para as aplicações Nintendo DS. |
| | OUTRAS INFORMAÇÕES | Consultar o Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS ou o endereço MAC da consola. |
| CONTROLO PARENTAL | Restringir algumas funções da consola, como a Interação Online, o StreetPass, o navegador de Internet e o Serviço da Loja Nintendo 3DS (pág. 38). | |
| GESTÃO DE DADOS | Gerir dados, como as aplicações descarregáveis da Nintendo 3DS, o conteúdo Nintendo DSiWare e os dados do StreetPass. Pode também eliminar as definições de utilizadores bloqueados (pág. 40). | |
| OUTRAS DEFINIÇÕES | Gerir a informação de perfil, as definições de data e hora, entre outros (pág. 41). | |



Definições da Nintendo Network ID

Crie ou vincule uma Nintendo Network ID e configure as informações de utilizador.

Uma Nintendo Network ID permite-lhe usufruir de diversas funcionalidades da Nintendo Network.

Descarregue demos e aplicações gratuitas na Nintendo eShop (pág. 5).

Comunique com utilizadores de todo o mundo através do Miiverse (pág. 24).

Utilize os fundos da Nintendo eShop na sua consola e numa Consola Wii U.

- Para criar e vincular uma Nintendo Network ID à sua consola, é necessária uma ligação à Internet (pág. 33) e um endereço de e-mail.
- No caso da consola se destinar a crianças, o processo de criação e vinculação de uma Nintendo Network ID deve ser efetuado por um adulto.

Se possuir outra Consola Nintendo 3DS e desejar transferir dados para a sua nova consola...

Execute a configuração inicial da nova consola e, de seguida, efetue uma transferência de dados (pág. 42). Não crie nem vincule uma Nintendo Network ID à nova consola antes da transferência.

Cuidado

Se vincular uma nova Nintendo Network ID a esta consola, não poderá transferir dados a partir de outra Consola Nintendo 3DS.

Pontos a ter em conta sobre Nintendo Network IDs

- É necessário iniciar sessão com a sua ID sempre que acede à Nintendo eShop.
- Depois de criar ou vincular uma Nintendo Network ID, os fundos e movimentos de conta relativos à Nintendo eShop da consola serão adicionados aos da Nintendo Network ID respetiva.



- Só é possível vincular uma ID por consola.



- Não é possível vincular uma Nintendo Network ID a várias Consolas Nintendo 3DS.



Nota: No entanto, é possível transferir todos os seus dados para outra consola que não esteja vinculada a uma Nintendo Network ID, utilizando a funcionalidade Transferência de Dados (pág. 42).

- Não é possível juntar duas Nintendo Network ID.



- Não é possível efetuar transferências de dados para consolas com Nintendo Network IDs vinculadas.



- Os dados relativos aos amigos que tenha registados na sua Nintendo Network ID e os dados registados na consola são guardados separadamente. Os dados registados na Nintendo Network ID só podem ser apagados ou alterados com uma Consola Wii U e serão apenas necessários em aplicações que necessitem que inicie sessão com a sua ID.



Criar ou Vincular uma Nintendo Network ID

Pode utilizar dois métodos:

- Criar uma Nintendo Network ID nova.
- Utilizar uma ID que já esteja vinculada a uma Consola Wii U.

Se possuir uma Consola Wii U...

É possível vincular a ID já existente na sua Consola Wii U a esta consola. Se o fizer, poderá partilhar os seus fundos da Nintendo eShop entre os dispositivos e publicar no Miiverse.



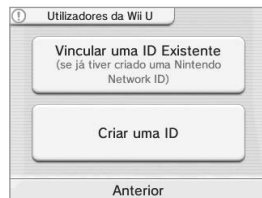
Tenha em atenção que, se criar uma nova Nintendo Network ID na sua consola, não poderá combinar ou partilhar os fundos da Nintendo eShop vinculados à Nintendo Network ID existente na sua Consola Wii U.



Toque em DEFINIÇÕES DA NINTENDO NETWORK ID nas Definições da Consola (pág. 30) para iniciar o processo.

1 Seleção VINCULAR UMA ID EXISTENTE ou CRIAR UMA ID

Ao criar uma ID na consola, não poderá combiná-la com uma ID já existente numa Consola Wii U. Caso deseje utilizar a mesma ID em ambos os dispositivos, selecione VINCULAR UMA ID EXISTENTE.



2 Siga as instruções que surgem no ecrã

Para utilizar certos serviços, é necessário iniciar sessão com a sua Nintendo Network ID. Caso se esqueça da palavra-chave, selecione ESQUECI-ME ou ESQUECI-ME DA PALAVRA-CHAVE e siga as instruções apresentadas no ecrã.

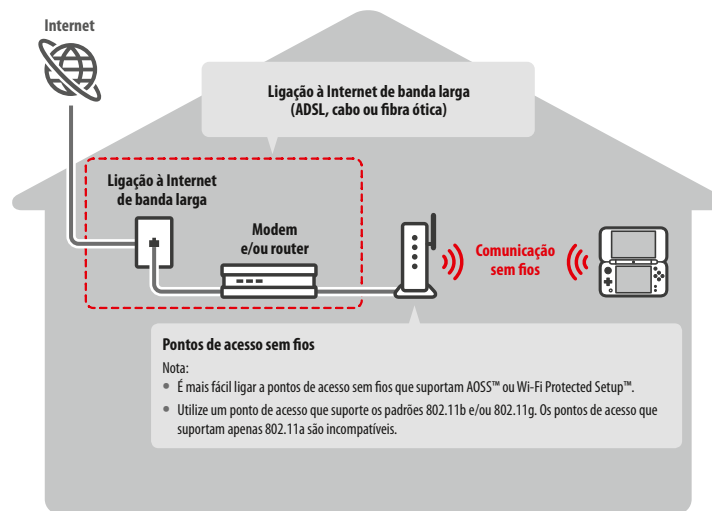


Definições de Internet

Estabeleça ligação à Internet para poder usufruir de ainda mais opções, tais como a compra de aplicações na Nintendo eShop ou a possibilidade de comunicar com jogadores de todo o mundo.

Requisitos para Ligação à Internet

É necessária uma ligação sem fios para ligar a sua consola à Internet. Precisa de um computador para configurar as definições do seu ponto de acesso sem fios (router).



Ativar e desativar a comunicação sem fios

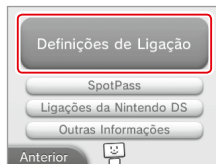
Para ativar ou desativar a comunicação sem fios e a comunicação de campo próximo (NFC), toque em no canto superior esquerdo do ecrã tátil enquanto estiver no Menu HOME para abrir as Definições do Menu HOME. De seguida, aceda a Comunicação Sem Fios/NFC e selecione se deseja ou não ativar esta opção.

Ligar à Internet

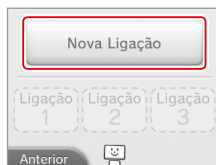
Assim que reunir todas as condições para se ligar à Internet, pode começar a configurar as definições na sua consola.

Nota: Para se ligar à Internet com um cartão de jogo Nintendo DS, terá de configurar as Ligações da Nintendo DS.

1 Toque em DEFINIÇÕES DE LIGAÇÃO



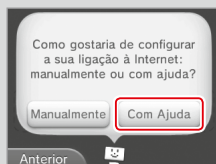
2 Toque em NOVA LIGAÇÃO



Encontre as suas Definições Ideais Com Ajuda

Toque em COM AJUDA para receber ajuda sobre o processo de configuração da ligação. Siga as instruções no ecrã e selecione as opções para configurar as definições corretas para a sua ligação.

- Para ajuda sobre a ligação AOSS, consulte a [pág. 35](#).
- Para ajuda sobre a ligação Wi-Fi Protected Setup, consulte a [pág. 36](#).
- Para ajuda sobre procura e configuração de pontos de acesso, consulte a [pág. 37](#).



Configurar uma Ligação Manualmente

Se preferir configurar a sua ligação sem ajuda, toque em MANUALMENTE e selecione a partir das opções apresentadas para configurar a sua ligação.

- Para ajuda sobre a ligação AOSS, consulte a [pág. 35](#).
- Para ajuda sobre a ligação Wi-Fi Protected Setup, consulte a [pág. 36](#).
- Para ajuda sobre procura e configuração de pontos de acesso, consulte a [pág. 37](#).



Ligar através de AOSS

Se o seu ponto de acesso suportar AOSS, pode configurar uma ligação de forma rápida e fácil. Consulte o manual de instruções do seu ponto de acesso, em complemento a este manual.

Nota: Utilizar uma ligação AOSS poderá alterar as definições do seu ponto de acesso. Se o seu computador estiver ligado ao ponto de acesso sem utilizar AOSS, poderá não ser capaz de se ligar depois de utilizar a ligação AOSS. Estabelecer uma ligação utilizando um ponto de acesso encontrado numa pesquisa não irá alterar qualquer definição dos pontos de acesso ([pág. 37](#)).

1 Toque em AOSS

Nota: Se estiver a configurar com ajuda e tiver selecionado comece a partir do passo [2](#).



2 Passos para o ponto de acesso

Mantenha premido o botão AOSS no ponto de acesso, até que a luz AOSS pisque duas vezes, consecutivamente.

Nota: Se tentou configurar uma ligação AOSS várias vezes sem o conseguir, espere cerca de cinco minutos até tentar novamente.



3 Assim que o Ecrã de Configuração Concluída for apresentado, toque em OK para iniciar um teste de ligação

- Se o teste for bem sucedido, a configuração está concluída.
- Por vezes não é possível estabelecer uma ligação AOSS depois de a configuração ter sido concluída. Se isto acontecer, espere um pouco antes de tentar ligar novamente.

Ligar através de Wi-Fi Protected Setup

Poderá configurar uma ligação fácil e rapidamente utilizando Wi-Fi Protected Setup. Consulte o manual de instruções do seu ponto de acesso para obter mais informações.

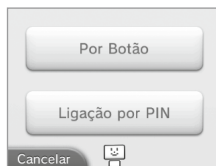
Nota: Se o seu ponto de acesso estiver definido para utilizar o tipo de segurança WEP, não será possível ligar a sua consola com Wi-Fi Protected Setup.

1 Toque em

Nota: Se estiver a configurar com ajuda e tiver selecionado , comece a partir do passo 2.



2 Toque no método de ligação suportado pelo seu ponto de acesso

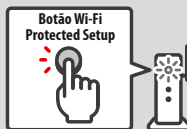


3 Passos para o ponto de acesso

Nota: Poderá demorar cerca de dois minutos a concluir a configuração.

Por Botão

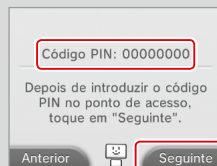
Mantenha premido o botão Wi-Fi Protected Setup no ponto de acesso até a luz piscar.



Ligação por Código PIN

Será apresentado um código PIN no ecrã tátil. Introduza o código nas definições do ponto de acesso e toque em SEGUINTE.

Nota: Depois de configurar o ponto de acesso, toque em SEGUINTE no ecrã tátil da sua consola.



4 Assim que o Ecrã de Configuração Concluída for apresentado, toque em OK para iniciar um teste de ligação

- Se o teste for bem sucedido, a configuração está concluída.
- Por vezes não é possível estabelecer uma ligação Wi-Fi Protected Setup depois de a configuração ter sido concluída. Se isto acontecer, espere um pouco antes de tentar ligar novamente.

Procurar e Ligar a um Ponto de Acesso

Pode utilizar este método para procurar e ligar a um ponto de acesso se o seu ponto de acesso não suportar AOSS ou Wi-Fi Protected Setup. Deverá, igualmente, consultar o manual de instruções fornecido juntamente com o seu ponto de acesso.

Nota: Se o seu ponto de acesso estiver definido para utilizar o tipo de segurança WPA2™-PSK (TKIP), não será possível estabelecer ligação entre a sua consola e o ponto de acesso.

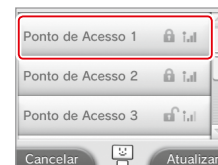
1 Toque em PROCURAR PONTO DE ACESSO

Nota: Se está a configurar com ajuda e selecionou NÃO SEI/NENHUM DESTES ou FORA DE CASA, comece a partir do passo 2.



2 Seleccione um ponto de acesso

- Toque no nome do ponto de acesso a que se quer ligar (o nome SSID, ESSID ou nome da rede). Se não souber qual é o nome, consulte as definições do ponto de acesso que estiver a utilizar.



3 Introduza a chave de segurança e toque em OK

- Este passo aplica-se apenas a pontos de acesso seguros. Se não souber qual é a chave de segurança, consulte as definições do ponto de acesso que estiver a utilizar.
- Os caracteres que introduzir serão ocultados por asteriscos (*).

Nota: A chave de segurança é a palavra-chave para o seu ponto de acesso. Esta chave é necessária para permitir que a sua consola se ligue à Internet. Pode ser também designada por chave de encriptação ou palavra passe de rede.

4 Toque em OK para guardar as suas definições

5 Toque em OK para efetuar um teste de ligação

- Se o teste for bem sucedido, a configuração está concluída.
- Se a ligação falhar e for apresentado um erro, siga as instruções da mensagem de erro.

Tipos de Segurança

Na tabela abaixo estão descritos os tipos de segurança dos pontos de acesso:

| | | | | | |
|-----------------------|------------|-----------------|-----------------|---------------|----------------|
| Método de Encriptação | WEP | WPA™-PSK (TKIP) | WPA2-PSK (TKIP) | WPA-PSK (AES) | WPA2-PSK (AES) |
| Nível de Segurança | Mais Fraco | ← | | → Mais Forte | |



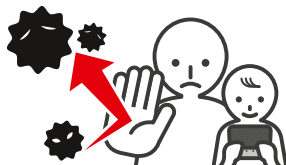
Controlo Parental

Utilize esta opção para restringir o acesso das crianças a certos jogos, compras ou determinadas funções da consola (como o navegador de Internet).

Opções que Podem ser Restringidas

As seguintes opções podem ser restringidas. Configure estas opções conforme necessário, quando a Consola New Nintendo 2DS XL for utilizada por crianças.

Nota: Ao configurar o Controlo Parental, irá também restringir parte das Definições da Nintendo Network ID, as Definições de Internet, a Região e funções como a Gestão microSD, a calibração das Câmaras Exteriores, a Transferência de Dados e a opção Formatar Memória. Para poder utilizar estas funções, é necessário introduzir o código PIN do Controlo Parental.



| | |
|--|--|
| CLASSIFICAÇÃO ETÁRIA | Restringir a utilização de aplicações Nintendo 3DS e Nintendo DSi com base na classificação etária das aplicações (pág. 26). Nota: As aplicações Nintendo 3DS recebidas via Modo Download também estão restringidas, mas esta definição não pode colocar restrições a aplicações Nintendo DS ou a aplicações recebidas via Modo Download DS. |
| NAVEGADOR DE INTERNET | Restringir a utilização do navegador de Internet e impedir a visualização de páginas web. |
| SERVIÇO DA LOJA NINTENDO 3DS | Impedir a compra de bens e serviços e a utilização de cartões de crédito com os serviços de compras da Nintendo 3DS. |
| MIIVERSE | Restringir a visualização e a publicação de conteúdos no Miiverse por parte dos utilizadores. |
| PARTILHAR IMAGENS/ÁUDIO/VÍDEO/TEXTO LONGO | Restringir a transferência de dados que possam conter informações pessoais, como fotos, imagens, sons, vídeos e mensagens longas. Nota: Esta definição não pode colocar restrições a aplicações Nintendo DS nem ao Miiverse. |
| INTERAÇÃO ONLINE | Restringir a comunicação com outras Consolas Nintendo 3DS através da Internet. Nota: Esta definição não pode colocar restrições a aplicações Nintendo DS nem ao Miiverse. |
| STREETPASS | Restringir a comunicação com outras Consolas Nintendo 3DS que utilizam o StreetPass. Nota: Esta definição não pode colocar restrições a aplicações Nintendo DS/Nintendo DSi. |
| REGISTO DE AMIGOS | Restringir o registo de amigos novos. |
| MODO DOWNLOAD DS | Restringir a utilização do Modo Download DS. |
| VISUALIZAÇÃO DE VÍDEOS DISTRIBUÍDOS | Restringir a visualização de vídeos distribuídos, exceto os que são indicados para todas as idades. Esta definição não se aplica a vídeos de jogos da Nintendo eShop, que poderão ser restringidos utilizando a definição de Classificação Etária. Nota: No caso de algumas aplicações distribuídas de reprodução de vídeos, esta definição poderá, igualmente, restringir a utilização da própria aplicação. |

Nota: Se esta consola for utilizada por mais de uma criança, sugerimos que configure o Controlo Parental para a criança mais nova.

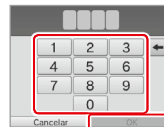
Configurar o Controlo Parental

Toque em **CONTROLO PARENTAL** para começar a configuração (pág. 30).

1 Siga as instruções no ecrã. As informações acerca do Controlo Parental são apresentadas no ecrã. Siga as instruções fornecidas para continuar com a configuração.

2 Introduza um código PIN de quatro dígitos e toque em **OK**. Para garantir que o código introduzido está correto, é solicitada a introdução do código PIN duas vezes.

Nota: O seu código PIN é necessário para modificar as definições de Controlo Parental, bem como para as remover temporariamente. Tenha atenção e não o esqueça.

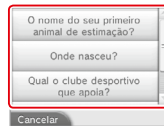


3 Selecione uma pergunta de segurança e escreva uma resposta que contenha, pelo menos, quatro caracteres.

Se desejar criar a sua própria pergunta de segurança, selecione (CRIE A SUA PRÓPRIA PERGUNTA DE SEGURANÇA) e introduza uma pergunta e a resposta respetiva, ambas com, pelo menos, quatro caracteres.

Nota:

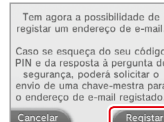
- Terá de responder à pergunta de segurança caso se esqueça do código PIN. Certifique-se de que não se esqueça da resposta.
- Consulte a pág. 17 para obter informações sobre a utilização do teclado.



4 Registe um endereço de e-mail

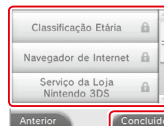
Caso se esqueça do seu código PIN e da resposta à pergunta de segurança, poderá solicitar o envio de uma chave-mestra para o endereço de e-mail registado.

Introduza um endereço de e-mail acessível apenas aos pais ou representantes legais, de modo a evitar que crianças possam ver a chave-mestra enviada.



5 Toque na opção que pretende configurar e siga as instruções apresentadas no ecrã

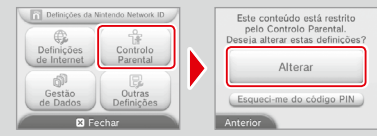
Ao configurar o Controlo Parental pela primeira vez, todas as opções estarão restringidas. Toque em **CONCLUÍDO** para terminar a configuração das definições do Controlo Parental.



Alterar as definições do Controlo Parental mais tarde

Para alterar as restrições estabelecidas mais tarde, selecione **CONTROLO PARENTAL** nas Definições da Consola e toque em **ALTERAR**.

Nota: Caso se tenha esquecido do código PIN ou da resposta à pergunta de segurança, toque em **ESQUECI-ME** no ecrã de introdução do código PIN (pág. 55).





Gestão de Dados

Verifique ou organize aplicações, dados e definições guardados na memória da consola ou no cartão microSD.

Para gerir aplicações descarregadas, verificar ou configurar aplicações com a funcionalidade StreetPass e restaurar as definições de utilizadores bloqueados. Selecione **GESTÃO DE DADOS** nas Definições da Consola e depois selecione a opção correspondente.



| | | |
|--|--|---|
| | Gestão de Dados da Nintendo 3DS | <p>Verificar ou apagar as aplicações Nintendo 3DS descarregadas ou aplicações da Consola Virtual.</p> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pode guardar até 300 títulos da Nintendo 3DS num cartão microSD. • Ao apagar aplicações, poderá criar cópias de segurança dos respetivos dados de gravação. |
| | DADOS ADICIONAIS | Verificar ou apagar dados adicionais (por exemplo, dados recebidos via SpotPass) na sua consola. |
| | CONTEÚDO ADICIONAL | Verificar ou apagar conteúdo adicional descarregado (incluindo dados de atualização de aplicações) para aplicações Nintendo 3DS compatíveis. |
| | CÓPIAS DE DADOS DE GRAVAÇÃO | Crie ou apague cópias de segurança de aplicações descarregáveis da Nintendo 3DS ou da Consola Virtual e recupere dados de gravação das suas cópias de segurança. Depois de criada a cópia de segurança, os dados de gravação respetivos poderão ser restaurados a qualquer momento. |
| | Gestão de Dados de Nintendo DSiWare | Verificar o conteúdo Nintendo DSiWare guardado na memória da consola ou no cartão microSD. Também é possível copiar o conteúdo Nintendo DSiWare entre a memória da consola e um cartão microSD ou apagá-lo. Nota: Pode guardar até 40 títulos Nintendo DSiWare na memória da consola. |
| | GESTÃO microSD | Utilizar um PC para ler e copiar dados de/para um cartão microSD inserido na consola. Nota: A sua consola e o PC deverão estar ligados ao mesmo ponto de acesso sem fios. |
| | GESTÃO DO StreetPass | Ver uma lista de aplicações que suportam o StreetPass. Pode também desativar o StreetPass. |
| | APAGAR UTILIZADORES BLOQUEADOS | Restaurar as definições de utilizadores bloqueados irá remover todas as restrições aplicadas anteriormente e permitir a receção de dados de todos os utilizadores. |

Nota:

- Pode guardar mais de 300 dados individuais (dados adicionais/conteúdo adicional) num cartão microSD, mas apenas os primeiros 300 serão apresentados na Gestão de Dados.
- Não é possível iniciar o conteúdo Nintendo DSiWare a partir de um cartão microSD. Copie-o para a memória da consola antes de jogar.
- Se copiar um título para uma localização onde esse título já está guardado, o título existente será substituído pelo que está a copiar. Tenha atenção ao copiar aplicações, de forma a evitar a substituição de dados de gravação.
- As aplicações e os conteúdos adicionais que tenham sido apagados podem ser descarregados novamente de forma gratuita, a partir da Nintendo eShop. (Tenha em consideração que não é possível voltar a descarregar conteúdos cuja distribuição tenha sido suspensa ou terminada.)



Outras Definições

Defina os dados do utilizador e configure várias outras definições.

Toque em ◀ / ▶ nas partes laterais do ecrã para mudar as páginas.



| | |
|-------------------------------|--|
| PERFIL | <p>Definir o nome de utilizador, a data de nascimento, a região e o perfil Nintendo DS.</p> <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • O perfil é diferente da informação de utilizador da sua Nintendo Network ID. A alteração do perfil não afeta quaisquer informações relacionadas com a sua ID. • O perfil Nintendo DS inclui uma cor e uma mensagem que são utilizadas em algumas aplicações Nintendo DS e Nintendo DSi. (As personagens que não forem suportadas pelas aplicações Nintendo DS ou Nintendo DSi serão apresentadas como "?") |
| DATA E HORA | Definir a data e a hora. |
| ECRÃ TÁTIL | Calibrar o ecrã tátil em caso de funcionamento inadequado. |
| ACERCA DESTA CONSOLA | Ver as diferenças entre as Consolas New Nintendo 2DS XL e New Nintendo 3DS. |
| SOM | Alterar as definições dos altifalantes de saída de som. |
| TESTAR MICROFONE | Verificar se o microfone está a funcionar corretamente. Se o símbolo no ecrã inferior mudar de cor quando falar ou soprar ligeiramente para o microfone, ele está a funcionar. |
| CÁMARAS EXTERIORES | Calibrar as câmaras exteriores. |
| BOTÃO DESLIZANTE | Calibrar o Botão Deslizante quando lhe parecer que os controlos não funcionam adequadamente ou quando parece haver movimento no jogo mesmo sem ser utilizado o Botão Deslizante. |
| TRANSFERÊNCIA DE DADOS | Transferir dados entre consolas (pág. 42). |
| IDIOMA | Alterar o idioma da consola. |
| ATUALIZAÇÃO | Atualizar as aplicações da consola (pág. 47). |
| FORMATAR MEMÓRIA | Formatar a consola para eliminar dados armazenados na memória da consola, como fotos, aplicações e dados de gravação (pág. 48). |



Transferência de Dados

Poderá transferir dados de uma das seguintes consolas para a sua nova consola:

- Consola Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL
- Consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS
- Outra Consola New Nintendo 2DS XL, New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL

Guia Online Passo a Passo de Transferência de Dados

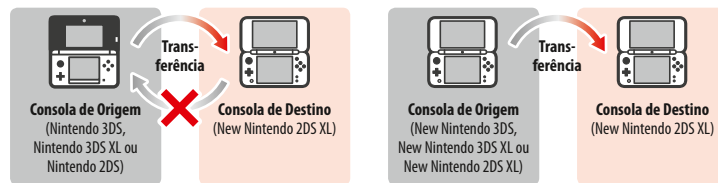
Podem consultar o guia online passo a passo relativo a transferências de dados, disponível em transferenciadados.nintendo.pt.

- Necessita de estabelecer ligação à Internet para transferir dados. As consolas também se ligam entre si através de uma ligação sem fios local. Recomendamos que coloque as duas consolas próximas uma da outra, numa área com acesso estável à Internet ([pág. 33](#)).
- Para evitar que as consolas fiquem sem bateria durante a transferência de dados, certifique-se de que ambas as consolas têm bateria suficiente ou coloque-as a carregar antes de dar início à transferência. Se a carga da bateria for insuficiente, não será possível transferir dados.

Nota: Se fechar a consola neste momento, o Modo de Descanso não será ativado. Não desligue a consola enquanto estiver a ocorrer uma transferência de dados.

Transferência a partir de consolas da família Nintendo 3DS

Transfira dados de gravação de aplicações integradas, fundos/movimentos de conta da Nintendo eShop, etc., a partir de uma Consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS, New Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS XL ou New Nintendo 2DS XL.



Nota:

- Todos os dados são transferidos em conjunto. Não é possível escolher aplicações ou itens individuais para ser transferidos.
- Não é possível transferir dados de uma Consola New Nintendo 2DS XL para uma Consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS.

| | | |
|---------------------|---|--|
| Dados Transferíveis | Definições de Aplicações Nintendo DS | Transfere Definições de Internet (Ligações Nintendo DS) e identificação Nintendo Wi-Fi Connection. |
| | Dados de Gravação de Aplicações Pré-instaladas | Transfere dados como a Lista de Amigos, fotos da Câmara Nintendo 3DS, gravações do Som Nintendo 3DS e personagens Mii do Editor Mii das aplicações pré-instaladas na consola de origem. |
| | Nintendo DSiWare | Transfere conteúdo Nintendo DSiWare (e os respetivos dados de gravação) guardados na memória da consola. |
| | Nintendo Network ID | Transfere os dados relativos à sua Nintendo Network ID. Nota: Uma Nintendo Network ID que tenha sido vinculada à consola de origem poderá apenas voltar a ser vinculada à consola de destino. |
| | Fundos/Movimentos da Conta Nintendo eShop | Transfere os seus fundos e Movimentos da Conta Nintendo eShop para a consola de destino. Esses dados serão adicionados à consola de destino. Nota: É possível que alguns movimentos de conta não sejam transferidos. Poderá ver no ecrã quais os dados que não podem ser transferidos antes de iniciar o processo de transferência. |
| | Licenças de Utilização para Dados de Cartões SD | Transfere licenças de utilização dos dados guardados no cartão SD (por exemplo, aplicações descarregáveis e respetivos dados de gravação, conteúdos adicionais, etc.). Para mais informações sobre como transferir dados para um cartão SD, consulte a pág. 44 . |

Precações Relativas à Transferência de uma Nintendo Network ID

Se tiver uma Nintendo Network ID vinculada à consola de destino, não será possível efetuar uma transferência de dados. Neste caso, é necessário formatar a consola e remover o vínculo à ID ([pág. 48](#)).

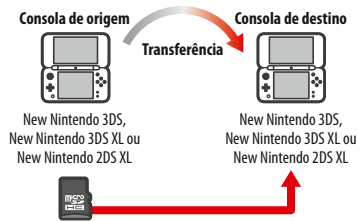
- Não é possível combinar várias IDs, pelo que não é possível utilizar aplicações adquiridas com IDs diferentes.
- Após retirar o vínculo entre uma Nintendo Network ID e uma consola, só poderá vincular a ID a esta mesma consola, não sendo possível vinculá-la a qualquer outra consola.

Nota: Só é possível ter uma Nintendo Network ID vinculada a uma consola em simultâneo. Se remover o vínculo de uma ID e tentar vincular outra ID à consola, terá de formatar a consola antes de poder vincular novamente a primeira ID.



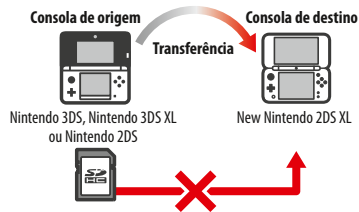
Transferência de Dados do Cartão SD

Dependendo das consolas que estiver a utilizar, o método para transferir dados num cartão SD será diferente.

Transferência entre Consolas New Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS XL e New Nintendo 2DS XL

Retire o cartão microSD da consola de origem e insira-o na consola de destino.

Os dados no cartão microSD da consola de origem apenas poderão ser utilizados na consola de destino. Após a transferência, insira o cartão microSD da consola de origem na consola de destino. Se utilizar a consola de destino sem ter um cartão microSD inserido, poderá não ter acesso a dados de gravação de determinadas aplicações.

Transferência a partir de Consolas Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS

Não é possível inserir o cartão SD da Consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS de origem na ranhura para cartões microSD da Consola New Nintendo 2DS XL. No entanto, é possível utilizar um dos seguintes três métodos para transferir os dados de um cartão SD.

Transferência sem Fios (Todos os Dados)

É possível transferir todos os dados de um cartão SD numa Consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS para um cartão microSD numa Consola New Nintendo 2DS XL através da comunicação sem fios.

- A duração do processo de transferência dependerá da quantidade de dados que serão transferidos.
- Se não existir espaço livre suficiente no cartão microSD da consola de destino, não será possível efetuar a transferência. Cancele a transferência e apague todos os vídeos, aplicações, fotos e gravações que não necessitar. Também poderá inserir na consola de destino um cartão microSD com mais espaço disponível ou utilizar o método "Transferência sem Fios (Limitada)".

Transferência sem Fios (Limitada)

Utilize este método quando o cartão microSD na consola de destino não tiver espaço livre suficiente. Todos os dados (exceto as aplicações de download da Nintendo 3DS) serão transferidos para o cartão microSD. Após efetuar a transferência, quaisquer aplicações descarregáveis adquiridas poderão ser descarregadas novamente na Nintendo eShop, de forma gratuita.

- Os dados de gravação serão restaurados após iniciar a aplicação.

Copiar Através do PC

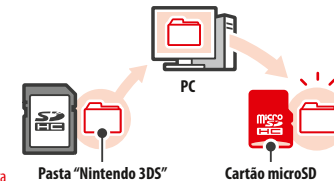
Através deste método, os dados no cartão SD não serão transferidos de forma automática para o cartão microSD na consola de destino. Após a conclusão da transferência de dados, utilize um computador para copiar todos os dados no cartão SD para o cartão microSD. Depois de copiar os dados, insira o cartão microSD na consola de destino.

- Se estiver a utilizar um cartão microSD com um adaptador de cartões SD na consola de origem, não é necessário utilizar um computador para copiar os dados. Após a transferência de dados estar concluída, basta inserir o cartão microSD na consola de destino.

Copiar dados para o cartão microSD

Ao copiar dados de um cartão SD para um cartão microSD, utilize a ranhura para cartões SD no seu PC ou um leitor de cartões microSD disponível no mercado para copiar todos os dados no cartão SD para o cartão microSD. (Deverá copiar a pasta "Nintendo 3DS" na sua totalidade.)

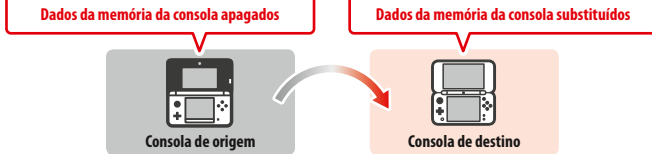
- Copie os dados para um cartão microSD que esteja vazio. Se o cartão microSD contiver dados, apague-os antes de copiar os dados. (Caso possua dados importantes que queira manter, faça uma cópia de segurança para outro sítio como, por exemplo, o seu PC.)
- Copie a pasta "Nintendo 3DS" para a localização principal do cartão microSD. (Por outras palavras, não coloque a pasta dentro de outra pasta.)
- A pasta "Nintendo 3DS" contém dados relativos a aplicações descarregáveis e aos dados de gravação associados, não contendo dados de fotos.
- Não tente ajustar, mover ou apagar os ficheiros, nem alterar os nomes dentro da pasta "Nintendo 3DS".
- Leia igualmente as precauções presentes na [pág. 50](#).

**Se tiver utilizado vários cartões SD na consola de origem...**

Só é possível transferir os dados de um cartão SD através dos métodos "Transferência sem Fios (Todos os Dados)" ou "Transferência sem Fios (Limitada)". Após a transferência, os dados de outros cartões SD deverão ser copiados para cartões microSD diferentes através do método "Copiar através de um PC".

Precauções Relativas à Transferência

Depois de transferir os dados, todos os dados da consola de origem serão apagados.



Nota: Com a exceção do conteúdo Nintendo DSiWare, os dados da memória da consola de destino (por exemplo, dados de gravação de aplicações pré-instaladas) serão apagados e substituídos pelos dados da consola de origem. Se tiver fotos ou gravações, copie-as para um cartão microSD antes de efetuar a transferência.

Precauções Relativas a Aplicações de Download

- Os dados guardados no cartão microSD da consola de destino, como aplicações de download da Nintendo 3DS e os respetivos dados de gravação, não poderão ser utilizados depois da transferência. Poderá voltar a descarregar as aplicações a partir da Nintendo eShop.
- O conteúdo Nintendo DSiWare e os respetivos dados de gravação no cartão microSD da consola de destino devem ser movidos para a memória da consola de destino antes de efetuar a transferência. O conteúdo ficará, desta forma, disponível depois da transferência.
- Se a mesma aplicação de download tiver sido descarregada em ambas as consolas, os dados dessa aplicação nos Movimentos da Conta serão apagados e substituídos pelos da consola de origem. Além disso, os dados de gravação antigos na consola de destino já não poderão ser utilizados.

Precauções Relativas aos Fundos da Nintendo eShop

Se os fundos totais da Nintendo eShop nas consolas de origem e destino excederem o limite máximo, a transferência de dados não será efetuada.

Transferência

A partir de uma consola da família Nintendo 3DS

Transferência de uma Consola Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS, New Nintendo 3DS, New Nintendo 3DS XL ou New Nintendo 2DS XL

1 Consolas de Origem e Destino Toque em TRANSFERIR DE UMA CONSOLA DA FAMÍLIA NINTENDO 3DS

Leia a mensagem de aviso sobre a transferência de dados e, depois, toque em ACEITO.

2 Consola de origem Toque em ENVIAR A PARTIR DESTA CONSOLA Consola de destino Toque em RECEBER DE UMA NINTENDO 3DS

Siga as instruções no ecrã para avançar.

Transferir dados de uma consola da família Nintendo 3DS através do método "Transferência sem Fios (Limitada)"

Se tiver utilizado o método "Transferência sem Fios (Limitada)", poderá aceder à opção Gestão de Dados de Gravação para verificar quais os dados transferidos. Também pode utilizar esta opção para apagar os dados de gravação.

Atualização da Consola

Atualize o Menu HOME e as aplicações com novas funcionalidades.

Tem de estar ligado à Internet para atualizar a consola. Configure as definições de ligação à Internet antes de atualizar a consola (Í pag. 33). (Não é necessária uma ligação à Internet quando estiver a atualizar a consola a partir de um cartão de jogo.)

Nota:

- Não é possível efetuar as atualizações se a bateria estiver com pouca carga.
- Consulte a página web da Nintendo para obter mais informações sobre a atualização.

ACERCA DAS ATUALIZAÇÕES DA CONSOLA

IMPORTANTE: Depois da consola ter sido atualizada, qualquer modificação técnica não autorizada, presente ou futura, do hardware ou das aplicações da sua consola, ou a utilização de qualquer aparelho não autorizado em conjunto com a sua consola poderão inviabilizar permanentemente a sua utilização. O conteúdo derivado de modificações técnicas não autorizadas do hardware ou das aplicações da sua consola poderá ser removido. Recusar uma atualização da consola poderá também fazer com que os títulos não possam ser jogados.

ACERCA DAS ATUALIZAÇÕES AUTOMÁTICAS DA CONSOLA

A consola poderá receber atualizações automáticas regularmente, como atualizações a uma lista que evita a utilização de palavras que são inconvenientes e/ou atualizações a uma base de dados interna de pontos de acesso sem fios, que lhe permitem aceder a serviços online fornecidos pela Nintendo.

Não serão apresentadas no ecrã notificações prévias sobre estas atualizações ou sobre outras atualizações mais pequenas. Para outras atualizações da consola, será apresentado um aviso no ecrã e terá de selecionar ACEITO para as instalar.

Formatar a Memória da Consola

Selecione esta opção para apagar todos os dados de gravação e repor as suas definições de origem.

Nota:

- Se tiver vinculado uma Nintendo Network ID à consola, será necessária uma ligação à Internet para formatar a memória da consola.
- A versão da consola mantém-se na versão atual mesmo se a memória da consola for formatada.



Se formatar a consola, os seguintes dados serão apagados e não poderão ser recuperados:

- Conteúdos guardados na memória da consola, como a Lista de Amigos, notificações e dados da contagem de passos
- Dados de gravação de aplicações
- Todas as fotos guardadas na memória da consola
- Modificações efetuadas nas Definições da Consola
- Aplicações e dados de gravação adicionados à consola (consulte a primeira nota abaixo)
- Dados guardados num cartão microSD (consulte a segunda nota abaixo)
 - Aplicações descarregáveis (consulte a primeira nota abaixo) e respetivos dados de gravação
 - Conteúdos adicionais (consulte a primeira nota abaixo)
 - Dados extra
 - Cópias de segurança de dados de gravação
- O vínculo a uma Nintendo Network ID (consultar a terceira nota abaixo)

Nota:

- É possível voltar a descarregar gratuitamente aplicações da Nintendo eShop. Tenha em conta que, em alguns casos, algumas aplicações podem ser temporária ou permanentemente retiradas da Nintendo eShop. Se tal acontecer, não será possível voltar a descarregar essas aplicações. Se a sua consola estiver vinculada a uma Nintendo Network ID, terá de utilizar a mesma ID para poder voltar a descarregar as aplicações (pág. 32).
- Se, no decorrer da formatação, não tiver inserido um cartão microSD que contenha aplicações ou dados de gravação, os dados presentes nesse cartão não serão apagados, mas não poderão ser utilizados.
- A formatação da consola não apaga a sua Nintendo Network ID. Poderá voltar a vincular a mesma ID à consola, selecionando VINCULAR UMA ID EXISTENTE nas Definições da Nintendo Network ID.

Se For Ceder ou Desfazer-se da sua Consola

Ao formatar a memória da consola, as fotos e gravações de áudio guardadas no cartão microSD, bem como os Movimentos da Conta e os fundos da Nintendo eShop não serão apagados. Ao transferir de forma permanente a propriedade da sua consola, assegure-se de que utiliza um computador para apagar os dados no cartão microSD e, caso a consola não esteja vinculada a uma Nintendo Network ID, certifique-se de que apaga os Movimentos da Conta da Nintendo eShop antes de formatar a consola.

Se a sua consola estiver vinculada a uma Nintendo Network ID...

Após vincular uma Nintendo Network ID à consola, não poderá voltar a vincular a ID a qualquer outra consola, mesmo se a formatar. Para vincular a sua ID a outra consola, terá de utilizar a funcionalidade Transferência de Dados (pág. 42).

Substituir o Cartão microSD

Nota:

- Se a consola for utilizada por uma criança pequena, a substituição do cartão microSD deverá ser efetuada por um dos pais ou o representante legal.
- Desligue sempre a consola e o carregador antes de substituir a bateria.

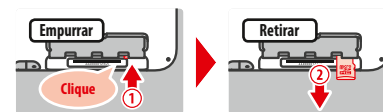
Replacing the microSD Card

1 Abra a tampa da ranhura para cartões



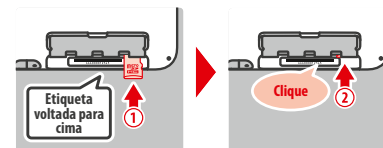
2 Empurre o cartão e, de seguida, retire-o

Nota: Se retirar o cartão microSD sem o empurrar primeiro, poderá causar danos na ranhura para cartões microSD.



3 Insira um cartão microSD novo

Nota: Não toque nem suje os terminais do cartão microSD.



Cartões microSD

Um cartão microSD pode guardar dados como, por exemplo, aplicações descarregáveis e respetivos dados de gravação, dados extra e conteúdos adicionais, fotos e vídeos. Esta consola é compatível com cartões microSD com capacidade até 2 GB e cartões microSDHC com capacidade entre 4 GB e 32 GB.

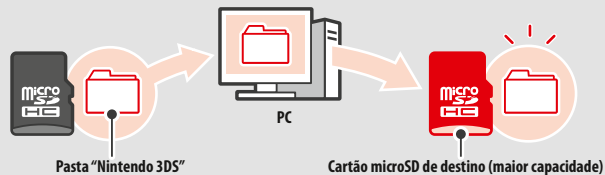
Nota:

- Com a exceção de conteúdo Nintendo DSiWare (pág. 5), todas as aplicações descarregadas são guardadas no cartão microSD.
- As aplicações descarregadas (incluindo os dados de gravação) não podem ser copiadas ou movidas individualmente entre cartões microSD.
- Consulte a pág. 50 para obter informações sobre que passos seguir quando um cartão microSD está cheio.

Se o Seu Cartão microSD Estiver Cheio...

Para libertar espaço num cartão microSD cheio, apague os ficheiros de fotos, vídeos ou músicas que já não utiliza, através da Gestão de Dados, nas Definições da Consola (📄 [pág. 40](#)). Em alternativa, transfira todos os dados do cartão microSD atual para um cartão com maior capacidade. É possível guardar aplicações noutra cartão microSD, mas não poderá combinar o conteúdo de vários cartões microSD posteriormente.

Para transferir dados, é necessário um computador com uma ranhura para cartões microSD ou um leitor de cartões microSD, disponível no mercado, e deverá transferir a pasta "Nintendo 3DS" na íntegra para o cartão microSD de destino.



Nota:

- Copie sempre a pasta para a raiz do cartão microSD.
- As aplicações descarregáveis (incluindo os dados de gravação) são guardadas dentro da pasta "Nintendo 3DS". Os dados das fotografias não são guardados nesta pasta. Não modifique, mova, apague ou altere os nomes dos ficheiros desta pasta.

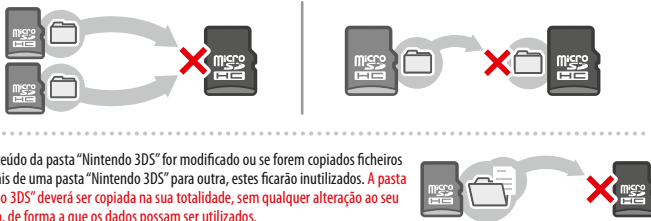
Precauções ao Copiar Aplicações

Copie sempre toda a pasta "Nintendo 3DS".

Se os dados atualizados forem guardados no novo cartão microSD, poderá não conseguir utilizar a mesma aplicação com o cartão microSD original. Deverá utilizar apenas um cartão microSD com um título de cada vez; a mesma aplicação não pode ser copiada para múltiplos cartões microSD, para serem utilizados como cópias de segurança da sua progressão. Certifique-se de que utiliza apenas o cartão microSD novo.

Não é possível copiar dados através dos seguintes métodos

Não é possível consolidar num único cartão microSD as aplicações descarregáveis guardadas em vários cartões microSD. Substituir os dados existentes por dados novos impossibilita a utilização dos dados de destino.



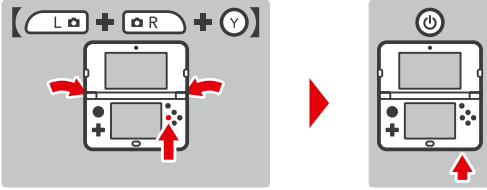
Resolução de Problemas

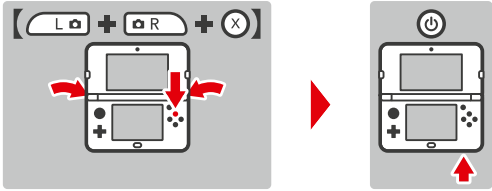
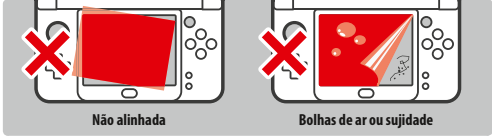
Antes de contactar o Serviço de Apoio ao Consumidor, utilize esta secção do manual para determinar a causa do problema.

Nota:

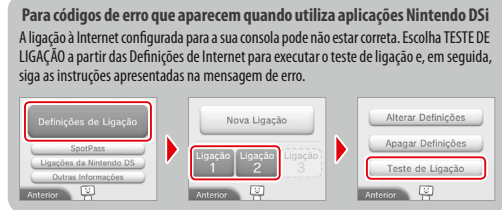
- Pode consultar igualmente a secção Resolução de Problemas, acessível a partir do manual eletrónico do Menu HOME (📄 [pág. 20](#)).
- Se o problema estiver relacionado com um jogo ou acessório, consulte também o manual e a documentação correspondente.

| Problema | Solução |
|---|---|
| Não consigo carregar a bateria / O indicador de recarga não acende | <ul style="list-style-type: none"> • Está a usar o carregador da Nintendo 3DS? ➤ Utilize o carregador da Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)). A fonte de alimentação da Nintendo DSI também é compatível (📄 pág. 2). • O carregador está completamente inserido na consola e na tomada? ➤ Retire o carregador e espere cerca de 30 segundos antes de o voltar a ligar. Assegure-se de que o carregador está ligado com firmeza à consola e à tomada (📄 pág. 14). • A bateria está a ser recarregada num local com temperatura ambiente entre 5 °C e 35 °C? ➤ Carregue a bateria num local com temperatura ambiente entre 5 °C e 35 °C. Poderá não ser capaz de recarregar a bateria fora deste intervalo de temperaturas. • O indicador de recarga está aceso? ➤ Se o indicador de recarga estiver a piscar, a bateria poderá não estar bem colocada. Se isto acontecer, contacte o Serviço de Apoio ao Consumidor da Nintendo (📄 pág. 59). |
| A consola não liga | <ul style="list-style-type: none"> • A consola tem carga? ➤ Recarregue a consola (📄 pág. 14). |
| A consola está quente | <ul style="list-style-type: none"> • A bateria está a ser recarregada numa área com temperatura elevada, ou a ser recarregada durante longos períodos de tempo? ➤ Se for esse o caso, a temperatura da consola poderá aumentar de forma acentuada. Carregue a bateria num local com temperatura ambiente entre 5 °C e 35 °C. Se tocar na consola enquanto estiver muito quente, poderá sofrer queimaduras. |
| Carreguei a bateria, mas não consigo jogar durante muito tempo / A bateria demora muito tempo a carregar | <ul style="list-style-type: none"> • Está a utilizar um jogo ou a carregar a bateria num local com temperatura ambiente abaixo de 5 °C? ➤ Em ambientes com temperatura abaixo de 5 °C, não conseguirá jogar durante períodos de tempo prolongados e a bateria demorará mais tempo a carregar. • Duração da bateria ➤ Se efetuar carregamentos constantes, irá diminuir a duração da bateria, reduzindo a quantidade de tempo em que poderá utilizar a consola. Se o tempo de utilização for bastante reduzido, poderá estar na altura de substituir a bateria. Para mais informações, contacte o Serviço de Apoio ao Consumidor (📄 pág. 59). |
| Não há imagens ou som | <ul style="list-style-type: none"> • O cartão de jogo foi inserido corretamente? ➤ Insira o cartão com cuidado, mas com firmeza, até este encaixar na ranhura. • A consola está em Modo de Descanso? ➤ Se a consola estiver neste estado, saia do Modo de Descanso. Algumas aplicações poderão entrar em Modo de Descanso, mesmo que a consola não esteja fechada. |
| Há pontos pretos ou brilhantes nos ecrãs LCD que não desaparecem / Há manchas escuras ou claras nos ecrãs LCD | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pequenas quantidades de pixels presos ou "mortos" são uma característica normal dos ecrãs LCD e não devem ser consideradas um defeito. O ecrã superior e o ecrã tátil possuem especificações diferentes, por isso as cores apresentadas e os níveis de brilho podem variar. |

| Problema | Solução |
|--|---|
| A luminosidade nos ecrãs LCD não é igual | <ul style="list-style-type: none"> As especificações técnicas dos ecrãs superior e inferior são diferentes, o que significa que poderão existir, igualmente, diferenças nos níveis de brilho. Isto é normal e não deve ser considerado um defeito. |
| A tonalidade do ecrã altera-se rapidamente/A luminosidade altera-se e torna-se difícil ver as cores brilhantes | <ul style="list-style-type: none"> O Modo de Poupança de Energia está ligado? O Modo de Poupança de Energia altera o contraste e a tonalidade automaticamente, de acordo com o conteúdo apresentado, de forma a maximizar o tempo disponível da carga da bateria. Isto poderá levar a que as cores claras fiquem mais pálidas e a que outras cores se alterem. Para manter um nível constante de cor e de brilho, desligue o Modo de Poupança de Energia (🔗 pág. 23). |
| O Botão Deslizante não funciona corretamente | <ul style="list-style-type: none"> O movimento do Botão Deslizante corresponde ao que vê no ecrã? Em alguns casos raros, o Botão Deslizante poderá não funcionar corretamente após longos períodos de utilização ou se for empregue demasiada força. Se os movimentos no jogo não corresponderem aos movimentos do Botão Deslizante, utilize a opção BOTÃO DESLIZANTE nas Definições da Consola para os corrigir (🔗 pág. 41). <p>Nota: Se, apesar de não estar a utilizar o Botão Deslizante, se registarem movimentos e não conseguir utilizar os botões ou o ecrã tátil, desligue a consola e volte a ligá-la no Ecrã de Calibração do Botão Deslizante, premindo o Botão POWER, enquanto mantém premidos o Botão L + Botão R + Botão Y.</p>  |

| Problema | Solução |
|---|--|
| O Ecrã Tátil não funciona corretamente | <ul style="list-style-type: none"> Os movimentos no ecrã tátil correspondem ao que vê no ecrã? Se os movimentos no jogo não corresponderem aos movimentos no ecrã tátil, utilize a opção ECRÃ TÁTIL nas Definições da Consola para os corrigir (🔗 pág. 41). <p>Nota: Se não conseguir utilizar o ecrã tátil para efetuar este procedimento, desligue a consola e volte a ligá-la no Ecrã de Calibração do ecrã tátil, premindo o Botão POWER, enquanto mantém premidos o Botão L + Botão R + Botão X.</p>  <ul style="list-style-type: none"> Aplicou uma película protetora, disponível no mercado, no ecrã tátil? Se aplicou uma película protetora, disponível no mercado, no ecrã tátil, consulte o manual de instruções da película e certifique-se de que a aplicou corretamente antes de tentar calibrar o ecrã tátil.  <p>Não alinhada Bolhas de ar ou sujidade</p> |
| O Stick C não funciona corretamente | <ul style="list-style-type: none"> A aplicação é compatível com o Stick C? O Stick C só pode ser utilizado com títulos ou secções de títulos compatíveis ou, em alternativa, como substituto do Botão Deslizante Direito, em aplicações que sejam compatíveis com o Botão Deslizante Pro Nintendo 3DS (🔗 pág. 12). Os movimentos do Stick C correspondem ao que vê no ecrã? Se mover o Stick C enquanto a consola está a ser ligada, poderão ser detetados movimentos mesmo que o Stick C não esteja a ser utilizado. Se tal acontecer, feche a consola e ative o Modo de Descanso. Quando abrir a consola e sair do Modo de Descanso, o Stick C será recalibrado automaticamente. |
| O ecrã apaga-se e a consola não responde/A consola bloqueia | <ul style="list-style-type: none"> Se o ecrã se mantiver apagado quando ligar a consola ou quando sair do Modo de Descanso (ao reabrir a consola após tê-la fechado, mantendo a consola ligada), ou se o ecrã se apagar de repente durante o jogo e a consola deixar de responder, desligue-a premindo o Botão POWER até o indicador de bateria se apagar e, em seguida, volte a premir o Botão POWER para ligar a consola. |
| Os altifalantes não emitem som | <ul style="list-style-type: none"> Os auscultadores estão ligados? Se tiver auscultadores ligados à consola, não sairá qualquer som dos altifalantes. <p>Nota: O som do obturador da câmara irá sempre ser reproduzido a um volume fixo, independentemente da definição atual do volume, mesmo se os auriculares estiverem ligados.</p> |
| Não há som nos auscultadores | <ul style="list-style-type: none"> A ficha dos auscultadores está completamente inserida? Certifique-se de que a ficha dos auscultadores está firmemente inserida na saída de áudio. |

| Problema | Solução |
|--|--|
| Não consigo usar o microfone / A minha voz não é reconhecida | <ul style="list-style-type: none"> • Este título, ou alguma parte dele, usa o microfone? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Só é possível usar o microfone em títulos ou partes de títulos que o suportam. • O microfone está a funcionar corretamente? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Selecione TESTAR MICROFONE nas Definições da Consola para verificar se o microfone está a funcionar corretamente (📖 pág. 41). • As vozes de outras pessoas, como as de familiares e amigos, são reconhecidas corretamente? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Há diferenças individuais no reconhecimento de voz. Há vezes mais difíceis de reconhecer que outras. • Os auscultadores utilizados têm microfone incluído? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Experimente remover os auscultadores com microfone e utilizar o microfone da consola. |
| Os meus passos não estão a ser contados | <ul style="list-style-type: none"> • A consola está aberta? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Os passos só serão contados se a consola estiver fechada e no Modo de Descanso. • A consola está dentro de uma mala a tiracolo? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Podem existir casos em que a consola não consiga contar corretamente os seus passos como, por exemplo, quando está dentro de uma mala a tiracolo enquanto caminha. Se quiser transportar a consola num saco enquanto se desloca, utilize uma bolsa junto ao corpo, como uma bolsa de cinto. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dependendo das condições, a contagem dos passos poderá ser maior ou menor que o número de passos real. • Não coloque a consola no bolso de trás. Sujeitar a consola e os ecrãs LCD a forças excessivas, como sentar-se em cima da consola, poderá danificá-la, provocando lesões ou avarias. |
| O meu cartão microSD não responde | <ul style="list-style-type: none"> • O cartão microSD foi bem inserido na consola? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Desligue a consola e insira o cartão microSD com cuidado, mas com firmeza, até este encaixar na ranhura para cartões microSD, na parte de trás da consola (📖 pág. 49). • Os terminais do cartão microSD estão sujos? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Limpe cuidadosamente os terminais com um pano de algodão seco, para evitar danificar o cartão microSD. |
| Apesar de ter inserido um cartão de jogo, o símbolo do título não é exibido e o Menu HOME indica: "Não foi detetado nenhum cartão na ranhura para cartões de jogo." | <ul style="list-style-type: none"> • O cartão de jogo está inserido corretamente? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Retire o cartão de jogo e insira-o novamente de forma adequada até ouvir um estalido de encaixe. Se isto não resultar, tente inseri-lo novamente mais algumas vezes (📖 pág. 27). • Está a usar um título de uma região diferente? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Só funcionarão os títulos Nintendo 3DS e Nintendo DSi que correspondam à região da sua consola. Títulos de outras regiões poderão não funcionar. |
| Esta mensagem é apresentada quando utilizo aplicações Nintendo DS/Nintendo DSi: "Ocorreu um erro. Pressione o Botão POWER para desligar a consola. Consulte o manual de instruções para mais informações." | <ul style="list-style-type: none"> ➤ Desligue a consola, volte a ligá-la e tente novamente, utilizando o mesmo procedimento referido anteriormente. Se a mensagem de erro persistir, poderá haver um problema com a consola. Contacte o Serviço de Apoio (📖 pág. 59). |
| Estou a ter dificuldades em usar as comunicações sem fios (as comunicações são interrompidas e o jogo não pode ser jogado sem problemas) | <ul style="list-style-type: none"> • É apresentado algum dos seguintes símbolos de intensidade de sinal (📶 ou 📶) no ecrã? <ul style="list-style-type: none"> ➤ A intensidade do sinal parece ser fraca. Aproxime-se de outro(s) jogador(es) e remova os obstáculos entre as consolas. |

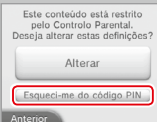
| Problema | Solução |
|---|---|
| Não consigo encontrar um ponto de acesso sem fios | <ul style="list-style-type: none"> • O seu ponto de acesso está a utilizar o tipo de segurança WEP? <ul style="list-style-type: none"> ➤ A sua consola está impossibilitada de utilizar Wi-Fi Protected Setup para estabelecer ligação com pontos de acesso que utilizem o tipo de segurança WEP. • O seu ponto de acesso está a utilizar o tipo de segurança WPA2-PSK (TKIP) (📖 pág. 37)? <ul style="list-style-type: none"> ➤ A sua consola está impossibilitada de procurar pontos de acesso que utilizem o tipo de segurança WPA2-PSK (TKIP). |
| Não consigo estabelecer uma ligação à Internet | <ul style="list-style-type: none"> • É apresentado um código de erro? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aparecerá uma mensagem e um código de erro se as definições da ligação à Internet estiverem incorretas ou se o teste de ligação não for bem sucedido. Siga as instruções apresentadas na mensagem de erro que aparece no ecrã. Caso surjam códigos de erro ao definir as Ligações da Nintendo DS ou ao utilizar aplicações da Nintendo DS ou Nintendo DSi, leia o seguinte. <p>Para códigos de erro que aparecem quando utiliza aplicações Nintendo DSi A ligação à Internet configurada para a sua consola pode não estar correta. Escolha TESTE DE LIGAÇÃO a partir das Definições de Internet para executar o teste de ligação e, em seguida, siga as instruções apresentadas na mensagem de erro.</p>  |

- **Inseriu o PIN correto?**
- Insira o PIN correto (pág. 39).
- **Introduziu a resposta correta à pergunta de segurança?**
- Introduza a resposta correta à sua pergunta de segurança (pág. 39).

Caso se tenha esquecido do código PIN ou da resposta à pergunta de segurança...

Caso se tenha esquecido do PIN

Toque em ESQUECI-ME DO CÓDIGO PIN no primeiro ecrã que aparecer depois de tocar em CONTROLO PARENTAL nas Definições da Consola ou toque em ESQUECI-ME no ecrã de introdução do código PIN. Introduza a resposta à pergunta de segurança.



Caso se tenha esquecido da resposta à pergunta de segurança

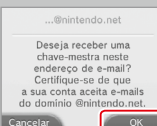
1 Toque em ESQUECI-ME no ecrã de introdução de pergunta de segurança.



2 Se tiver registado um endereço de e-mail, toque em OK para obter uma chave-mestra. Será enviada uma chave-mestra para o endereço de e-mail registado.

Notas:

- Para receber uma chave-mestra, é necessária uma ligação à Internet.
- Se tiver um filtro de spam ou de domínios a bloquear e-mails, certifique-se de que a sua conta aceita e-mails do domínio "@nintendo.net".



Se não tiver registado um endereço de e-mail...

Será apresentado um número de referência. Contacte o Serviço de Apoio ao Consumidor através de telefone ou e-mail, (pág. 59) referindo o número de referência e a data que se encontra definida na sua consola. Ser-lhe-á fornecida uma chave-mestra.

3 Toque em OK no ecrã anterior e insira a chave-mestra.

Nota: Após introduzir a chave-mestra, o seu endereço de e-mail será apagado da consola. Registe novamente o seu endereço de e-mail depois de definir um novo código PIN.



Não consigo desligar o Controlo Parental

A minha consola entra subitamente em Modo de Descanso

- A consola poderá ter entrado em Modo de Descanso como resultado de um campo magnético externo. Afaste a consola de objetos magnéticos, incluindo outras consolas da família Nintendo 3DS.
- Nota: Colocar esta consola em cima de outras consolas da família Nintendo 3DS poderá também fazer com que a consola entre em Modo de Descanso.



O Som Nintendo 3DS não mostra os ficheiros de áudio nem as pastas

- **O cartão microSD contém ficheiros de áudio gravados que podem ser reproduzidos pelo Som Nintendo 3DS?**
- O Som Nintendo 3DS pode reproduzir ficheiros AAC com as extensões .m4a, .mp4 e .3gp, ou ficheiros MP3 com a extensão .mp3. Outros ficheiros de áudio, como os protegidos contra cópia, não serão reproduzidos.
- **Os ficheiros de áudio estão gravados na pasta "Pessoal" da pasta "Nintendo 3DS", no cartão microSD?**
- Os ficheiros de áudio guardados na pasta "Pessoal" da pasta "Nintendo 3DS" não podem ser apresentados no Som Nintendo 3DS. Estes ficheiros deverão ser guardados noutra pasta.

Não consigo reproduzir ficheiros de áudio com o Som Nintendo 3DS

- **Os ficheiros de áudio estão num formato que pode ser reproduzido pelo Som Nintendo 3DS?**
- O Som Nintendo 3DS reproduz ficheiros de áudio com as seguintes características:
 - Formato do ficheiro: AAC (.m4a, .mp4 ou .3gp), MP3 (.mp3)
 - Taxa de bits: 16 – 320 kbps
 - Taxa de amostragem: 32 kHz – 48 kHz
- **Os ficheiros de áudio estão protegidos por DRM (Digital Rights Management)?**
- O Som Nintendo 3DS não consegue reproduzir ficheiros com proteção DRM.

Se precisar de mais ajuda...

Se a sua consola não funcionar corretamente depois de tentar estes passos de resolução de problemas ou os passos presentes no manual eletrónico do Menu HOME (pág. 20), visite a página de assistência da Nintendo: support.nintendo.com

Eliminação do produto

Este produto não deverá ser eliminado juntamente com o lixo doméstico. O utilizador deverá aceder a <http://docs.nintendo-europe.com> para obter mais informações.



Informações sobre garantias

Para mais informações sobre garantias, consultar support.nintendo.com.

Especificações Técnicas

Nota: Estas especificações podem ser alteradas sem aviso prévio.

| New Nintendo 2DS XL | |
|---|---|
| Número de modelo | JAN-001 |
| Ecrãs LCD (Tamanho dos ecrãs/resolução) | Ecrã superior: ecrã LCD panorâmico 4,88 polegadas (106,2 mm de largura x 63,72 mm de altura) 400x240 pixels Pode apresentar 16,7 milhões de cores Ecrã inferior: ecrã tátil LCD 4,18 polegadas (84,96 mm de largura x 63,72 mm de altura) 320x240 pixels Pode apresentar 16,7 milhões de cores |
| Carregador | Carregador da Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) |
| Dimensões | 86,4 mm de altura x 159 mm de largura x 20,8 mm de espessura (fechada) |
| Peso | Aprox. 260 g (incluindo a bateria, o stylus e o cartão microSD) |
| Banda(s) de frequências de funcionamento | Wi-Fi 2412-2472 MHz NFC 13,56 MHz |
| Norma de comunicação | IEEE802.11b/g |
| Potência máxima de radiofrequências / Intensidade de campo máxima | Wi-Fi: 9 dBm NFC: -12 dBµA/m |
| Distância de comunicação recomendada | Num raio de 30 m Nota: A distância máxima de comunicação poderá diminuir dependendo do ambiente circundante. |
| Câmara | Objetiva: comprimento de focagem fixo Sensor de imagem: CMOS Pixels efetivos: cerca de 300 000 |
| Relógio | Varição máxima diária de \pm 4 segundos (quando utilizada dentro dos valores do "Ambiente de utilização" indicados em baixo) |
| Altifalantes | Estéreo (suporta pseudo-surround) |
| Terminais de entrada/saída | Ranhura para cartões de jogo, ranhura para cartões microSD, conector do carregador, saída de áudio (saída estéreo) |
| Sensores | Sensor de aceleração, sensor de movimento |
| Outras Funcionalidades | Comunicação por infravermelhos (distância recomendada: até 20 cm) Nota: A distância máxima de comunicação poderá diminuir dependendo do ambiente circundante. Comunicação de campo próximo (NFC) |
| Consumo de energia máximo | Aprox. 4,1 W (durante o carregamento) |
| Ambiente de utilização | Temperatura: 5 a 35 graus Celsius Humidade: 20% a 80% |
| Tempo de carregamento | Aprox. 3,5 horas |
| Duração da bateria | Consultar a pág. 18 . |
| Bateria | Tipo de bateria: iões de lítio Capacidade da bateria: 5 Wh |
| Stylus | Número de modelo: JAN-004 Material: Plástico (ABS/PE) Comprimento: Aprox. 69 mm |

Serviço de Apoio ao Consumidor
(+351) 211 129 511 (Serviço de Apoio ao Consumidor)
(+351) 211 207 100 (Sede – Escritório)
(Custo da chamada de acordo com as tarifas aplicadas pelo seu operador.)
utilizadores@nintendo.pt
www.nintendo.pt
Avenida D. João II 1.12.02, Edifício Adamastor
Torre B, Piso 5 – C, 1990-077 Lisboa
Portugal

© 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 license 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 Netscapes SSL. This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are adhered 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®.



O CARREGADOR INCLUÍDO É ADEQUADO PARA UTILIZAÇÃO NO EEE (COM EXCEÇÃO DO REINO UNIDO, DA IRLANDA E DE MALTA), NA SUÍÇA E NA RÚSSIA. NÃO O UTILIZE EM PAÍSES COM REQUISITOS DE VOLTAGEM DIFERENTE.

Em <http://docs.nintendo-europe.com>, pode ser consultada a explicação dos símbolos e indicações utilizados neste produto.

DECLARATION OF CONFORMITY

A abaixo assinada Nintendo declara que o presente tipo de equipamento de rádio New Nintendo 2DS XL está em conformidade com a Diretiva 2014/53/UE. O texto integral da declaração de conformidade está disponível no seguinte endereço de Internet <http://docs.nintendo-europe.com/>

Pat. pend.



Para mais informações sobre a Consola New Nintendo 2DS XL,
visite a página de assistência da Nintendo.

support.nintendo.com

Nintendo of Europe GmbH
Herriotstrasse 4
60528 Frankfurt am Main
Germany

