

Manual de instrucciones

Manual de instruções

Manuale di istruzioni

• Antes de utilizar la consola, lee detenidamente este manual prestando especial atención a la sección de información sobre salud y seguridad de las **páginas 10-19**. En el caso de que un niño pequeño vaya a utilizar la consola, se recomienda que un adulto le lea y explique previamente el contenido de este manual. Guárdalo como referencia.

Nota: En la **página 4** encontrarás la lista completa de los objetos que se incluyen con la consola.

• Leia este manual de instruções, incluindo as Informações sobre Saúde e Segurança (**págs. 98 a 107**), antes de utilizar a consola e siga atentamente todas as instruções. Se este produto se destinar a crianças pequenas, este manual deverá ser lido e explicado por um adulto. Conserve o manual para referência futura.

Nota: Na **pág. 92** encontra-se uma lista com todos os componentes que acompanham a consola.

• Prima dell'uso, leggere attentamente il presente manuale di istruzioni, facendo particolare attenzione alla sezione riguardante le informazioni per la salute e la sicurezza (**vedi pagg. 186-195**), e seguire sempre le indicazioni in esso riportate. Se il prodotto viene usato da bambini piccoli, è necessario che questo documento venga loro letto e spiegato da un adulto. Conservare questo manuale di istruzioni come riferimento.

Nota: per una lista completa degli accessori inclusi con la console, **vedi pag. 180**.

España:

Nintendo Ibérica, S.A., C/Azalea, 1-Edificio D
Miniparc 1-El Soto de la Moraleja
28109 Alcobendas (Madrid)
www.nintendo.es

Portugal:

Nintendo Ibérica, S.A. – Sucursal em Portugal
Avenida D. João II 1.12.02, Edifício Adamastor,
Torre B, Piso 5 – C, 1990-077 Lisboa, Portugal
www.nintendo.pt

Italia:

Nintendo of Europe GmbH
Sede Secondaria Italiana
Palazzo Tiglio
Via Torri Bianche, 6
20871 Vimercate (Monza e Brianza)
www.nintendo.it

Svizzera:

Nintendo Svizzera,
succursale Svizzera, Baden,
di Nintendo of Europe GmbH, Großostheim
Täferstrasse 1 (Gate 1)
5405 Dättwil
Svizzera



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



Este selo é a garantia de que a Nintendo reviu este produto e 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.

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

Gracias por adquirir la consola Nintendo 3DS™ XL.

Agradecemos a compra da Consola Nintendo 3DS™ XL.

Grazie per aver scelto la console Nintendo 3DS™ XL.

Nintendo está facultada para actualizar automáticamente la consola Nintendo 3DS XL cada cierto tiempo, por lo que la información de este manual podría quedar obsoleta. La versión más reciente del manual está disponible en <http://docs.nintendo-europe.com>. (Este servicio podría no estar disponible en algunos países.)

Tenha em consideração que a Nintendo poderá, ocasionalmente, atualizar a sua Consola Nintendo 3DS XL. 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.

Nintendo può aggiornare periodicamente la console Nintendo 3DS XL in modo automatico. Pertanto, le informazioni contenute nel presente documento potrebbero diventare obsolete. La versione più recente del manuale è disponibile nel sito <http://docs.nintendo-europe.com>. In alcuni paesi questo servizio potrebbe non essere disponibile.

Contents

Español	4
Português	92
Italiano	180

Agradecemos a compra da Consola Nintendo 3DS™ XL. Leia este manual de instruções antes de a utilizar, prestando especial atenção à secção de Informações sobre Saúde e Segurança nas **págs. 98 a 107**, e siga cuidadosamente todas as instruções. **Se este produto for utilizado por crianças pequenas, este manual deverá ser lido e explicado por um adulto.** Guarde este manual para referência futura.

Nota: Neste manual, o termo “Consola Nintendo DSi™” refere-se também à Consola Nintendo DSi™ XL.

Conteúdo da Caixa

Antes de utilizar a consola, verifique se a caixa contém todos os componentes a seguir indicados.

- Consola Nintendo 3DS XL x 1**
(SPR-001(EUR))



- Stylus Nintendo 3DS XL x 1**
(SPR-004)

Nota: O stylus está localizado no suporte para o stylus, na parte lateral da consola (pág. 110).



- Cartão SDHC x 1**

Nota:

- O Cartão SDHC está inserido na ranhura para Cartões SD (pág. 110). O Cartão SDHC é um acessório de terceiros e não é fabricado pela Nintendo.
- A capacidade do Cartão SDHC encontra-se descrita na caixa.



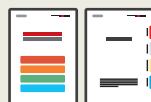
- Cartões RA x 6**

Nota: Estes cartões são usados em conjunto com a aplicação pré-instalada Jogos RA: Realidade Aumentada (pág. 122).



- Guia de Início Rápido x 1**

- Manual de Instruções da Nintendo 3DS XL x 1**



Esta embalagem não inclui um carregador.

Para carregar a bateria da consola irá necessitar de um carregador da Consola Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (vendido em separado).

Poderá, igualmente, utilizar os carregadores das Consolas Nintendo 3DS™, Nintendo 2DS™, Nintendo DSi™ ou Nintendo DSi™ Lite.

Carregadores da Nintendo 3DS / Nintendo 2DS / Nintendo DSi / Nintendo DSi XL

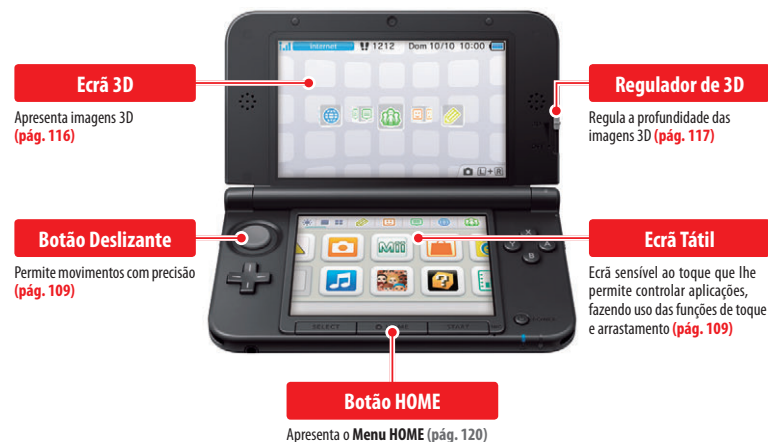


Carregadores da Nintendo DS™ / Nintendo DS™ Lite



NINTENDO 3DS™ XL

Veja o que pode fazer com a sua Consola Nintendo 3DS XL!



Utilize aplicações de outras consolas da família Nintendo DS (pág. 128).



Aplicações Nintendo 3DS



Aplicações Nintendo DS / Nintendo DSi

As aplicações que se seguem vêm pré-instaladas na consola (pág. 122).



Nota: Podem também vir pré-instalados no Cartão SDHC conteúdos descarregáveis. Reproduza estes conteúdos tocando nos símbolos respetivos no Menu HOME (pág. 123).

A Consola Nintendo 3DS XL 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).

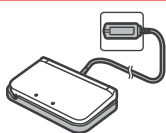
Nota: Os dados recebidos através do SpotPass serão guardados no Cartão SD.



É necessário configurar as Definições de Internet para ser possível estabelecer a ligação aos pontos de acesso sem fios (pág. 145).

Nota:

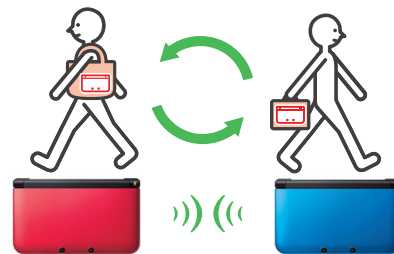
- A função SpotPass poderá não estar disponível se um título ativo estiver a utilizar certas funções. A função SpotPass não está disponível durante uma comunicação local sem fios (pág. 121) ou se estiver a utilizar aplicações Nintendo DS / Nintendo DSi;
- Conforme o tipo de dados recebidos, o indicador de notificação poderá não acender.
- É necessária uma Nintendo Network ID para descarregar aplicações gratuitas (pág. 144).



Para facilitar a tarefa de carregar a bateria da consola, poderá utilizar a base de recarga Nintendo 3DS XL (SPR-007) (vendida em separado).

Se a consola estiver encaixada na base de recarga enquanto não está em utilização, a bateria não perderá carga durante o Modo de Descanso.

A sua Consola Nintendo 3DS XL procura e troca dados de forma automática, comunicando com outras Consolas Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS enquanto se desloca, em transportes públicos ou noutras 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.

Intercâmbio StreetPass realizado

Pisca a verde quando ocorre transferência de dados e é adicionada uma notificação à lista de notificações (pág. 138).



As suas definições do StreetPass são guardadas na Nintendo 3DS XL.

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. 108).
- 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. 121) ou durante uma ligação à Internet.

Procure as aplicações mais recentes!



Nintendo eShop

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



O que poderá comprar




- **Aplicações descarregáveis**
Pode adquirir novas aplicações exclusivas da Nintendo eShop ou descarregar versões de aplicações também disponíveis em disco.
- **Consola Virtual**
Pode adquirir os seus jogos favoritos do Game Boy™ e do Game Boy™ Color.
- **Nintendo DSiWare**
Pode adquirir aplicações originalmente lançadas para a Nintendo DSi, também conhecidas como Nintendo DSiWare.

Se vincular uma Nintendo Network ID à consola, poderá partilhar os seus fundos da Nintendo eShop e movimentos de conta com a sua Consola Wii U (pág. 144).

Índice

- **Conteúdo da Caixa** 92
- **Informações sobre Saúde e Segurança (leia, por favor)** 98

Preparação







-  **Nomes e Funções dos Componentes** 108
-  **Carregamento** 111
-  **Ligar e Desligar a Consola** 112
 - Configurar a Consola pela Primeira Vez 112
 - Utilização dos Teclados 114
 - Indicador de Bateria 115
 - Duração da Bateria 115
-  **Ajustar Imagens 3D** 116
 - Como Ver Imagens 3D de Forma Adequada 116
 - Ajustar a Profundidade das Imagens 3D 117
-  **Utilizar Cartões SD** 118
 - Se o Seu Cartão SD Estiver Cheio... 119

Utilização das Aplicações

-  **Menu HOME** 120
 - Símbolos das Aplicações 122
 - Carregar as Aplicações 123
 - Manuais Eletrónicos 124
 - Criar Cópias de Segurança de Dados de Gravação de Aplicações 124
 - Regular a Luminosidade / Modo de Poupança de Energia 125
 - Criar Pastas no **Menu HOME** 126
 - Tirar Fotos 127

-  **Aplicações Externas** 128
 - Utilizar os Cartões de Jogo 129
-  **Aplicações Descarregáveis** 131
 - Carregar Aplicações 131
-  **Notas de Jogo** 132
-  **Lista de Amigos** 133
 - Lista de Amigos 133
 - Registo de Amigos 134
 - Editar o Seu Cartão de Amigo / Ver os Cartões dos Amigos 135
 - Comunicar com Amigos 136
 - Definições da Lista de Amigos 137
-  **Notificações** 138
 - Receber Notificações 138
 - Ver Notificações 139
-  **Navegador de Internet** 140
-  **Miiverse** 141
-  **Modo Download** 142

Ajustar Definições da Consola

-  **Definições da Consola** 143
-  **Definições da Nintendo Network ID** 144
 - Vincular uma Nintendo Network ID 144
-  **Definições de Internet** 145
 - Requisitos para Ligação à Internet 145
 - Ligar à Internet 146
-  **Controlo Parental** 150
 - Opções que Podem ser Restringidas 150
 - Configurar o Controlo Parental 151
-  **Gestão de Dados** 152
 - Cópias de Dados de Gravação 153
-  **Outras Definições** 154
 - Transferência de Dados 155
 - Atualização da Consola 161
 - Formatar a Memória da Consola 162

Resolução de Problemas

- Substituir a Bateria Nintendo 3DS XL** 163
- Resolução de Problemas** 165
 - **Especificações Técnicas** 175
 - **Informações de Contacto** 179

Informações sobre Saúde e Segurança (leia, por favor)

Certifique-se de que respeita as seguintes Informações sobre Saúde e Segurança durante a utilização do produto. Se não o fizer, poderá provocar acidentes ou lesões.

Utilização deste produto por crianças

SE ESTE PRODUTO SE DESTINAR A CRIANÇAS PEQUENAS, ESTE MANUAL DEVERÁ SER LIDO E EXPLICADO POR UM ADULTO OU REPRESENTANTE LEGAL. OS PAIS OU REPRESENTANTES LEGAIS DEVERÃO SUPERVISIONAR AS CRIANÇAS ENQUANTO ESTAS UTILIZAM VIDEOJOGOS. AS CRIANÇAS PEQUENAS DEVEM SER SUPERVISIONADAS E AJUDADAS ENQUANTO JOGAM.

ATENÇÃO – A função 3D não é adequada a crianças com idade igual ou inferior a seis anos. Consulte o aviso relativo à função 3D (pág. 99).

Se a consola não funcionar corretamente

Se suspeitar que a sua consola não está a funcionar corretamente, consulte a secção “Resolução de Problemas” nas págs. 165 a 174.

Se reparar em algum dano na consola, sons estranhos, cheiros ou fumo provenientes da mesma, faça o seguinte:

1.  Desligar

2.  Retirar

3.  Contactar

Pressione o Botão POWER para desligar a consola.

Nota: Tocar no produto nestas condições poderá ser perigoso, portanto tenha cuidado quando premir o Botão POWER.

Retire o carregador e quaisquer outros acessórios.

Nota: Assegure-se de que retira a ficha do carregador da tomada antes de desligar a ficha DC da consola.

Contacte o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo (pág. 179)

Nota: Não tente reparar a consola. Se o fizer, poderá sofrer lesões.

Guia dos Níveis de Aviso

Os avisos que se seguem explicam a gravidade das consequências, caso os procedimentos corretos não sejam seguidos.

 **ATENÇÃO**

O não cumprimento das indicações de precaução poderá resultar em morte ou lesões graves (ou danos materiais).

 **CUIDADO**

O não cumprimento das indicações de precaução poderá resultar em lesões graves (ou danos materiais).

UTILIZAÇÃO CUIDADOSA

A utilização indevida de um produto poderá resultar em danos materiais.

Os seguintes símbolos aparecem nos avisos:

Símbolos de Proibição



Proibido



Desmontagem proibida



Manuseamento proibido

Símbolos Informativos




Informação

Informações sobre Saúde e Segurança

Cumpra as seguintes instruções, de forma a assegurar o seu bem-estar durante a utilização deste produto.


ATENÇÃO – UTILIZAÇÃO DA FUNÇÃO 3D

-  A utilização da função 3D por crianças com idade igual ou inferior a seis anos pode provocar danos na visão. Por isso, é recomendável que a utilização do modo 3D da consola esteja restringida a crianças com idade igual ou inferior a seis anos e sempre que crianças com idade igual ou inferior a seis anos tenham acesso à consola, os pais ou representantes legais devem restringir a apresentação de imagens 3D através da função do Controlo Parental (pág. 150);
- Se tiver alguma diferença entre a visão do seu olho esquerdo e a do direito, ou se tiver tendência para ver apenas através de um olho, poderá ter dificuldade em visualizar imagens 3D com clareza ou cansar os seus olhos. Utilize essa função de forma moderada, e faça pausas de 10 a 15 minutos a cada meia hora. Se notar algum dos sintomas referidos abaixo, ajuste os efeitos 3D até que obtenha um nível confortável, ou visualize apenas imagens 2D;
- Não visualize imagens 3D desfocadas por longos períodos de tempo. A visualização prolongada de imagens 3D desfocadas ou duplicadas pode causar tensão ocular, secura dos olhos, dores de cabeça, ombros tensos, náuseas, tonturas, enjoos, fadiga e / ou desconforto;
- Todas as pessoas veem as imagens 3D de forma diferente. Para informações sobre como visualizar imagens 3D adequadamente, consulte as páginas respetivas no manual de instruções da consola. Se notar algum dos sintomas referidos acima, ajuste os efeitos 3D até que obtenha um nível confortável, ou visualize apenas imagens 2D. Dependendo da sua condição física e do ambiente que o rodeia, pode não conseguir visualizar imagens 3D adequadamente. Se isto se verificar, desative a função 3D;
- Evite utilizar a função 3D enquanto viaja em carros ou transportes públicos. Abanar a consola constantemente pode desfocar as imagens 3D, provocando náuseas e tensão ocular.

De forma a assegurar o seu bem-estar enquanto utiliza este produto, considere o seguinte:

- Não utilize esta consola se estiver cansado ou indisposto. Dependendo da sua condição física, fazê-lo pode provocar fadiga e desconforto.
- Se sentir fadiga ou desconforto nos seus olhos, cabeça, ombros ou em qualquer outra parte do corpo, pare imediatamente de jogar e faça uma pausa. Se os sintomas persistirem, visualize apenas imagens 2D.
- Evite sessões de jogo excessivamente longas. Faça uma pausa de 10 a 15 minutos a cada meia hora quando utilizar a função 3D ou a cada hora quando não utilizar a função 3D, mesmo se considerar que não precisa de descansar.

ATENÇÃO – ATAQUES EPILÉTICOS

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

**Convulsões
Visão alterada**

**Espasmos oculares ou musculares
Movimentos involuntários**

**Perda de consciência
Desorientação**

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

- Não jogue se estiver cansado ou precisar de dormir;
- Jogue numa divisão devidamente iluminada;
- Faça uma pausa de 10 a 15 minutos a cada hora (ou a cada meia hora quando utiliza a função 3D).

⚠️ ATENÇÃO – TENSÃO OCULAR E ENJOO

- Utilizar videogames pode causar tensão ocular após um longo período de tempo ou até mais cedo se utilizar a função 3D. Esta atividade também pode provocar enjoos em algumas pessoas. Siga estas instruções para evitar tensão ocular, tonturas ou náuseas:
 - Evite sessões de jogo excessivamente longas. Os pais ou os representantes legais devem supervisionar as crianças de forma a assegurar uma abordagem correta ao jogo;
 - Faça uma pausa de 10 a 15 minutos a cada meia hora enquanto utilizar a função 3D, ou a cada hora quando não utilizar a função 3D, mesmo se considerar que não precisa de descansar;
 - Se sentir os olhos cansados ou doridos enquanto joga, ou se sentir tonturas ou náuseas, pare para descansar durante várias horas antes de retomar a sessão de jogo;
 - Se os sintomas persistirem, ou se sentir desconforto durante ou depois da sessão de jogo, pare de jogar e consulte um médico.

⚠️ ATENÇÃO – LESÕES PROVOCADAS POR MOVIMENTOS REPETITIVOS

- Utilizar videogames pode provocar dores musculares, nos ligamentos ou pele depois de algumas horas. Siga estas instruções para evitar problemas como tendinites, síndrome do túnel cárpico ou irritação cutânea:
 - Evite sessões de jogo excessivamente longas. Os pais ou os representantes legais devem supervisionar as crianças de forma a assegurar uma abordagem correta ao jogo;
 - Faça uma pausa de 10 a 15 minutos a cada hora (ou a cada meia hora se utilizar a função 3D), mesmo se considerar que não precisa de descansar;
 - Quando utiliza o stylus, não precisa de empregar muita força, tanto para o segurar como para o pressionar contra o ecrã. Fazê-lo pode provocar fadiga ou desconforto;
 - Se sentir cansaço ou dores nas suas mãos, pulsos ou braços enquanto joga, ou se sentir sintomas como **formigamento**, **dormência**, **ardor** ou **rigidez**, pare e descanse por várias horas antes de retomar a sessão de jogo;
 - Se os sintomas ou desconforto persistirem depois da sessão de jogo, pare de jogar e consulte um médico.

⚠️ ATENÇÃO – DERRAME DA BATERIA

A Consola Nintendo 3DS XL contém uma bateria recarregável de iões de lítio. O derrame ou combustão da bateria pode provocar lesões ao utilizador e danos à Consola Nintendo 3DS XL.

- Para evitar o derrame e/ou combustão da bateria:**
 - Não danifique a bateria;
 - Não exponha a bateria a impactos excessivos, vibrações ou líquidos;
 - Não desmonte, deforme ou tente reparar a bateria;
 - Não exponha a bateria a calor nem a destrua através do fogo;
 - Não toque nos conectores da bateria nem provoque um curto-circuito entre os conectores com um objeto metálico;
 - Não remova nem danifique a etiqueta da bateria;
 - Utilize um carregador compatível;
 - A bateria da Consola Nintendo 3DS XL só deve ser recarregada sob a supervisão de um adulto;
 - A bateria deve ser retirada da Consola Nintendo 3DS XL antes de deitar fora a consola.

Se a bateria derramar, não toque na mesma. Para assegurar que quaisquer fluidos derramados na consola não entram em contacto com as suas mãos, limpe o exterior da consola cuidadosamente com um pano macio e ligeiramente húmido. Se o fluido derramado entrar em contacto com as mãos, ou qualquer outra parte do corpo, lave-as com água. Se o líquido derramado de uma bateria entrar em contacto com os olhos, isso poderá provocar-lhe lesões. Lave os seus olhos abundantemente com água e consulte um médico imediatamente.

⚠️ ATENÇÃO – INTERFERÊNCIA DE FREQUÊNCIAS DE RÁDIO

- A Consola Nintendo 3DS XL pode emitir ondas de rádio que podem afetar o funcionamento de aparelhos eletrónicos na sua proximidade, como pacemakers.
 - Não utilize a Consola Nintendo 3DS XL num raio de 25 centímetros de um pacemaker quando utilizar a comunicação sem fios. Se for portador de um pacemaker ou outro dispositivo médico implantado, não utilize a comunicação sem fios sem consultar primeiro o seu médico ou o fabricante do dispositivo médico.
 - Informações de Segurança Importantes para utilização da Nintendo 3DS XL a bordo de um avião, em aeroportos e hospitais:**
 - A utilização da Consola Nintendo 3DS XL com comunicação sem fios **DESATIVADA** pode ser permitida a bordo de um avião, em aeroportos e hospitais, assim como com outros dispositivos desprovidos de ligações sem fios;
 - Saberá que a comunicação sem fios está ativada quando o indicador de ligação sem fios estiver amarelo, para indicar que a comunicação sem fios está ativada, ou a piscar, para informar que a comunicação sem fios está a decorrer. O indicador de ligação sem fios piscará quando utilizar funções multijogador nos jogos ou descarregar um jogo/ função para/ de outro dispositivo. Considere e siga todas as regras relativas à utilização de dispositivos sem fios em locais como: hospitais, aeroportos ou a bordo de um avião;
 - De forma a cumprir as normas de segurança das companhias aéreas, não utilize as funções multijogador nem a comunicação sem fios enquanto estiver a bordo de um avião. A utilização dessa função nesses espaços pode interferir com o equipamento ou provocar o funcionamento deficiente do mesmo, resultando em lesões em pessoas ou danos materiais.
- IMPORTANTE:** A Consola Nintendo 3DS XL permite-lhe desativar a comunicação sem fios para todas as funções da consola. Para ativar/desativar a comunicação sem fios, utilize o interruptor de ligação sem fios da consola.

⚠️ ATENÇÃO – COMUNICAÇÃO SEM FIOS






- A Consola Nintendo 3DS XL oferece várias aplicações que permitem a comunicação sem fios. Pode desativar a comunicação sem fios ao utilizar o interruptor de ligação sem fios da Consola Nintendo 3DS XL.



IMPORTANTE: A Consola Nintendo 3DS XL pode ligar-se automaticamente à Internet quando a comunicação sem fios estiver ativada. Se deseja evitar essa ligação, utilize o interruptor de ligação sem fios da Consola Nintendo 3DS XL para desativar a comunicação sem fios. É necessária uma ligação à Internet de banda larga ou um Nintendo Wi-Fi USB Connector para utilizar alguns serviços online. O utilizador será responsável por quaisquer custos relativos à utilização da Internet. Por isso, recomendamos que tenha acesso rápido à Internet, sem restrições de utilização e downloads, antes de utilizar esses serviços, de forma a evitar custos adicionais relativos à Internet enquanto os utiliza. Os serviços online não estão disponíveis em todos os países. Para mais informações, visite <http://3dservices.nintendo-europe.com>.



Para utilizar os serviços online, é necessária uma ligação à Internet sem fios e a aceitação dos termos e políticas de privacidade relacionados com os serviços de rede. Poderá também ser necessário criar e vincular uma Nintendo Network ID.
- Relativamente à utilização da comunicação sem fios, considere o seguinte:**
 - Se publicar, enviar ou disponibilizar informação ou conteúdo através da comunicação sem fios, não inclua detalhes que possam identificá-lo, como o seu nome, endereço de e-mail, morada ou número de telefone, por exemplo, já que esta informação poderá ser consultada por terceiros. Quando escolher uma alcunha para as suas personagens Mii™, não utilize o seu nome real, já que essa informação poderá ser consultada por terceiros sempre que utilizar a comunicação sem fios;
 - Os códigos e cartões de amigo fazem parte de um sistema que lhe permite estabelecer uma relação de amizade com outros utilizadores, para que possam jogar, comunicar e interagir com pessoas que conhece. Se trocar códigos ou cartões de amigo com estranhos, correrá o risco de receber informação ou mensagens com linguagem ofensiva ou conteúdo inadequado. Essas pessoas poderão ainda consultar informação sobre si que não deseja tornar pública. Por isso, recomendamos que não troque códigos ou cartões de amigo com pessoas que não conhece;
 - Não participe em atividades perigosas, ilegais, ofensivas ou inadequadas que possam causar problemas a outros utilizadores. Em particular, não publique, envie ou disponibilize informação ou conteúdo que ameace, abuse ou incomode outras pessoas, infrinja os direitos de outros (como licenças, direitos de imagem, direito à privacidade, direitos de publicidade ou marcas registadas), ou que cause desconforto a outras pessoas. Em particular, quando enviar, publicar ou disponibilizar fotos, imagens ou vídeos em que apareçam outras pessoas, certifique-se de que obtém a autorização prévia das mesmas. Se for reportada ou confirmada uma conduta inapropriada, pode ser sujeito a penalizações, como ser banido dos serviços online.









Leia as seguintes instruções com atenção, para assegurar uma utilização correta deste produto.


⚠️ ATENÇÃO


-  **Não desmonte a consola nem a tente reparar.**
-  **Não exponha a bateria ao calor nem a destrua com fogo.**
-  **Não exponha a consola a fontes de calor, como aquecedores ou fornos, nem exponha a consola à luz do sol por longos períodos de tempo.**
 Se não seguir estas indicações, pode provocar um derrame da bateria, combustão ou explosão da mesma, o que pode, por sua vez, resultar num incêndio e/ou eletrocussão. Além disso, alguns níveis de calor podem provocar danos ou deformações na bateria.
-  **Utilize um carregador e uma bateria compatíveis.**
 Utilizar um carregador ou bateria incompatíveis pode provocar derrames da bateria, combustão ou explosão da mesma, que podem, por sua vez, provocar um incêndio e/ou eletrocussão.
 Utilize apenas a bateria Nintendo 3DS XL (SPR-003) e o carregador da Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (vendido em separado).
-  **Não toque nos conectores da bateria com materiais estranhos ou objetos metálicos, nem danifique a bateria.**
 Isso pode provocar combustão, explosões, eletrocussão e/ou curtos-circuitos.
 Não utilize a consola com carregadores de viagem, reguladores de luz específicos para lâmpadas incandescentes ou carregadores e transformadores de isqueiro AC/DC.



-  **Utilize o carregador e a bateria apenas com consolas compatíveis.**
 Utilizar um carregador e/ou uma bateria com uma unidade incompatível pode resultar em incêndio, derrame da bateria, combustão, explosão ou choques elétricos.

 - A bateria Nintendo 3DS XL (SPR-003) deverá ser utilizada apenas com a Consola Nintendo 3DS XL.
 - O carregador da Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (vendido em separado) pode ser utilizado com as seguintes consolas:
 - Nintendo 3DS (CTR-001(EUR));
 - Nintendo 3DS XL (SPR-001(EUR));
 - Nintendo 2DS (FTR-001);
 - Nintendo DSi (TWL-001(EUR));
 - Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR)).
-  **Não derrame líquidos nem introduza materiais estranhos na consola.**
 Isso pode provocar um incêndio, choques elétricos e/ou funcionamento deficiente.
 Se a Consola Nintendo 3DS XL entrar em contacto com líquidos, desligue a consola imediatamente, remova a ficha AC (se estiver ligada), remova a tampa da bateria, assim como a bateria, e limpe a parte exterior da consola com um pano macio e ligeiramente húmido (utilize apenas água). Não limpe o interior da Consola Nintendo 3DS XL com líquidos.
-  **Não toque com os dedos, nem com objetos metálicos, no conector do carregador, nem em qualquer outro conector da consola.**
 Se o fizer, pode provocar um incêndio, eletrocussão, curtos-circuitos ou funcionamento deficiente.

-  **Durante uma trovoadá, não toque na consola nem no carregador enquanto carrega a consola.**
 Isso pode provocar uma eletrocussão por ação de um relâmpago.
-  **Não utilize a consola em locais muito húmidos ou com muito pó ou fuligem.**
 Isso pode provocar um incêndio, eletrocussão ou funcionamento deficiente. Pode também levar ao aparecimento de fungos nas lentes das câmaras.
-  **Não exponha a consola a impactos excessivos, não a deixe cair nem a pise.**
 Isso pode provocar danos nos ecrãs ou sobreaquecer a bateria, podendo mesmo provocar queimaduras ou outras lesões.
Nota: Tocar na consola quando esta está danificada pode ser perigoso. Isso pode provocar lesões, por isso não toque nas áreas danificadas.
-  **Não se aproxime demasiado do transmissor de infravermelhos.**
 Olhar diretamente para o transmissor de infravermelhos pode prejudicar a sua visão e causar outros problemas.
-  **Não utilize um volume muito elevado com auriculares.**
 Utilizar auriculares com níveis de volume muito elevados por longos períodos de tempo pode provocar perda de audição. Quando utilizar auriculares, mantenha o volume a um nível que lhe permita ouvir sons de fundo. Se notar sintomas como fadiga ou zumbido nos ouvidos, pare de utilizar os auriculares. Se os sintomas persistirem, consulte um médico.
-  **Tocar na consola mais do que o necessário, quando a mesma está danificada, pode provocar lesões.**
 Não tente tocar nas áreas danificadas.
-  **Não coloque a consola ou acessórios, tais como Cartões SD, em sítios de fácil acesso para crianças ou animais de estimação, ou em sítios alcançáveis pelos mesmos.**
 As crianças poderão colocar a ficha AC, o stylus, acessórios da consola ou outras peças na boca e magoarem-se.
-  **Evite sujidade no conector da base da bateria.**
 A sujidade pode provocar um incêndio, sobreaquecimento, choques elétricos, incapacidade de carregar a consola e funcionamento deficiente. Limpe o conector da base da bateria regularmente para assegurar que o mesmo se mantém limpo. Evite aplicar pressão desnecessária, já que pode provocar danos.




-  **Não utilize a consola enquanto conduz, anda de bicicleta ou passeia.**
 - Utilizar a consola enquanto conduz constitui uma atividade ilegal e perigosa.
 - Utilizar a consola enquanto caminha ou anda de bicicleta pode provocar acidentes.

-  **Esteja atento ao ambiente que o rodeia enquanto utiliza a consola.**


Se ignorar as precauções de segurança, pode provocar lesões e danos a equipamentos domésticos e o funcionamento incorreto dos mesmos.

 - Provavelmente movimentar-se enquanto utiliza a função da câmara para tirar fotos ou jogar alguns títulos, por isso, certifique-se de que tem espaço suficiente para se mover livremente enquanto joga. Certifique-se de que a área em que joga está livre de mobiliário, pessoas ou objetos, de forma a não colidir acidentalmente com os mesmos.




-  **Não exponha a Consola Nintendo 3DS XL a temperaturas altas.**

A Consola Nintendo 3DS XL foi concebida para ser utilizada em ambientes com uma temperatura entre os 5 °C e 35 °C. Se utilizar a consola em ambientes quentes (por exemplo, debaixo de um edredão ou noutros ambientes com pouca ventilação) poderá provocar queimaduras provenientes do aumento da temperatura da consola. Utilizar a consola por longos períodos de tempo enquanto carrega a bateria, pode levar ao aumento da temperatura da consola. Se tocar na consola enquanto a mesma estiver muito quente, poderá sofrer queimaduras.


-  **Utilize o stylus corretamente.**

Uma utilização incorreta pode provocar lesões ou danos.

 - Utilize o stylus apenas com a Consola Nintendo 3DS XL.
 - Não dobre o stylus, nem aplique força desnecessária no mesmo, durante a sua utilização.
 - Não utilize um stylus danificado ou torto.

-  **Utilize um carregador com a tensão correta (220-240 V AC).**

Caso contrário, pode provocar um incêndio, sobreaquecimento, eletrocussão ou funcionamento deficiente. Não utilize transformadores de corrente para utilização no estrangeiro ou tomadas com tensão mais baixa.


-  **Não utilize o carregador se o cabo ou a ficha AC estiverem danificados.**

Caso contrário, pode provocar um incêndio e/ou eletrocussão.


 - Evite enrolar, pisar, puxar, dobrar ou ajustar o cabo.
 - Evite colocar objetos pesados sobre o cabo, especialmente na ficha DC.
 - Se a consola estiver danificada, ou o cabo estiver cortado, não tente utilizá-los.
 - Não exponha o cabo a fontes de calor extremo, como aquecedores ou fogões.
 - Se o cabo flexível externo ou o cabo do carregador ficarem danificados, contacte o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo para obter informações sobre onde encontrar peças de substituição (pág. 179). De forma a evitar potenciais acidentes, não o tente reparar.
 - Se a consola estiver a carregar enquanto está a ser utilizada, tenha cuidado para não puxar ou entrelaçar o cabo do carregador.
 - As crianças só deverão utilizar o carregador sob a supervisão dos pais ou representantes legais.

-  **Limpe o pó da ficha AC com um pano seco.**

Se utilizar a consola enquanto a mesma estiver suja ou com pó, pode provocar um incêndio, eletrocussão ou curtos-circuitos.

-  **Não ligue demasiados dispositivos a tomadas ou a extensões elétricas, nem ligue em conjunto várias extensões elétricas.**

Isso pode provocar um incêndio ou eletrocussão.

-  **Certifique-se de que liga e desliga o carregador de forma adequada.**


Se não seguir esta recomendação, poderá provocar incêndios, curtos-circuitos ou ser eletrocutado.

Se não introduzir o carregador corretamente na tomada de parede, poderá possibilitar o contacto entre objetos metálicos (como cliques ou faixas de metal) e a ficha.

Para remover o carregador em segurança, segure a estrutura exterior da ficha e remova-a da tomada.


Se a consola for utilizada por crianças, um dos pais ou o representante legal deverá impedir que as crianças toquem nos conectores da ficha com objetos metálicos ao ligarem o carregador.

O carregador deverá ser ligado a uma tomada de fácil acesso que esteja próxima do equipamento a carregar.

-  **Não utilize a consola com as mãos molhadas.**


Caso contrário, poderá provocar acidentes, mau funcionamento ou danos nas imediações.

CUIDADO

-  **Não aplique pressão desnecessária nem sujeite os ecrãs LCD a impactos muito fortes.**


Isso pode provocar lesões ou funcionamento deficiente.

Se os ecrãs LCD se partirem, evite o contacto com o derrame resultante.


-  **Não coloque a consola no bolso de trás.**

Se exercer demasiada pressão na consola e nos ecrãs LCD, sentar-se em cima dela, por exemplo, pode causar danos nos ecrãs e na unidade principal, resultando em lesões e funcionamento deficiente.




-  **Evite colocar os seus dedos nas dobradiças.**



-  **Adquira uma correia para o pulso resistente.**

Se estiver a utilizar uma correia para o pulso, tenha em atenção que correias fracas ou feitas em casa poderão quebrar-se, provocando lesões ou avarias.

-  **Não balance a consola pela correia.**

Se o fizer e a correia se partir, a consola poderá cair ou ser projetada. Isso pode provocar danos na consola, ou nos objetos em redor da mesma, bem como lesões em si próprio ou noutras pessoas.

UTILIZAÇÃO CUIDADOSA

- O carregador utilizado com a Consola Nintendo 3DS XL deverá ser verificado regularmente, nomeadamente em relação a danos no cabo, na estrutura exterior da ficha e noutras peças.
- A Consola Nintendo 3DS XL não se destina a crianças com menos de três anos de idade.
- O carregador destina-se apenas a ser utilizado em espaços interiores.

■ Não ligue e desligue a consola repetidamente.

Isso pode provocar funcionamento deficiente e eliminar dados guardados nos Cartões SD e na Memória da Consola.

■ Antes de inserir ou retirar cartões de jogo/Cartões SD, desligue sempre primeiro a Consola Nintendo 3DS XL. Insira o cartão de jogo / Cartão SD completamente, sem forçar o cartão de jogo / Cartão SD ou a consola.

Caso contrário, pode afetar os dados de gravação e causar danos na consola ou nos acessórios.

■ Utilize apenas acessórios compatíveis.

A utilização dos seguintes dispositivos poderá provocar funcionamento deficiente ou avarias:

- Acessórios que são incompatíveis com a aplicação que está a ser utilizada;
- Dispositivos e acessórios que não sejam compatíveis;
- Acessórios partidos ou danificados.

■ Não movimente o Botão Deslizante violentamente de um lado para o outro.

Isso pode provocar danos no controlador e afetar a jogabilidade.

■ Não danifique o Ecrã Tátil.

Isso pode provocar funcionamento deficiente.

- Utilize o stylus incluído (SPR-004) ou o item especificado pela aplicação para os controlos apresentados no ecrã. Não utilize canetas, objetos metálicos ou quaisquer outros objetos (incluindo unhas) que podem riscar o ecrã.
- Não exerça pressão desnecessária, não raspe com objetos nem perfure o Ecrã Tátil.
- Não utilize o Ecrã Tátil se este tiver areia, cotão, migalhas ou outros materiais abrasivos sobre a superfície, que podem riscá-lo. Se o Ecrã Tátil ficar sujo, utilize um pano macio para o limpar.
- O ecrã superior não é sensível ao toque. Não tente utilizar o stylus nesse ecrã.

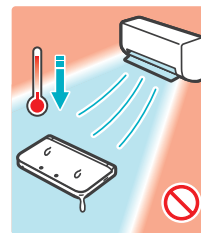
■ Não exponha as câmaras à luz solar direta por um longo período de tempo, nem tente fotografar diretamente o sol ou outra fonte de luz intensa.

Isso pode provocar o funcionamento deficiente das câmaras ou a descoloração das fotos.

- As imagens obtidas com as câmaras podem ser mais claras ou escuras e ter cores diferentes dos objetos fotografados. Podem também existir pontos claros ou escuros permanentes nas imagens. Nenhuma destas situações indica o funcionamento deficiente do produto.
- Se as lentes ficarem sujas, limpe-as com um pano macio seco ou com um cotonete. Tenha cuidado para não exercer pressão nas lentes ao limpar, pois pode causar danos.

■ Não coloque a consola diretamente à frente de aparelhos de ar condicionado ou em áreas onde a temperatura se altera repentinamente e/ou que estejam sujeitas a condensação.

A condensação na consola pode provocar um funcionamento deficiente.



Levar a Consola Nintendo 3DS XL de um local frio para um local quente.

De forma a evitar condensação na consola, feche-a e coloque-a num saco de plástico, retirando o ar do saco. Deixe a consola dentro do saco durante cerca de 60 minutos, até ficar à temperatura ambiente, antes de a voltar a utilizar.

Caso se forme condensação na consola.

Desligue a consola e deixe-a num ambiente quente cerca de 60 minutos, até que todas as gotas de água tenham secado, antes de a utilizar novamente.

■ Não sopre para dentro dos conetores da consola ou dos cartões de jogo.

Isso pode fazer com que entre vapor, o que poderá danificar o cartão de jogo e/ou a Consola Nintendo 3DS XL.

■ Não transporte a consola aberta dentro de uma mala, mochila ou outro meio semelhante.

Isso pode danificar os ecrãs LCD e a consola.

■ Não deixe que a consola esteja em contacto com diluentes para tintas, álcool ou quaisquer outros solventes.

Isso pode causar danos no plástico e fazer com que a pintura estale. Não manuseie a consola após a utilização de produtos como acetona ou similares. Para limpar a consola, utilize um pano ligeiramente húmido com um pouco de água e sabão. Enxugue, em seguida, a consola, com um pano seco e macio. A Consola Nintendo 3DS XL deverá ser desligada do carregador antes de ser limpa.

■ Quando deitar fora a bateria ou a consola, siga as linhas de orientação e os regulamentos locais adequados.

Para mais informações sobre como deitar fora a bateria, contacte a entidade local de recolha de resíduos sólidos (pág. 164).

- Se desejar desfazer-se da sua consola, apague primeiro os dados existentes. Se não tiver uma Nintendo Network ID vinculada à consola, apague a sua conta da Nintendo eShop e, de seguida, formate a Memória da Consola. No entanto, se tiver uma Nintendo Network ID vinculada à sua consola, será apenas necessário formatar a Memória da Consola. Além disso, deverá recorrer a um computador para apagar os dados presentes no Cartão SD.
- Se desejar continuar a utilizar outra consola da família Nintendo 3DS, pode transferir todos os seus dados para a nova consola através da Transferência de Dados (pág. 155) e assim evitar ter de os apagar.

■ Distribuição de Informações Pessoais

Assim que dados de áudio ou vídeo sejam transmitidos pela Consola Nintendo 3DS XL, estes podem ser copiados e/ou modificados livremente por terceiros. Uma vez permitida a transmissão dos seus dados, não poderá limitar a sua utilização nem apagá-los posteriormente.

■ IMPORTANTE: QUALQUER MODIFICAÇÃO TÉCNICA NÃO AUTORIZADA DO HARDWARE OU DAS APLICAÇÕES DA SUA CONSOLA NINTENDO 3DS XL, OU A UTILIZAÇÃO DE QUAISQUER ACESSÓRIOS NÃO AUTORIZADOS NA CONSOLA PODERÃO TORNÁ-LA INOPERACIONAL E RESULTAR NA REMOÇÃO DE CONTEÚDO NÃO AUTORIZADO.

A Consola Nintendo 3DS XL e as aplicações não foram concebidas para utilização em qualquer dispositivo não autorizado e/ou com aplicações não autorizadas. Tenha em atenção que as garantias da Nintendo não cobrem todos os defeitos, nem avarias provocadas por dispositivos não autorizados, aplicações, modificações e/ou acessórios não licenciados. Além disso, essa utilização pode provocar lesões em si ou em terceiros, podendo também causar funcionamento deficiente e/ou danos na Consola Nintendo 3DS XL e serviços relacionados. A Nintendo (assim como qualquer detentor de licença ou distribuidores da Nintendo) não é responsável por danos ou perdas provocadas pela utilização desses dispositivos, aplicações, modificações ou acessórios não licenciados.

Importante! Depois de a Consola Nintendo 3DS XL ter sido atualizada, qualquer modificação técnica não autorizada, presente ou futura, do hardware ou das aplicações da Consola Nintendo 3DS XL, ou a utilização de dispositivos não autorizados em conjunto com a sua consola, podem torná-la inoperacional, permanentemente. O conteúdo relacionado com modificações não autorizadas do hardware ou das aplicações da Consola Nintendo 3DS XL poderá ser removido. Se não aceitar a atualização, pode fazer com que os títulos não possam ser jogados.



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) (pág. 138)

Comunicação do StreetPass

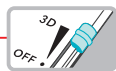
(pisca a verde durante cinco segundos) (pág. 138)

Um amigo está online

(pisca a cor-de-laranja durante cinco segundos) (pág. 137)

Bateria está com pouca carga

(pisca a vermelho) (pág. 115)



Regulador de 3D (pág. 117)

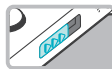
Regula a profundidade das imagens 3D.



Indicador de ligação sem fios (Wi-Fi)

Fica amarelo quando a comunicação sem fios está ativa e apaga-se quando está inativa. 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.



Interruptor de ligação sem fios

Ativa/desativa a comunicação sem fios.

Nota: Para utilizar esta função com títulos da Nintendo DS / Nintendo DSi, terá de a ativar antes de carregar o jogo. Ligar o interruptor de ligação sem fios depois de carregar um título não irá ativar a funcionalidade de comunicação sem fios.

Microfone

Utilizado com aplicações que utilizem esta função.



Botão POWER (U) (pág. 112)



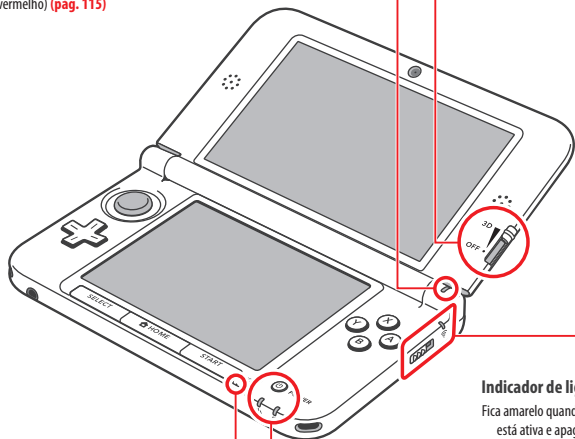
Indicador de bateria (U) (pág. 115)

Acende-se quando a energia está ligada.



Indicador de recarga (U) (pág. 111)

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



Ecrã LCD (Ecrã 3D) (pág. 116)

Apresenta conteúdos 3D.

Ecrã LCD (Ecrã Tátil)

Ecrã sensível ao toque, que permite uma interação tátil. Utilize o stylus Nintendo 3DS XL (incluído), com aplicações que suportem esta função.

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".

Câmara Interior

Utilizada pela aplicação que usa a câmara.

Altifalante (E)

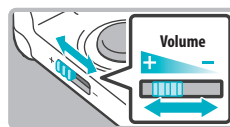
Altifalante (D)

Botões de Controlo (Botões A, B, X e Y)

Botão Deslizante

Utilizado em aplicações que aceitam comandos do Botão Deslizante.

Nota: Se o Botão Deslizante não estiver a funcionar corretamente, consulte a [pág. 167](#).



Volume

Deslize-o para ajustar o volume.

Nota: O som do obturador da câmara tem sempre o mesmo volume, independentemente das definições atuais de volume.

Botão Direcional +

SELECT

Botão HOME (U) (pág. 120)

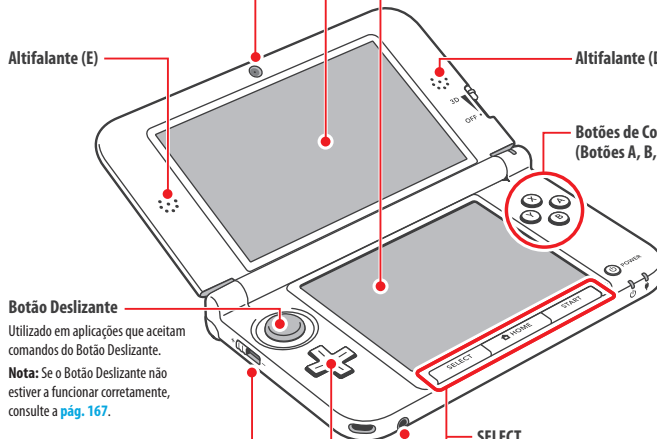
Apresenta o Menu HOME.

START

Saída de Áudio

Para ligar auriculares estéreo, disponíveis no mercado. Quando estes estão ligados, não irá ouvir nenhum som através dos altifalantes.

Nota: Utilize acessórios compatíveis.



Tampa da Bateria (pág. 163)

Retira-se para substituir a bateria Nintendo 3DS XL.

Nota: Não retire a tampa da bateria a não ser que seja absolutamente necessário.

Transmissor de Infravermelhos

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

Botão L**Câmaras Exteriores (pág. 122)**

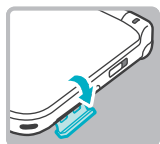
Utilizadas por aplicações que usam as câmaras. Estas duas câmaras permitem o registo de fotos / vídeos 3D.

Indicador de Câmara

Este indicador acende-se quando as câmaras exteriores estão a ser utilizadas.

Ranhura para Cartões de Jogo (pág. 129)

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.

**Ranhura do Cartão SD (pág. 118)**

Utilizada para inserir Cartões SD ou o Cartão SDHC incluído já vem pré-inserido na consola.

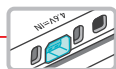
Ligação da Correia para o Pulso

Para fixação de uma correia para o pulso (vendida separadamente).

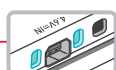
**Suporte para o Stylus**

Utilizado para guardar o stylus Nintendo 3DS XL.

Nota: Não tente colocar outro objeto que não o stylus Nintendo 3DS XL (SPR-004) no suporte para o stylus.

Botão R**Conector do Carregador (pág. 111)**

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

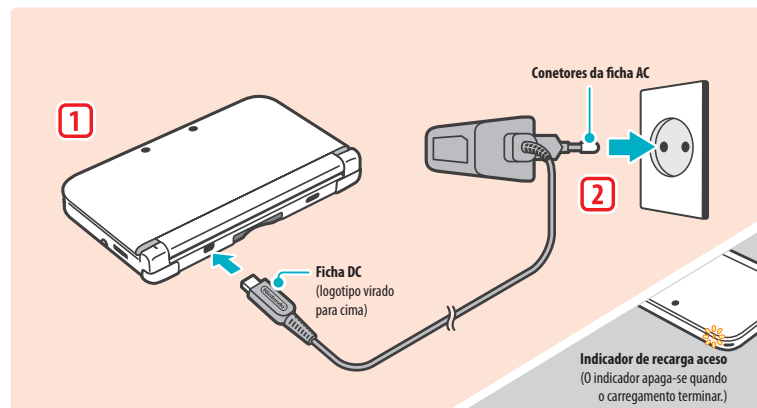
**Conector da Base**

Permite o carregamento através da base de recarga Nintendo 3DS XL (SPR-007) (vendido em separado).

**Carregamento**

Antes de utilizar a Consola Nintendo 3DS XL pela primeira vez, é necessário carregar a bateria.

Para carregar a sua Consola Nintendo 3DS XL irá necessitar do carregador da Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (vendido em separado). Poderá, igualmente, utilizar os carregadores das Consolas Nintendo 3DS, Nintendo 2DS, Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.

**1 Ligue a ficha DC à Consola Nintendo 3DS XL.**

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

2 Introduza a ficha do carregador numa tomada de tensão de 220-240 V.

- O indicador de recarga irá acender-se quando se inicia o carregamento e desligar-se à após a sua conclusão. Quando terminar o carregamento, retire a ficha do carregador da tomada e retire a ficha DC da Consola Nintendo 3DS XL.

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 a 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.
- Se constatar que o tempo de utilização da bateria foi drasticamente reduzido, substitua-a. As baterias de substituição são vendidas em separado (pág. 163). Para mais informações sobre onde comprar uma bateria de substituição, contacte o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo (pág. 179).



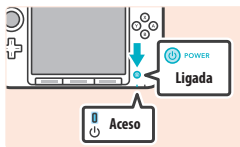
Ligar e Desligar a Consola

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. 115](#).



Modo de Descanso e Desligar a Consola

Modo de Descanso

Feche a Consola Nintendo 3DS XL durante a utilização para pausar o jogo e ativar o Modo de Descanso. O SpotPass (pág. 94) e o StreetPass (pág. 95) 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.

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.

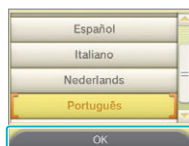


Configurar a Consola pela Primeira Vez

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. 109](#)).

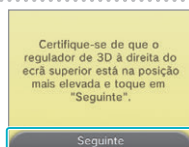
1 Defina o idioma da consola

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



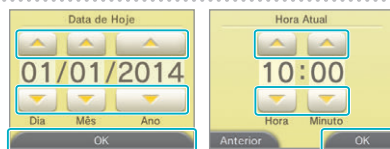
2 Calibre o Ecrã 3D

De forma a visualizar corretamente as imagens 3D, siga as instruções no ecrã (consulte "Ajustar Imagens 3D" na [pág. 116](#)).



3 Defina a data e a hora

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



4 Introduza um nome de utilizador

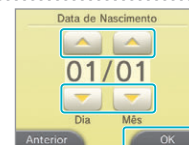
Nota:

- Consulte a [pág. 114](#) 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.



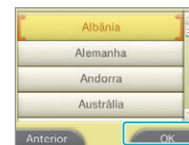
5 Introduza a sua data de nascimento

Toque em e para introduzir a sua data de nascimento.



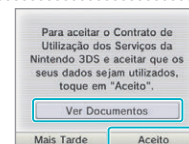
6 Seleccione o país onde reside e, em seguida, a região

Toque em OK para confirmar.



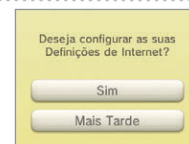
7 Aceite o Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS

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



8 Configure as suas Definições de Internet (pág. 145)

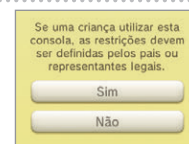
A ligação à Internet permite a troca de vários tipos de dados através do SpotPass, bem como a utilização da ligação sem fios em conjunto com as aplicações suportadas. Para configurar isto mais tarde, toque em MAIS TARDE.



9 Defina o Controlo Parental (pág. 150)

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.

Nota: A utilização da função 3D por crianças menores de seis anos de idade poderá causar danos na visão. Para evitar o uso da função 3D, esta poderá ser desligada manualmente, selecionando a opção adequada nas definições do Controlo Parental.



A sua consola está agora pronta a ser utilizada. Prima o Botão HOME para entrar no **Menu HOME** (pág. 120) e começar a utilizar a Consola Nintendo 3DS XL.

Utilização dos Teclados

Será apresentado um teclado no Ecrã Tátil quando for necessário introduzir caracteres. Toque num caracter para o introduzir.

Padrão

ABC Alfanumérico

Sugestão de texto
Na lista, escolha a palavra que quer usar.

Ligar / desligar sugestão de texto

Alternar entre maiúscula e minúscula ao inserir o caracter seguinte.

Apagar o caracter à esquerda do cursor.

Ir para a linha seguinte.

Cancelar OK

Alternar entre modos de inserção

Caracteres especiais

Altera entre maiúsculas e minúsculas.

Símbolos

Mostra caracteres adicionais.

Telemóvel

Percorre os caracteres atribuídos a cada botão, ao premi-lo repetidamente.

Caracter seguinte
Confirma o caracter introduzido e passa para o espaço seguinte.

Cancelar OK

Teclado Numérico

Apaga o último número inserido.

Cancelar OK

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.

Elevada (Carga restante da bateria alta)

Reduzida (Carga restante da bateria baixa)

Quase sem carga (Carga restante da bateria muito baixa)

Azul fixo

Vermelho fixo

Vermelho intermitente

O indicador de notificação também fica intermitente.

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. 112), 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. Utilizar as funções das câmaras poderá reduzir a duração da bateria indicada nas figuras abaixo.

Jogar com aplicações da Consola Nintendo 3DS: **aprox. 3,5 – 6,5 horas**
Jogar com aplicações da Consola Nintendo DS: **aprox. 6 – 10 horas**

Mais longa (Esquerda)

Mais curta (Direita)

Duração da bateria

1 2 3 4 5

Escuro (1)

Brilho do ecrã (2-4)

Claro (5)

A duração da bateria depende do brilho dos ecrãs LCD. A consola vem predefinida com o nível "5" no ato da compra (para informações sobre a regulação dos níveis de brilho, consulte a pág. 125).

Nota: O Modo de Poupança de Energia altera automaticamente o nível do brilho e da cor consoante o conteúdo apresentado, para prolongar mais a duração da carga da bateria (para informações sobre como ativar o Modo de Poupança de Energia, consulte a pág. 125).

Se deixar a consola no Modo de Descanso (pág. 112), 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.

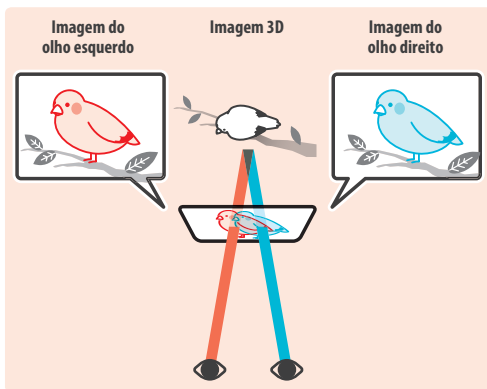
Nota: O indicador de bateria pisca lentamente quando a consola está em Modo de Descanso. Alguns títulos não permitem a entrada em Modo de Descanso durante a sua utilização. Se fechar a consola quando usar esse tipo de aplicação, o indicador de bateria fica com a luz fixa (sem piscar). Por exemplo, o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



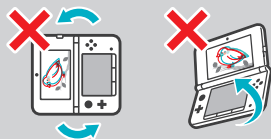
Ajustar Imagens 3D

O Ecrã 3D permite-lhe visualizar imagens em três dimensões. Utilize o regulador de 3D para ajustar os efeitos 3D até obter um nível confortável.

Os efeitos 3D gerados pela Nintendo 3DS XL são criados utilizando a disparidade binocular dos olhos (a capacidade de interpretar imagens 3D devido à diferença de posição entre o olho esquerdo e o olho direito). Se manusear o Ecrã 3D de forma a que o olho esquerdo veja apenas a imagem esquerda e o olho direito apenas a imagem direita, são reproduzidos efeitos 3D vívidos e convincentes.



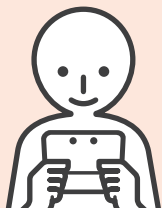
Inclinar ou mudar a orientação da Consola Nintendo 3DS interfere no efeito 3D e poderá fazer com que o ecrã pareça mais escuro e / ou levar à visualização de pares de uma imagem dupla.



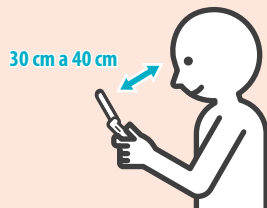
Como Ver Imagens 3D de Forma Adequada

Siga os passos seguintes para assegurar que as imagens 3D são apresentadas de forma adequada.

1 Olhe diretamente para o Ecrã 3D.

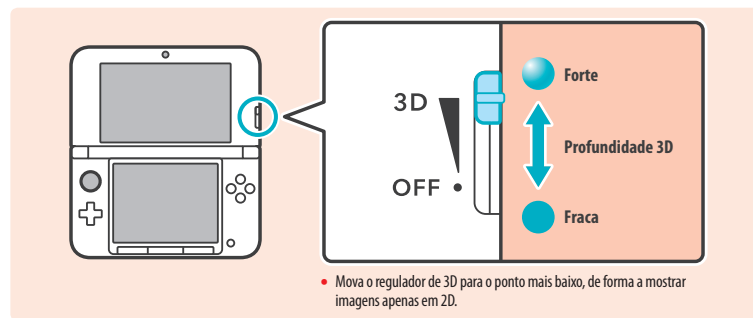


2 Posicione-se de modo a que os seus olhos fiquem a uma distância de 30 a 40 centímetros do ecrã, ajustando a distância de forma a conseguir ver facilmente as imagens 3D.



Ajustar a Profundidade das Imagens 3D

Utilize o regulador de 3D junto ao Ecrã 3D para aumentar ou diminuir o efeito tridimensional. Se, ao colocar o regulador no máximo (efeito 3D mais forte), tornar mais difícil a visualização das imagens 3D, mova-o para baixo progressivamente até chegar a um ponto em que as imagens 3D sejam distintas e fáceis de ver. À medida que se habitua ao efeito 3D, mover o regulador de profundidade para cima poderá melhorar o efeito.



- Mova o regulador de 3D para o ponto mais baixo, de forma a mostrar imagens apenas em 2D.

Nota:

- Ajustar o regulador de 3D enquanto estiver a visualizar conteúdos que não suportem a função 3D não irá produzir imagens 3D;
- Alguns tipos de conteúdo, como, por exemplo, fotos e vídeos 3D, não permitem ajustar a profundidade do efeito 3D. Quando estiver a visualizar estes conteúdos, o regulador de 3D permite-lhe apenas alternar entre imagens 2D e 3D. Caso considere o efeito 3D demasiado forte, mantenha a consola mais afastada de si. Se, ainda assim, tiver dificuldades, experimente visualizar os conteúdos em 2D;
- A visualização de imagens 3D pode ser desligada no Controlo Parental (pág. 150);
- Não visualize imagens 3D sob a luz solar direta ou onde incidam diretamente outras fontes de luz forte. A forte iluminação pode dificultar a visualização das imagens tridimensionais;
- Poderá ser difícil ver as imagens 3D, dependendo da sua localização e do que o rodeia (pág. 167).

Precauções a ter durante a visualização de imagens 3D

A utilização do efeito 3D por crianças menores de seis anos de idade poderá causar danos na visão. A forma de visualizar imagens a três dimensões varia de pessoa para pessoa. Se vir uma imagem dupla ou não conseguir ver imagens 3D, mesmo com as definições adequadas, utilize apenas imagens 2D. Poderá ter de alterar a profundidade do efeito 3D, dependendo da sua condição física, do conteúdo das imagens e do ambiente em que se encontra. Se vir imagens duplas, sentir dores de cabeça, náuseas, olhos cansados ou quaisquer alterações repentinas no seu estado ou saúde, pare de jogar imediatamente e faça uma pausa.

Para informações sobre saúde e segurança relativas a imagens 3D, consulte a [pág. 99](#).



Utilizar Cartões SD

A Nintendo 3DS XL suporta Cartões SD até 2 GB e Cartões SDHC com capacidade entre 4 GB e 32 GB.

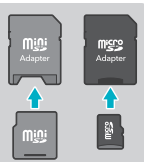
O Cartão SDHC incluído vem pré-inserido na ranhura para Cartões SD da Consola Nintendo 3DS XL. Com um Cartão SD, poderá efetuar cópias de segurança de fotos ou guardar ficheiros de som para reprodução (o tipo de dados que pode guardar varia consoante a aplicação).

Nota: Com a exceção de conteúdo Nintendo DSiWare™ (pág. 95), todas as aplicações descarregadas são guardadas no Cartão SD. A aplicação descarregada (incluindo os dados de gravação) não pode ser copiada ou movida individualmente entre Cartões SD.

Utilizar Cartões MiniSD/MicroSD

É necessário um adaptador de Cartões SD para utilizar Cartões miniSD ou microSD.

Se utilizar um adaptador de Cartões SD, assegure-se de que retira o adaptador completo (e não apenas o cartão) da consola, depois de o utilizar. Poderá haver perda de dados ou problemas na consola se não retirar o adaptador da mesma.



Como Retirar o Cartão SD

Desligue a consola antes de tentar inserir ou retirar um Cartão SD. Se não o fizer, poderá danificar a consola ou o Cartão SD e perder dados.

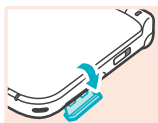
Nota: Se um título lhe indicar que retire o Cartão SD, não é necessário desligar a consola.



Como Inserir o Cartão SD

1 Abra a tampa da ranhura para Cartões SD.

Não puxe nem torça a tampa da ranhura. Isso poderá esticá-la ou deformá-la e não conseguirá depois fechá-la totalmente.



2 Insira o Cartão SD na ranhura para Cartões SD.

Insira o cartão com cuidado, mas com firmeza, até este encaixar na ranhura. Feche a tampa da ranhura.



A etiqueta deverá ficar voltada para baixo.

Patilha de proteção contra escrita do Cartão SD

Quando a patilha de proteção contra escrita do Cartão SD está na posição inferior, esta está trancada e não será possível escrever ou apagar dados. Para permitir estas funções, a patilha deverá estar na posição superior.

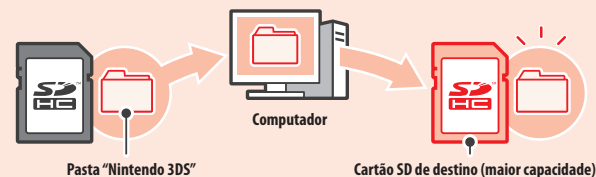
Patilha de proteção contra escrita



Se o Seu Cartão SD Estiver Cheio...

Para libertar espaço num Cartão SD cheio, apague os ficheiros de fotos, vídeos ou músicas que já não utiliza, através da gestão de dados, nas Definições da Consola (pág. 152). Em alternativa, transfira todos os dados do Cartão SD atual para um cartão com maior capacidade. É possível gravar aplicações para outro Cartão SD, mas não poderá mais tarde combinar o conteúdo de vários Cartões SD.

Para transferir dados, é necessário um computador e um leitor/gravador de Cartões SD, disponível no mercado, e deverá transferir a pasta "Nintendo 3DS" na íntegra para o Cartão SD de destino.



Nota:

- Copie sempre a pasta para a raiz do Cartão SD;
- 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 SD, poderá não conseguir utilizar a mesma aplicação com o Cartão SD original. Deverá utilizar apenas um Cartão SD com um título de cada vez; a mesma aplicação não pode ser copiada para múltiplos Cartões SD, para serem utilizados como cópias de segurança do seu progresso. Certifique-se de que utiliza apenas o Cartão SD novo.

Não é possível copiar dados através dos seguintes métodos.

Não é possível consolidar num único Cartão SD as aplicações descarregáveis guardadas em vários Cartões SD. Copiar dados novos para cima dos dados existentes impossibilita a utilização dos dados de destino.





Menu HOME

O **Menu HOME** é apresentado quando liga a consola. Pode aceder a tudo o que existe na Consola Nintendo 3DS XL a partir deste menu.

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, verificando se existe um no símbolo das aplicações.

StreetPass (pág. 121)

Intensidade do Sinal (Internet) (pág. 145)

Intensidade do Sinal (Ligação sem Fios Local) (pág. 121)

Moedas de Jogo / Passos (hoje)

Data e hora

Modos de comunicação sem fios (pág. 121)

Luminosidade do Ecrã / Modo de Poupança de Energia (pág. 125)

Ajustar apresentação dos símbolos da aplicação (pág. 121)

Símbolos das aplicações (pág. 122)

As notificações novas para os títulos são indicadas por / no símbolo da aplicação (pág. 138).

Carga da bateria

- Cheia
- Pouca carga
- Quase sem carga (intermitente)
- A carregar (intermitente)
- Carregamento concluído

Notas de Jogo (pág. 132)

Lista de Amigos (pág. 133)

Notificações (pág. 138)

Navegador de Internet (pág. 140)

Miiverse (pág. 141)

Nota:

- Prima e em simultâneo para ativar as câmaras e tirar fotos (pág. 127).
- O conteúdo apresentado no ecrã superior difere consoante a aplicação utilizada. O ecrã roda mais rapidamente quando o microfone deteta mais ruído.

Moedas de Jogo / Passos percorridos hoje

Se passear com a sua Consola Nintendo 3DS XL, esta irá contar os seus passos. A cada 100 passos que caminhar, ganha uma Moeda de Jogo. Pode ganhar até dez Moedas de Jogo por dia e um máximo de 300 no total, que poderão ser utilizadas em títulos compatíveis.

Nota:

- Os passos são contados quando a consola está fechada e ligada;
- É possível gravar os dados relativos aos passos percorridos num máximo de sete dias, enquanto os títulos Nintendo DS/Nintendo DSi se mantêm em execução. Antes de poder voltar a guardar os passos novamente, terá de sair da aplicação uma vez.

Percorrer / Ajustar e Mover os Símbolos de Aplicações

Percorrer

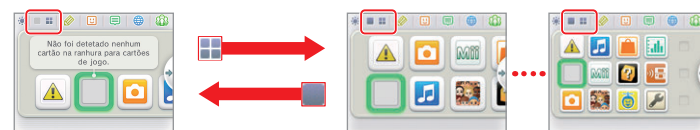
Toque num símbolo e deslize o stylus para a esquerda e para a direita ao longo dos símbolos das aplicações disponíveis. Tocando em / , no lado esquerdo e direito do ecrã, produz o mesmo efeito.



Ajustar a Apresentação e Mover os Símbolos das Aplicações

Ajustar a apresentação dos símbolos das aplicações

Toque em / para modificar a disposição dos símbolos das aplicações apresentadas no ecrã.



Mover os símbolos das 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.

Se arrastar um símbolo para cima de outro símbolo, os dois símbolos trocam de posição entre si.



Modo de comunicação sem fios

	Indica que foi estabelecida uma ligação à Internet (pág. 145).
	Indica que a consola está à procura de outros utilizadores que tenham o StreetPass ativo (pág. 95). Registrar a utilização das aplicações Nintendo 3DS com o StreetPass permite à consola procurar automaticamente outros utilizadores para troca de informações. Este estado será apresentado juntamente com o símbolo).
	Indica que a consola está a comunicar com outras Consolas Nintendo 3DS/Nintendo 3DS XL/Nintendo 2DS que estejam próximas de si. Funções como o registo local de amigos (pág. 134) e o Modo Download (pág. 142) utilizam a função sem fios local. Durante o modo de comunicação sem fios, é apresentado o símbolo de intensidade do sinal . Uma intensidade de sinal mais forte significa uma melhor transmissão de dados.
	Quando a comunicação sem fios está ativada, é apresentado o símbolo . Quando a comunicação sem fios está desativada, é apresentado o símbolo . Utilize o interruptor de ligação sem fios para ativar/desativar a comunicação sem fios (pág. 108). É apresentado o símbolo quando esta está ativada e o símbolo quando está desativada.

Símbolos das Aplicações

As aplicações gratuitas recebidas através do SpotPass e as aplicações descarregadas da Nintendo eShop são adicionadas em forma de símbolos ao **Menu HOME**. É possível guardar um máximo de 300 títulos num Cartão SD. Os diferentes tipos de símbolos para os títulos estão explicados em baixo.

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. 124).



Informações sobre Saúde e Segurança

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.



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 Nintendo 3DS XL e o tempo que despende a utilizar as aplicações.



Editor Mii

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



Praça Mii StreetPass

As personagens Mii que conhecer através do StreetPass (pág. 95) irão surgir aqui.



Modo Download (pág. 142)

Descarregue demonstrações e jogue títulos com a função multijogador!



Nintendo eShop

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



Definições da Consola (pág. 143)

Ajuste as definições da Consola Nintendo 3DS XL.

Outros



Símbolo de oferta

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

Nota: Este símbolo piscará se o download ainda não tiver sido concluído. Ative o Modo de Descanso numa área com pontos de acesso à Internet para concluir o download.

• Todas as aplicações ou vídeos pré-instalados no Cartão SDHC serão também apresentados no **Menu HOME** (pág. 93).

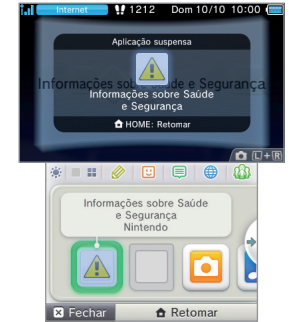
Carregar as Aplicações

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.



Quando estiver suspenso...

Quando um título estiver suspenso, pode regular o brilho do ecrã e pode ainda 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. Podem ser iniciados outros títulos mas para isso terá de fechar o título suspenso.

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.

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 SD, nem desligue a consola enquanto estiver neste estado. Se o fizer, poderá perder os dados ou estes poderão ficar danificados.

Manuais Eletrónicos

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



Ver manuais

1 Seleccione um título do conteúdo.

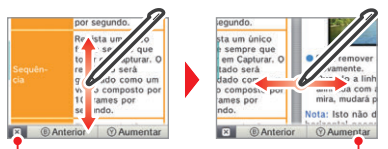
Deslize para cima e para baixo para percorrer o conteúdo do manual e toque na página que pretende ver.

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

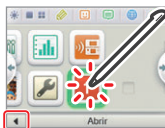
Mudar o tamanho da letra

Criar Cópias de Segurança de Dados de Gravação de Aplicações

Podemos criar cópias de segurança de dados de gravação de aplicações descarregáveis. Depois de criar uma cópia, poderá utilizá-la a qualquer altura a partir da Gestão de Dados nas Definições da Consola (pág. 152).

1 Toque na aplicação para a qual deseja criar uma cópia de segurança e, de seguida, toque em .

 não surgirá caso uma determinada aplicação não suporte cópias de segurança de dados de gravação.




2 Toque em CÓPIAS DE DADOS DE GRAVAÇÃO.

Siga as instruções no ecrã.

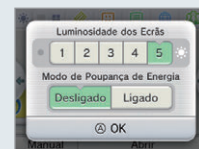
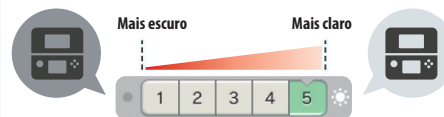


Regular a Luminosidade / Modo de Poupança de Energia

Toque em  no **Menu HOME**, para apresentar as definições de luminosidade.

Luminosidade dos Ecrãs

Toque num número para alterar o nível de luminosidade.



Modo de Poupança de Energia

A ativação deste modo regula 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.

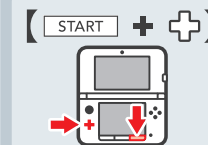
Níveis de luminosidade e duração da bateria

O aumento da luminosidade do ecrã diminuirá a duração da carga da bateria e vice-versa. Tenha este facto em conta quando regular as definições de luminosidade (pág. 115).





Nota: Uma vez que as definições de ecrã mais brilhante consomem mais energia, o indicador de bateria pode mudar de azul para vermelho. Se a bateria estiver quase sem carga, a consola pode desligar-se de repente.

Definições de luminosidade e Modo de Poupança de Energia em títulos Nintendo DS / Nintendo DSI

Não é possível aceder ao **Menu HOME** nos títulos Nintendo DS/Nintendo DSI. Prima o Botão HOME para suspender a aplicação e utilize os comandos seguintes para regular a luminosidade e as definições do Modo de Poupança de Energia.



Pressionando o Botão START, prima os botões:

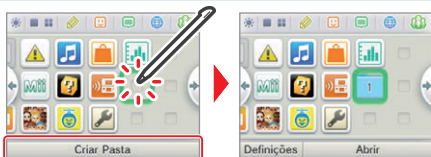
-  Para cima: aumentar luminosidade
-  Para baixo: diminuir luminosidade
-  Esquerda: desativar Modo de Poupança de Energia
-  Direita: ativar Modo de Poupança de Energia

Criar Pastas no Menu HOME

Poderá criar pastas no **Menu HOME** para organizar os símbolos de aplicações. Pode criar, no máximo, 60 pastas e cada pasta poderá conter até 60 símbolos de aplicações.

1 No Menu HOME, toque em (espaço vazio)

Toque em **CRIAR PASTA**.
Irá aparecer (um símbolo de pasta) no espaço vazio.



2 Mova símbolos de aplicações para a pasta

- Para mover um símbolo, toque-lhe e mantenha o stylus sobre o mesmo até que ele se destaque. Arraste-o até ao símbolo da pasta para que ela se abra. Por último, arraste o símbolo para a posição onde deseja colocá-lo dentro da pasta e levante o stylus.
- Se desejar retirar um símbolo de uma pasta, arraste-o da mesma maneira para fora da pasta.



3 Toque em para fechar a pasta

Quando desejar abrir novamente a pasta, selecione-a e toque em **ABRIR**.



Definições de Pastas

Selecione um símbolo de pasta e toque em **DEFINIÇÕES** para alterar o nome da pasta ou para a apagar.

- Quando alterar o nome de uma pasta, será exibida a primeira letra do nome no símbolo da pasta no **Menu HOME**.

Nota: Não é possível apagar uma pasta enquanto esta estiver contendo símbolos de aplicações.



Ajustar a exibição de símbolos de aplicações

Toque em para alterar a disposição dos símbolos de aplicações exibidos no ecrã.



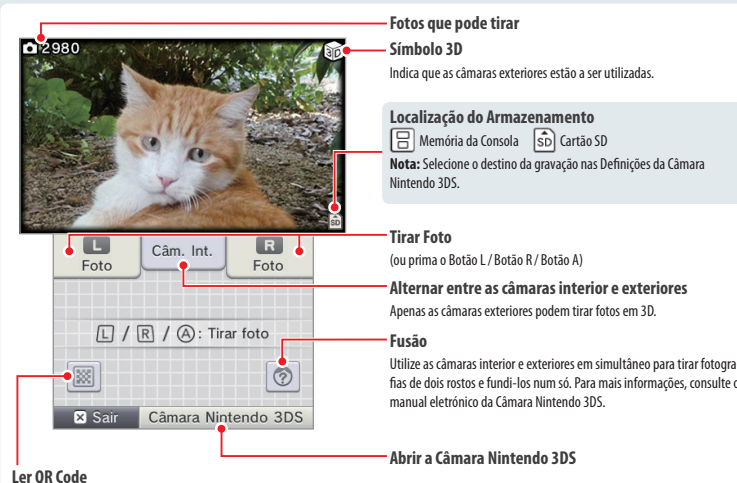
Símbolos que não podem ser movidos para dentro de pastas

Não é possível mover os seguintes símbolos para dentro de pastas (também não é possível inserir pastas noutras pastas):

- O símbolo de Cartão de Jogo
- O símbolo da Nintendo eShop
- O símbolo das Definições da Consola

Tirar Fotos

No **Menu HOME**, prima e em simultâneo para passar para o modo de câmara.



Se apontar a câmara a um QR Code relativo à Nintendo eShop, ou um QR Code com uma hiperligação para uma página web, poderá ser direcionado para a página respetiva na Nintendo eShop ou para o Navegador de Internet (pág. 140).

Nota: Pode ver as fotos que tirou com a aplicação Câmara Nintendo 3DS (pág. 122).



Aplicações Externas

Como utilizar os cartões de jogo na sua Consola Nintendo 3DS XL.

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 na Consola Nintendo 3DS XL.

Cartão de Jogo da Nintendo 3DS



Cartão de Jogo da Nintendo DS/ Nintendo DSi



Nota:

- O conteúdo em 3D será apresentado apenas nos títulos da Nintendo 3DS. Com os títulos da Nintendo DS/Nintendo DSi, não é possível apresentar conteúdo em 3D;
- 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



www.pegi.info

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



www.pegi.info

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



www.pegi.info

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



www.pegi.info

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



www.pegi.info

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.



LINGUAGEM ORIGINAL



SIMULAÇÃO



DROGAS



APÓSTEFIS



SANGUE



TERROR



SEXO



NUDIDADE



VIOLÊNCIA



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>.

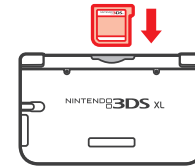
Nota: A classificação PEGI não se refere ao grau de dificuldade de um jogo; fornece informações sobre a adequabilidade etária de um jogo com base no seu conteúdo.

Utilizar os Cartões de Jogo

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

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 (em pausa), certifique-se de que fecha a aplicação antes de retirar o cartão de jogo).



Verifique a posição do cartão de jogo

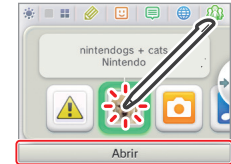
Os logotipos das Consolas Nintendo 3DS, Nintendo DS ou Nintendo DSi no cartão e o logotipo da Consola Nintendo 3DS XL na consola deverão estar virados na mesma direção.

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.



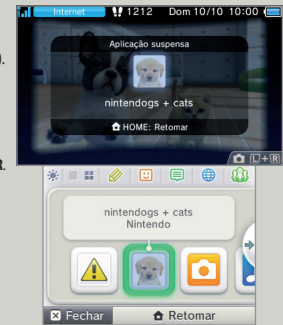
3 Para mais informações, consulte o manual de instruções da aplicação que está a utilizar.

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).

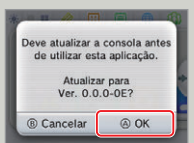
- Toque em RETOMAR para regressar ao ponto em que estava quando suspendeu a aplicação.
- Para fechar títulos da Nintendo DS/Nintendo DSi, guarde primeiro os seus dados, prima o Botão HOME e toque em OK.

Nota: Se premir o Botão POWER, o título será encerrado e será apresentado o **Menu POWER**.



Atualizações de Cartões de Jogo da consola

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. 161).



Aplicações Nintendo 3DS, Nintendo DS e Acessórios Incompatíveis

A lista que se segue indica as aplicações e os acessórios que não são compatíveis com a Nintendo 3DS XL.

 <p>Base de Recarga Nintendo 3DS (CTR-007)</p>	 <p>Botão Deslizante Pro Nintendo 3DS (CTR-009)</p>
 <p>Nintendo DS Browser Nintendo DS Memory Expansion Pak (NTR-011) Nintendo DS Lite Memory Expansion Pak (USG-007)</p>	 <p>Nintendo DS Rumble Pak (NTR-008)</p>

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.

A Nintendo 3DS XL está equipada com o módulo RF (802.11), que tem um poder de irradiação à saída de menos de 10 mW e.i.r.p. e uma densidade máxima de poder de alcance de menos de -30 dBW/1MHz e.i.r.p. Estes parâmetros podem ser mantidos quando funciona num ambiente com uma temperatura entre 0 °C e 40 °C. De acordo com isto, a Nintendo 3DS XL está categorizada como um equipamento de Classe 1 segundo a Decisão da Comissão 2000/299/CE da Comissão Europeia.

Com a exceção de conteúdo Nintendo DSiWare (pág. 95), as aplicações descarregadas são guardadas num Cartão SD e os símbolos correspondentes são apresentados no **Menu HOME**.

Pode obter aplicações novas ao...

- receber aplicações gratuitas através do SpotPass (pág. 94).
- comprar aplicações através da Nintendo eShop (pág. 94).

Precauções relativas a aplicações descarregáveis

- Visto que algumas aplicações são transmitidas automaticamente através do SpotPass (pág. 94), aconselha-se que tenha sempre um Cartão SD 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 SD.
- Só é possível utilizar as aplicações descarregáveis (incluindo os respetivos dados de gravação) na consola para onde foram originalmente descarregadas. As aplicações guardadas num Cartão SD não podem ser utilizadas noutras Consolas Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS.
- Para descarregar aplicações gratuitas ou de demonstração, é necessário ter uma Nintendo Network ID vinculada (pág. 144).
- 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.
- Funcionará apenas as aplicações Nintendo 3DS e o 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.

Os títulos Nintendo DSiWare, são apresentados, por predefinição, num formato expandido. Para carregar a aplicação na sua resolução original, mantenha premidos os botões 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. 124)
- Acerca das classificações das aplicações (pág. 128)
- Como fechar um título (pág. 129)

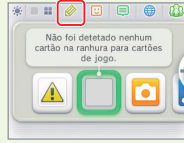


Notas de Jogo

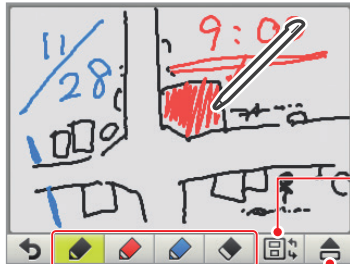
Utilize esta aplicação para tomar notas, mesmo enquanto utiliza um título Nintendo 3DS! Basta suspender a aplicação e escrever as notas, enquanto olha para o ecrã da aplicação.

Toque em , no **Menu HOME**, para apresentar uma lista de todas as notas que criou.

- Pode guardar até 16 páginas. As páginas de notas podem ser guardadas como imagens e visualizadas na aplicação Câmara Nintendo 3DS (pág. 122).
- Para criar uma nota enquanto está em execução um título Nintendo 3DS, prima o Botão HOME para suspender a aplicação que está a ser executada e apresentar o **Menu HOME** e inicie a aplicação das Notas de Jogo.



1 Seleccione uma nota para a editar



-  **Canetas**
-  **Borracha**

Para escrever, seleccione uma das três canetas coloridas e use a borracha para apagar.

Mudar de ecrãs

Toque neste símbolo durante um jogo suspenso para alterar a apresentação no ecrã superior.

Apresentar os dois ecrãs





Apresentar ecrã superior



Apresentar ecrã inferior



-  As notas guardadas como imagens num Cartão SD podem ser visualizadas na aplicação Câmara Nintendo 3DS (pág. 122).
-  Apagar a nota.

2 Toque em quando terminar


Esta ação guarda a nota e volta a apresentar o **Ecrã das Notas de Jogo**.



Lista de Amigos

Jogue e comunique pela Internet com os amigos registados, onde quer que estes se encontrem.

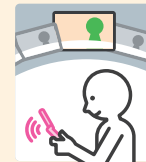
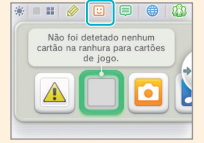
Pode receber notificações através da Lista de Amigos quando os amigos registados estiverem online (quando se ligam à Internet).

Toque em , no **Menu HOME**, para abrir a Lista de Amigos. Quando a abrir pela primeira vez, será solicitado que crie um cartão de amigo, seguindo as instruções apresentadas no ecrã.

Os dados relativos a amigos guardados na Nintendo Network ID são diferentes dos dados relativos a amigos guardados na Consola Nintendo 3DS XL. As alterações efetuadas nesta Lista de Amigos não afetam a lista registada na sua Nintendo Network ID.

Para ver a Lista de Amigos enquanto um título Nintendo 3DS está em execução, prima o Botão HOME para apresentar o **Menu HOME** e inicie a Lista de Amigos.

Nota: A Lista de Amigos só pode ser usada com os títulos Nintendo 3DS. Para usar jogos em rede sem fios com títulos da Nintendo DS/Nintendo DSi é necessário configurar as definições relevantes dentro das aplicações.



O que é necessário...

Mii Pessoal	Para criar o seu próprio cartão de amigo, é necessário que crie primeiro o seu Mii Pessoal com o Editor Mii (pág. 122).
Ligação à Internet	É necessária para ver quando os seus amigos ficam online (pág. 145).

Lista de Amigos



Registrar Amigos (pág. 134)

Ver Cartões de Amigo (pág. 135)

- Editar o seu cartão de amigo
- Ver o cartão de amigo de um amigo

Definições da Lista de Amigos (pág. 137)

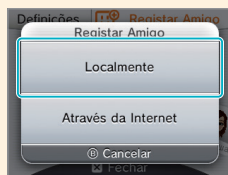
- Definições das notificações dos amigos
- Apagar um cartão de amigo

Registo de Amigos

Pode registar até 100 amigos na sua Lista de Amigos.

Local

Toque em LOCALMENTE para se ligar a outro utilizador Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS que esteja ao alcance e registarem-se um ao outro.



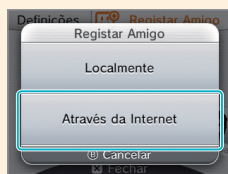
Procure o cartão de amigo da pessoa que quer registar como amigo e toque nele.

O seu cartão e o cartão do seu amigo serão trocados e cada um ficará registado na Lista de Amigos do outro.



Internet

Toque em ATRAVÉS DA INTERNET para registar amigos através da troca de códigos de amigo. Pode ver o código de amigo no cartão desse amigo.



Insira o código de amigo pertencente à pessoa que pretende registar.



Ainda não está registado na outra consola

O seu amigo será registado provisoriamente. Insira o nome da pessoa que pretende registar (quando a pessoa também o registar, o estado alterar-se-á e ficarão devidamente registados como amigos; o nome e o Mii dessa pessoa serão então apresentados).



Já está registado na outra consola

Os dados do cartão de amigo da outra pessoa serão recebidos automaticamente e esta ficará registada como amigo.



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.

Editar o Seu Cartão de Amigo / Ver os Cartões dos Amigos

Selecione o seu cartão de amigo na Lista de Amigos para editar os seus dados ou visualize os cartões de amigo de outras pessoas. O seu cartão de amigo está assinalado com .

Editar o seu cartão de amigo

Selecione o seu cartão de amigo para editar a sua mensagem e título favorito.



Escolha o seu título preferido (entre os títulos que já jogou).

Insira uma mensagem de estado, até 16 caracteres. Esta poderá ser vista pelos seus amigos.

Ver os cartões dos amigos

Selecione o cartão de amigo que pretende ver.



A aplicação preferida ou a aplicação que o amigo está atualmente a jogar será apresentada no ecrã superior.


Nota:

- Toque em no ecrã inferior para registar um novo amigo;
- Nas suas mensagens de estado, não inclua dados pessoais nem linguagem que possa ser ofensiva para outras pessoas. A consola proíbe determinadas palavras e não é possível inseri-las;
- Se receber um Mii cujo nome é apresentado como "Mii", significa que o criador é, provavelmente, um utilizador bloqueado. Para mais informações, consulte o manual eletrónico do Editor Mii.


Comunicar com Amigos

Quando um amigo fica online, a informação apresentada no respetivo cartão de amigo é alterada de forma a que possa consultar o título que esse amigo está a jogar (no caso de estar a jogar um título).

Online



Offline



Nota:

- Para ver o estado online de um amigo, esse amigo deve responder SIM quando lhe for perguntado se deseja apresentar o seu estado online. Pode alterar isto a qualquer altura através das definições da Lista de Amigos.
- Para participar no jogo que o seu amigo está a jogar, deverá ter o mesmo cartão de jogo inserido na sua consola, ou ter a mesma aplicação guardada na consola.
- Se está a utilizar um título que não lhe permite estabelecer uma ligação à Internet, não poderá ficar online.

Participar no Jogo do Amigo



Se puder juntar-se a um jogo que um dos seus amigos estiver a jogar, a informação apresentada no cartão de amigo dessa pessoa mudará. Toque em PARTICIPAR NO JOGO DO AMIGO para participar nessa sessão de jogo.

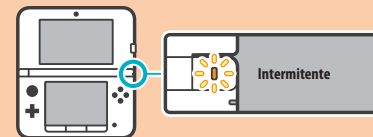
Nota: Apenas poderá participar numa sessão de jogo de um amigo se tiver um título compatível. Para mais informações, consulte o manual de instruções da aplicação.



Indicador de Notificação

O indicador de notificação na consola pisca a cor-de-laranja durante cinco segundos quando um amigo fica online.

Se um amigo estiver numa sessão de jogo participável, aparecerá um  sobre .



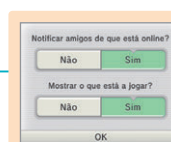
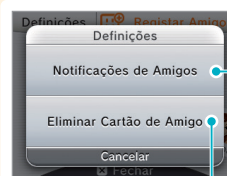
Ordem dos Cartões de Amigo

Quando estiver online, os cartões de amigo serão apresentados na seguinte ordem:

O seu cartão de amigo ➔ Amigos cuja sessão de jogo é participável ➔ Amigos numa sessão de jogo ➔ Amigos online ➔ Amigos offline ➔ Amigos registados de forma provisória.

Definições da Lista de Amigos

Defina as suas notificações de estado e apague amigos da sua Lista de Amigos.



Selecione se pretende mostrar o seu estado online e o título que está a jogar.




Apague cartões de amigos da sua lista.
Nota: Os amigos não serão notificados se os respetivos cartões de amigo forem apagados.



Notificações

Pode receber notificações do SpotPass, do StreetPass e de outras fontes.

Toque em , no **Menu HOME**, para apresentar uma lista das notificações. Para ver as notificações enquanto uma aplicação da Nintendo 3DS está em execução, prima o Botão HOME para apresentar o **Menu HOME** e inicie a aplicação Notificações.



Tipos de Notificação

SpotPass	Notificações do SpotPass, contendo informação sobre a Nintendo e sobre os títulos.
StreetPass	Notificações recebidas através do StreetPass (para mais informações sobre o StreetPass, consulte a pág. 95).

Receber Notificações

A sua Consola Nintendo 3DS XL pode receber notificações quando...



- A consola está ligada (pág. 112).
- A comunicação sem fios foi ativada através do interruptor de ligação sem fios (pág. 108).
- Foi configurada uma ligação à Internet (pág. 145). As notificações do StreetPass não requerem uma ligação à Internet.

Nota:

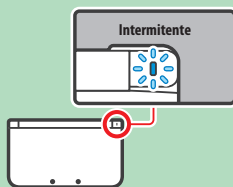
- A aplicação poderá enviar algumas notificações mesmo que não esteja ligado à Internet;
- Não é necessária uma ligação à Internet para as notificações do StreetPass;
- Não é possível enviar notificações a partir de títulos da Nintendo DS/Nintendo DSi.



Receber Notificações

O indicador de notificação pisca quando a Consola Nintendo 3DS XL recebe uma notificação, piscando a verde para as notificações do StreetPass e a azul para as notificações do SpotPass. Em ambos os casos, o indicador pisca durante cinco segundos. Além disso, quando recebe uma notificação, os símbolos  ou  são apresentados no símbolo de notificação e nos símbolos da respetiva aplicação, no **Menu HOME**.

Nota: Ao receber notificações enquanto a consola está em Modo de Descanso, o indicador de notificação piscará durante cinco segundos e manter-se-á aceso depois. Quanto abrir a consola, apagar-se-á.





Ver Notificações

Toque numa notificação para a visualizar.



Deslize o controlador para cima ou para baixo para percorrer as notificações.

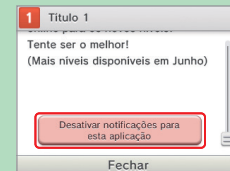
- As notificações não lidas são indicadas pelo símbolo  para o StreetPass ou  para as notificações do SpotPass.
- É possível guardar um máximo de 12 notificações do StreetPass e 100 notificações do SpotPass na consola. Se este limite ou a capacidade de armazenamento forem excedidos (por exemplo, se existirem muitas notificações que contenham imagens), as notificações mais antigas serão apagadas, começando pela mais antiga.

Cancelar Notificações

Cancelar as notificações de títulos

Toque em **DESATIVAR NOTIFICAÇÕES PARA ESTA APLICAÇÃO** dentro de uma notificação e siga as instruções apresentadas no ecrã.

Nota: Na lista de notificações não é possível cancelar as notificações que não requerem uma ligação à Internet, como as provenientes das aplicações. Estas são entregues durante o jogo e o método de as cancelar difere de título para título.



Cancelar as notificações do StreetPass

Toque em **DESATIVAR StreetPass PARA ESTE TÍTULO** e altere as definições em **Gestão do StreetPass**, nas Definições da Consola, para desativar o StreetPass. Assim que este estiver desativado, deixará de receber as notificações para esta aplicação (pág. 152).


Nota:

- Para reiniciar as notificações, altere as definições na aplicação. Consulte o manual de instruções da aplicação para obter informações mais detalhadas;
- As notificações da Nintendo contêm informação importante para todos os utilizadores e não podem ser canceladas.



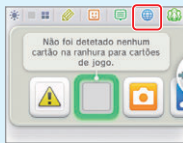
Navegador de Internet

Visualize páginas web na Internet, utilizando controles intuitivos do stylus.

Toque em  no **Menu HOME** para iniciar o Navegador de Internet. Ao utilizar o navegador pela primeira vez, siga as instruções de configuração apresentadas no ecrã.

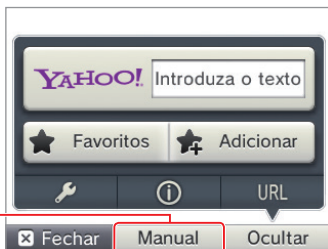
Nota:

- É necessária uma ligação à Internet para poder visualizar páginas web (pág. 145).
- O navegador pode ser iniciado enquanto estiver a jogar com aplicações da Nintendo 3DS, bastando para isso premir o Botão HOME e seleccioná-lo no **Menu HOME**.
- Poderá não ser possível iniciar o navegador enquanto estiver a jogar, dependendo da aplicação que estiver a utilizar.



Quando iniciar o navegador, o menu será apresentado no ecrã inferior. Toque numa opção para a seleccionar ou para aceder a páginas web.

Menu




O navegador inclui um manual de instruções com informações pormenorizadas sobre a sua utilização.

Proteger as Crianças de Sites Perigosos

Poderá utilizar as definições do Controlo Parental da sua Consola Nintendo 3DS XL (pág. 150) para restringir a utilização do navegador, de forma a evitar que as crianças acedam a sites perigosos ou inadequados.

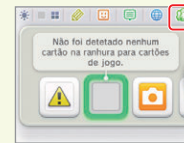


O Miiverse é um serviço online em que utilizadores de todo o mundo interagem entre si através de personagens Mii. Com o Miiverse, pode partilhar experiências de jogo ou opiniões sobre um tópico que seja do seu interesse com utilizadores de todo o mundo.

Toque em  no **Menu HOME** para iniciar o Miiverse.

- Para utilizar o Miiverse, é necessária uma ligação à Internet (pág. 145).
- Para publicar um comentário no Miiverse, é necessária uma Nintendo Network ID (pág. 144).
- Pode ver comunidades do Miiverse ou escrever publicações enquanto utiliza aplicações Nintendo 3DS. Prima o Botão HOME para suspender a aplicação e, para iniciar o Miiverse, seleccione o símbolo respetivo no **Menu HOME**.

Nota: Dependendo da aplicação, poderá não ser possível iniciar o Miiverse enquanto esta se encontra em utilização.



Com as comunidades do Miiverse, poderá partilhar informações sobre jogos, descobrir o que outros utilizadores estão a jogar, entre outras funcionalidades.

Pode usufruir do Miiverse de diferentes formas. Toque numa comunidade que lhe pareça interessante, por exemplo. A partir daí, pode ler e comentar publicações ou colocar "Fixes" em publicações que goste.



Para mais informações sobre o Miiverse, consulte o manual eletrónico.

Selecione o seu Mii Pessoal na barra de menu, na parte inferior do Ecrã Tátil. De seguida, toque em DEFINIÇÕES/OUTROS e, por fim, em MANUAL para aceder ao manual eletrónico do Miiverse.

Nota: Caso não tenha uma Nintendo Network ID vinculada à consola, pode tocar em MANUAL no menu que aparece no Ecrã Tátil quando inicia o Miiverse.

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. 150)

Pode restringir a utilização do Miiverse no Controlo Parental.





Modo Download

Com o Modo Download, pode utilizar determinados jogos multijogador com outros utilizadores, mesmo que só tenha uma cópia do jogo.

O Modo Download é compatível com as Consolas Nintendo 3DS, Nintendo 3DSXL, Nintendo 2DS, Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi e Nintendo DSi XL.

Nota: Só é possível jogar com conteúdos Modo Download pertencentes a títulos Nintendo 3DS numa Consola Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS.



Modo Download – aplicações compatíveis (anfitrião)



Sem aplicação (cliente)



Passos para a Consola Anfitriã

1 Inicie o título a partir do **Menu HOME**.



Siga as instruções indicadas no manual da aplicação que está a utilizar.

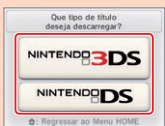
Nota: Os títulos da Nintendo DS / Nintendo DSi são apresentados, por predefinição, num formato expandido. Para carregar a aplicação na sua resolução original, mantenha premido o Botão START ou SELECT, tocando depois em ABRIR se estiver a usar a consola anfitriã, ou se estiver a usar a consola cliente, para iniciar a aplicação. Mantenha premido o Botão START ou SELECT até que a aplicação seja iniciada.

Passos para as Consolas Cliente

1 Abra o Modo Download a partir do **Menu HOME**.



2 Para os títulos Nintendo 3DS, toque em . Para os títulos Nintendo DS / Nintendo DSi, toque em .



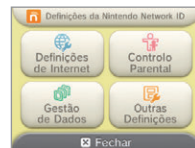
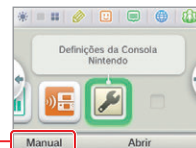
3 Toque no painel da aplicação que pretende utilizar. Siga as instruções indicadas no manual da aplicação que está a utilizar.



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

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. 144).
DEFINIÇÕES DE INTERNET	DEFINIÇÕES DE LIGAÇÃO Configurar as definições da sua ligação à Internet (pág. 145).
	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 a utilização de aplicações, de conteúdos que podem ser comprados e descarregados e de funções da consola como, por exemplo, as imagens 3D (pág. 150).
GESTÃO DE DADOS	Gerir dados, como as aplicações descarregáveis da Nintendo 3DS, o Nintendo DSiWare e os dados do StreetPass. Pode também eliminar as definições de utilizadores bloqueados (pág. 152).
OUTRAS DEFINIÇÕES	Gerir a informação de perfil, as definições de data e hora, e as transferências de dados de aplicações (pág. 154).





Definições da Nintendo Network ID

Vincule uma Nintendo Network ID e configure as informações de utilizador.

Se vincular uma Nintendo Network ID à sua consola, poderá escrever publicações no Miiverse e partilhar os seus fundos da Nintendo eShop e movimentos de conta com a Consola Wii U.

- Para descarregar versões demo de aplicações e aplicações gratuitas, é necessária uma Nintendo Network ID.
- Uma Nintendo Network ID é diferente de uma conta do Club Nintendo.
- Para vincular uma Nintendo Network ID à sua consola, é necessária uma ligação à Internet (pág. 145) e um endereço de e-mail.
- No caso da consola se destinar a menores de 13 anos, o processo de vinculação deve ser efetuado por um pai ou representante legal. Será também necessário indicar o respetivo endereço de e-mail.

Pontos a Ter em Conta Sobre Nintendo Network IDs

- É necessário iniciar sessão com a sua ID sempre que acede à Nintendo eShop. Os fundos e movimentos de conta relativos à Nintendo eShop da consola serão adicionados aos da Nintendo Network ID respetiva.
- Não é possível vincular uma Nintendo Network ID a várias Consolas Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS. No entanto, é possível transferir todos os seus dados entre consolas, utilizando a funcionalidade Transferência de Dados (pág. 155).

Nota:

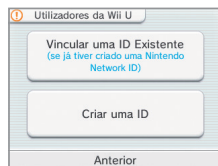
- Não é possível juntar duas Nintendo Network IDs nem utilizar aplicações adquiridas com uma Nintendo Network ID diferente da que está atualmente em utilização.
- Não é possível efetuar transferências de dados para consolas com Nintendo Network IDs vinculadas.
- Os dados relativos aos amigos que tenha 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.

Vincular uma Nintendo Network ID

Toque em DEFINIÇÕES DA NINTENDO NETWORK ID nas Definições da Consola (pág. 143) para iniciar o processo.

1 Seleccione 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, seleccione VINCULAR UMA ID EXISTENTE.
- Para utilizar certos serviços, é necessário iniciar sessão com a sua Nintendo Network ID. Caso se esqueça da palavra-chave, seleccione ESQUECI-ME e siga as instruções apresentadas no ecrã.



2 Siga as instruções que surgem no ecrã

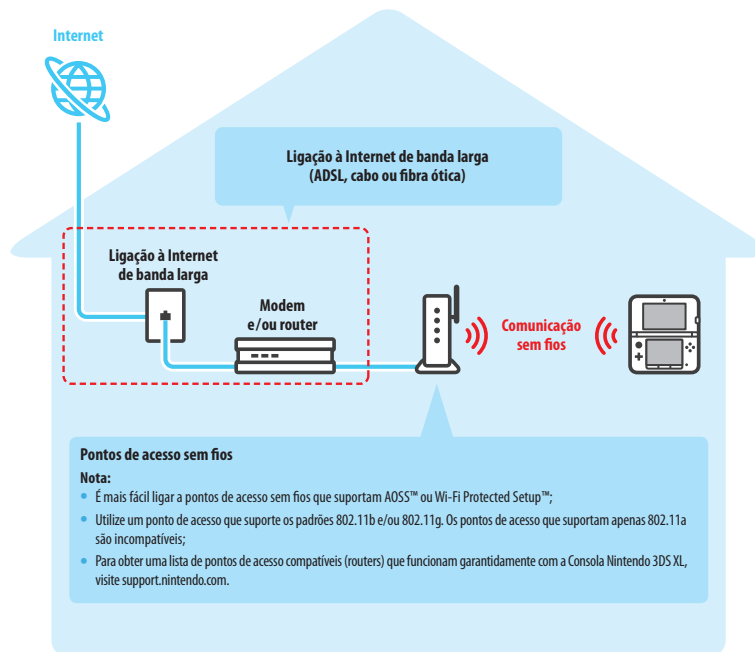


Definições de Internet

Ligue a sua Consola Nintendo 3DS XL à Internet para ter ainda mais opções.

Requisitos para Ligação à Internet

É necessária uma ligação sem fios para ligar a sua Consola Nintendo 3DS XL à Internet. Precisa de um computador para configurar as definições do seu ponto de acesso sem fios (router).

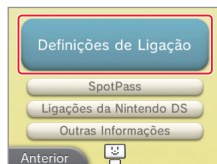


Ligar à Internet

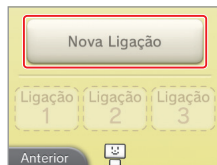
Assim que reunir todas as condições para se ligar à Internet, pode começar a configurar as definições na sua Consola Nintendo 3DS XL.

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.



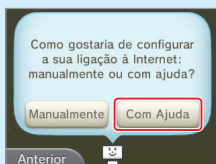
2 Toque em NOVA LIGAÇÃO.



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 seleccione as opções para configurar as definições corretas para a sua ligação.

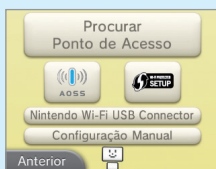
- Para ajuda sobre a ligação AOSS, consulte a [pág. 147](#).
- Para ajuda sobre a ligação Wi-Fi Protected Setup, consulte a [pág. 148](#).
- Para ajuda sobre procura e configuração de pontos de acesso, consulte a [pág. 149](#).



Configurar uma Ligação Manualmente

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

- Para ajuda sobre a ligação AOSS, consulte a [pág. 147](#).
- Para ajuda sobre a ligação Wi-Fi Protected Setup, consulte a [pág. 148](#).
- Para ajuda sobre procura e configuração de pontos de acesso, consulte a [pág. 149](#).



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. 149](#)).

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

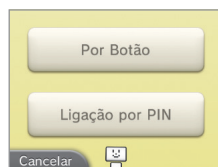
Poderá configurar uma ligação fácil e rapidamente utilizando Wi-Fi Protected Setup. Consulte o manual de instruções do seu ponto de acesso para obter mais informações.

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.

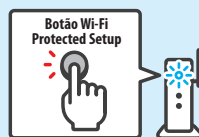


3 Passos para o ponto de acesso.

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

Por Botão

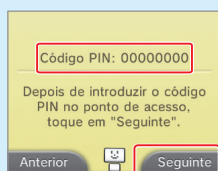
Mantenha premido o botão Wi-Fi Protected Setup no ponto de acesso até a luz piscar.



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 Nintendo 3DS XL.



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

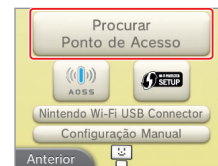
- Se o teste for bem sucedido, a configuração está concluída.
- Por vezes não é possível estabelecer uma ligação Wi-Fi Protected Setup depois de a configuração ter sido concluída. Se isto acontecer, espere um pouco antes de tentar ligar novamente.

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.

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.

Nota: 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 Nintendo 3DS XL 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.



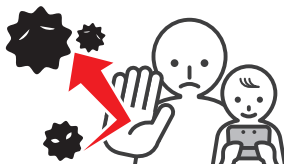
Controlo Parental

Utilize esta opção para restringir o acesso das crianças a certos jogos, compras ou determinadas funções da Consola Nintendo 3DS XL (como o navegador de Internet).

Opções que Podem ser Restringidas

As seguintes opções podem ser restringidas. Configure estas opções conforme necessário, quando a Consola Nintendo 3DS 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 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.



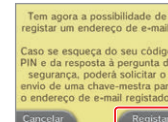
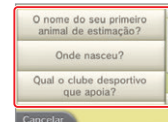
CLASSIFICAÇÃO ETÁRIA	Restringir a utilização de aplicações Nintendo 3DS e Nintendo DSi com base na classificação etária das aplicações (pág. 128). Nota: As aplicações Nintendo 3DS recebidas via Modo Download também estão restringidas, mas esta definição não pode colocar restrições a aplicações Nintendo 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 da Internet.
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.
IMAGENS 3D	Restringir a apresentação de imagens 3D. Todas as imagens serão apresentadas em 2D.
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, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS, Nintendo DSi e Nintendo DSi XL 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 / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS 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.
VER 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 Nintendo 3DS XL 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. 143).

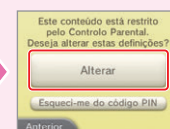
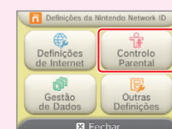
- Siga as instruções no ecrã.**
As informações acerca do Controlo Parental são apresentadas no ecrã. Siga as instruções fornecidas para continuar com a configuração.
- Introduza um código PIN de quatro dígitos e toque em OK.**
Para garantir que o código introduzido está correto, é solicitada a introdução 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.
- 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. 114** para obter informações sobre a utilização do teclado.
- 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.
- 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. 171).







Gestão de Dados

Verifique ou organize aplicações, dados e definições guardados na Memória da Consola ou no Cartão SD.

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



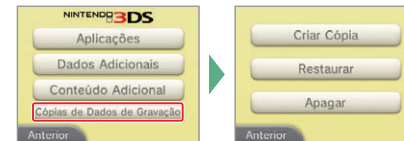
 Gestão de Dados da Nintendo 3DS	APLICAÇÕES	Verificar ou apagar as aplicações Nintendo 3DS descarregadas ou aplicações da Consola Virtual. Nota: <ul style="list-style-type: none">• Pode guardar até 300 títulos da Nintendo 3DS num Cartão SD.• Ao apagar aplicações, poderá criar cópias de segurança dos respectivos dados de gravação.
	DADOS ADICIONAIS	Verificar ou apagar dados adicionais (por exemplo, dados recebidos via SpotPass) na Consola Nintendo 3DS XL.
	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 (pág. 153).
 Gestão de Dados de Nintendo DSiWare	Verificar o Nintendo DSiWare guardado na Memória da Consola ou no Cartão SD. Também é possível copiar o Nintendo DSiWare entre a Memória da Consola e um Cartão SD ou apagá-lo. Nota: Pode guardar até 40 títulos Nintendo DSiWare na Memória da Consola.	
GESTÃO DO StreetPass	Ver uma lista de aplicações que suportam o StreetPass. Pode também desativar o StreetPass em qualquer título.	
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 SD, mas apenas os primeiros 300 serão apresentados na Gestão de Dados;
- Não é possível iniciar o Nintendo DSiWare a partir de um Cartão SD. 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.)

Cópias de Dados de Gravação

Crie ou apague cópias de segurança de dados de gravação de aplicações descarregáveis e recupere dados das suas cópias de segurança.



Informações sobre as Cópias de Segurança

- É possível guardar cópias de segurança de até 30 títulos no Cartão SD.
- Pode criar mais do que uma cópia de segurança da mesma aplicação.
- Ao restaurar os dados de uma cópia de segurança, os dados de gravação existentes numa aplicação serão substituídos.
- Os dados de gravação só poderão ser restaurados se a aplicação e a cópia de segurança se encontrarem guardados no mesmo Cartão SD.
- Não é possível criar cópias de segurança para as seguintes aplicações:
 - Aplicações externas;
 - Aplicações integradas;
 - Aplicações descarregáveis que não permitam criar cópias de segurança.

Nota: Mesmo que a aplicação descarregável não permita a criação de cópias de segurança, **pode sempre criar uma cópia de segurança, mas apenas quando eliminar da consola a aplicação descarregável** a partir da Gestão de Aplicações (exceto nos jogos do Game Boy Advance na Consola Virtual). Quando voltar a descarregar a aplicação e abrir o símbolo do presente, os dados de gravação da cópia de segurança serão automaticamente restaurados uma única vez.

Gestão de Cópias de Segurança

Selecione uma opção.



Criar Cópia

- 1 Toque na aplicação para a qual deseja criar uma cópia de segurança.



- 2 Toque em CRIAR.

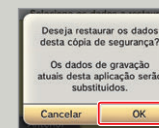


Recuperar/Apagar

- 1 Toque nos dados que pretende restaurar ou apagar.



- 2 Toque em OK.





Outras Definições

Defina os dados do utilizador e configure várias outras definições.

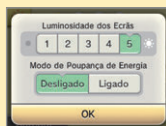
Toque em ◀/▶, nas partes laterais do ecrã, para mudar as páginas.



PERFIL	Definir o nome de utilizador, a data de nascimento, a região e o perfil Nintendo DS. Nota: <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.
CALIBRAR O ECRÃ 3D	Calibrar o Ecrã 3D.
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.
CÂMARAS 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 a partir da Consola Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL para a sua Consola Nintendo 3DS XL ou entre Consolas Nintendo 3DS/Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS (pág. 155).
IDIOMA	Alterar o idioma da consola.
ATUALIZAÇÃO	Atualizar as aplicações da consola (pág. 161).
FORMATAR MEMÓRIA	Formatar a consola para eliminar dados armazenados na Memória da Consola, como fotos, aplicações e dados de gravação (pág. 162).

Luminosidade dos Ecrãs e Modo de Poupança de Energia

Toque em para configurar as definições relativas à luminosidade dos ecrãs e ao Modo de Poupança de Energia (pág. 125). (Poderá também configurar estas definições se tocar em , acessível a partir do Menu HOME.)



Transferência de Dados

Transfere dados a partir da sua Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL para a sua Consola Nintendo 3DS XL, ou transfere dados entre Consolas Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS.

- Necessita de estabelecer ligação à Internet para transferir dados. As consolas também se ligarão entre si através do Modo de Jogo Local. Recomendamos que coloque as duas consolas próximas uma da outra, numa área com acesso estável à Internet (pág. 145);
- 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 sua Consola Nintendo 3DS XL neste momento, o Modo de Descanso não será ativado. Não desligue a consola enquanto estiver a ocorrer uma transferência de dados.



Transferência Nintendo DSi / Nintendo DSi XL ➔ Nintendo 3DS XL

Transferir conteúdo Nintendo DSiWare e fotos/gravações a partir de uma Consola Nintendo DSi/Nintendo DSi XL para uma Consola Nintendo 3DS XL.

Nota: Não pode transferir dados de uma Consola Nintendo 3DS XL para uma Consola Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL. Além disso, tenha em atenção que, uma vez concluída uma transferência, a mesma não poderá ser revertida.



Dados Transferíveis	Configuração Nintendo Wi-Fi Connection	Transfere Definições de Internet (Ligações Nintendo DS) e identificação Nintendo Wi-Fi Connection.
	Fotos e Gravações	Transfere fotos e gravações a partir da Câmara Nintendo DSi e Som Nintendo DSi (aplicações pré-instaladas nas consolas Nintendo DSi e Nintendo DSi XL)
	Nintendo DSiWare	Transfere Conteúdo Nintendo DSiWare.

Transfer Tool (Ferramenta de Transferência)

Para transferir dados a partir de uma consola anterior (Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL) para a sua Consola Nintendo 3DS XL, terá de descarregar a Transfer Tool (Ferramenta de Transferência) da Nintendo 3DS a partir da Nintendo DSi Shop na consola anterior.

- Para mais informações sobre a Nintendo DSi Shop, consulte o manual de instruções da sua Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.

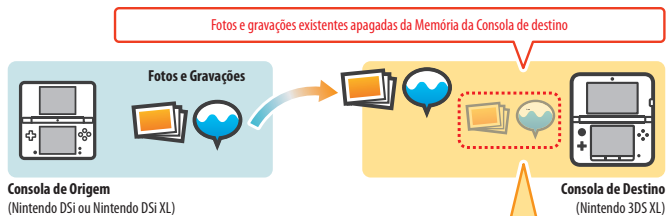


Precauções Relativas à Transferência da Configuração Nintendo Wi-Fi Connection

- A Configuração Nintendo Wi-Fi Connection na Consola Nintendo 3DS XL para a qual pretende transferir dados será substituída.
- A sua identificação Nintendo Wi-Fi Connection será apagada da consola de origem durante a transferência. Para mais informações sobre a identificação Nintendo Wi-Fi Connection, consulte os manuais de instruções da sua Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.
- As definições para Advanced Setup (Definições Avançadas) (ligações 4–6) não serão transferidas.

Precauções Relativas à Transferência de Fotos e Gravações

Todas as fotos e gravações guardadas na Memória da Consola da Nintendo 3DS XL também serão apagadas. Se não pretender que as fotos e gravações na sua Nintendo 3DS XL sejam apagadas, copie as mesmas para um Cartão SD antes de efetuar a transferência.



Se Existirem Fotos e Gravações na Memória da Consola Nintendo 3DS XL

Copie todas as fotos e gravações da Memória da Consola para um Cartão SD antes de efetuar a transferência.



Fotos e gravações no Cartão SD não serão apagadas durante a transferência.



Nota: Se pretender transferir fotos que já tenha guardado num Cartão SD que esteja a ser utilizado na consola de origem, terá de copiar as mesmas para a Memória da Consola de origem.

Precauções Relativas à Transferência de Conteúdo Nintendo DSiWare

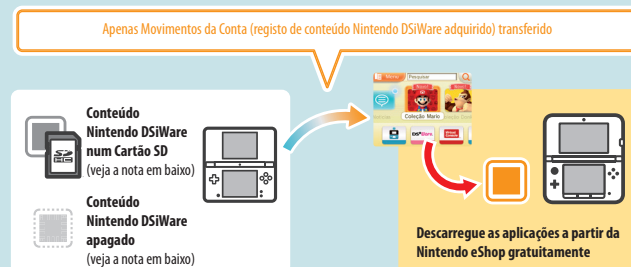
Apenas as aplicações serão transferidas para a consola de destino. Os dados de gravação não serão transferidos. As aplicações e os dados de gravação serão apagados da consola de origem. Antes de efetuar a transferência, tenha a certeza de que pretende apagar os dados de gravação.



Nota: Os dados serão gravados na Memória da Consola de destino. Se não existir espaço suficiente na Memória da Consola de destino, não poderá transferir dados. Para libertar espaço, acceda à Gestão de Dados nas Definições da Consola para copiar conteúdo Nintendo DSiWare guardado na consola para o Cartão SD e apaga-lo da Memória da Consola (pág. 152).

Se algum conteúdo Nintendo DSiWare tiver sido apagado ou copiado para um Cartão SD

Se tiver adquirido títulos Nintendo DSiWare que tiverem sido posteriormente apagados ou copiados para um Cartão SD, ainda poderá transferir as aplicações, mesmo que as mesmas já não se encontrem na Memória da Consola de origem. Nesse caso, as aplicações não serão transferidas mas poderá descarregá-las a partir da Nintendo eShop gratuitamente.



Nota: De modo a jogar títulos Nintendo DSiWare na Consola Nintendo DSi de origem depois dos mesmos terem sido transferidos, terá de utilizar Nintendo DSi Points (pontos Nintendo DSi) para adquiri-los novamente.

Nota:

- Conteúdo Nintendo DSiWare gratuito, ou que não esteja disponível na Nintendo eShop, não pode ser transferido. Para mais informações sobre conteúdo Nintendo DSiWare que não pode ser transferido, consulte a página web da Nintendo;
- Não pode transferir Nintendo DSi Points (pontos Nintendo DSi) ou aplicações pré-instaladas na Consola Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL de origem;
- As aplicações existentes na consola de destino não serão transferidas.

Transferência Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS ➔ Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS

Transfere dados de gravação para aplicações integradas, os fundos/movimentos de conta da Nintendo eShop, etc., entre Consolas Nintendo 3DS/ Nintendo 3DS XL/ Nintendo 2DS.

Nota: Todos os dados são transferidos em conjunto. Não é possível escolher aplicações ou itens individuais para ser transferidos.



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 Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS.
	Nintendo DSiWare	Transfere conteúdo Nintendo DSiWare (e os respetivos dados de gravação) guardados na Memória da Consola.
	Direitos de Utilização dos dados no Cartão SD	Transfere direitos de utilização dos dados guardados no Cartão SD (por exemplo, aplicações descarregadas e respetivos dados de gravação, conteúdo adicional, etc.). O Cartão SD poderá depois ser utilizado na consola de destino.
	Fundos/Movimentos da Conta Nintendo eShop	Transfere o seu saldo 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.
	Nintendo Network ID	Transfere os dados relativos à sua Nintendo Network ID. Nota: Uma Nintendo Network ID que tenha sido desvinculada da consola de origem poderá apenas voltar a ser vinculada à consola de destino.

Precauções Relativas à Transferência de uma Nintendo Network ID

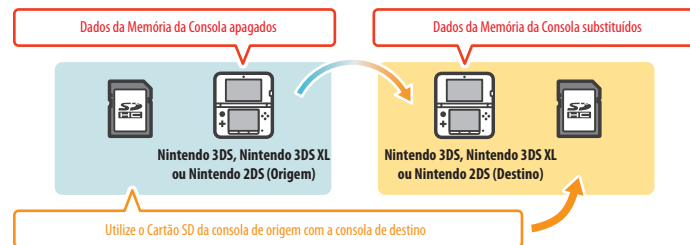
Se tiver uma Nintendo Network ID vinculada à consola de destino, não será possível efetuar uma transferência de dados. Neste caso, é necessário formatar a consola e remover o vínculo à ID (pág. 162).

- Não é possível combinar várias IDs, pelo que não é possível utilizar aplicações adquiridas com IDs diferentes.
- Caso tenha desvinculado uma Nintendo Network ID, só a poderá voltar a vincular à consola de destino.

Nota: Se já tiver uma Nintendo Network ID vinculada à consola, terá de formatar a consola antes de poder voltar a vincular a ID.

Precauções Relativas à Transferência

Depois de transferir os dados, todos os dados da consola de origem serão apagados. O Cartão SD da consola de origem apenas poderá ser utilizado na consola de destino. Após a transferência estar concluída, insira o Cartão SD da consola de origem na consola de destino. Se não o fizer, poderá perder dados de gravação de algumas aplicações.



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 SD antes de efetuar a transferência.

Precauções Relativas a Aplicações de Download

- Os dados guardados no Cartão SD 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 SD 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 (e/ou no Cartão SD) 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.

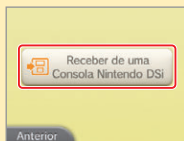
Transferência

Nintendo DSi ➔ Nintendo 3DS XL

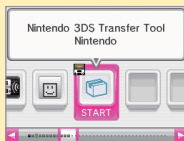
- 1 (Na Consola Nintendo 3DS XL)**
Toque em TRANSFERIR DE UMA CONSOLA NINTENDO DSi.
Leia a mensagem de aviso sobre a transferência de dados e, depois, toque em SEGUINTE.



- 2 Toque em RECEBER DE UMA CONSOLA NINTENDO DSi.**
Siga as instruções no ecrã para avançar.



- 3 (Na Consola Nintendo DSi / Nintendo DSi XL)**
Escolha o símbolo Nintendo 3DS Transfer Tool (Ferramenta de Transferência Nintendo 3DS) no Menu Nintendo DSi.
Siga as instruções no ecrã para avançar.

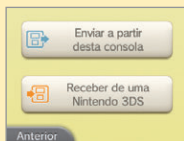


Nintendo 3DS/Nintendo 3DS XL/Nintendo 2DS ➔ Nintendo 3DS/Nintendo 3DS XL/Nintendo 2DS

- 1 (Consolas de Origem / Destino)**
Toque em TRANSFERIR ENTRE CONSOLAS 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 CONSOLA NINTENDO 3DS.
Siga as instruções no ecrã para avançar.



Atualização da Consola

Atualize o **Menu HOME**, as aplicações e adicione aplicações novas.

Tem de estar ligado à Internet para atualizar a consola. Configure as definições de ligação à Internet antes de utilizar as atualizações da consola (pág. 145). (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 Nintendo 3DS XL ter sido atualizada, qualquer modificação técnica não autorizada, presente ou futura, do hardware ou das aplicações da sua Consola Nintendo 3DS XL, ou a utilização de qualquer aparelho não autorizado em conjunto com a sua Consola Nintendo 3DS XL poderão inviabilizar permanentemente a sua utilização. O conteúdo derivado de modificações técnicas não autorizadas do hardware ou das aplicações da sua Consola Nintendo 3DS XL 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 Nintendo 3DS XL 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 SD (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. 144).);
- Se, no decorrer da formatação, não tiver inserido um Cartão SD que contenha aplicações ou dados de gravação, os dados presentes nesse Cartão SD 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 SD, 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 Nintendo 3DS XL, assegure-se de que utiliza um computador para apagar os dados no Cartão SD 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.

Nota: 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. 155).

Substituir a Bateria Nintendo 3DS XL

O carregamento repetido da bateria irá diminuir a durabilidade da mesma, reduzindo o tempo de utilização da consola, antes de ter de voltar a carregá-la. Se o tempo de utilização ficar significativamente reduzido, substitua a bateria através do procedimento descrito em baixo.

Contate o seu Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo para mais informações sobre onde comprar uma bateria nova (pág. 179).

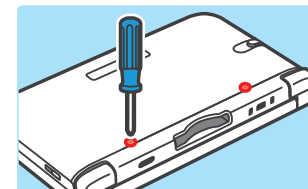
Substituir a Bateria Nintendo 3DS XL

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

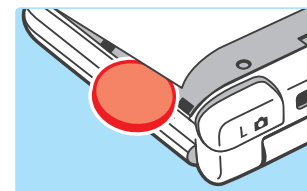
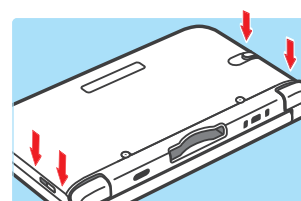
1 Desaparafuse a tampa da bateria.

Com uma chave de parafusos, desaperte os dois parafusos que fixam a tampa da bateria.

Nota: Utilize um tipo adequado de chave de parafusos, caso contrário poderá danificar a cabeça do parafuso e não ser capaz de retirar a tampa da bateria.



2 Solte os quatro encaixes laterais.

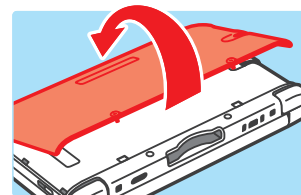


Insera uma moeda ou um objeto de dimensão semelhante entre a tampa da bateria e a consola e puxe cuidadosamente a tampa para cima.

Nota:

- Não tente abrir a tampa da bateria com as unhas, pois poderá provocar lesões.
- Não empregue demasiada força, pois poderá danificar a Consola Nintendo 3DS XL e/ou a tampa da bateria.

3 Retire a tampa da bateria e a bateria.



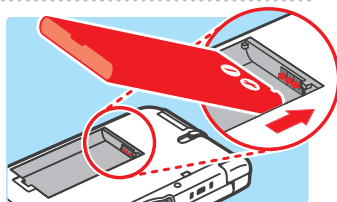
Retire a bateria como mostra a figura.

4 Aguarde pelo menos 10 segundos e insira a bateria nova.

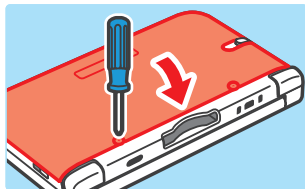
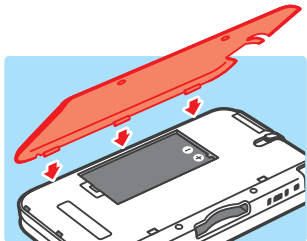
Insira a bateria nova como mostra a figura.

Nota:

- Certifique-se de que coloca a bateria na posição correta;
- Se inserir a bateria nova imediatamente após ter removido a bateria usada, isso poderá provocar um funcionamento deficiente do indicador de bateria.



5 Coloque novamente a tampa da bateria e aperte os dois parafusos.

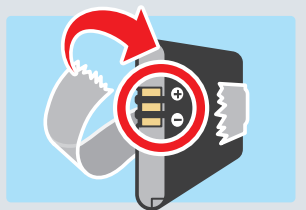


- Ao colocar a tampa da bateria, exerça uma ligeira pressão para que os quatro encaixes fiquem fixos.
- Após remover a bateria, as definições de hora e data serão perdidas. Deverá voltar a configurá-las nas Definições da Consola, a partir do **Menu HOME**, selecionando **OUTRAS DEFINIÇÕES** e, em seguida, **DATA E HORA**.

Nota: Recoloque sempre a tampa da bateria. Se a consola for sujeita a um impacto enquanto estiver sem a tampa, a bateria poderá danificar-se e provocar um incêndio ou explosão.

Eliminar a bateria

- Coloque fita adesiva nos pólos positivo (+) e negativo (-).
- Não retire a etiqueta.
- Não tente desmontar a bateria.
- Não danifique a bateria.



Eliminação da Bateria no Final da Sua Vida Útil

[0413/POR/WEEE-2]

O símbolo do caixote do lixo sobre rodas cortado por uma cruz indica que esta bateria não deve ser eliminada juntamente com o lixo doméstico. As baterias contêm substâncias perigosas que, se não forem tratadas corretamente, poderão ser prejudiciais ao ambiente e à saúde humana. Em vez disso, contacte a sua autoridade municipal para obter informações relativas a sistemas de recolha de resíduos para reciclagem na sua área de residência. Se planejar adquirir uma nova bateria, confirme junto do seu revendedor local se este oferece um serviço gratuito de recolha de baterias usadas. Desta forma, estará a contribuir para que a bateria seja devidamente eliminada e reciclada de forma ambientalmente sustentável.



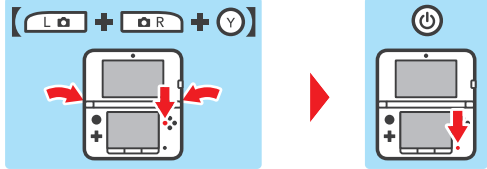
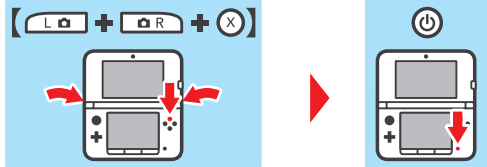
Resolução de Problemas

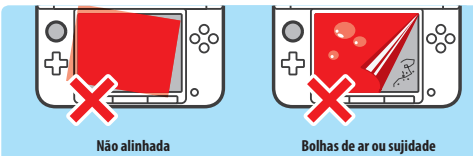
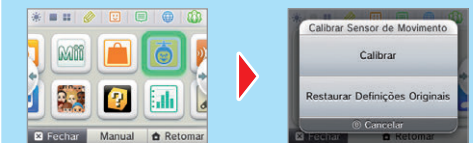
Antes de contactar o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo, utilize esta secção do manual para determinar a causa do problema.

Nota: Se o problema incluir um jogo ou acessório, consulte também o manual / documentação correspondente.

Problema	Solução
Não consigo carregar a bateria Nintendo 3DS XL. / O indicador de recarga não acende.	<ul style="list-style-type: none"> • Está a usar o carregador da Nintendo 3DS? <ul style="list-style-type: none"> ■ Utilize o carregador da Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (vendido em separado). A fonte de alimentação da Nintendo DSi também é compatível. • O carregador da Nintendo 3DS está completamente inserido na consola e na tomada? <ul style="list-style-type: none"> ■ 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. • A bateria está a ser recarregada num local com temperatura ambiente entre 5 °C e 35 °C? <ul style="list-style-type: none"> ■ 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. • A bateria está colocada corretamente? <ul style="list-style-type: none"> ■ Se a consola não se ligar e se, quando liga o carregador, o indicador de recarga se acender e se apagar logo em seguida, a bateria poderá não estar bem colocada. Certifique-se de que a bateria está bem colocada (pág. 163). • O indicador de recarga está aceso? <ul style="list-style-type: none"> ■ Se o indicador de recarga estiver a piscar, a bateria poderá não estar bem colocada. Se isto acontecer, contacte o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo (pág. 179).
A Consola Nintendo 3DS XL não liga.	<ul style="list-style-type: none"> • A bateria está bem colocada? <ul style="list-style-type: none"> ■ Se a consola não ligar e se, quando liga o carregador, o indicador de recarga se acender e se apagar logo em seguida, a bateria poderá não estar bem colocada. Certifique-se de que a bateria está bem colocada (pág. 163).
A Consola Nintendo 3DS XL está quente.	<ul style="list-style-type: none"> • A bateria está a ser carregada numa área com temperatura elevada, ou a ser carregada durante longos períodos de tempo? <ul style="list-style-type: none"> ■ Fazer isto poderá levar a que a temperatura da consola aumente 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 Nintendo 3DS XL 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? <ul style="list-style-type: none"> ■ Em ambientes com temperatura abaixo de 5 °C, não conseguirá jogar durante períodos de tempo prolongados e a bateria demorará mais tempo a carregar. <p>Duração da bateria</p> <p>A repetição de carregamentos diminui a duração da bateria, reduzindo a quantidade de tempo em que poderá utilizar a consola. Se o tempo de utilização for bastante reduzido, substitua a bateria. Contacte o seu Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo para obter mais informações sobre onde comprar uma bateria de substituição (pág. 179).</p>

Problema	Solução
A bateria aumentou de tamanho.	<ul style="list-style-type: none"> As baterias de íons de lítio estão sujeitas a degradação ao longo do tempo e podem expandir através de carregamentos repetidos. Isto não é uma avaria nem constitui perigo para a sua segurança. Substitua a bateria se o aumento de tamanho afetar a vida da bateria (pág. 163). Se a bateria derramar, não lhe toque. Contacte o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo (pág. 179).
Não há imagens ou som.	<ul style="list-style-type: none"> O indicador de bateria está aceso? <ul style="list-style-type: none"> Carregue no Botão POWER para ligar a consola. A consola foi carregada? <ul style="list-style-type: none"> Carregue a consola. O cartão de jogo foi inserido corretamente? <ul style="list-style-type: none"> Insira o cartão com cuidado, mas com firmeza, até este encaixar na ranhura. A consola está em Modo de Descanso? <ul style="list-style-type: none"> Se a consola estiver neste modo, saia do Modo de Descanso. Para mais informações sobre como sair do Modo de Descanso, consulte o manual do título que estiver a utilizar.
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 3D e o Ecrã Tátil possuem especificações diferentes, por isso as cores apresentadas e os níveis de brilho podem variar.
A luminosidade nos ecrãs LCD não é igual.	<ul style="list-style-type: none"> As especificações técnicas do ecrã 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? <ul style="list-style-type: none"> 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 que outras cores se alterem. Para manter um nível constante de cor e de brilho, desligue o Modo de Poupança de Energia (pág. 125).
Não é possível visualizar as imagens 3D ou estas são difíceis de ver.	<ul style="list-style-type: none"> Está a usar aplicações Nintendo DS / Nintendo DSi? <ul style="list-style-type: none"> Os títulos Nintendo DS / Nintendo DSi não apresentam conteúdo em 3D. O conteúdo que está a visualizar suporta a função 3D? <ul style="list-style-type: none"> Alguns tipos de aplicações e de conteúdo não suportam a apresentação de imagens 3D. Experimente visualizá-las num outro título Nintendo 3DS. O regulador de 3D está no nível mínimo? <ul style="list-style-type: none"> Ajuste o regulador de 3D para um nível que lhe seja confortável (pág. 117). O Ecrã 3D está calibrado corretamente? <ul style="list-style-type: none"> Mantenha o Ecrã 3D a uma distância entre 30 e 40 cm dos seus olhos (pág. 116). (Se tiver alguma diferença entre a visão do seu olho esquerdo e a do direito, ou se tiver tendência para ver apenas através de um olho, os efeitos 3D poderão não funcionar corretamente ou não funcionar de todo. Para utilizadores com quaisquer diferenças entre a visão do seu olho esquerdo e a do direito, é aconselhável que corrija a visão antes de utilizar esta função, usando, por exemplo, óculos.) O Ecrã 3D está sujo? <ul style="list-style-type: none"> Se houver marcas de dedos ou outras marcas no ecrã, limpe-o com um pano suave e limpo.






Problema	Solução
Não é possível visualizar as imagens 3D ou estas são difíceis de ver.	<ul style="list-style-type: none"> Colocou uma película protetora, disponível no mercado, no Ecrã 3D? <ul style="list-style-type: none"> Alguns produtos poderão afetar a nitidez das imagens 3D. Recomendamos a utilização de películas protetoras licenciadas pela Nintendo. Consulte as instruções de utilização que acompanham o produto e veja a forma de o aplicar. O ecrã está exposto diretamente à luz solar ou está numa área com uma fonte de luz forte? <ul style="list-style-type: none"> Utilizar a consola em áreas com fontes de luz fortes poderá provocar o reflexo da luz no ecrã, tornando difícil a sua utilização. O Controlo Parental está configurado? <ul style="list-style-type: none"> Desligue o Controlo Parental que restringe a apresentação de imagens 3D (pág. 150). Está a olhar para o ecrã inferior? <ul style="list-style-type: none"> Este ecrã não apresenta conteúdos 3D. <p>Os efeitos 3D gerados pela Nintendo 3DS XL são criados utilizando a disparidade binocular dos olhos. A visualização de imagens 3D varia de pessoa para pessoa. Se vir uma imagem dupla ou não for capaz de ver imagens 3D, mesmo quando a visualização e as definições estão corretas, utilize apenas a apresentação de imagens 2D (pág. 117).</p>
O Botão Deslizante não funciona corretamente.	<ul style="list-style-type: none"> O movimento do Botão Deslizante corresponde ao que vê no ecrã? <ul style="list-style-type: none"> 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. 154). <p>Nota: Se, apesar de não estar a utilizar o Botão Deslizante, se registarem movimentos e não conseguirem utilizar os botões ou o Ecrã Tátil, desligue a consola e volte a iniciá-la no Ecrã de Calibração do Botão Deslizante, premindo o Botão POWER, enquanto mantém premidos o Botão L + Botão R + Botão Y.</p> 
O Ecrã Tátil não funciona corretamente.	<ul style="list-style-type: none"> O toque no Ecrã Tátil corresponde ao que vê no ecrã? <ul style="list-style-type: none"> 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. 154). <p>Nota: Se não conseguir utilizar o Ecrã Tátil para efetuar este procedimento, desligue a consola e volte a iniciá-la no Ecrã de Calibração do Ecrã Tátil, premindo o Botão POWER, enquanto mantém premidos o Botão L + Botão R + Botão X.</p> 

Problema	Solução
O Ecrã Tátil não funciona corretamente.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicou uma película protetora, disponível no mercado, ao Ecrã Tátil? <ul style="list-style-type: none"> ■ Se aplicou uma película protetora, disponível no mercado, ao Ecrã Tátil, consulte o manual de instruções da película e certifique-se de que a aplicou corretamente antes de tentar calibrar o Ecrã Tátil. Recomendamos a utilização de películas protetoras licenciadas pela Nintendo. 
Ao jogar títulos que implicam movimentos com a consola, o jogo responde mesmo sem esta ser movida ou, em alternativa, o jogo não responde corretamente aos movimentos.	<ul style="list-style-type: none"> • É possível que o sensor integrado de movimento esteja a fazer registos incorretos. <ul style="list-style-type: none"> ■ Se a consola estiver exposta a mudanças bruscas de temperatura ou a choques físicos, o sensor poderá começar a responder incorretamente. Se tal acontecer, execute os passos que se seguem, de modo a recalibrar o sensor. <p>No Menu HOME, prima sem largar os Botões Y e B durante três segundos para abrir o Ecrã de Calibração do Sensor de Movimento. Coloque a consola numa superfície plana e toque em CALIBRAR ou RESTAURAR DEFINIÇÕES DE ORIGEM.</p>  <p>Prima sem largar os Botões Y e B durante três segundos. Coloque a consola numa superfície plana e toque em CALIBRAR.</p> <p>Nota: Ao tocar em CALIBRAR, a consola assumirá que esta está colocada numa superfície plana. As definições do sensor de movimento serão ajustadas de acordo com esta posição.</p>
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 (se 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"> • O volume está no mínimo? <ul style="list-style-type: none"> ■ Ajuste o volume, através do controlo do volume, na parte lateral da consola. • Os auscultadores estão ligados? <ul style="list-style-type: none"> ■ Se tiver auscultadores ligados à Nintendo 3DS XL, 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 auscultadores estiverem ligados.</p>
Não há som nos auscultadores.	<ul style="list-style-type: none"> • O volume está no mínimo? <ul style="list-style-type: none"> ■ Ajuste o volume, através do controlo do volume, na parte lateral da consola. • A ficha dos auscultadores está completamente inserida? <ul style="list-style-type: none"> ■ 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. 154). • 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.
O microfone reage de forma inesperada. / Há feedback* nos altifalantes.	<ul style="list-style-type: none"> • A consola está a ser utilizada num ambiente com muito ruído ou num local onde o volume está muito elevado? <ul style="list-style-type: none"> ■ O microfone poderá estar a reagir a sons do altifalante ou ao som ambiente. Tente afastar-se da fonte de ruído, reduza o volume dos altifalantes, utilize auscultadores ou tente evitar quaisquer ruídos de fundo. * O que é o "feedback"? <p>O "feedback" é o termo utilizado para identificar o som agudo provocado pelo retorno que se cria quando os sons captados pelo microfone são reproduzidos pelos altifalantes e, depois, captados novamente pelo microfone.</p> • Os auscultadores utilizados têm microfone incluído? <ul style="list-style-type: none"> ■ Os auscultadores com microfone incluído podem, por vezes, provocar "feedback". Experimente remover os auscultadores com microfone.
Os meus passos não estão a ser contados.	<ul style="list-style-type: none"> • A Consola Nintendo 3DS XL está aberta? <ul style="list-style-type: none"> ■ Os passos só serão contados se a consola estiver ligada e fechada. • A consola está dentro de uma mala a tiracolo ou pendurada através de uma correia para o pulso? <ul style="list-style-type: none"> ■ Há casos em que a consola poderá não 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 SD não responde.	<ul style="list-style-type: none"> • O Cartão SD foi bem inserido na consola? <ul style="list-style-type: none"> ■ Insira o Cartão SD com cuidado, mas com firmeza, até este encaixar na ranhura para Cartões SD, na parte lateral da consola (pág. 118). • O Cartão SD está danificado? <ul style="list-style-type: none"> ■ Utilize um computador ou câmara digital para verificar se consegue ver corretamente os ficheiros existentes no Cartão SD.

Problema	Solução
Não consigo visualizar as fotos guardadas no Cartão SD.	<ul style="list-style-type: none"> • Há fotos no Cartão SD que podem ser visualizadas com a Câmara Nintendo 3DS? <ul style="list-style-type: none"> ➤ A Câmara Nintendo 3DS só pode apresentar fotos tiradas com a Consola Nintendo 3DS XL. Não é possível apresentar fotos tiradas com uma câmara digital ou telemóvel.
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 reinseri-lo mais algumas vezes (pág. 129). • 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.
Não consigo utilizar o meu jogo.	<ul style="list-style-type: none"> • O Controlo Parental está definido para restringir a utilização da aplicação com base na classificação etária das aplicações? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Insira o PIN e desative temporariamente o Controlo Parental na sua totalidade, ou desative a opção do Controlo Parental que restringe o uso da aplicação com base na classificação etária das aplicações (pág. 150).
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 da Nintendo 3DS para mais informações.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desligue a consola, volte a ligá-la e tente novamente, utilizando o mesmo procedimento anterior. Se a mensagem de erro persistir, poderá haver um problema com a consola. Contacte o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo (pág. 179).
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.
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"> ➤ Aparecerão 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 Consola Nintendo 3DS XL 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>

Problema	Solução
Não consigo desligar o Controlo Parental.	<ul style="list-style-type: none"> • Inseriu o PIN correto? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Insira o PIN correto (pág. 151). • Introduziu a resposta correta à pergunta secreta? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Introduza a resposta correta à sua pergunta secreta (pág. 151). <p>Caso se tenha esquecido do código PIN ou da resposta à pergunta de segurança...</p> <p>Caso se tenha esquecido do PIN Toque em ESQUECI-ME DO CÓDIGO PIN no primeiro ecrã que aparece 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 secreta.</p> <p>Caso se tenha esquecido da resposta à pergunta secreta</p> <ol style="list-style-type: none"> Toque em ESQUECI-ME no ecrã de introdução de pergunta secreta. 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. <p>Notas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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'. <p>Se não tiver registado um endereço de e-mail... Será apresentado um número de referência. Contacte o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo através de telefone ou email (pág. 179), referindo o número de referência e a data que se encontra definida na Consola Nintendo 3DS XL. Ser-lhe-á fornecida uma chave-mestra.</p> Toque em OK no ecrã anterior e insira a chave-mestra.

Problema	Solução
<p>A minha consola entra subitamente em Modo de Descanso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Podará ter entrado em Modo de Descanso em resultado de um campo magnético extremo. Afaste a consola de objetos magnéticos, incluindo outras Consolas Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS. Nota: Colocar esta consola em cima de outras Consolas Nintendo DS poderá também fazer com que a consola entre em Modo de Descanso. 
<p>As fotos tiradas pela câmara têm cores estranhas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Alterou as definições de cor da Câmara Nintendo 3DS? Verifique o modo da câmara e/ou definições manuais na Câmara Nintendo 3DS (pág. 122). As fotos tiradas podem variar, dependendo do meio envolvente, principalmente se estiver a tirar fotos em condições de baixa luminosidade e a objetiva estiver a captar objetos com cores semelhantes. Tente tirar uma foto a outra coisa. Se as cores continuarem estranhas, contacte o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo (pág. 179).
<p>A Câmara Nintendo 3DS pede repetidamente uma foto do meu rosto, mas não responde.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Isto acontece quando a sua cara não consegue ser reconhecida de forma adequada. Tenha em atenção que os seguintes fatores poderão afetar o reconhecimento facial. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Conselhos para reconhecimento facial</p> <p>Para melhorar as hipóteses de o seu rosto ser reconhecido, siga os conselhos que se seguem.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Procure uma área bem iluminada</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Coloque-se de frente para a câmara</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Afaste o cabelo para revelar totalmente o rosto</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Retire os óculos</p> </div> </div> </div> <p>Outros fatores, como o tipo de penteado, a cor, forma e corte da barba e os acessórios, também afetam um reconhecimento facial correto.</p> <p>Nota: Mesmo tendo em conta os fatores mencionados, há características individuais e certos ambientes que tornam difícil um reconhecimento com precisão.</p>

Problema	Solução
<p>As imagens 3D das câmaras exteriores não estão em 3D ou são difíceis de visualizar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Está a utilizar a câmara interior? A câmara interior não produz imagens 3D. As câmaras exteriores estão sujas? Se as câmaras exteriores estiverem sujas, limpe-as com um pano macio. As câmaras exteriores estão expostas diretamente à luz solar ou onde incidam diretamente outras fontes de luz forte? Isto poderá resultar em imagens 3D distorcidas ou difíceis de visualizar. As câmaras exteriores podem não estar bem calibradas. Submeter a Consola Nintendo 3DS XL a choques físicos excessivos ou expô-la a temperaturas elevadas poderá fazer com que as câmaras exteriores produzam imagens 3D pouco nítidas. Se detetar um problema, volte a calibrar as câmaras exteriores nas Definições da Consola (pág. 154).
<p>O Som Nintendo 3DS não mostra os ficheiros de áudio nem as pastas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> O Cartão SD foi inserido corretamente na consola? Insira o cartão com cuidado, mas com firmeza, até este encaixar na ranhura para Cartões SD, na parte lateral da consola. O Cartão SD 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 SD? Não é possível apresentar os ficheiros de áudio guardados na pasta "Pessoal" da pasta Nintendo 3DS no Som da Nintendo 3DS. Estes ficheiros deverão ser guardados noutra pasta. Tem guardados mais de 3000 ficheiros de áudio? Não é possível exibir mais de 3000 ficheiros de áudio. Existem mais de 1000 pastas com ficheiros de áudio guardados? Não é possível exibir mais de 1000 pastas. Há mais de 100 ficheiros de áudio numa única pasta? Só podem ser apresentados até 100 ficheiros numa única pasta. Se houver pastas com o mesmo nome no Cartão SD, os ficheiros de áudio serão reunidos e apresentados numa única pasta. Só podem ser apresentados até 100 ficheiros nesta pasta única. Os ficheiros de áudio estão gravados numa pasta com mais de oito níveis? O Som Nintendo 3DS só irá procurar ficheiros em pastas até oito níveis.
<p>Não consigo reproduzir ficheiros de áudio com o Som Nintendo 3DS.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 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: <ul style="list-style-type: none"> Formato do ficheiro: AAC (.m4a, .mp4 ou .3gp), MP3 (.mp3) Taxa de bits: 16 – 320 kbps Taxa de amostragem: 32 – 48 kHz Os ficheiros de áudio estão protegidos por DRM (Digital Rights Management)? O Som Nintendo 3DS não consegue reproduzir ficheiros com proteção DRM.

Problema	Solução
A consola não reconhece os meus Cartões RA./ Perdi os meus Cartões RA	<ul style="list-style-type: none"> Se o seu Cartão RA não for reconhecido... Verifique o seguinte e tente novamente. <ul style="list-style-type: none"> Os Cartões RA não podem ser reconhecidos se segurar a consola demasiado perto ou longe deles. Certifique-se de que o Cartão RA é completamente visível no ecrã. Se uma parte do mesmo não estiver enquadrada com o ecrã, este poderá não ser reconhecido. Certifique-se de que está numa área bem iluminada. Não exponha os Cartões RA a luz solar, uma vez que isso pode interferir com a capacidade de reconhecimento das câmaras exteriores. Se uma câmara exterior estiver suja, limpe-a com um pano suave antes de começar. Se os Cartões RA estiverem dobrados ou danificados, não poderão ser reconhecidos pela consola. Certifique-se de que os Cartões RA estão colocados numa superfície. Se, ainda assim, o Cartão SD não for reconhecido, ou se tiver perdido um Cartão RA... Pode descarregar imagens de Cartões RA em support.nintendo.com. Imprima estas imagens a cores e utilize-as da mesma forma que os seus Cartões RA originais.
Não consigo usar o Modo Download	<ul style="list-style-type: none"> O Controlo Parental restringiu a utilização da aplicação, com base na classificação etária das aplicações, ou a utilização do Modo Download DS? Se tiver problemas com títulos Nintendo 3DS, desative a opção do Controlo Parental que restringe a utilização de aplicações com base na classificação etária das aplicações (pág. 150). Se tiver problemas com títulos Nintendo DS/Nintendo DSi, desative o Controlo Parental que restringe o Modo Download DS (pág. 150).

Se precisar de mais ajuda...

Se a sua Consola Nintendo 3DS XL não funcionar corretamente depois de tentar estes passos de resolução de problemas, recomendamos que leia a garantia do fabricante e que entre em contacto com o Centro de Assistência ao Consumidor da Nintendo para solicitar uma inspeção ao artigo afetado (pág. 179). Na garantia, para além de encontrar informações sobre os termos da mesma, poderá também encontrar mais informações sobre como solicitar uma reparação e sobre os termos dessa mesma reparação.

Eliminação Deste Produto ou da Bateria no Final da Sua Vida Útil

[0413/POR/WEEE-3]

O símbolo do caixote do lixo sobre rodas cortado por uma cruz indica que este produto ou a bateria nele contida não devem ser eliminados juntamente com o lixo doméstico. As baterias usadas e os resíduos de equipamento elétrico e eletrónico podem conter substâncias perigosas que, se não forem tratadas corretamente, poderão ser prejudiciais ao ambiente e à saúde humana. Em vez disso, se necessitar de eliminar uma bateria usada ou um equipamento no final da sua vida útil, contacte a sua autoridade municipal para obter informações relativas a sistemas de recolha de resíduos para reciclagem na sua área de residência ou confirme junto do seu revendedor local se este oferece um serviço gratuito de recolha e encaminhamento para reciclagem. Desta forma, estará a contribuir para que o produto e a sua bateria sejam devidamente eliminados e os seus componentes recuperados, reciclados ou reaproveitados de forma ambientalmente sustentável.



Especificações Técnicas

Nota: Estas especificações podem ser alteradas sem aviso prévio, a fim de serem introduzidas melhorias.

Consola Nintendo 3DS XL	
Número de modelo	SPR-001(EUR)
Ecrãs LCD (Tamanho dos ecrãs/resolução)	<p>Ecrã superior: ecrã LCD panorâmico com efeito 3D (pode apresentar 16,7 milhões de cores) 4,88 polegadas (106,2 mm de largura x 63,72 mm de altura) 800x240 pixels (400 pixels por olho ao utilizar o efeito 3D)</p> <p>Ecrã inferior: Ecrã Tátil LCD (pode apresentar 16,7 milhões de cores) 4,18 polegadas (84,96 mm de largura x 63,72 mm de altura) 320x240 pixels</p>
Carregador / Bateria	Carregador da Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) (vendido em separado) Bateria Nintendo 3DS XL (SPR-003)
Frequência da ligação sem fios	Banda de 2,4 GHz (11b: 1 – 13ch/11g: 1 – 11ch)
Norma de comunicação	IEEE802.11b/g
Potência de saída	11b: 5,5 dBm/11g: 5,0 dBm máximo
Distância de comunicação recomendada	Num raio de 30 m Nota: A distância máxima de comunicação poderá diminuir dependendo do ambiente circundante.
Câmara	<p>Objetiva: comprimento de focagem fixo</p> <p>Sensor de imagem: CMOS</p> <p>Pixels efetivos: cerca de 300 000</p>
Relógio	Variação máxima diária de ± 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 Cartão SD, conetores de base, conetor 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.
Consumo de energia máximo	Aprox. 4,1 W (durante o carregamento)
Ambiente de utilização	<p>Temperatura: 5 a 35 graus Celsius</p> <p>Humidade: 20 % a 80 %</p>
Dimensões	93 mm de altura x 156 mm de largura x 22 mm de espessura (fechada)
Peso	Aprox. 336 g (incluindo a bateria recarregável, o stylus e o Cartão SD)
Tempo de carregamento	Aprox. 3,5 horas
Duração da bateria	Consultar a página 115 .

Bateria Nintendo 3DS XL		Stylus Nintendo 3DS XL	
Número de modelo	SPR-003	Número de modelo	SPR-004
Tipo de bateria	Iões de lítio	Material	Plástico (ABS/PE)
Capacidade da bateria	6,5 Wh	Comprimento	Aprox. 96 mm
		Peso	Aprox. 1,8 g

GARANTIA COMERCIAL DE 24 MESES – HARDWARE NINTENDO

I. GARANTIA DA NINTENDO

Esta garantia abrange a consola Nintendo, incluindo o software original inserido na memória interna da mesma no momento da compra (o “**Software Operativo Nintendo**”) e os comandos incluídos na embalagem da consola (os “**Comandos da Nintendo**”), comercializadas pela Nintendo Ibérica, S.A. – Sucursal em Portugal (a “**Nintendo**”). Nesta declaração, a consola Nintendo, o Software Operativo Nintendo e os Comandos da Nintendo são designados, de forma conjunta, por “**Produto**”.

Sujeito aos termos e exclusões abaixo descritos, a Nintendo garante ao consumidor que originalmente adquiriu o Produto (o “**Cliente**”), que, por um período máximo e único de 24 meses a contar da data da primeira compra do Produto em Portugal, em qualquer outro país do Espaço Económico Europeu (EEE) ou na Suíça, o Produto está livre de defeitos nos materiais e no fabrico.

Caso pretenda acionar esta garantia, o Cliente deverá notificar a Nintendo do defeito antes do termo do prazo de 24 meses a contar da data da primeira compra do Produto (indicada no comprovativo de compra), sendo ainda necessário que devolva o Produto à Nintendo, juntamente com o comprovativo de compra, no prazo de 30 dias após a notificação do defeito. No caso de a Nintendo concluir, após exame do Produto, que este é defeituoso, a Nintendo procederá à reparação ou à substituição da parte que causa o defeito ou à substituição do elemento pertinente do Produto, sem quaisquer encargos para o Cliente.

Esta garantia é prestada pela Nintendo Ibérica, S.A. – Sucursal em Portugal, com sede na Avenida D. João II 1.12.02, Edifício Adamastor, Torre B, Piso 5 – C, 1990-077 Lisboa, Portugal.

II. DIREITOS LEGAIS

O Cliente goza dos direitos previstos no Decreto-Lei n.º 67/2003, de 8 de Abril, e na demais legislação aplicável, como consumidor de bens de consumo, não sendo tais direitos afetados por esta garantia comercial da Nintendo. No caso de desconformidade do Produto com o respetivo contrato de alienação, o vendedor é legalmente responsável e o consumidor tem direito à reparação do produto, à sua substituição, à diminuição do preço ou à resolução do contrato. Estes direitos são independentes e compatíveis com esta garantia comercial da Nintendo.

III. OUTROS DIREITOS

- a) **Garante-se o Produto diretamente ao Cliente, independentemente do ponto de venda, com uma reparação mais rápida e sem deslocações:** esta garantia comercial permite aos clientes contactar diretamente a Nintendo, sem deslocações nem intermediários, evitando que se desloquem ao local onde adquiriram o produto. No âmbito desta garantia comercial, a Nintendo providencia a recolha do Produto no domicílio do Cliente através de uma empresa de transporte, e, se de facto estiver coberto pela presente garantia, repara o Produto num prazo aproximado de 15 a 20 dias (salvo em situações excecionais de falta de stock de peças), devolvendo o Produto ao Cliente através de uma empresa de transporte. Este direito **adicional** de que goza o Cliente, **suportado pela Nintendo**, evita deslocações incómodas e filas de espera.
- b) **Dispensa-se o Cliente da necessidade de demonstrar que a avaria do Produto já existia na data da primeira compra:** esta garantia comercial dispensa o Cliente da necessidade de demonstrar que a avaria já existia no momento da compra, já que é o Serviço de Assistência Técnica da Nintendo que irá analisar o Produto e determinar a origem da avaria, procedendo à reparação gratuita no caso de os técnicos determinarem que se trata de um defeito de material ou de fabrico.

IV. EXCLUSÕES

A garantia não abrange:

- Software (excepto o Software Operativo Nintendo) ou jogos (quer sejam ou não fornecidos com o Produto no momento da compra);
- Acessórios, material periférico ou outros dispositivos que se destinem a ser utilizados com o Produto, mas que não sejam fabricados pela ou para a Nintendo (quer sejam ou não fornecidos com o Produto no momento da compra);
- O Produto, caso não tenha sido comprado em Portugal, em qualquer outro país do EEE ou na Suíça;
- O Produto, caso tenha sido revendido ou usado para finalidades comerciais ou aluguer;
- As avarias no Produto causadas acidentalmente, por negligência do Cliente e/ou de terceiros, por utilização incorreta ou imprudente, por modificação, utilização com quaisquer produtos não fornecidos, licenciados ou autorizados pela Nintendo (incluindo, nomeadamente, melhoramentos de jogos não licenciados, dispositivos de cópia, adaptadores ou fontes de alimentação ou acessórios não licenciados), por vírus transferidos através de uma ligação à Internet, através de dispositivos não licenciados pela Nintendo ou através de outras formas de comunicações eletrónicas, por utilização do Produto em desconformidade com o Manual de Instruções da Nintendo ou em desconformidade com quaisquer outras instruções disponibilizadas conjuntamente com o Produto (“**Documentação da Nintendo**”), bem como por outras causas não relacionadas com defeitos no material ou no fabrico;
- Os defeitos no Produto que sejam causados pelo uso de baterias ou pilhas defeituosas, danificadas ou estragadas, ou qualquer outro uso de pilhas ou baterias em desconformidade com o manual ou folhetos de instruções da Documentação da Nintendo;
- O decréscimo gradual da capacidade e performance das baterias recarregáveis do Produto (incluindo as NTR-003, USG-003, TWL-003, UTL-003, CTR-003, SPR-003 e WUP-012) pela passagem do tempo, que, para evitar dúvidas, não será considerado um defeito em termos de material ou fabrico deste Produto;
- O Produto, caso este tenha sido aberto, modificado ou reparado por qualquer outra pessoa ou entidade que não a Nintendo ou os seus parceiros autorizados, ou se o seu número de série tiver sido alterado, modificado ou eliminado, parcial ou totalmente;
- A perda de quaisquer informações ou conteúdos carregados ou guardados no Produto pelo Cliente ou por outra entidade que não a Nintendo ou os seus representantes autorizados; ou
- A perda de quaisquer informações ou software resultantes de formatação da memória do Produto (ou do Cartão SD em utilização com o Produto) pelo Cliente ou por qualquer outra entidade que não a Nintendo ou os seus representantes autorizados.

V. COMO ACIONAR A GARANTIA NINTENDO

Existem duas vias para notificar a Nintendo de uma avaria abrangida por esta garantia:

1. Pelo telefone: telefonando ao Serviço de Assistência Técnica da Nintendo – (+351) 211129511*.
2. Pela Internet, através da página da Nintendo: diretamente em utilizadores@nintendo.pt.

Antes de enviar o Produto para a Nintendo, o Cliente deverá apagar ou eliminar quaisquer ficheiros, dados ou conteúdos confidenciais ou privados. **O Cliente aceita e concorda que a Nintendo não será responsável por qualquer perda, eliminação ou corrupção de ficheiros, dados ou conteúdos que não tenham sido apagados ou eliminados.**

A Nintendo aconselha vivamente o Cliente a fazer uma cópia de segurança de quaisquer ficheiros, dados ou conteúdos que não queira apagar ou eliminar do Produto antes de o enviar para a Nintendo. Tenha em atenção que, dependendo do tipo de reparação necessária, os dados armazenados na memória do Produto poderão ser eliminados e poderá igualmente não ser possível aceder aos dados guardados no Cartão SD ou importá-los para o Produto após a reparação.

Ao enviar o Produto para o Serviço de Assistência Técnica da Nintendo:

1. Utilize a embalagem original, sempre que possível;
2. Apresente uma breve descrição da avaria;
3. Anexe uma cópia do comprovativo de compra, o qual deverá mencionar a data de aquisição do Produto; e
4. Certifique-se de que o Produto é recebido pela Nintendo dentro dos 30 dias após a notificação da avaria.

Caso a avaria não seja abrangida por esta garantia, ou caso tenha sido detetada após expirar o prazo de 24 meses, a Nintendo poderá, ainda assim, reparar ou substituir a peça que esteja a causar a avaria ou à substituição do elemento pertinente do Produto, conforme considere indicado, sem prejuízo dos demais direitos que assistam ao Cliente, enquanto consumidor.

Para mais informações, nomeadamente relativas aos custos destes serviços, contacte o:

Serviço de Assistência Técnica da Nintendo Ibérica, S.A. – Sucursal em Portugal

Serviço de Apoio ao Consumidor: (+351) 211129511 *

Avenida D. João II 1.12.02, Edifício Adamastor,

Torre B, Piso 5 – C, 1990-077 Lisboa, Portugal

Tel: (+351) 211 207 100 *

SOFTWARE OPERATIVO NINTENDO

O Software Operativo Nintendo só poderá ser utilizado com as consolas Nintendo, e não poderá ser utilizado para qualquer outro fim. O Cliente não poderá reproduzir, adaptar, modificar, traduzir, descompilar ou alterar de outra forma o Software Operativo Nintendo, salvo na medida expressamente permitida pela lei aplicável. A Nintendo poderá adotar medidas anti-cópia ou outras medidas de proteção dos seus direitos sobre o Software Operativo Nintendo.

* As chamadas efetuadas em Portugal para os números acima referidos são cobradas pelo operador de serviço ao preço aplicável em cada momento. Os preços podem ser mais elevados se as chamadas forem efetuadas através de um telemóvel. Os consumidores que façam uma chamada fora de Portugal serão cobrados pelo preço internacional do operador de serviço aplicável nas chamadas internacionais. Informe-se sobre os preços aplicáveis e obtenha a permissão da pessoa responsável pelo pagamento da chamada antes de a efetuar.



Se desejar pode entrar na nossa página web: **www.nintendo.pt** e preencher um pequeno formulário para se converter automaticamente num membro privilegiado da comunidade Nintendo.

Em caso de dúvida ou avaria, contacte:

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA DA NINTENDO IBÉRICA, S.A. –

SUCURSAL EM PORTUGAL

SERVIÇO DE APOIO AO CONSUMIDOR:

(+351) 211129511

Avenida D. João II 1.12.02, Edifício Adamastor, Torre B,

Piso 5 – C, 1990-077 Lisboa, Portugal

Tel: (+351) 211 207 100

Trademarks are property of their respective owners.

Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

© 2012 Nintendo Co., Ltd.

This product includes RSA BSAFE® Cryptographic software of EMC Corporation.

RSA and BSAFE are registered trademarks or trademarks of EMC Corporation in the United States and other countries.

©2005 EMC Corporation. All rights reserved.

SDHC Logo is a trademark of SD-3C, LLC.

This product uses certain fonts provided by Fontworks Inc.

This product uses the LC Font by Sharp Corporation.

LCFont, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

This product includes speech rate conversion software developed by Toshiba corporation.

Copyright © 2008 TOSHIBA CORPORATION

Ubiquitous TCP/IP+SSL

Copyright © 2001 – 2010 Ubiquitous Corp.

Powered by Devicescap Software. Portions of this products are © 2003 – 2010 Devicescap Software, Inc. All rights reserved.

Copyright © 2003 – 2010, Jouni Malinen <j@w1.fi> and contributors All Rights Reserved.

WPA Supplicant licensed pursuant to BSD License.

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

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

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

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>).

Copyright © 1998 – 2007 The OpenSSL Project. All rights reserved.

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

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

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

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

All rights reserved.

This package is an SSL implementation written by Eric Young (eay@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 aheared to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

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

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

1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and / or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:
"This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com)"
The word 'cryptographic' can be left out if the rouines 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 publically 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.)

"QR code reader" includes software deliverables of Information System Products Co., Ltd. and Institute of Super Compression Technologies, Inc. QR Code is a registered trademark of DENSO WAVE INCORPORATED IN JAPAN and other countries.

A OSS™ and A055™ are the trademarks of BUFFALO INC.

"Yahoo!" and the Yahoo! logo are registered trademarks of Yahoo! Inc.

Google™ search is a trademark of Google Inc.

This product contains NetFront Browser NX of ACCESS CO., LTD.

ACCESS, ACCESS logo and NetFront are registered trademarks or trademarks of ACCESS CO., LTD. in the United States, Japan and / or other countries.

© 2011 ACCESS CO., LTD. All rights reserved.

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 SYSTEMS PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR ENCODING IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 SYSTEMS STANDARD. EXCEPT THAT AN ADDITIONAL LICENSE AND PAYMENT OF ROYALTIES ARE NECESSARY FOR ENCODING IN CONNECTION WITH (i) DATA STORED OR REPLICATED IN PHYSICAL MEDIA WHICH IS PAID FOR ON A TITLE BY TITLE BASIS AND / OR (ii) DATA WHICH IS PAID FOR ON A TITLE BY TITLE BASIS AND IS TRANSMITTED TO AN END USER FOR PERMANENT STORAGE AND / OR USE. SUCH ADDITIONAL LICENSE MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, LLC.

SEE <[HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://www.mpegla.com)> FOR ADDITIONAL DETAILS.

The Wi-Fi CERTIFIED logo, Wi-Fi Protected Access® (WPA and WPA2), and the Wi-Fi Protected Setup icon are registered trademarks of the Wi-Fi Alliance.





Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN. CONSERVER L'EMBALLAGE.
BEWAAR DEZE VERPAKKING. POR FAVOR, GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN. GEM EMBALLAGEN. SÄILYTÄ PAKKAUS.
CONSERVARE QUESTA CONFEZIONE. COXPAHITE YTIKOBKY. TA VARE PÅ EMBALLASJEN.

Nintendo of Europe ("Nintendo") y sus productos cumplen todas las directivas y normas aplicables de la Unión Europea (UE) –cuyo objeto es en muchos casos tanto la protección medioambiental como la garantía de la salud y la seguridad del consumidor– en relación con la fabricación, el suministro y el uso de los productos de Nintendo. En el sitio web de Nintendo of Europe se puede consultar un compendio de las directivas y normas aplicables de la Unión Europea donde además se indican las medidas tomadas por Nintendo para su cumplimiento:

<http://docs.nintendo-europe.com/>

A Nintendo of Europe ("Nintendo") e os seus produtos cumprem todos os Regulamentos e Diretivas da União Europeia (UE) aplicáveis, muitos dos quais relativos à proteção ambiental e à saúde e segurança do consumidor, no que diz respeito ao fabrico, fornecimento e utilização dos produtos Nintendo. Para consultar um breve resumo dos Regulamentos e Diretivas da UE aplicáveis, bem como a declaração de conformidade da Nintendo com os mesmos, acceda à página oficial da Nintendo of Europe: <http://docs.nintendo-europe.com/>

Nintendo of Europe ("Nintendo") e i suoi prodotti sono conformi a tutte le direttive e a tutti i regolamenti dell'Unione Europea (UE) in vigore. Molti di questi sono finalizzati alla tutela dell'ambiente, alla salute e alla sicurezza del consumatore con riferimento alla produzione, alla distribuzione e all'utilizzo dei prodotti Nintendo. Una breve sintesi delle principali direttive e dei principali regolamenti UE vigenti e della relativa conformità di Nintendo è disponibile al sito Internet <http://docs.nintendo-europe.com/>

DECLARATION OF CONFORMITY

Por la presente, Nintendo declara que "Nintendo 3DS XL" cumple con los requisitos esenciales y cualesquiera otras disposiciones aplicables o exigibles de la Directiva 1999/5/CE. Esta declaración de conformidad está publicada en nuestro sitio web: <http://docs.nintendo-europe.com/>

A Nintendo declara, por este meio, que "Nintendo 3DS XL" cumpre os requisitos essenciais e outras disposições pertinentes da diretiva 1999/5/CE. Esta Declaração de Conformidade encontra-se publicada na nossa página oficial. Para a consultar, acceda a <http://docs.nintendo-europe.com/>

Con la presente Nintendo dichiara che "Nintendo 3DS XL" è conforme ai requisiti essenziali e alle altre disposizioni pertinenti stabilite dalla direttiva 1999/5/CE. Il testo della dichiarazione di conformità è disponibile al sito Internet <http://docs.nintendo-europe.com/>

Patent Information

European Registered Design: 2155093; 2155176.