




Manual de instrucciones

Manual de instruções

Manuale di istruzioni

Preparativos
Preparação
Preparativi

Programas
Utilização das Aplicações
Uso del software

Configuración de la consola
Ajustar Definições da Consola
Impostazioni della console

Solución de problemas
Resolução de Problemas
Risoluzione dei problemi

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.
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

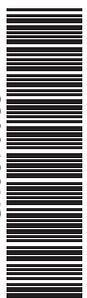
Svizzera:
Waldmeier AG
Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf



PRINTED IN CHINA

- Antes de utilizar la consola, lee detenidamente este manual prestando especial atención a la sección de información sobre salud y seguridad de las **páginas 12-21**. 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 (**páginas 116 a 125**), 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 **página 108** 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. 220-229**), 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. 212**.

6200499M3



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



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

Agradecemos a compra da Consola Nintendo 3DS™.

Grazie per aver scelto la console Nintendo 3DS™.

Contents

| | |
|------------------|------------|
| Español | 4 |
| Português | 108 |
| Italiano | 212 |

Grazie per aver scelto la console Nintendo 3DS™. Prima dell'uso, leggere attentamente il presente manuale di istruzioni, facendo particolare attenzione alla sezione riguardante le informazioni per la salute e la sicurezza alle [pagine 220–229](#), 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: in questo manuale, con il termine "console Nintendo DSi™" ci si riferisce anche alla console Nintendo DSi™ XL.

Contenuto della confezione

Prima di utilizzare la console, assicurarsi che siano presenti tutti gli elementi elencati di seguito. Se mancano uno o più elementi, contattare il Centro Assistenza Nintendo (vedi pag. 314).

Console Nintendo 3DS x 1

(CTR-001(EUR))



Stand ricarica per Nintendo 3DS x 1

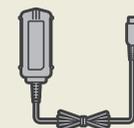
(CTR-007)



Blocco alimentatore per Nintendo 3DS x 1

(WAP-002(EUR))

Nota: anche il blocco alimentatore per Nintendo DSi è compatibile con questa console.



Stilo per Nintendo 3DS x 1

(CTR-004)

Nota: lo stilo è inserito nell'apposito alloggiamento accanto allo slot scheda [\(vedi pag. 233\)](#).



Scheda SD (2 GB) x 1

Nota: la scheda SD è inserita nell'apposito slot scheda SD [\(vedi pag. 242\)](#). La scheda SD è un accessorio prodotto da terze parti e non da Nintendo.



Carte per Giochi RA x 6

Nota: sono carte da usare in combinazione con il software integrato Giochi RA: Realtà Aumentata [\(vedi pag. 271\)](#).



Guida rapida all'installazione x 1

Manuale di istruzioni della console Nintendo 3DS x 1

Foglio informativo sul filtro famiglia x 1



NINTENDO 3DS™

Ecco cosa è possibile fare con una console Nintendo 3DS!

Schermo 3D

Mostra immagini in 3D [\(vedi pag. 240\)](#).

Regolatore di profondità 3D

Regola la profondità delle immagini tridimensionali [\(vedi pag. 241\)](#).



Pad scorrevole

Permette di impartire comandi con un alto livello di precisione [\(vedi pag. 231\)](#).

Touch screen

Questo schermo è sensibile al contatto e permette l'interazione tattile. Usando lo stilo, è possibile toccare e trascinare elementi sullo schermo [\(vedi pag. 233\)](#).

Pulsante HOME

Visualizza il menu HOME [\(vedi pag. 244\)](#).



L'uso della funzione 3D da parte di bambini di età uguale o inferiore ai sei anni può causare danni alla vista, per questo motivo si consiglia di:

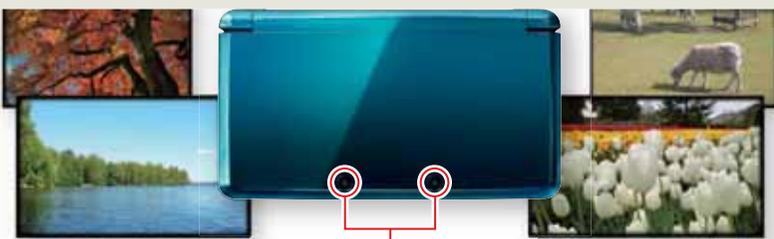
- Far usare la console con la modalità 3D attivata solo a bambini di età superiore ai sei anni.
- Se bambini di età uguale o inferiore ai sei anni hanno accesso alla console, si consiglia ai genitori o ai tutori legali di impostare la funzione di filtro famiglia, che permette di disattivare la funzione 3D [\(vedi pag. 284\)](#).

Giocare in 3D (vedi pag. 240)



Nota: i contenuti in 3D saranno disponibili solo con i software per Nintendo 3DS. I software per Nintendo DS™ e Nintendo DSi non possono visualizzare contenuti in 3D.

Scattare foto e realizzare video in 3D con gli obiettivi esterni (vedi pag. 264)



Obiettivi esterni

Usare software per altre console della linea Nintendo DS (vedi pag. 250)



Software per console Nintendo 3DS



Software per Nintendo DS / Nintendo DSi

I seguenti software sono preinstallati nella console:



Fotocamera Nintendo 3DS

Permette di scattare foto e realizzare video tridimensionali.
Vedi pag. 264



Sound Nintendo 3DS

Permette di ascoltare musica e registrare suoni.
Vedi pag. 267



CENTRO DI CREAZIONE Mii

Permette di creare il proprio Mii e quelli di amici e parenti.
Vedi pag. 268



PIAZZA Mii StreetPass

Qui appaiono i Mii che incontri tramite StreetPass.
Vedi pag. 269



Nintendo eShop

Permette di vedere informazioni e video relativi a diversi software, e di scaricare nuovi software.
Vedi pag. 270



GIOCHI TRÄ Realtà Aumentata

Giochi in realtà aumentata che utilizzano gli obiettivi esterni e le carte RA vendute con la console.
Vedi pag. 271



CACCIA ALLA FACCIA

Un divertente tiro al bersaglio contro delle simpatiche facce, la propria o quella di amici e parenti, che diventano nemici per divertimento!
Vedi pag. 272



Diario

Permette di registrare il numero dei passi fatti portando con sé la propria console Nintendo 3DS e il tempo dedicato all'uso dei software.
Vedi pag. 273

SpotPass™

La console Nintendo 3DS cerca automaticamente un access point wireless e si connette a Internet attraverso la comunicazione wireless per scambiare dati in diversi momenti, anche quando è in modalità riposo (accesa ma chiusa).

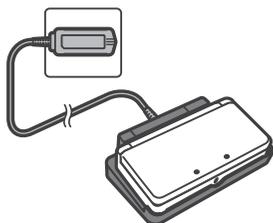
Nota: i dati ricevuti tramite SpotPass sono salvati sulla scheda SD.



Per potersi collegare ad un access point attraverso la comunicazione wireless, è necessario configurare le Impostazioni Internet (vedi pag. 276).

Nota:

- Non è possibile trasmettere dati se la console è spenta o se la funzione wireless è disattivata (vedi pag. 230).
- La funzione SpotPass potrebbe non essere disponibile se un software utilizza certe caratteristiche e certe funzionalità. La funzione SpotPass potrebbe non essere disponibile durante l'uso della comunicazione wireless locale (vedi pag. 245).
- È possibile che il LED indicatore notifiche non si illumini quando vengono ricevuti alcuni tipi di dati.



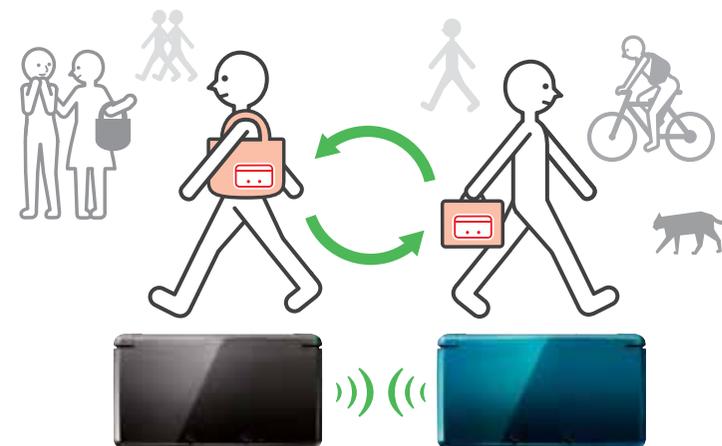
Caricare la batteria

Lo stand ricarica incluso nella confezione serve a mantenere la batteria completamente carica (vedi pag. 235). Se la console è collegata allo stand ricarica mentre non la si usa, la batteria non si scaricherà anche se la console è in modalità riposo.

Nota: per maggiori informazioni sulla durata della carica della batteria, vedi pag. 239.

StreetPass™

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



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

Se lo scambio di dati tramite StreetPass riesce...



Il LED indicatore notifiche lampeggia (luce verde) quando è in corso il trasferimento di dati...



... e una notifica viene aggiunta alla lista notifiche (vedi pag. 260).

Le impostazioni di StreetPass sono salvate nella console Nintendo 3DS.

Nota:

- Non più di 12 software alla volta possono usare StreetPass contemporaneamente.
- Le impostazioni relative alla modalità Contact Mode dei software per Nintendo DS/Nintendo DSi non vengono salvate e devono essere configurate quando si utilizzano software compatibili. Non è possibile scambiare le impostazioni StreetPass di titoli per Nintendo 3DS mentre si sta usando un software per Nintendo DS/Nintendo DSi.
- Non è possibile trasmettere dati se la console è spenta o se la funzione wireless è disattivata (vedi pag. 230).
- La funzione StreetPass potrebbe non essere disponibile se un software utilizza certe caratteristiche e certe funzionalità. La funzione StreetPass potrebbe non essere disponibile durante l'uso della comunicazione wireless locale (vedi pag. 245) o della connessione a Internet.

Indice

• **Contenuto della confezione** 212

• **Informazioni per la salute e la sicurezza (Leggere attentamente)** 220

Preparativi

 **Nomi e funzioni dei componenti** 230

 **Come usare il touch screen** 233
Comandi del touch screen 233

 **Ricaricare la batteria** 234
Come ricaricare la console Nintendo 3DS 235

 **Accendere e spegnere la console** 236
Configurare la console per la prima volta 236
Usare la tastiera 238
LED indicatore d'accensione 239
Durata della batteria 239

 **Regolazione delle immagini in 3D** 240
Come visualizzare correttamente le immagini in 3D 240
Regolare l'intensità degli effetti 3D 241

 **Usare le schede SD** 242
Se la scheda SD è piena... 243

Uso dei software

 **Menu HOME** 244
Icone dei software 246
Avviare un software 247
Manuali di istruzioni 248
Regolare la luminosità / Modalità risparmio energetico 248
Scattare foto 249

 **Software su scheda** 250
Avviare un software 251

 **Scaricare software** 253
Avviare un software 253

 **Appunti di gioco** 254

 **Lista di amici** 255
Lista di amici 255
Registrazione amici 256
Modificare e vedere i biglietti da visita 257
Comunicare con i propri amici 258
Impostazioni della lista di amici 259

 **Notifiche** 260
Ricevere le notifiche 260
Leggere le notifiche 261
Bloccare le notifiche 261

 **Browser Internet** 262
Uso del browser 263

 **Fotocamera Nintendo 3DS** 264
Scattare foto e realizzare video 264
Vedere le foto e i video 266

 **Sound Nintendo 3DS** 267

 **Centro di creazione Mii** 268

 **Piazza Mii StreetPass** 269

 **Nintendo eShop** 270

 **Giochi RA: Realtà Aumentata** 271

 **Caccia alla faccia** 272

 **Diario** 273

 **Modalità download** 274

Impostazioni della console

 **Impostazioni della console** 275

 **Impostazioni Internet** 276
Elementi necessari per la connessione a Internet 277
Collegarsi a Internet 278
Impostazioni SpotPass 282
Connessioni Nintendo DS 283
Se compare un codice di errore 283

 **Filtro famiglia** 284
Cosa si può limitare 284
Impostare il filtro famiglia 285
Disattivare il filtro famiglia 286

 **Gestione dati** 288

 **Impostazioni generali** 289
Obiettivi esterni 290
Trasferimento dati 292
Aggiornamento 297
Formattazione 297

Risoluzione dei problemi

Sostituzione della batteria per Nintendo 3DS 298

Risoluzione dei problemi 300

• **Specifiche tecniche** 310

• **Indice** 312

• **Servizio informazioni** 315

Informazioni per la salute e la sicurezza (Leggere attentamente)

Quando si utilizza il prodotto, assicurarsi di seguire attentamente le informazioni per la salute e la sicurezza qui esposte. La mancata osservanza di queste avvertenze potrebbe provocare incidenti e/o danni alla persona.

■ Uso del prodotto da parte di bambini

SE IL PRODOTTO VIENE USATO DA BAMBINI PICCOLI, È NECESSARIO CHE QUESTO DOCUMENTO VENGA LORO LETTO E SPIEGATO DA UN ADULTO. SI RACCOMANDA AI GENITORI O AI TUTORI LEGALI DI SORVEGLIARE I FIGLI MENTRE GIOCANO. È NECESSARIO CHE I MINORI VENGANO SORVEGLIATI E ASSISTITI MENTRE GIOCANO.

ATTENZIONE – Funzione 3D non adatta a bambini di età uguale o inferiore ai sei anni
Fare riferimento alla sezione sulle precauzioni per la funzione 3D (vedi pag. 221).

■ Se la console non funziona correttamente

Se si pensa che la console non funzioni in modo corretto, fare riferimento alla sezione Risoluzione dei problemi alle pagine 300–309.

Se la console presenta segni di danneggiamenti, emette rumori inusuali, odori particolari o fumo, seguire queste indicazioni:

-  **Spegnere**
-  **Scollegare**
-  **Contattarci**

Tenere premuto il pulsante POWER per spegnere la console.
Nota: fare attenzione quando si preme il pulsante POWER. Potrebbe essere pericoloso toccare la console quando non funziona correttamente.

Scollegare il blocco alimentatore e qualsiasi altro accessorio.
Nota: assicurarsi di rimuovere il connettore a spina CA dalla presa di corrente prima di scollegare il connettore a spina CC dalla console.

Contattare il Centro Assistenza Nintendo (vedi pag. 314).
Nota: non cercare di riparare la console. Ciò potrebbe causare danni alla persona.

Guida dei livelli di pericolo

Le seguenti avvertenze presentano, in ordine di pericolosità, le conseguenze di una mancata osservanza delle corrette procedure.

 **ATTENZIONE** La mancata osservanza delle precauzioni indicate potrebbe causare gravi danni fisici alle persone e agli oggetti.

 **AVVERTENZA** La mancata osservanza delle precauzioni indicate potrebbe causare danni alle persone o agli oggetti.

AVVISO La mancata osservanza delle precauzioni indicate potrebbe causare danni agli oggetti.

Le avvertenze sono indicate dai seguenti simboli:

Simboli di divieto  Divieto  Non smontare  Non toccare

Simboli informativi  Informazione

Informazioni per la salute e la sicurezza

Assicurarsi di seguire queste istruzioni per tutelare la propria salute durante l'uso del prodotto.

ATTENZIONE – Uso della funzione 3D

-  L'uso della funzione 3D da parte di bambini di età uguale o inferiore ai sei anni può causare dei danni alla vista, per questo motivo si consiglia di far usare la console con la modalità 3D attivata solo a bambini di età superiore ai sei anni. Se bambini di età uguale o inferiore ai sei anni hanno accesso alla console, si consiglia ai genitori o ai tutori legali di impostare la funzione di filtro famiglia, che permette di disattivare la funzione 3D (vedi pag. 284).
- Se l'occhio destro e l'occhio sinistro non hanno la stessa capacità visiva o se normalmente si utilizza un occhio solo, si potrebbero avere delle difficoltà nel vedere chiaramente le immagini in 3D o gli occhi potrebbero stancarsi. Fare attenzione durante l'uso e fare una pausa di 10–15 minuti dopo ogni mezz'ora di gioco. In presenza dei sintomi descritti di seguito, regolare l'effetto 3D fino ad ottenere una visualizzazione adeguata o passare alla visualizzazione 2D.
- Non guardare immagini in 3D sfocate per molto tempo. La visione prolungata di immagini in 3D sfocate, come immagini doppie, può causare affaticamento della vista, secchezza oculare, irrigidimento delle spalle, cefalea, nausea, vertigini, chinetosi, affaticamento e/o disturbi di altro tipo.
- Ciascun individuo visualizza le immagini in 3D in modo diverso. Per maggiori informazioni su come visualizzare le immagini in 3D in modo corretto, consultare la sezione relativa nel manuale di istruzioni della console. In presenza dei sintomi sopra descritti, regolare gli effetti 3D fino ad ottenere una visualizzazione adeguata o passare alla visualizzazione 2D. Le proprie condizioni fisiche o l'ambiente circostante potrebbero impedire di visualizzare correttamente le immagini in 3D. In tal caso, disattivare la visualizzazione 3D.
- Non utilizzare la funzione 3D quando si viaggia a bordo di un'auto o di mezzi pubblici. Le vibrazioni costanti possono far perdere nitidezza alle immagini in 3D e provocare nausea e affaticamento oculare.

■ Osservare le seguenti precauzioni durante l'uso del prodotto per garantire il proprio benessere:

- Evitare l'uso della console in caso di stanchezza o malessere. A seconda delle proprie condizioni fisiche, ciò potrebbe causare affaticamento e altri disturbi.
- In caso di stanchezza o dolore a occhi, testa, spalle o altre parti del corpo, smettere immediatamente di giocare e fare una pausa. Se i sintomi persistono, passare immediatamente alla visualizzazione 2D.
- Evitare di giocare troppo a lungo. A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10–15 minuti dopo ogni mezz'ora di gioco se si usa la funzione 3D, dopo un'ora se non la si usa.

ATTENZIONE – EPILESSIA

-  Una minoranza di persone (circa 1 su 4000) potrebbe soffrire di crisi epilettiche o perdita momentanea di coscienza se esposta a determinate luci lampeggianti, come quelle della televisione o dei videogiochi, anche se tali disturbi non sono stati accusati precedentemente.
- Coloro che hanno sofferto di crisi, perdita di coscienza o di altri disturbi collegati all'epilessia, devono consultare un medico prima di usare un qualsiasi videogioco.
- Si raccomanda ai genitori o ai tutori legali di sorvegliare i minori mentre giocano. Interrompere il gioco e consultare un medico in presenza di sintomi quali:

| | | |
|---------------------------|----------------------------------------|-----------------------------|
| Convulsioni | Contrazioni oculari o muscolari | Perdita di coscienza |
| Alterazione visiva | Movimenti incontrollati | Disorientamento |

■ Per evitare di verificarsi delle crisi, attenersi alle seguenti indicazioni per l'uso dei videogiochi:

- Non giocare in caso di stanchezza o se si ha bisogno di dormire.
- Giocare sempre in un ambiente ben illuminato.
- Fare sempre una pausa di 10–15 minuti dopo ogni ora di gioco (oppure ogni mezz'ora se si sta usando la funzione 3D).

ATTENZIONE – AFFATICAMENTO DELLA VISTA E CHINETOSI

- ! L'uso prolungato di videogiochi può causare dolore agli occhi e, nel caso della funzione 3D, ciò può avvenire anche dopo sessioni di gioco più brevi. In alcuni giocatori può essere causa di chinetosi. Attenersi alle seguenti istruzioni per evitare problemi quali affaticamento della vista, vertigini o nausea:
- Evitare di giocare troppo a lungo. Si raccomanda ai genitori o ai tutori legali di sorvegliare i minori durante il gioco.
 - A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10–15 minuti dopo ogni mezz'ora di gioco se si usa la funzione 3D, o dopo ogni ora quando non la si usa.
 - In caso di affaticamento della vista o secchezza oculare, o se si hanno vertigini o nausea durante il gioco, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
 - Se uno qualsiasi dei sintomi sopra elencati o altri disturbi persistono durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

ATTENZIONE – DISTURBI PROVOCATI DA MOVIMENTI RIPETUTI

- ! L'uso prolungato di videogiochi può causare dolori muscolari, articolari, irritazione cutanea. Attenersi alle seguenti istruzioni per evitare problemi quali tendinite, sindrome del tunnel carpale o irritazione cutanea:
- Evitare di giocare troppo a lungo. Si raccomanda ai genitori o ai tutori legali di sorvegliare i minori durante il gioco.
 - A prescindere da come ci si sente, fare sempre una pausa di 10–15 minuti dopo ogni mezz'ora di gioco se si usa la funzione 3D, o dopo ogni ora quando non la si usa.
 - Quando si usa lo stilo, evitare di stringerlo troppo e di esercitare una pressione eccessiva sul touch screen. Queste azioni potrebbero provocare affaticamento o dolore.
 - In caso di stanchezza o dolore a mani, polsi o braccia durante il gioco, o in presenza di sintomi quali **formicolio**, **intorpidimento**, **bruciore** o **rigidità muscolare**, fare una pausa e riposarsi per alcune ore prima di giocare nuovamente.
 - Se uno qualsiasi dei sintomi sopra elencati o altri disturbi persistono durante o dopo il gioco, smettere di giocare e consultare un medico.

ATTENZIONE – FUORIUSCITA DI LIQUIDI DALLA BATTERIA

- ! La console Nintendo 3DS contiene una batteria ricaricabile a ioni di litio. La fuoriuscita di liquidi o la combustione della batteria possono causare danni alle persone così come danneggiare la console Nintendo 3DS.
- **Per evitare la fuoriuscita di liquidi o la combustione della batteria:**
- Non danneggiare la batteria.
 - Non esporre la batteria a eccessive sollecitazioni, vibrazioni e non farla entrare in contatto con liquidi.
 - Non provare a smontare, deformare o riparare la batteria.
 - Non esporre la batteria a fonti di calore e non gettarla nel fuoco.
 - Evitare di toccare i poli della batteria con materiale estraneo e assicurarsi che non si crei un contatto tra i due poli tramite un oggetto metallico.
 - Non rimuovere o danneggiare l'etichetta della batteria.
 - Usare un blocco alimentatore compatibile.
 - La batteria della console Nintendo 3DS deve essere sostituita sempre sotto la supervisione di un adulto.
 - Prima di smaltire una console Nintendo 3DS, assicurarsi di rimuovere la batteria.

Non toccare la batteria in caso di fuoriuscita di liquidi. Se la console dovesse bagnarsi con il liquido fuoriuscito dalla batteria, pulire la parte esterna con un panno morbido leggermente inumidito, in modo da impedire il contatto con le mani. Nel caso in cui il liquido venga a contatto con la pelle, sciacquarla immediatamente con abbondante acqua. Se il liquido fuoriuscito dalla batteria viene a contatto con gli occhi, può causare danni fisici. In caso ciò accada, sciacquare immediatamente gli occhi con abbondante acqua e contattare un medico.

ATTENZIONE – INTERFERENZE ONDE RADIO

- ! La console Nintendo 3DS può emettere onde radio che possono interferire con il funzionamento di apparecchi elettronici, inclusi pacemaker cardiaci, che si trovano nelle vicinanze.
- Non utilizzare la console Nintendo 3DS a una distanza inferiore a 25 centimetri da un pacemaker quando è attiva la comunicazione wireless. Se si è portatori di un pacemaker o di un altro apparecchio medico, non utilizzare la comunicazione wireless senza aver prima consultato il proprio medico o la casa produttrice dell'apparecchio medico.
- **Importanti avvertenze per l'uso del Nintendo 3DS a bordo di aerei, negli aeroporti e negli ospedali**
- Quando NON viene attivata la modalità wireless del Nintendo 3DS, l'uso della console in luoghi particolari, quali ospedali, aeroporti e aerei, potrebbe essere consentito, come per ogni dispositivo privo della tecnologia wireless.
 - Per sapere se questa funzione è attiva, basta guardare il LED indicatore wireless: quando è acceso (luce gialla) la comunicazione wireless è attivata, quando lampeggia la comunicazione wireless è in corso. Il LED indicatore wireless lampeggia quando si utilizzano le funzioni per più giocatori o mentre è in corso un trasferimento da o verso un'altra console. Attenersi e conformarsi alle disposizioni e alle indicazioni che regolano l'uso di apparecchi wireless.
 - Per conformarsi alle disposizioni aeronautiche vigenti, non usare le funzioni di comunicazione wireless mentre si è a bordo di aerei. L'uso in questi luoghi può portare a interferenze o malfunzionamenti delle apparecchiature, causando danni fisici a persone o ad oggetti.

IMPORTANTE: la console Nintendo 3DS permette di disattivare la comunicazione wireless per tutte le sue funzioni. Per attivare/disattivare la comunicazione wireless, usare l'interruttore wireless.

ATTENZIONE – COMUNICAZIONE WIRELESS

- ! La console Nintendo 3DS include varie applicazioni che permettono di comunicare attraverso la comunicazione wireless. È possibile disattivare la comunicazione wireless utilizzando l'interruttore wireless.
- IMPORTANTE:** la console Nintendo 3DS può collegarsi a Internet automaticamente quando la comunicazione wireless è attivata. Se si vuole impedire alla console di collegarsi, è possibile disattivare la comunicazione wireless della console Nintendo 3DS utilizzando l'interruttore wireless. Per poter usufruire di alcuni dei servizi Nintendo 3DS, sono necessari una connessione a Internet a banda larga e un access point wireless o un Nintendo Wi-Fi USB Connector (chiave USB Wi-Fi Nintendo). Le spese relative alla connessione a Internet sono a carico dell'utente. Per evitare di incorrere in spese ulteriori, consigliamo di utilizzare una connessione a Internet ad alta velocità senza limiti relativi ai tempi di utilizzo e di download. I servizi Nintendo 3DS non sono disponibili in tutti i paesi. Per maggiori informazioni, visitare il sito Internet <http://3dsservices.nintendo-europe.com>
- I servizi Nintendo 3DS sono regolati dall'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy. Per maggiori informazioni visitare il sito Internet <http://3dsservices.nintendo-europe.com>.

■ Avvertenze relative all'uso della comunicazione wireless:

- Le informazioni che vengono pubblicate, inviate o rese in qualche modo disponibili attraverso la comunicazione wireless potrebbero essere visualizzate da altri utenti. Assicurarsi di non includere informazioni che rendano possibile l'identificazione personale, come il proprio nome, indirizzo o numero di telefono. In particolare, quando si sceglie il proprio nickname o il nickname per i propri Mii™, non utilizzare nomi veri che potrebbero essere visti da altri utenti attraverso la comunicazione wireless.
- Il codice amico e il biglietto da visita permettono di registrare altri utenti nella propria lista di amici e quindi di comunicare e interagire con persone che già si conoscono. Se si scambia il proprio codice amico o il biglietto da visita con persone che non si conoscono, si corre il rischio di ricevere informazioni o messaggi contenenti linguaggio o contenuti offensivi e che estranei abbiano accesso ad informazioni personali. Consigliamo di non fornire il codice amico a estranei e di non scambiare il proprio biglietto da visita con persone che non si conoscono.

- Non intraprendere attività pericolose, illegali, offensive o volgari che possano creare problemi ad altri utenti. In particolare, non pubblicare, inviare o rendere in altro modo disponibili informazioni che possano minacciare, insultare, molestare altre persone, infrangere i loro diritti (copyright, diritti di immagine, diritto alla privacy, diritti pubblicitari o di trademark) o metterle in qualsiasi modo a disagio. Quando si inviano, si pubblicano o si rendono disponibili foto, immagini o video in cui appaiono altre persone, assicurarsi di avere la loro autorizzazione. Nel caso in cui comportamenti inappropriati vengano riportati e verificati, si potrebbe incorrere in sanzioni tra cui l'esclusione dai servizi Nintendo 3DS.

I server Nintendo impiegati per la comunicazione wireless potrebbero essere temporaneamente disattivati senza alcun preavviso a causa di lavori di manutenzione.

Leggere attentamente le seguenti istruzioni per assicurarsi di usare il prodotto correttamente.

ATTENZIONE

- ⊘ **Non provare a smontare o riparare in alcun modo la console**
- ⊘ **Non esporre la batteria a fonti di calore e non gettarla nel fuoco**
- ⊘ **Non esporre la console a fonti di calore, come termosifoni o stufe, e non lasciarla alla luce diretta del sole per periodi di tempo prolungati**
La mancata osservanza di queste precauzioni può causare la perdita di liquidi, il surriscaldamento o l'esplosione della batteria e causare incendi e/o scosse elettriche. Inoltre, se sottoposta ad alte temperature, la batteria può deformarsi o danneggiarsi.

- ! **Usare un blocco alimentatore e una batteria compatibili**
Usare un blocco alimentatore o una batteria non compatibili può causare perdita di liquidi, il surriscaldamento o l'esplosione della batteria, che possono a loro volta provocare incendi e/o scosse elettriche. Usare solo la batteria per Nintendo 3DS (CTR-003), il blocco alimentatore per Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) e lo stand ricarica per Nintendo 3DS (CTR-007).

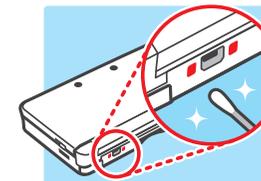
- ⊘ **Evitare di toccare i poli della batteria con materiale estraneo e assicurarsi che non si crei un contatto tra i due poli tramite un oggetto metallico**
Ciò può provocare combustione, esplosioni, scosse elettriche e/o cortocircuito.
Non utilizzare trasformatori da viaggio, variatori di luminosità, adattatori di corrente per auto o ricaricatori.



- ! **Usare il blocco alimentatore solo con console compatibili**
Usare il blocco alimentatore con un dispositivo non compatibile può causare incendi in seguito alla fuoriuscita di liquidi dalla batteria, combustione, esplosione, scosse elettriche e altri incidenti.
 - La batteria per Nintendo 3DS (CTR-003) va usata solo con la console Nintendo 3DS.
 - Il blocco alimentatore (WAP-002(EUR)) incluso può essere usato con i seguenti dispositivi:
 - Nintendo 3DS (CTR-001 (EUR))
 - Stand ricarica per Nintendo 3DS (CTR-007)
 - Nintendo DSi (TWL-001(EUR))
 - Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR))

- ⊘ **Non versare liquidi sulla console e non inserirvi nessun materiale estraneo**
Ciò può causare combustione, scosse elettriche e il malfunzionamento della console.
Se la console Nintendo 3DS venisse a contatto con dei liquidi, spegnere immediatamente l'apparecchio, rimuovere il coperchio batteria e la batteria e pulire la console con un panno morbido leggermente inumidito (usare solo acqua). Non pulire l'interno della console Nintendo 3DS con liquidi di nessun tipo.

- ⊘ **Non toccare la presa per blocco alimentatore o le altre prese della console con le dita o con oggetti metallici**
Ciò può provocare danni alle persone, scosse elettriche, cortocircuito e malfunzionamento della console.
- ⊘ **Non toccare la console o il blocco alimentatore se sono in carica durante un temporale**
Ciò può causare scosse per conduzione elettrica.
- ⊘ **Non usare la console in luoghi molto umidi o con forte presenza di polvere o fuliggine**
Ciò può causare combustione, scosse elettriche o malfunzionamento della console. Inoltre, si potrebbe formare un accumulo di muffa sugli obiettivi.
- ⊘ **Non sottoporre la console a una sollecitazione troppo forte, ad esempio facendola cadere o calpestandola**
Ciò potrebbe danneggiare gli schermi o provocare un surriscaldamento della batteria, col rischio di incendi o di altri danni fisici.
Nota: toccare la console quando è danneggiata può provocare danni fisici. Non provare a toccare le parti danneggiate.
- ⊘ **Non avvicinarsi troppo al modulo a infrarossi**
Posizionare gli occhi direttamente di fronte al modulo a infrarossi potrebbe causare danni alla vista e problemi di altro tipo.
- ⊘ **Non usare un volume eccessivamente alto con le cuffie**
Usare le cuffie ad un volume eccessivamente alto per periodi di tempo prolungati potrebbe causare danni all'udito. Quando si usano le cuffie, mantenere un volume che permetta di sentire i rumori circostanti. Se si notano problemi come affaticamento o ronzio, smettere di usare le cuffie. Se il sintomo persiste, consultare un medico.
- ⊘ **Toccare la console più del necessario quando è danneggiata può provocare danni fisici**
Non provare a toccare le parti danneggiate.
- ! **Smettere di giocare in caso di irritazione cutanea**
La lega d'acciaio inossidabile con cui è realizzato lo stilo potrebbe causare irritazione a certi tipi di pelle. In presenza di irritazione, smettere immediatamente di giocare e consultare un medico.
- ⊘ **Tenere la console o accessori come le schede SD fuori dalla portata di bambini piccoli e animali domestici e non riporli in luoghi poco sicuri a cui essi possano avere accesso**
I bambini potrebbero portare alla bocca il blocco alimentatore, lo stilo o altre componenti, facendosi del male.
- ⊘ **Tenere puliti i connettori per la presa per stand ricarica**
Non farlo può causare incendi, combustione, scosse elettriche, impossibilità di ricaricare e il malfunzionamento della console. Pulire regolarmente la presa per stand ricarica, evitando di esercitare un'eccessiva pressione per non causare danni all'accessorio.
- ⊘ **Uso del Nintendo 3DS a bordo di aerei, negli aeroporti e negli ospedali**
 - Quando NON viene attivata la modalità wireless del Nintendo 3DS, l'uso della console in luoghi particolari, quali ospedali, aeroporti e aerei, potrebbe essere consentito, come per un dispositivo privo della tecnologia wireless.



- Per sapere se questa funzione è attiva, basta guardare il LED indicatore wireless: quando è acceso (luce gialla) la comunicazione wireless è attivata, quando lampeggia la comunicazione wireless è in corso. Il LED indicatore wireless lampeggia quando si utilizzano le funzioni per più giocatori o mentre è in corso un trasferimento da o verso un'altra console. Attenersi e conformarsi alle disposizioni e alle indicazioni che regolano l'uso di apparecchi wireless.
- Per conformarsi alle disposizioni aeronautiche vigenti, non usare le funzioni di comunicazione wireless mentre si è a bordo di aerei. L'uso in questi luoghi può portare a interferenze o malfunzionamenti delle apparecchiature, causando danni fisici a persone o ad oggetti.

- ⊘ Non usare la console mentre si guida, mentre si va in bicicletta o mentre si cammina**
- Usare la console mentre si guida costituisce un reato ed è pericoloso.
 - Usare la console mentre si cammina o mentre si va in bicicletta può causare incidenti.

■ Fare attenzione a ciò che sta intorno mentre si usa la console

L'uso improprio può causare danni alle persone o agli oggetti e il malfunzionamento della console.

- Poiché per scattare fotografie o per utilizzare alcuni software è necessario muoversi, assicurarsi che l'area in cui ci si sposta sia libera da ostacoli. Controllare che nell'area di gioco non ci siano mobili, oggetti e persone e che non ci sia il rischio di scontrarsi con essi.



- ⊘ Non usare la console in zone con alta concentrazione di calore**
- La console Nintendo 3DS è progettata per essere usata a temperature comprese tra 5 e 35 °C. Usare la console in ambienti molto caldi (ad esempio sotto una coperta o in altri ambienti non sufficientemente ventilati) può provocare un brusco innalzamento della temperatura della console, che potrebbe causare scottature. L'uso della console per molto tempo durante la ricarica può causarne il surriscaldamento. Toccare la console surriscaldata può provocare scottature alla pelle.

- ! Usare lo stilo in modo corretto**
- L'uso incorretto può causare danni alle persone o agli oggetti.
- Non utilizzare lo stilo per fini diversi da quelli previsti per la console Nintendo 3DS.
 - Non piegare lo stilo e non applicare un'eccessiva forza nell'usarlo.
 - Non usare uno stilo danneggiato o piegato.

- ⊘ Usare solo un blocco alimentatore con il voltaggio corretto (CA 220–240V)**
- Utilizzare un blocco alimentatore con voltaggio diverso può causare incendi, combustione, scosse elettriche e altri tipi di malfunzionamento.
- Non usare trasformatori per paesi stranieri o prese che emettono corrente elettrica di voltaggio ridotto.

■ Non usare il blocco alimentatore se il cavo elettrico o la presa sono danneggiati

Ciò può provocare incendi e/o scosse elettriche.

- Evitare di avvolgere il cavo elettrico in maniera troppo stretta, di calpestarlo, tirarlo, torcerlo o di manometterlo in alcun modo.
- Evitare di appoggiare oggetti molto pesanti sul cavo elettrico, specialmente sul connettore a spina CA.
- Se la console o il cavo elettrico presentano dei danni, non usarli.
- Non esporre il cavo elettrico a sorgenti di calore eccessivo, come termosifoni o stufe.
- Se il rivestimento esterno del cavo o il cavo del blocco alimentatore risultano danneggiati, contattare il Centro Assistenza Nintendo per informazioni sui pezzi di ricambio. Non cercare di ripararli perché ciò potrebbe essere pericoloso.
- Se si sta ricaricando la batteria della console durante l'utilizzo di un software, fare attenzione a non tirare o a non far impigliare il cavo del blocco alimentatore.
- L'uso del blocco alimentatore da parte di bambini deve avvenire esclusivamente sotto l'attenta supervisione di un adulto o tutore legale.

- ! ■ Rimuovere la polvere dal connettore a spina CA usando un panno asciutto**
- Usare un connettore a spina CA impolverato può causare incendi, scosse elettriche o cortocircuito.

- ⊘ ■ Non collegare troppi dispositivi a una presa elettrica a parete o a una presa elettrica multipla e non collegare tra loro diverse prese multiple**
- Ciò potrebbe provocare incendi o scosse elettriche.

- ! ■ Assicurarsi di collegare e scollegare correttamente il blocco alimentatore**
- Collegare o scollegare il blocco alimentatore in modo scorretto può causare combustione, scosse elettriche o cortocircuito.
- Inoltre, non collegarlo correttamente alla presa di corrente può far sì che materiale estraneo o oggetti metallici, quali graffette o catenine, entrino in contatto con la presa.
- Per scollegare il blocco alimentatore, staccarlo dalla presa di corrente afferrandone il corpo e non il cavo.
- Se la console viene usata da bambini, i genitori o i tutori legali devono assicurarsi che non tocchino la spina con oggetti metallici mentre la spina è inserita nella presa di corrente.
- Il blocco alimentatore deve essere inserito in una presa di corrente facilmente accessibile che si trovi nelle vicinanze dell'apparecchio da ricaricare.

! AVVERTENZA

- ⊘ ■ Non esercitare una pressione eccessiva sugli schermi LCD e non sottoporli a urti**
- Ciò potrebbe causare danni o malfunzionamento.
- Se gli schermi LCD si rompono, evitare il contatto con i liquidi che ne fuoriescono. **La riparazione degli schermi LCD non è coperta dalla garanzia del prodotto e verrà effettuata solo dietro pagamento.**

- ⊘ ■ Non tenere la console nella tasca posteriore dei vestiti**
- Esercitare una pressione eccessiva sugli schermi LCD può provocare danni agli stessi e alla console, fino a causare incendi o malfunzionamento.



- ! ■ Far attenzione a non schiacciarsi le dita nella cerniera della console**



- ! ■ Usare un laccetto resistente**
- Se si usa il laccetto, ricordare che un laccetto improprio o poco resistente può causare danni alle persone e agli oggetti.

- ⊘ ■ Non fare oscillare la console tenendola per il laccetto**
- Se il laccetto si spezza, la console potrebbe cadere o essere lanciata in aria. Ciò potrebbe danneggiare la console o gli oggetti circostanti e causare danni fisici a se stessi e ad altre persone.

AVVISO

- Verificare periodicamente che il corpo, le spine, il cavo elettrico e le altre parti del blocco alimentatore usato con la console Nintendo 3DS non presentino danni.
- La console Nintendo 3DS non è adatta a bambini di età inferiore ai tre anni.
- Usare il blocco alimentatore solo in luoghi chiusi.

■ **Non accendere e spegnere ripetutamente la console**

Ciò può causare malfunzionamento e perdita dei dati salvati nella scheda SD e nella memoria della console.

■ **Assicurarsi di aver spento la console Nintendo 3DS prima di inserire o rimuovere una scheda di gioco/scheda SD. Inserire la scheda di gioco/scheda SD fino in fondo, senza esercitare particolare pressione sulla scheda stessa o sulla console**

La mancata osservanza di queste precauzioni può provocare danni ai dati salvati e alla console o agli accessori.

■ **Usare solo accessori compatibili**

L'uso dei seguenti dispositivi può causare il malfunzionamento della console o un funzionamento non corretto:

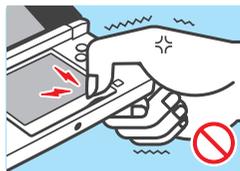
- Accessori non compatibili con il software in uso
- Dispositivi e accessori che non sono approvati da Nintendo
- Accessori che presentano danni o rotture

■ **Non applicare una forza eccessiva quando si usa il pad scorrevole**

Ciò potrebbe danneggiare il pad stesso, con conseguenze anche sul gioco.

■ **Non usare oggetti rigidi o appuntiti per premere i pulsanti**

Non usare penne, oggetti metallici, unghie, stili o altri oggetti rigidi o appuntiti per premere il pulsante HOME, START o SELECT. Ciò potrebbe causare danni.



■ **Non danneggiare il touch screen**

Ciò può causare il malfunzionamento della console.

- Usare lo stilo incluso nella console (CTR-004) o l'oggetto specificato dal software per i comandi a schermo. Non usare penne, oggetti metallici o altri oggetti, comprese le unghie, che potrebbero graffiare lo schermo.
- Non applicare un'eccessiva pressione, non graffiare o colpire il touch screen.
- Non usare la console se sul touch screen si sono depositate polvere, lanugine o briciole che potrebbero graffiarlo. Se la console si sporca, pulirla con un panno morbido.
- Lo schermo superiore non è sensibile al tocco. Non cercare di usare lo stilo su questo schermo.

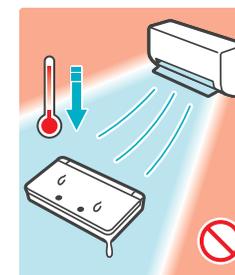
■ **Non esporre gli obiettivi alla luce solare diretta per periodi di tempo prolungati e non fotografare direttamente fonti di luce intensa come, ad esempio, il sole**

Ciò potrebbe causare il malfunzionamento degli obiettivi o un peggioramento della qualità delle immagini fotografate.

- I colori e la luminosità delle fotografie scattate potrebbero differire da quelli reali. Tenere presente che, in alcuni casi, nelle fotografie possono essere presenti dei pixel sempre spenti o sempre accesi. Questo fenomeno non è dovuto a un malfunzionamento della console.
- Pulire gli obiettivi con delicatezza, utilizzando un panno morbido o un batuffolo di cotone. Durante la pulizia, non esercitare pressione sugli obiettivi: ciò potrebbe causare il loro malfunzionamento.

■ **Non posizionare la console direttamente davanti ad un condizionatore d'aria o in un luogo in cui si verificano dei bruschi sbalzi di temperatura**

Ciò potrebbe portare alla creazione di condensa nella console e causarne il malfunzionamento.



Portare la console Nintendo 3DS da un posto caldo ad uno freddo

Per evitare che si formi della condensa al suo interno, trasportare la console in una busta di plastica e rimuovere l'aria contenuta nella busta. Prima di usarla di nuovo, lasciare la console spenta per circa un'ora in modo che si adatti alla temperatura circostante.

Se si è già formata condensa nella console

Spegnere la console e, prima di usarla di nuovo, lasciarla per circa un'ora in un ambiente caldo, in modo che le goccioline d'acqua si asciughino.

■ **Non soffiare sui connettori della console o delle schede di gioco**

Ciò può favorire la formazione di condensa e danneggiare la scheda di gioco e/o la console Nintendo 3DS.

■ **Non trasportare la console aperta in una busta o in altri contenitori**

Ciò può danneggiare gli schermi LCD e la console stessa.

■ **Evitare che la console entri in contatto con diluenti, alcool o altro tipo di solvente**

Ciò può causare danni alla plastica e intaccare la vernice. Non toccare la console dopo aver usato prodotti come solvente per smalto per unghie. Per pulire la console, inumidire un panno con acqua e poco sapone, eliminare l'acqua in eccesso e passarlo sulla console. Dopo la pulizia, passare sulla superficie un panno soffice e asciutto. Prima di pulire la console, assicurarsi che non sia connessa al blocco alimentatore.

■ **Smaltire la batteria nel rispetto delle leggi e dei regolamenti vigenti in materia**

Per maggiori informazioni, contattare l'autorità locale addetta allo smaltimento dei rifiuti solidi (vedi pag. 299).



■ **Uso delle informazioni**

- Le tracce audio e le immagini salvate nella console Nintendo 3DS sono limitate all'uso personale e non vengono utilizzate da terze parti. Inoltre, ci sono degli usi specificamente proibiti anche in caso di uso personale dei dati. Eseguire registrazioni video o audio di persone senza il loro permesso e renderle pubbliche è considerato una violazione della privacy e deve essere evitato.
- Questa console non deve essere usata per attività illegali o in alcun modo contrarie alla giustizia. Tali attività sono perseguibili per legge.
- I dati audio e video inviati tramite la console Nintendo 3DS possono essere modificati liberamente da terzi. Se si accetta di trasmettere dei dati, in seguito non sarà possibile limitarne l'uso o cancellarli dalla console di chi li ha ricevuti.

■ **IMPORTANTE: QUALSIASI MODIFICA TECNICA NON AUTORIZZATA ALL'HARDWARE O AL SOFTWARE DELLA CONSOLE NINTENDO 3DS E L'USO DI COMPONENTI NON AUTORIZZATI POTREBBERO DANNEGGIARE LA CONSOLE IN MODO PERMANENTE E RISULTARE NELLA RIMOZIONE DI CONTENUTI NON AUTORIZZATI.**

La console Nintendo 3DS e il software non sono predisposti all'uso con qualsiasi modifica tecnica non autorizzata dell'hardware o del software. La garanzia Nintendo non copre i danni ai componenti, al software o alle modifiche non autorizzate e/o agli accessori non compatibili o i danni da essi causati. Inoltre, un uso improprio potrebbe causare danni all'utente o ad altre persone e portare a problemi di uso e/o danni alla console Nintendo 3DS e ai servizi ad essa collegati. Nintendo (nonché i licenziatari e i distributori ufficiali) non è responsabile per qualunque danno o perdita causati dall'uso di tali componenti, software, modifiche o accessori non autorizzati.

Importante! Dopo l'aggiornamento della console Nintendo 3DS, qualsiasi modifica tecnica non autorizzata dell'hardware o del software, presente o futura, o l'uso di dispositivi non autorizzati, potrebbe compromettere in modo permanente il funzionamento della console. I contenuti derivati dalla modifica non autorizzata di hardware o software della console Nintendo 3DS potrebbero essere eliminati. La mancata esecuzione dell'aggiornamento potrebbe rendere il software inutilizzabili.



Nomi e funzioni dei componenti

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

LED indicatore notifiche

Indica lo stato della console lampeggiando e cambiando colore.

- Ricevuta notifica da SpotPass** (lampeggia di luce blu per cinque secondi; vedi pag. 260)
- Ricevuto messaggio da StreetPass** (lampeggia di luce verde per cinque secondi; vedi pag. 260)
- Un amico è online** (lampeggia di luce arancione per cinque secondi; vedi pag. 259)
- Batteria quasi scarica** (lampeggia di luce rossa; vedi pag. 239)



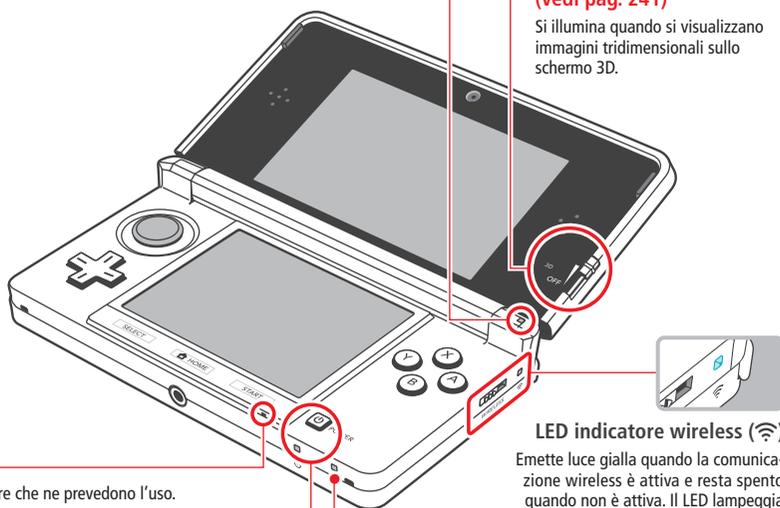
Regolatore di profondità 3D (vedi pag. 241)

Regola la profondità dell'effetto 3D nelle immagini.



LED indicatore 3D (vedi pag. 241)

Si illumina quando si visualizzano immagini tridimensionali sullo schermo 3D.



Microfono

Usato con software che ne prevedono l'uso.



Pulsante POWER (⏻) (vedi pag. 236)



LED indicatore d'accensione (⏻) (vedi pag. 239)

Emette luce blu quando la console è accesa.

LED indicatore di ricarica (🔋) (vedi pag. 235)

Emette luce arancione quando la batteria è in carica.

LED indicatore wireless (📶)

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

Nota: quando la console è in modalità riposo, la luce gialla è più debole.



Interruttore wireless

Attiva e disattiva la comunicazione wireless.

Nota: per utilizzare la comunicazione wireless con i software per Nintendo DS e per Nintendo DSi, accenderla usando questo interruttore prima di avviare il gioco. Usando l'interruttore dopo aver avviato il gioco, la comunicazione wireless non verrà attivata.

Schermo LCD (schermo 3D) (vedi pag. 240)

Questo schermo permette di visualizzare immagini in 3D.

Obiettivo interno

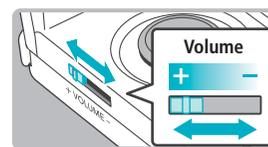
Usato nei software che sfruttano le funzioni della fotocamera.

Altoparlante (sinistro)

Pad scorrevole

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

Nota: se il pad scorrevole non funziona correttamente, vedi pag. 302.



Regolatore volume

Permette di regolare il volume.

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

Pulsantiera +

Schermo LCD (touch screen) (vedi pag. 233)

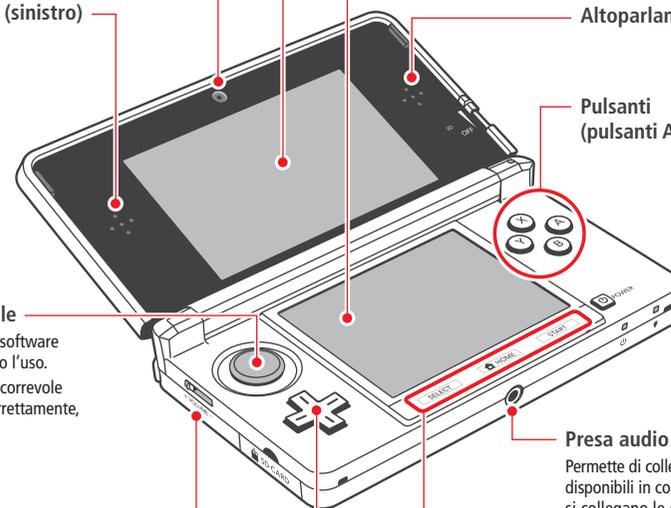
Questo schermo è sensibile al contatto e permette l'interazione tattile.

Nota:

- Una caratteristica degli schermi LCD è la presenza di punti illuminati e di punti non illuminati. Questa è una caratteristica normale e non deve essere interpretata come un malfunzionamento.
- Lo schermo 3D e il touch screen hanno caratteristiche diverse, quindi il colore e la luminosità possono essere differenti.

Altoparlante (destra)

Pulsanti (pulsanti A, B, X e Y)



Presse audio

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

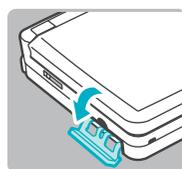
Nota: le combinazioni cuffia-microfono non sono compatibili con la console.

SELECT

Pulsante HOME (🏠) (vedi pag. 244)

Apri il menu HOME.

START

**Slot scheda SD (vedi pag. 242)**

Slot per l'inserimento di una scheda SD (scheda SD/scheda SDHC). La scheda SD in dotazione è già inserita nella console.

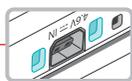
Attacchi laccetti da polso

Permettono l'applicazione dei laccetti da polso (venduti separatamente).

Coperchio batteria (vedi pag. 298)

Può essere rimosso per sostituire la batteria per Nintendo 3DS.

Nota: non rimuoverlo a meno che non sia strettamente necessario.

**Presca per stand ricarica (vedi pag. 235)**

Permette di ricaricare la console con lo stand ricarica per Nintendo 3DS (incluso).

**Presca per blocco alimentatore (vedi pag. 235)**

Permette la connessione del blocco alimentatore per Nintendo 3DS (incluso).

Pulsante L

Pulsante R

LED indicatore fotocamera

Indica che gli obiettivi esterni sono in funzione.

Obiettivi esterni (vedi pag. 264)

Usati nei software che sfruttano le funzioni della fotocamera. Permettono di scattare fotografie e realizzare video in 3D.

Modulo a infrarossi

Serve a inviare e ricevere segnali nei software con funzioni a infrarossi.

Alloggiamento stilo (vedi pag. 233)

Serve a riporre lo stilo per Nintendo 3DS.

Slot scheda (vedi pag. 251)

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

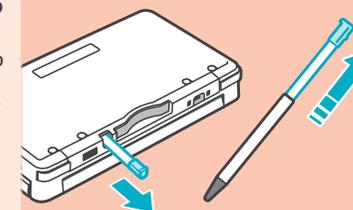
**Come usare il touch screen**

Lo schermo inferiore, o touch screen, è sensibile al contatto. Nei software che ne offrono la possibilità, scegliere i comandi che appaiono sul touch screen usando lo stilo per Nintendo 3DS.

Rimuovere lo stilo per Nintendo 3DS dall'alloggiamento stilo e regolarlo alla lunghezza desiderata

Prima di riporre lo stilo nell'alloggiamento stilo, assicurarsi di averlo riportato alla lunghezza minima e farlo entrare fino in fondo.

Nota: non cercare di inserire nessun altro oggetto che non sia lo stilo per Nintendo 3DS (CTR-004) nell'alloggiamento stilo.

**Comandi del touch screen**

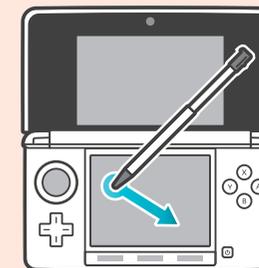
In questo manuale, vengono usati i seguenti termini per descrivere l'uso dello stilo sul touch screen.

Toccare

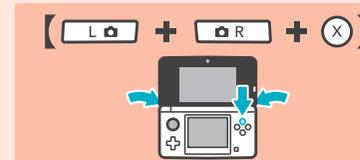
Poggiare delicatamente lo stilo sul touch screen viene definito "toccare".

**Far scorrere**

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

**Se il touch screen non funziona in maniera corretta**

Dal **menu HOME** selezionare le Impostazioni della console e toccare TOUCH SCREEN per calibrare il touch screen (vedi pag. 303). Se non si riesce ad accedere al **menu HOME** con il touch screen, è possibile avviare la console visualizzando direttamente lo **schermo di calibrazione del touch screen**. Per farlo, premere il pulsante POWER tenendo premuti i pulsanti L, R e X.



Mentre si tengono premuti i pulsanti L, R e X...



... premere il pulsante POWER.



Ricaricare la batteria

Prima di usare la console Nintendo 3DS per la prima volta, è necessario caricare la batteria.

Tempo di ricarica: 3 ore e 30 minuti (circa)



Se la console è spenta, la batteria impiega circa 3 ore e 30 minuti per ricaricarsi completamente. Il tempo di ricarica può variare se la console è accesa e a seconda del livello restante di carica.

Temperatura di ricarica: 5–35 °C



Ricaricare la batteria ad una temperatura inferiore o superiore a quelle indicate può danneggiare la batteria e impedire che si ricarichi. Se la temperatura è troppo bassa, la batteria potrebbe non ricaricarsi completamente.

Ricariche ripetute e durata della batteria



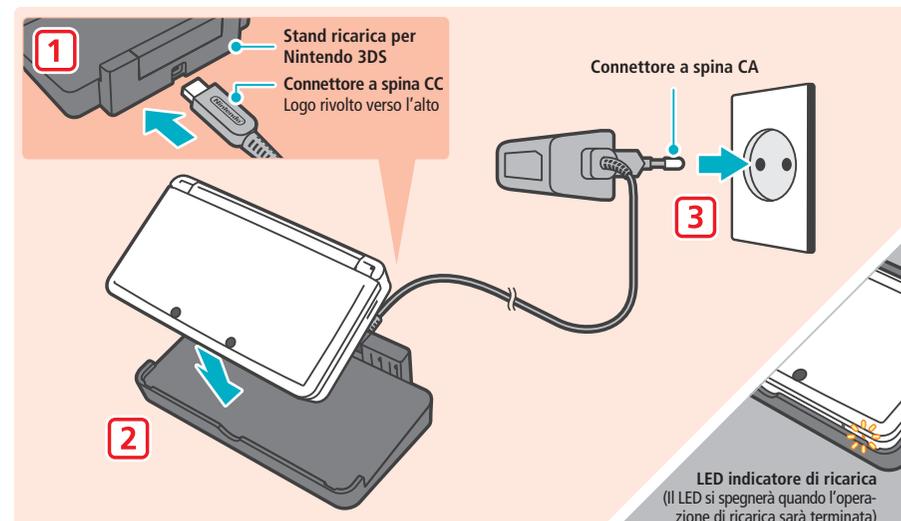
Dopo ripetute ricariche le prestazioni della batteria possono peggiorare. Dopo aver ricaricato la batteria per 500 volte, la durata della carica potrebbe essersi ridotta fino al 70% rispetto al momento dell'acquisto.

Durata della batteria molto ridotta



Se si pensa che la durata della carica della batteria si sia ridotta drasticamente, sostituire la batteria. Le batterie sostitutive sono vendute separatamente (vedi pag. 298). Per maggiori informazioni su dove acquistarle, contattare il Centro Assistenza Nintendo (vedi pag. 314).

Come ricaricare la console Nintendo 3DS



1 Collegare il connettore a spina allo stand ricarica

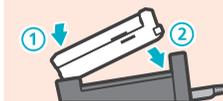
Nota:

- Assicurarsi che il connettore a spina CC sia rivolto verso l'alto prima di collegarlo allo stand ricarica, per evitare danni al connettore e allo stand.
- Assicurarsi di appoggiare lo stand ricarica su una superficie piana.

2 Appoggiare la console Nintendo 3DS sullo stand ricarica

Nota: appoggiare prima la parte anteriore della console sullo stand. Appoggiando prima la parte posteriore, la console potrebbe non venire inserita correttamente. Se si applica troppa forza per posizionarla correttamente, la console potrebbe danneggiarsi.

Appoggiare prima la parte anteriore



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

Assicurarsi che la spina sia completamente inserita nella presa. Per le precauzioni sull'uso del connettore a spina CA, fare riferimento alle pagine 224–227.

Quando la ricarica è completata

Scollegare il connettore a spina CA dalla presa di corrente e rimuovere la console Nintendo 3DS dallo stand ricarica.

Nota: se si usa il Nintendo 3DS mentre si sta ricaricando la console, il LED indicatore di ricarica potrebbe rimanere acceso anche dopo il completamento della ricarica stessa. Ciò è normale e non indica un malfunzionamento della console.

Rimuovere la console dallo stand ricarica sollevando per prima la parte posteriore.



Ricaricare con il blocco alimentatore

La console Nintendo 3DS può essere ricaricata anche collegando il blocco alimentatore direttamente alla console. Per farlo, è sufficiente collegare il connettore a spina CC alla presa posteriore della console.

Nota: per scollegare il blocco alimentatore, afferrare sempre il connettore a spina CC e la console, non solo il cavo.





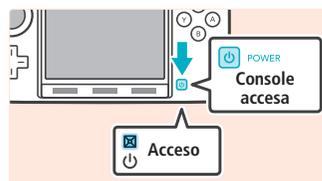
Accendere e spegnere la console

Il pulsante POWER si usa per accendere e spegnere il Nintendo 3DS. La prima volta che la console viene accesa, si devono configurare le impostazioni.

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

Nota:

- Quando si accende la console, potrebbero essere necessari alcuni minuti prima che venga visualizzato il **menu HOME**.
- Per maggiori informazioni sul LED indicatore d'accensione e la durata della carica della batteria, vedi [pag. 239](#).



Modalità riposo e spegnimento

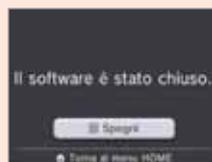
La modalità riposo

Se si chiude il Nintendo 3DS mentre si sta giocando, la console entra in modalità riposo. In questa modalità, SpotPass (vedi [pag. 216](#)) e StreetPass (vedi [pag. 217](#)) resteranno attivi, ma il consumo di energia verrà ridotto sensibilmente.

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

Spegnere la console

Premendo il pulsante POWER, viene visualizzato il **menu POWER**. Da questo menu, per spegnere la console toccare SPEGNI. In alternativa, tenere premuto il pulsante POWER.

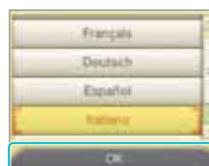


Configurare la console per la prima volta

Quando si accende la console per la prima volta, è necessario configurarla. **Se la console verrà usata da bambini, la configurazione deve essere eseguita da un adulto.** Le seguenti operazioni dovrebbero essere eseguite usando lo stilo sul touch screen (vedi [pag. 233](#)).

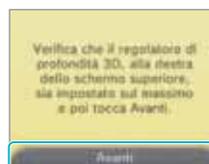
1 Scegliere la lingua

Toccare la lingua che si desidera usare, poi toccare OK



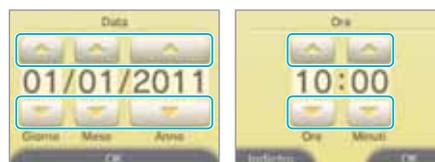
2 Calibrare lo schermo 3D

Per visualizzare le immagini in 3D correttamente, seguire le istruzioni a schermo (vedi la sezione "Regolazione delle immagini in 3D" a [pag. 240](#)).



3 Impostare la data e l'ora

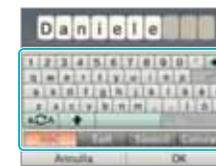
Impostare la data e l'ora toccando e , poi toccare OK.



4 Inserire il nickname

Nota:

- Per informazioni sull'uso della tastiera, vedi [pag. 238](#).
- Il nickname non può superare i 10 caratteri.
- Il nickname scelto sarà visibile su altre console Nintendo 3DS o console della linea Nintendo DS grazie alla comunicazione wireless. Non scrivere parole o frasi che potrebbero risultare offensive per altri utenti. In caso di linguaggio inappropriato, la visualizzazione del nome su altre console Nintendo 3DS sarà bloccata.



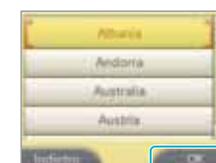
5 Impostare la data del compleanno

Toccare e per impostare la data del proprio compleanno.



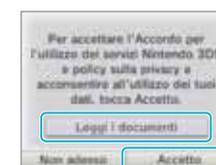
6 Impostare il paese e poi l'area di residenza

Toccare OK per confermare.



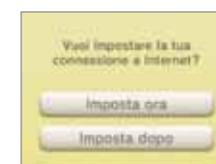
7 Accettare l'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy

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



8 Configurare le impostazioni Internet (vedi [pag. 276](#))

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



9 Impostare il filtro famiglia (vedi [pag. 284](#))

Impostare il filtro famiglia per limitare l'accesso a certi contenuti e funzioni. Per non impostare alcuna restrizione, toccare IMPOSTA DOPO.

Nota: l'uso della funzione 3D da parte di bambini di età uguale o inferiore ai sei anni può causare danni alla vista. Per impedire l'uso della funzione 3D, è possibile disattivarla manualmente scegliendo l'opzione appropriata tra le impostazioni del filtro famiglia.



Al termine della configurazione sarà possibile usare la console. Premere il pulsante HOME per accedere al **menu HOME** (vedi [pag. 244](#)) e cominciare ad usare la console Nintendo 3DS.



Usare la tastiera

Le tastiere verranno visualizzate sul touch screen quando sarà necessario inserire dei caratteri. Toccare un carattere per inserirlo.

Standard

Alfanumerica

- Attivare e disattivare il sistema di riconoscimento delle parole
- Testo suggerito: Scegliere dalla lista la parola che si vuole inserire.
- Eliminare il carattere alla sinistra del cursore
- Inserire un ritorno a capo
- Passare da minuscolo a maiuscolo per il carattere successivo da inserire

Cambiare la modalità di inserimento del testo

Caratteri speciali: Cambia da minuscolo a maiuscolo.

Simboli: Visualizza i simboli speciali.

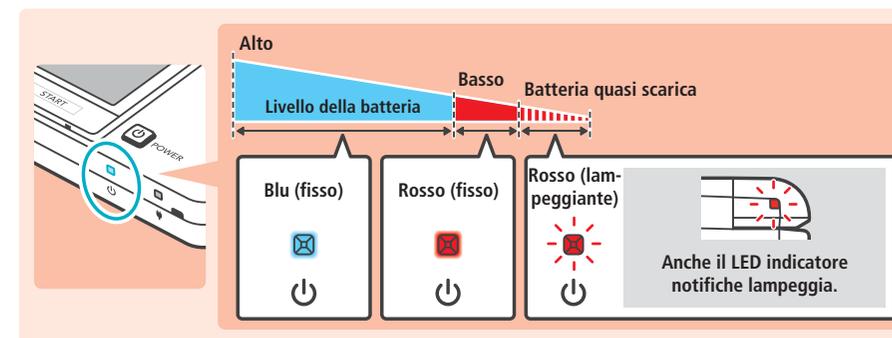
Tastiera tipo telefono cellulare: Il carattere cambierà ogni volta che verrà toccato il tasto corrispondente. **Carattere successivo**: Conferma il carattere inserito e sposta il cursore in avanti.

Tastiera a dieci cifre

Serve ad eliminare l'ultimo numero inserito

LED indicatore d'accensione

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



Nota: per evitare di perdere i progressi di gioco, quando il LED inizia a emettere luce rossa salvare i dati al più presto e provvedere a ricaricare la batteria. Se la carica della batteria si esaurisce prima del salvataggio, i dati non salvati andranno persi. Quando la console è in modalità riposo (vedi pag. 236), l'intensità della luce blu emessa dal LED aumenta e diminuisce lentamente.

Durata della batteria

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

Usando un software per Nintendo 3DS: circa 3–5 ore
Usando un software per Nintendo DS: circa 5–8 ore



La durata della batteria dipende dalla luminosità degli schermi LCD. Al momento dell'acquisto, la console è impostata su una luminosità pari a "5" (per maggiori informazioni su come cambiare il livello di luminosità, vedi pag. 248).

Nota: la modalità risparmio energetico cambia la luminosità e l'intensità del colore automaticamente a seconda dei contenuti visualizzati, in modo da allungare la durata della batteria (per maggiori informazioni su come attivare la modalità risparmio energetico, vedi pag. 248).

Lasciare la console in modalità riposo (vedi pag. 236) quando non la si usa, anche lasciando attive le comunicazioni wireless come SpotPass e StreetPass, riduce sensibilmente il consumo della batteria. Se si lascia la console in modalità riposo dopo aver eseguito una ricarica completa, occorreranno 3 giorni prima che la batteria si scarichi.

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

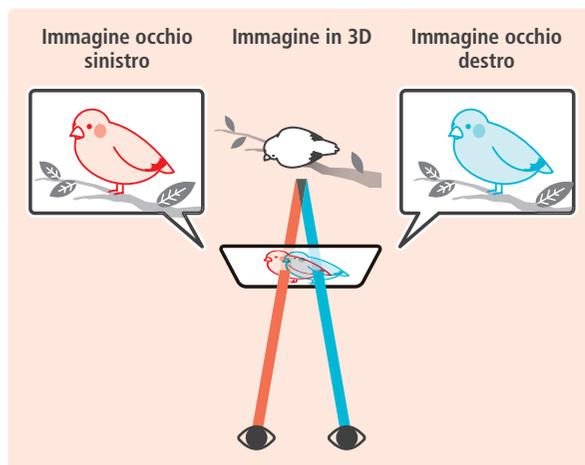




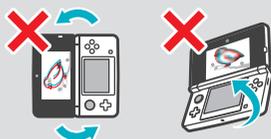
Regolazione delle immagini in 3D

Lo schermo 3D permette di visualizzare immagini in 3D. Usare il regolatore di profondità 3D per regolare l'effetto tridimensionale fino al livello che si desidera.

Gli effetti 3D della console Nintendo 3DS sono creati sfruttando la disparità binoculare degli occhi, cioè l'abilità di creare immagini in 3D grazie alle diverse posizioni dell'occhio destro e sinistro. Un chiaro e convincente effetto 3D può essere ottenuto posizionando lo schermo 3D in modo che l'occhio sinistro veda solo l'immagine sinistra e il destro solo l'immagine destra.



Inclinare e/o spostare la console Nintendo 3DS interferisce con la visualizzazione dell'effetto 3D (schermo scuro e/o immagini non nitide).



Come visualizzare correttamente le immagini in 3D

Seguire le istruzioni riportate di seguito per poter visualizzare le immagini in 3D correttamente.

- 1** Guardare frontalmente lo schermo 3D.

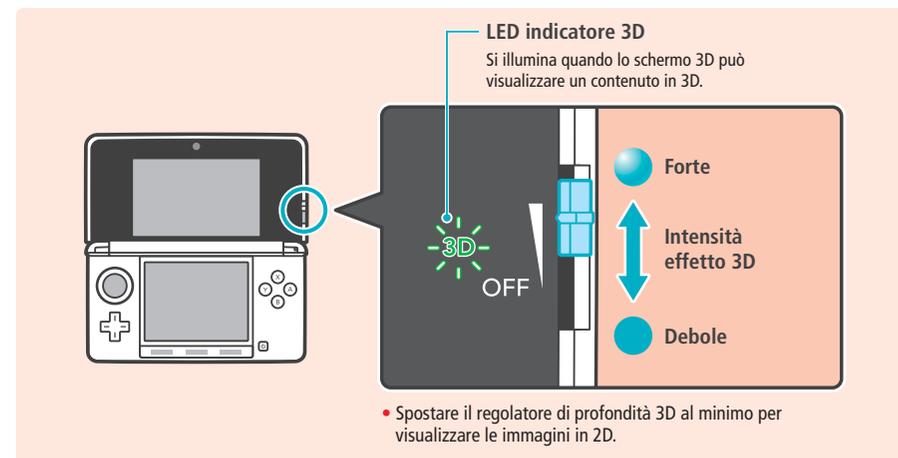


- 2** Guardare lo schermo 3D da una distanza di circa 25 – 35 centimetri. Regolare la distanza finché l'immagine tridimensionale non risulta chiara.



Regolare l'intensità degli effetti 3D

Usare il regolatore di profondità 3D per aumentare o diminuire l'effetto 3D. Se posizionando il regolatore in alto (effetto 3D massimo) si riscontrano difficoltà a visualizzare le immagini 3D, spostarlo a poco a poco verso il basso finché non si riesce a vedere facilmente e chiaramente l'immagine tridimensionale. Abituandosi alla funzione 3D, si potrà spostare sempre più verso l'alto il regolatore di profondità per ottenere un effetto migliore.



Nota:

- Quando il LED indicatore 3D è spento, spostare il regolatore di profondità 3D non avrà alcun effetto sull'immagine visualizzata.
- Alcuni software non permettono di regolare la profondità degli effetti 3D; in questi casi, il regolatore di profondità 3D servirà solo per passare dalla visualizzazione 3D a quella 2D e viceversa.
- La visualizzazione di immagini in 3D può essere disattivata tramite il filtro famiglia ([vedi pag. 284](#)).
- Non visualizzare immagini 3D sotto la luce diretta del sole o di altre fonti intense di luce. Ciò potrebbe avere effetti negativi sull'efficacia della visualizzazione 3D.
- La difficoltà nel visualizzare le immagini in 3D potrebbe dipendere dall'ambiente circostante ([vedi pag. 302](#)).

Precauzioni per la visualizzazione delle immagini in 3D

L'uso della funzione 3D da parte di bambini di età uguale o inferiore ai sei anni può causare dei danni alla vista. La visualizzazione di immagini tridimensionali cambia da persona a persona. Se si vedono immagini doppie o risulta difficile vedere immagini in 3D, usare solo la visualizzazione 2D. Riuscire a vedere correttamente le immagini tridimensionali può dipendere dalle condizioni fisiche personali, dal contenuto delle immagini e dall'ambiente in cui ci si trova. In presenza di sintomi quali visione doppia, cefalea, nausea, stanchezza agli occhi o altri cambiamenti improvvisi del proprio stato di salute, smettere di giocare immediatamente e fare una pausa.

Per suggerimenti sulla salute e sulla sicurezza per la visualizzazione 3D, [vedi pag. 221](#).





Usare le schede SD

La console Nintendo 3DS supporta le schede di memoria SD (da qui in poi chiamate solo schede SD) fino a 2 GB e le schede di memoria SDHC (da qui in poi chiamate solo schede SD) da 4 GB fino a 32 GB.

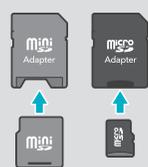
La scheda SD in dotazione con la console è già inserita nell'apposito alloggiamento nella console Nintendo 3DS. Usando una scheda SD, si possono eseguire copie di backup di foto e di file audio (i dati che è possibile salvare cambiano a seconda del software in uso).

Nota: fatta eccezione per i titoli Nintendo DSiWare (vedi pag. 270), tutti i software scaricati vengono salvati sulla scheda SD. I software scaricati (con tutti i dati relativi) non possono essere spostati o copiati individualmente da una scheda SD ad un'altra.

Usare le schede miniSD e microSD

Per l'uso di una scheda miniSD o microSD è necessario il rispettivo adattatore.

Dopo l'uso di tali schede, assicurarsi di rimuovere dalla console anche l'adattatore e non solo la scheda. In caso contrario, potrebbero verificarsi malfunzionamenti o danni alla console e ai dati salvati.



Come estrarre una scheda SD

Spegnere la console prima di inserire o estrarre la scheda SD. Non farlo potrebbe causare danni alla console o alla scheda SD, nonché la perdita di dati.

Nota: se durante il gioco viene chiesto di rimuovere la scheda SD, non sarà necessario spegnere la console.



Come inserire una scheda SD

1 Aprire lo sportello dello slot scheda SD

Nell'aprire lo sportello, non usare eccessiva forza. Ciò potrebbe deformare lo sportello stesso, rendendone impossibile la chiusura.



2 Inserire la scheda SD nello slot scheda SD

Spingerla delicatamente, fino a quando non si sente uno scatto, poi richiudere lo sportello dello slot.



L'etichetta deve essere rivolta verso il basso.

Levetta di protezione da scrittura della scheda SD

Quando la levetta di protezione da scrittura della scheda SD è in basso, la scheda è protetta e non è possibile salvare o cancellare dati. Per rimuovere la protezione, spostare la levetta verso l'alto.

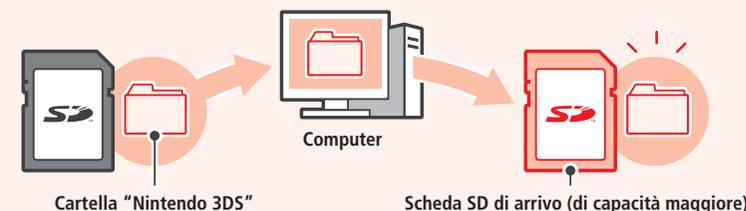
Levetta di protezione da scrittura



Se la scheda SD è piena...

Per liberare spazio in una scheda SD, accedere alla Gestione dati nelle Impostazioni della console (vedi pag. 275) e cancellare foto, video o file audio che non si utilizzano più. È possibile anche trasferire tutti i dati presenti nella scheda SD in un'altra di capacità maggiore. Se si salva un software su un'altra scheda SD non sarà possibile combinare il contenuto di diverse schede SD.

Per trasferire i dati sono necessari un computer e un lettore di schede SD esterno disponibile in commercio. L'intera cartella "Nintendo 3DS" deve essere trasferita nella scheda SD di arrivo.



Nota:

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

Precauzioni per la copia dei software

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

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

Non è possibile copiare i dati nei modi descritti di seguito

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



Se il contenuto della cartella "Nintendo 3DS" viene modificato o se singoli file vengono copiati da una cartella "Nintendo 3DS" a un'altra, risulteranno inutilizzabili.

Per poter utilizzare i dati, l'intero contenuto della cartella "Nintendo 3DS" deve essere copiato senza eseguire nessuna modifica.





Menu HOME

Il **menu HOME** viene visualizzato quando si accende la console Nintendo 3DS e permette di accedere a tutte le sue funzioni.

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

È anche possibile vedere subito quali software hanno ricevuto informazioni o aggiornamenti grazie ai simboli che appaiono sulle icone dei software stessi in caso di notifiche.

StreetPass (vedi pag. 245)

Intensità del segnale (Internet) (vedi pag. 282)

Intensità del segnale (wireless locale) (vedi pag. 245)

Monete di gioco/Passi del giorno

Data e ora

Modalità di comunicazione wireless (vedi pag. 245)

Luminosità degli schermi/Modalità risparmio energetico (vedi pag. 248)

Cambia la visualizzazione delle icone dei software (vedi pag. 245)

Icone dei software (vedi pag. 246)
In caso di nuove notifiche relative ai software, i simboli / appariranno sulle icone dei software (vedi pag. 260).

Livello di carica della batteria

- Massimo
- Basso
- Quasi scarica (lampeggiante)
- In ricarica (lampeggiante)
- Ricarica completata

Appunti di gioco (vedi pag. 254)

Lista di amici (vedi pag. 255)

Notifiche (vedi pag. 260)

Browser Internet (vedi pag. 262)

Nota:

- Per attivare la Fotocamera Nintendo 3DS e scattare delle foto, premere il pulsante L o R (vedi pag. 249).
- Il contenuto visualizzato nello schermo superiore varia in base al software in uso. Quando il microfono capta più suoni, le immagini ruotano più velocemente.

Monete di gioco/Passi del giorno

Se si porta con sé il Nintendo 3DS quando si cammina, la console conta i passi fatti: per ogni 100 passi, si guadagna una moneta di gioco. Così facendo, si potranno accumulare un massimo di 10 monete al giorno e di 300 monete totali. Le monete di gioco potranno essere utilizzate nei software compatibili.

Nota:

- La console conta i passi quando è chiusa ma accesa.
- Se un software per Nintendo DS/Nintendo DSi è attivo, è possibile registrare dati relativi ai passi per un massimo di sette giorni. Per poter registrare ulteriori dati, sarà necessario riavviare il software.

Scorrere/Organizzare e spostare le icone dei software

Scorrere

Per far scorrere le icone dei software disponibili, toccare un'icona e poi far scorrere lo stilo sul touch screen verso destra o verso sinistra. È possibile eseguire la stessa operazione anche toccando le icone o ai lati dello schermo.



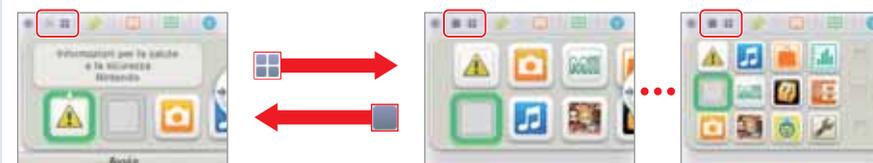
Toccare

Far scorrere

Organizzare e spostare le icone dei software

Organizzare la visualizzazione delle icone dei software

Per cambiare il numero e la disposizione delle icone dei software mostrate nello schermo, toccare o .



Spostare le icone dei software

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

Se si posiziona un'icona sopra un'altra, le due icone si scambieranno di posto.



Modalità di comunicazione wireless

| | |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | Indica che la connessione a Internet è attiva (vedi pag. 276). |
| | Indica che la console sta cercando altri utenti che hanno attivato StreetPass (vedi pag. 217). Registrare i software per Nintendo 3DS nella Gestione StreetPass permette alla console di cercare altri utenti con cui scambiare informazioni. Questo stato è rappresentato dall'icona . |
| | Indica che la console sta comunicando con altri Nintendo 3DS che si trovano nelle vicinanze. La comunicazione wireless locale permette ad esempio di registrare amici (vedi pag. 256) e di utilizzare la modalità download Nintendo 3DS (vedi pag. 274). Durante la comunicazione wireless, viene visualizzata l'icona segnale di ricezione . Quando il segnale è più forte, si avrà una migliore trasmissione di dati. |
| | Quando la comunicazione wireless è attivata, viene visualizzato il pannello . Quando è disattivata apparirà il pannello . Per attivare e disattivare la comunicazione wireless, utilizzare l'interruttore wireless (vedi pag. 230). L'icona appare quando la comunicazione wireless è attivata e l'icona quando è disattivata. |

Icone dei software

Le icone dei software gratuiti ricevuti tramite SpotPass e dei software scaricati dal Nintendo eShop verranno visualizzate nel **menu HOME**. È possibile salvare un massimo di 300 software in una scheda SD. I diversi tipi di icone dei software sono spiegati qui sotto.

Icone software su scheda



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

Icone software integrati

- | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none">  Informazioni per la salute e la sicurezza Contiene importanti informazioni per la salute e la sicurezza da osservare per un corretto uso della console.  Fotocamera Nintendo 3DS (vedi pag. 264) Un software che permette di scattare foto e realizzare video in 3D.  Sound Nintendo 3DS (vedi pag. 267) Permette di ascoltare musica e registrare suoni.  Centro di creazione Mii (vedi pag. 268) Permette di creare il proprio Mii e quello di amici e parenti.  Piazza Mii StreetPass (vedi pag. 269) Qui appaiono i Mii incontrati tramite StreetPass (vedi pag. 217).  Nintendo eShop (vedi pag. 270) Permette di vedere informazioni e video relativi a diversi software e, di scaricare nuovi software. | <ul style="list-style-type: none">  Giochi RA: Realtà Aumentata (vedi pag. 271) Giochi in realtà aumentata che utilizzano le carte RA e gli obiettivi esterni della console.  Caccia alla faccia (vedi pag. 272) Uno sparattutto in prima persona in cui i nemici hanno la faccia del giocatore e quelle dei suoi amici.  Diario (vedi pag. 273) Registra il numero di passi fatti portando con sé la propria console Nintendo 3DS e i tempi di utilizzo del software.  Modalità download (vedi pag. 274) Permette di scaricare versioni demo e giocare in modalità più giocatori.  Impostazioni della console (vedi pag. 275) Permette di regolare le diverse impostazioni della console Nintendo 3DS. |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Altre

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

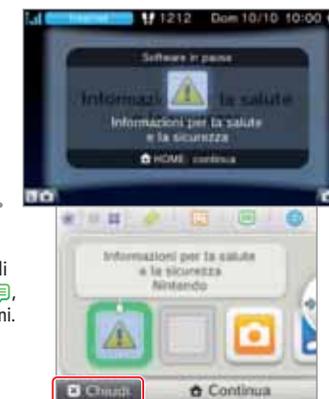
Avviare un software

Toccare l'icona del software e quindi **AVVIA**.



Chiudere/Sospendere un software

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



Quando un software è in pausa...

Quando un software è in pausa, è possibile regolare la luminosità degli schermi e accedere a Appunti di gioco, Lista di amici, Notifiche, Browser Internet, alla **modalità fotocamera** e ai manuali di istruzioni.

Nota:

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

Salvare prima di chiudere un software

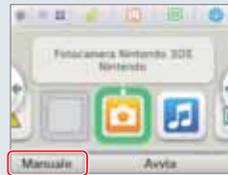
Se si chiude un software senza aver salvato, tutti i dati non salvati andranno perduti.

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

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

Manuali di istruzioni

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



Consultare il manuale

1 Scegliere una pagina dall'indice

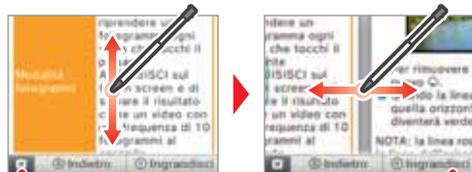
Far scorrere lo schermo verso l'alto o verso il basso per visualizzare il contenuto dell'indice e toccare la pagina che si vuole consultare.

Note: premere il pulsante Y per cambiare la lingua del manuale.



2 Visualizzare la pagina

Far scorrere lo schermo verso l'alto o verso il basso per consultare il contenuto della pagina. Scorrere verso destra o verso sinistra per cambiare la pagina.



Chiudere il manuale

Cambiare la dimensione del carattere

Regolare la luminosità/Modalità risparmio energetico

Toccare  nel **menu HOME** per visualizzare le impostazioni della luminosità.

Luminosità degli schermi

Toccare il numero corrispondente all'intensità che si desidera impostare.



Nota: se si collega il blocco alimentatore alla console quando la luminosità degli schermi è impostata su 4 o 5, gli schermi risulteranno ancora più luminosi.

Modalità risparmio energetico

Attivando questa modalità, la luminosità degli schermi verrà regolata automaticamente in base a ciò che è visualizzato nello schermo in modo da prolungare la carica della batteria. Disattivando questa modalità è possibile mantenere un livello di luminosità costante, ma la carica della batteria durerà di meno. Al momento dell'acquisto questa funzione è disattivata.



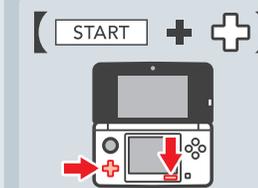
Livello di luminosità e durata della batteria

Il livello di luminosità degli schermi influenza la durata della carica della batteria. Aumentando il livello di luminosità la carica avrà una durata inferiore, diminuendola la carica durerà più a lungo. Ricordare questa relazione quando si imposta il livello di luminosità degli schermi ([vedi pag. 239](#)).

Nota: se si passa ad un livello di luminosità superiore, che richiede una maggiore carica di energia, il LED indicatore d'accensione potrebbe cambiare colore da blu a rosso. Se la batteria è quasi scarica, la console potrebbe spegnersi improvvisamente.

Impostazioni di luminosità e modalità risparmio energetico per i software per Nintendo DS/Nintendo DSi

Dai software per Nintendo DS/Nintendo DSi non è possibile accedere al **menu HOME**. Per mettere in pausa questi software, premere il pulsante HOME e usare i comandi riportati di seguito per regolare l'impostazione desiderata.



Tenendo premuto START premere:

-  per aumentare la luminosità
-  per ridurre la luminosità
-  per disattivare la modalità risparmio energetico
-  per attivare la modalità risparmio energetico

Scattare foto

Per attivare la **modalità fotocamera** dal **menu HOME**, premere il pulsante L o R.



Scansionare un QR Code

Scansionare un QR Code per il Nintendo eShop o un QR Code con un indirizzo web (URL) usando la fotocamera permette di accedere direttamente alla pagina corrispondente del Nintendo eShop o del browser Internet ([vedi pag. 262](#)).

Avviare la Fotocamera Nintendo 3DS ([vedi pag. 264](#))

Nota: le foto scattate possono essere visualizzate con la Fotocamera Nintendo 3DS ([vedi pag. 264](#)).



Software su scheda

Come usare le schede di gioco nella console Nintendo 3DS.

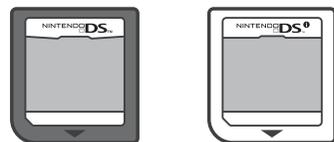
Nota: se si sceglie l'olandese, il portoghese o il russo come lingua per la console, i software che non sono per Nintendo 3DS si avvieranno automaticamente in inglese. In alcuni casi, è possibile cambiare questa impostazione all'interno del software stesso.

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

Scheda per Nintendo 3DS



Scheda per Nintendo DS/Nintendo DSi



Nota:

- I contenuti in 3D saranno disponibili solo con i software per Nintendo 3DS. I software per Nintendo DS e Nintendo DSi non possono visualizzare contenuti in 3D.
- StreetPass, SpotPass e il **menu HOME** non possono essere usati con software per Nintendo DS e Nintendo DSi.
- I software per Nintendo 3DS e per Nintendo DSi che non provengono dall'Europa o dall'Australia potrebbero non funzionare.
- I software per Nintendo 3DS non possono essere usati con le console Nintendo DS, Nintendo DS™ Lite, Nintendo DSi e Nintendo DSi XL.

PEGI (Pan European Game Information – Informazioni paneuropee sui giochi) Sistema di classificazione per età

Categorie di classificazione per età



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



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



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



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



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

Descrizione del contenuto

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



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

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

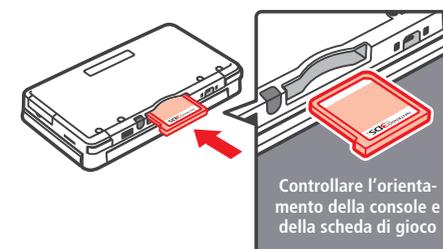
Nota: la classificazione PEGI non è un indice della difficoltà del gioco. Il sistema fornisce informazioni sul contenuto del gioco e sulla sua idoneità per le diverse fasce di età

Avviare un software

1 Inserire una scheda nello slot scheda

Nota:

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



Controllare l'orientamento della console e della scheda di gioco



Spingere delicatamente la scheda di gioco, poi estrarla

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

I software per Nintendo DS o per Nintendo DSi vengono automaticamente visualizzati espandendo l'immagine per adattarla allo schermo. Per visualizzare un software nella risoluzione originale, tenere premuto START o SELECT al momento dell'avvio e non rilasciarlo finché il software non sarà completamente avviato.



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

Chiudere i software

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

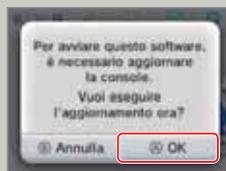
- Toccare CONTINUA per tornare al punto in cui si era messo in pausa il software.
- Per chiudere un software per Nintendo DS o per Nintendo DSi, salvare i dati, poi premere il pulsante HOME, toccare MENU HOME e infine OK.

Nota: se si preme il pulsante POWER, il software si chiuderà e apparirà il **menu POWER**.



Aggiornamenti della console con le schede di gioco

Alcune schede di gioco contengono dati per l'aggiornamento della console. Se per utilizzare una di queste schede è necessario un aggiornamento apparirà un messaggio. Seguire le istruzioni per eseguire l'aggiornamento (vedi pag. 297).



Software e accessori incompatibili con la console Nintendo 3DS

I seguenti software e accessori non possono essere utilizzati con la console Nintendo 3DS.

| | |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | <p>Nintendo DS Browser Nintendo DS Memory Expansion Pak (cassetta espansione di memoria per Nintendo DS) (NTR-011) Nintendo DS Lite Memory Expansion Pak (cassetta espansione di memoria per Nintendo DS Lite) (USG-007)</p> |
| | <p>Rumble Pak per Nintendo DS (NTR-008)</p> |

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



Scaricare software

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

La console Nintendo 3DS è provvista di un modulo RF (802.11). La potenza radiata è inferiore a 10 mW (potenza isotropa radiata equivalente) e la densità spettrale di energia è inferiore a -30 dBW/1MHz (potenza isotropa radiata equivalente). Questi parametri possono essere mantenuti utilizzando l'apparecchio a una temperatura tra 0 e 40 °C. Secondo questi dati, la console Nintendo 3DS rientra nella categoria di dispositivi di classe 1, come stabilito dalla Decisione della Commissione 2000/299/CE.

Fatta eccezione per i titoli Nintendo DSiWare (vedi pag. 270), tutti i software scaricati vengono salvati in una scheda SD. Le icone corrispondenti sono visualizzate nel **menu HOME** (vedi pag. 244).

È possibile ottenere nuovi software...

- Gratuitamente tramite SpotPass (vedi pag. 216).
- Acquistandoli nel Nintendo eShop (vedi pag. 270).
- Scaricando versioni demo.

Precauzioni per il download dei software

- Dal momento che alcuni dati vengono trasmessi automaticamente da SpotPass (vedi pag. 216), è consigliabile tenere sempre una scheda SD inserita nella console.
- È possibile salvare un massimo di 40 titoli Nintendo DSiWare™ (vedi pag. 270) nella memoria della console e un massimo di 300 software scaricati in una scheda SD.
- I software scaricati (inclusi i loro dati di salvataggio) possono essere utilizzati solo nella console in cui sono stati originariamente scaricati. I software salvati su una scheda SD non possono essere usati con un'altra console Nintendo 3DS.
- Le versioni demo dei software potrebbero essere soggette a restrizioni come un limite di tempo o un numero limitato di utilizzi. Se si prova ad accedere al software dopo aver superato i limiti previsti, verrà visualizzato un messaggio. Seguire le istruzioni per cancellare il software o accedere al Nintendo eShop.
- Se la lingua impostata nella console è l'olandese, il portoghese o il russo, la lingua del titolo Nintendo DSiWare sarà automaticamente impostata sull'inglese. In alcuni casi, è possibile cambiare la lingua all'interno del software.
- Si possono utilizzare solo software per Nintendo 3DS e Nintendo DSiWare che corrispondono alla regione della console. I software provenienti da altre regioni potrebbero non funzionare.

Avviare un software

1 Toccare l'icona del software e poi AVVIA

I titoli Nintendo DSiWare vengono automaticamente visualizzati espandendo l'immagine per adattarla allo schermo. Per visualizzare un software con la sua risoluzione originale, tenere premuto START o SELECT al momento dell'avvio e non rilasciarlo finché il software non sarà completamente avviato.



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

- Come visualizzare il manuale (vedi pag. 248)
- Classificazione per età (vedi pag. 250)
- Come chiudere un software (vedi pag. 251)



Appunti di gioco

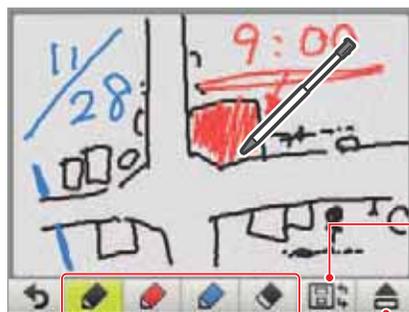
Questa applicazione permette di prendere degli appunti anche durante l'utilizzo di un software per Nintendo 3DS. È sufficiente mettere il software in pausa e scrivere i propri memo sullo schermo.

Toccare nel **menu HOME** per visualizzare la lista dei memo già scritti.

- Si possono salvare fino a 16 memo. Questi possono essere salvati come foto e visualizzati con la Fotocamera Nintendo 3DS (vedi pag. 264).
- Per scrivere dei memo mentre si sta usando un software per Nintendo 3DS, premere il pulsante HOME per sospendere il software e accedere al **menu HOME**, poi avviare Appunti di gioco.



1 Scegliere il memo da modificare



Matite
Gomma

Scegliere una delle tre matite colorate per scrivere e la gomma per cancellare.

Cambiare schermo

Questa icona permette di cambiare ciò che si visualizza sullo schermo superiore mentre il gioco è in pausa.

Visualizzazione di entrambi gli schermi



Visualizzazione dello schermo superiore



Visualizzazione dello schermo inferiore



I memo salvati come foto su una scheda SD possono essere visualizzati usando l'applicazione Fotocamera Nintendo 3DS (vedi pag. 264).

Elimina il memo.

2 Toccare alla fine

In questo modo, il memo verrà salvato e si ritornerà allo **schermo principale** di Appunti di gioco.



Lista di amici

È possibile giocare e comunicare con i propri amici attraverso Internet, ovunque si trovino.

Si possono ricevere notifiche attraverso la lista di amici, ogni volta che un amico registrato appare online collegandosi a Internet.

Toccare l'icona nel **menu HOME** per accedere alla propria lista di amici. Quando si accede alla lista per la prima volta, è necessario creare un biglietto da visita seguendo le istruzioni a schermo.

Per poter vedere la propria lista di amici mentre è in uso un software per Nintendo 3DS, accedere al **menu HOME** premendo il pulsante HOME. Da qui accedere alla lista di amici.

Nota: la lista di amici può essere usata solo con i software per Nintendo 3DS. Per poter usare dei software per Nintendo DS/Nintendo DSi in modalità wireless, si devono impostare le opzioni necessarie all'interno del software stesso.



Elementi necessari

| | |
|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mii Personale | Per poter creare il proprio biglietto da visita, si deve innanzitutto creare un Mii personale nel Centro di creazione Mii (vedi pag. 268). |
| Connessione a Internet | È necessaria per sapere quando i propri amici sono online (vedi pag. 276). |

Lista di amici



Registrazione un amico (vedi pag. 256)

Vedere i biglietti da visita (vedi pag. 257)

- Modificare il proprio biglietto da visita
- Visualizzare il biglietto da visita di un amico

Impostazioni (vedi pag. 259)

- Impostare le notifiche degli amici
- Cancellare un biglietto da visita

Registrazione amici

È possibile registrare fino a 100 amici nella propria lista di amici.

Locale

Toccare WIRELESS LOCALE per comunicare con l'utente di un'altra console Nintendo 3DS che si trova nei paraggi e registrarsi reciprocamente.



Scegliere il biglietto da visita della persona che si vuole registrare come amico e selezionarlo

I biglietti da visita verranno scambiati e appariranno nella lista di amici di ciascun utente.



Internet

Toccare INTERNET per registrare un amico scambiandosi i codici amico. Il codice amico si trova sul biglietto da visita di ciascun utente.



Inserire il codice amico della persona che si vuole registrare.



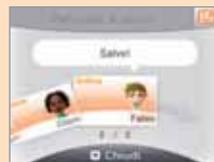
Se non si è ancora registrati sull'altra console

L'altro utente verrà registrato provvisoriamente. Inserire il nickname della persona che si vuole registrare. Il nickname e il Mii saranno visibili solo quando anche l'altro utente avrà compiuto la registrazione; lo stato cambierà e l'utente sarà correttamente incluso tra gli amici.



Se si è già registrati sull'altra console

Si ricevono automaticamente i dati del biglietto da visita dell'altro utente e lo si registra come amico.



Non rivelare il proprio codice amico a persone sconosciute

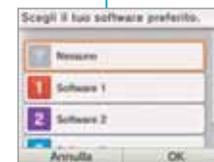
La lista di amici è una funzione da usare con persone che si conoscono. Se si divulga il proprio codice amico sui forum in rete o se lo si rivela a persone sconosciute, si potrebbero ricevere dati indesiderati o frasi offensive attraverso i messaggi di stato. Pertanto, è importante non rivelare il proprio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

Modificare e vedere i biglietti da visita

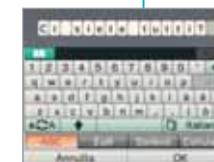
È possibile scegliere il proprio biglietto da visita dalla lista di amici per modificarne i dati o vedere i biglietti da visita di altri utenti. Il proprio biglietto da visita è contrassegnato dall'icona 👑.

Modificare il proprio biglietto da visita

Selezionare il proprio biglietto da visita per modificare il messaggio di stato e il software preferito.



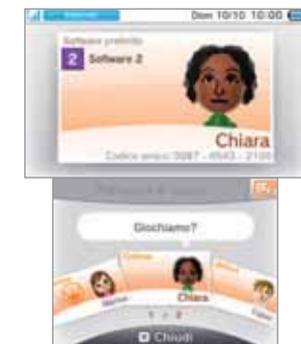
Scegliere il proprio software preferito dalla lista di quelli utilizzati.



Scrivere un messaggio di stato di massimo 16 caratteri, che sarà visibile a tutti i propri amici.

Vedere i biglietti da visita degli altri

Selezionare l'amico di cui si vuole vedere il biglietto da visita.



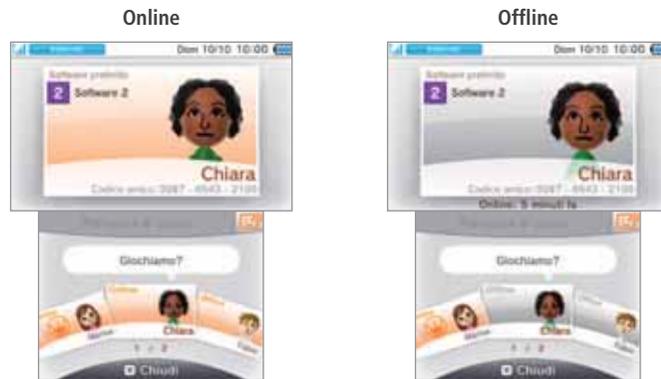
Nello schermo superiore, apparirà il titolo del software preferito dall'utente scelto o il software che sta utilizzando.

Nota:

- Toccare  sul touch screen per registrare un nuovo amico.
- Evitare di divulgare informazioni personali o di utilizzare nel proprio messaggio di stato un linguaggio che potrebbe offendere altri utenti. Alcune parole sono già proibite dalla console e non potranno essere scritte.
- Se si riceve un Mii contrassegnato da "???", vuol dire che molto probabilmente il suo autore è stato inserito nella lista degli utenti bloccati. Per maggiori informazioni, consultare il manuale di istruzioni elettronico del Centro di creazione Mii.

Comunicare con i propri amici

Quando un amico è online, le informazioni che appaiono sul suo biglietto da visita cambiano ed è possibile vedere quale software sta utilizzando in quel momento.



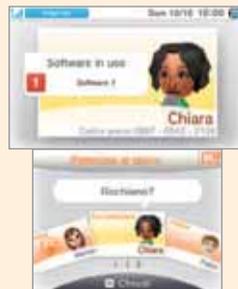
Nota:

- Per vedere lo stato online di un amico, è necessario che l'amico in questione abbia scelto di rendere pubblica questa informazione nelle impostazioni della lista di amici, rispondendo Sì alla domanda relativa al suo stato online. È possibile modificare la risposta data in qualsiasi momento, accedendo alle impostazioni della lista di amici.
- Per giocare insieme a un amico è necessario che ognuno abbia inserito la stessa scheda di gioco nella console o abbia salvato lo stesso software sulla console.
- Se si sta utilizzando un software non compatibile, non sarà possibile giocare online.

Giocare con i propri amici

Quando è possibile partecipare ad un gioco nel quale è impegnato uno dei propri amici, le informazioni che appaiono sul suo biglietto da visita cambieranno. Toccare PARTECIPA AL GIOCO per partecipare.

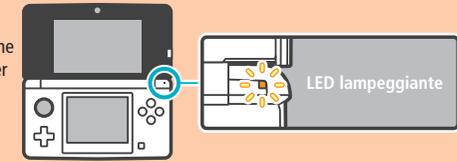
Nota: è possibile partecipare solo se si è in possesso di un software compatibile. Per maggiori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del software in questione.



LED indicatore notifiche

Quando un amico passa online, il LED indicatore notifiche della console emette luce arancione lampeggiante per cinque secondi.

Se un amico sta utilizzando un gioco al quale si può partecipare, l'icona  appare sopra l'icona .



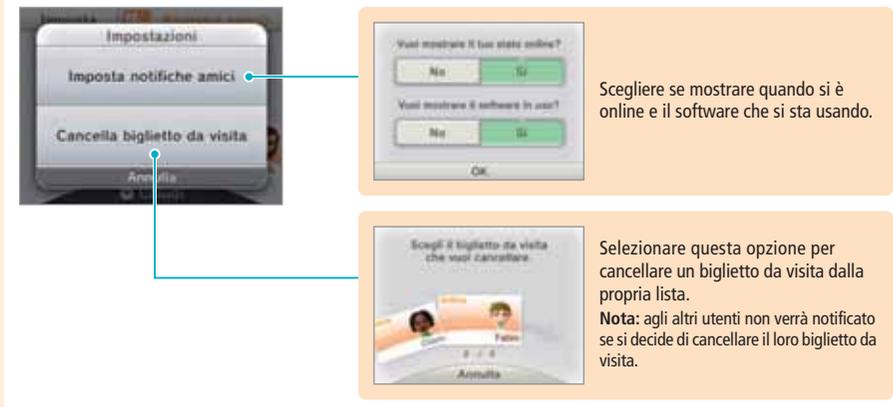
Ordine dei biglietti da visita

Quando si è online, i biglietti da visita vengono visualizzati nel seguente ordine:

Proprio biglietto da visita ➔ Amici che stanno utilizzando un gioco al quale si può partecipare ➔ Amici che stanno utilizzando un software ➔ Amici online ➔ Amici offline ➔ Amici in attesa di conferma

Impostazioni della lista di amici

Qui si possono impostare le informazioni che si vogliono mostrare agli amici e cancellare utenti dalla propria lista di amici.

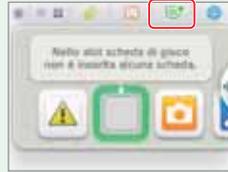




Notifiche

Si possono ricevere notifiche da SpotPass, da StreetPass e da altre fonti.

Toccare  nel **menu HOME** per visualizzare la lista delle notifiche. Per vedere le notifiche mentre è in uso un software per Nintendo 3DS, accedere al **menu HOME** premendo il pulsante HOME, poi accedere a Notifiche.



Tipi di notifiche

| | |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| SpotPass | Notifiche con informazioni da Nintendo e dai software. |
| StreetPass | Notifiche ricevute attraverso StreetPass (per maggiori informazioni su StreetPass, vedi pag. 217). |

Ricevere le notifiche

La console Nintendo 3DS può ricevere notifiche quando:

- La console è accesa (**vedi pag. 236**).
- È stata attiva la comunicazione wireless utilizzando l'interruttore wireless (**vedi pag. 230**).
- È stata configurata una connessione a Internet (**vedi pag. 276**). Per ricevere notifiche da StreetPass non è necessaria una connessione a Internet.

Nota:

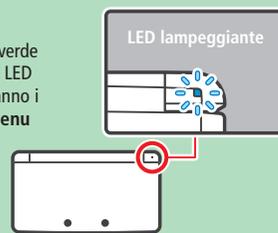
- I software possono inviare notifiche anche quando la console non è connessa a Internet.
- Per ricevere notifiche da StreetPass non c'è bisogno di una connessione a Internet.
- I software per Nintendo DS e Nintendo DSi non possono inviare notifiche.



Ricevere notifiche

Il LED indicatore notifiche lampeggia quando si riceve una notifica. La luce sarà verde se la notifica viene da StreetPass e blu se viene da SpotPass. In entrambi i casi, il LED lampeggerà per cinque secondi. Inoltre, quando si riceve una notifica, appariranno i simboli  o  sull'icona di notifica e sulle icone dei rispettivi software nel **menu HOME**.

Nota: se si ricevono notifiche mentre la console è in modalità riposo, il LED indicatore notifiche lampeggerà per cinque secondi, poi rimarrà acceso. Si spegnerà quando la console verrà aperta di nuovo.



Leggere le notifiche

Toccare una notifica per leggerla.



Spostare la barra verso l'alto o verso il basso per scorrere la lista delle notifiche.

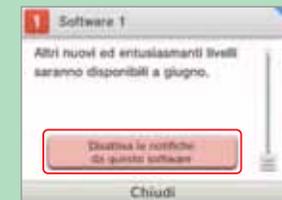
- Le notifiche non lette sono contrassegnate da  se provengono da StreetPass o da  se provengono da SpotPass.
- La console può salvare fino a 12 notifiche da StreetPass e fino a 100 da SpotPass. Se si superano questi limiti o se non si ha più spazio per salvare altre notifiche (per esempio, se molte notifiche contengono immagini), ne saranno cancellate alcune partendo dalle più vecchie.

Bloccare le notifiche

Bloccare le notifiche dai software

Mentre si visualizza una notifica, toccare **DISATTIVA LE NOTIFICHE DA QUESTO SOFTWARE** e seguire le istruzioni che appaiono a schermo.

Nota: le notifiche che non richiedono una connessione a Internet, come quelle ricevute dai software, non possono essere bloccate dalla lista delle notifiche. Tali notifiche vengono ricevute durante l'uso di un software e il modo di bloccarle varia a seconda del software stesso.



Bloccare le notifiche da StreetPass

Toccare **DISATTIVA StreetPass PER QUESTO SOFTWARE** e cambiare le impostazioni di StreetPass nello **schermo delle Impostazioni della console**. Dopo averlo disattivato, non si riceveranno più notifiche per quel software (**vedi pag. 288**).

Nota:

- Per ricominciare a ricevere le notifiche, cambiare le impostazioni del software. Per maggiori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del software.
- Le notifiche che provengono da Nintendo contengono informazioni importanti per tutti gli utenti e pertanto non possono essere bloccate.



Browser Internet

Il browser Internet permette di visitare le pagine web usando lo stilo.

Toccare  nel **menu HOME** per avviare il browser Internet. Se si sta usando il browser per la prima volta, seguire le istruzioni per l'installazione che appaiono a schermo.

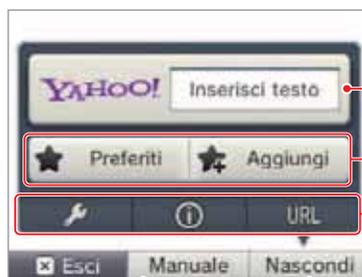
Nota:

- Per poter visualizzare le pagine web è necessaria una connessione a Internet (vedi pag. 276).
- Il browser può essere avviato anche mentre si sta usando un software per console Nintendo 3DS. Per farlo, premere il pulsante HOME e selezionare l'icona del browser Internet dal **menu HOME**.
- Durante l'uso di alcuni software potrebbe non essere possibile avviare il browser Internet.



Quando si avvia il browser, appare il menu riportato qui di seguito. Selezionare un'opzione toccandola con lo stilo.

Menu



Nascondere il menu

Manuale di istruzioni

Il browser contiene un manuale di istruzioni che comprende informazioni dettagliate sull'uso del browser.

Cerca

Inserire il testo da cercare.



(il motore di ricerca usato qui è Google)

Preferiti

Consultare la lista di pagine che sono state aggiunte ai preferiti e selezionare quella che si desidera aprire.

Aggiungi

Aggiungere la pagina corrente ai preferiti.

Impostazioni

Cambiare le impostazioni del browser.

Info Pagina

Visualizzare le informazioni sull'indirizzo e sulla sicurezza della pagina corrente.

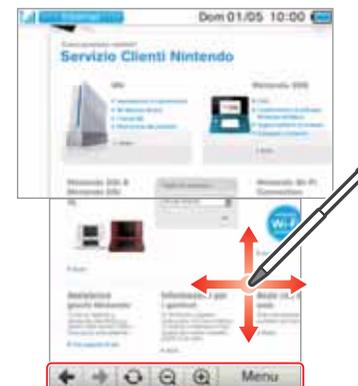
Inserisci indirizzo

Inserire direttamente un indirizzo web (URL).

Uso del browser

Fare scorrere lo stilo sul touch screen per muoversi sulla pagina e toccare i link per aprirli.

Scorrere per muoversi



Toccare i link



Visualizzare il menu (vedi pag. 262).

Diminuire o aumentare il livello di zoom.

Visualizzato come  durante il caricamento della pagina; toccare per bloccare il caricamento della pagina.

Visualizzato come  quando la pagina è stata caricata; toccare per ricaricare la pagina.

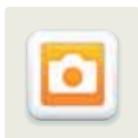
Visualizzare la pagina precedente o successiva nella cronologia del browser Internet.

Nota:

- I contenuti che richiedono plug-in, come file video o musicali, non possono essere visualizzati o riprodotti.
- Le pagine molto grandi potrebbero non essere caricate o visualizzate per intero. In questi casi, provare a ricaricare la pagina toccando RICARICA. Così facendo, il browser dovrebbe completare il caricamento.

Proteggere i bambini da siti pericolosi

È possibile impostare il filtro famiglia della console Nintendo 3DS (vedi pag. 284) per limitare l'uso del browser Internet, evitando così che i bambini possano accedere a siti web pericolosi o inappropriati.



Fotocamera Nintendo 3DS



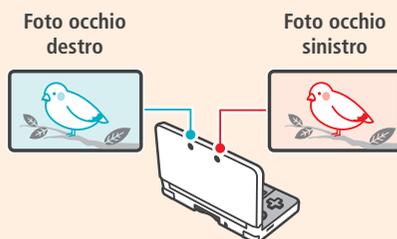
Si possono scattare foto e realizzare video in 3D!

Per informazioni dettagliate sull'uso di questo software, consultare il manuale di istruzioni elettronico.



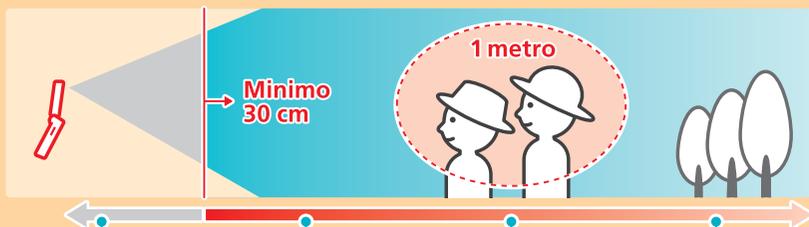
Scattare foto e realizzare video

I due obiettivi collocati all'esterno della console servono a scattare foto in 3D. Gli obiettivi esterni realizzano due foto diverse: una per l'occhio sinistro e una per l'occhio destro. Combinando le due foto, si viene a creare un'immagine tridimensionale visualizzabile sullo schermo 3D (vedi pag. 240).



Consigli per ottimizzare gli effetti visivi 3D

Quando si scatta una foto o si realizza un video, assicurarsi che ci siano almeno 30 cm tra il soggetto e la console Nintendo 3DS. Se ci si avvicina troppo, il soggetto apparirà sfocato e fotografandolo o filmandolo si otterrà un'immagine doppia e poco chiara.



Se si scatta una foto o si realizza un video da troppo vicino, l'immagine risulterà sfocata o doppia.

Più il soggetto di una foto o di un video è vicino, più saranno intensi gli effetti 3D.

La distanza ottimale per scattare una foto o realizzare un video in 3D nitidi è di un metro.

Se lontano sullo sfondo sono presenti degli oggetti, gli effetti 3D di una foto o video risulteranno più intensi.

Informazioni di base

Per scattare una foto o realizzare un video, toccare o oppure premere i pulsanti L, R o A.



Funzioni della Fotocamera Nintendo 3DS

La Fotocamera Nintendo 3DS dispone di tante funzioni diverse che permettono creazioni davvero incredibili!

| Lenti della fotocamera | | Modalità video |
|------------------------|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| Festa | Incontro | Modalità fotogrammi (scattare più foto per creare un video in stop-motion) |
| Sogno | Rétro | Modalità collage (creare un video mettendo insieme più sequenze girate) |
| Notturna | Misteriosa | |

Nota:

- È possibile utilizzare la lente notturna per realizzare video.
- L'applicazione prevede anche altre funzioni oltre a quelle elencate nel presente manuale, come ad esempio la possibilità di impostare una griglia o un timer, regolare la luminosità e il contrasto di un'immagine ecc.

Vedere le foto e i video

Toccare VEDI FOTO / VIDEO per visualizzare la foto o il video corrispondente.

Toccare un'anteprima per visualizzare una foto o un video.



Selezionare GIOCA CON IL VIDEO per far partire la riproduzione video con delle funzioni aggiuntive.

Funzioni extra

Graffiti

Decorare le foto scattate per renderle uniche.

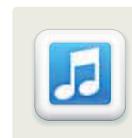


Modificare i video

Regolare la velocità di riproduzione, l'altezza del suono o perfino riprodurre un video al contrario!



- È possibile anche vedere una sequenza di foto e video alternati automaticamente.



Sound Nintendo 3DS

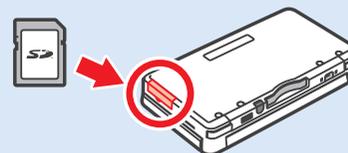
Il Sound Nintendo 3DS permette di utilizzare il microfono della console per registrare suoni e voci e di modificarli a proprio piacimento. Inoltre, consente di riprodurre file musicali salvati in una scheda SD.

Per informazioni dettagliate sull'uso di questo software, consultare il manuale di istruzioni elettronico.



Riprodurre musica

È possibile ascoltare la musica salvata in una scheda SD e regolarne le impostazioni di riproduzione, ad esempio modificandone la velocità, cambiando l'altezza del suono e attivando la modalità karaoke.



Registrare voci e suoni

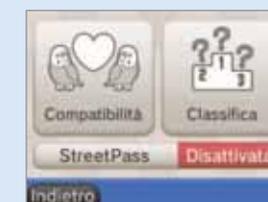
La durata massima di ciascuna registrazione è di 10 secondi. È possibile modificare successivamente la velocità di riproduzione, l'altezza del suono e la voce.



StreetPass

Questo software dispone di due funzioni StreetPass: la classifica e la compatibilità. La classifica permette di ascoltare i brani più in voga del momento, mentre la compatibilità mette a confronto i propri gusti musicali con quelli di altri utenti.

- Per utilizzare queste funzioni, devono essere stati aggiunti dei brani alla playlist di StreetPass e la funzione StreetPass deve essere attiva.





CENTRO DI CREAZIONE Mii

Nel Centro di creazione Mii è possibile creare il proprio Mii e quelli di parenti e amici modificando a proprio piacimento la vastissima gamma di elementi a disposizione.

Per informazioni dettagliate sull'uso di questo software, consultare il manuale elettronico.



Creare da foto

Scattare una foto del proprio viso che verrà usata per creare il Mii, quindi modificarne le caratteristiche a proprio piacimento. È possibile anche creare un Mii di fantasia.



Un massimo di 100 Mii!

È possibile salvare un massimo di 100 Mii nel Centro di creazione Mii.



- È possibile anche ricevere uno o più Mii dalla console Nintendo 3DS di un amico o dal Canale Mii di una console Wii.

Questi Mii potrebbero anche comparire in software compatibili!



Le immagini qui sopra sono tratte da PILOTWINGS RESORT™ per Nintendo 3DS.



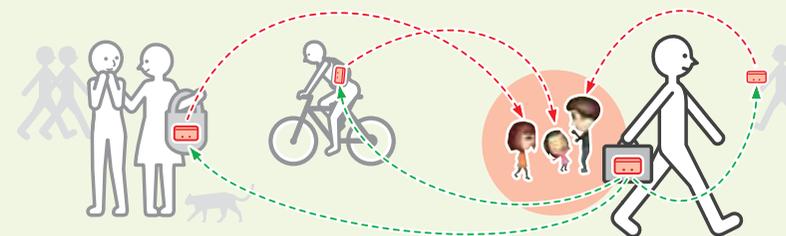
PIAZZA Mii StreetPass

In questa piazza si possono collezionare i Mii! I Mii che si incontrano utilizzando la funzione StreetPass (pag. 217) o la comunicazione wireless appariranno qui. Inoltre, si può giocare ad alcuni semplici giochi tramite StreetPass!

Per informazioni dettagliate sull'uso di questo software, consultare il manuale elettronico.



Per collezionare i Mii e inviarli ad un'altra console, attivare StreetPass.



Qui si radunano i Mii che si incontrano utilizzando la funzione StreetPass e anche quelli che provengono da altri software.



Giochi

È possibile giocare ad alcuni semplici giochi con i Mii che si incontrano.



Pazzi per i pezzi



Libera Mii



È possibile connettersi a Internet per accedere a informazioni e video relativi a software e per scaricare software per Nintendo 3DS. Per acquistare un software occorre aggiungere fondi al proprio account Nintendo eShop.

Nota:

- I software per Nintendo 3DS e i titoli Nintendo DSiWare che non sono stati scaricati dal Nintendo eShop europeo o australiano potrebbero non funzionare.
- È possibile usare la funzione di filtro famiglia (vedi pag. 284) per impedire ai bambini di usare le carte di credito o di acquistare software o servizi.



Per informazioni dettagliate sull'uso di questo software, consultare il manuale elettronico.

Software scaricabili

Software scaricabili per Nintendo 3DS

Vi sono dei software scaricabili disponibili solo sul Nintendo eShop.

Virtual Console

Permette di giocare con la console Nintendo 3DS ai giochi classici per console come Game Boy™ e Game Boy™ Color!



Nintendo DSiWare

È possibile acquistare titoli Nintendo DSiWare direttamente dal Nintendo eShop. La gamma di titoli Nintendo DSiWare disponibile è molto ampia e comprende sia strumenti utili che giochi semplici e veloci!

Precauzioni per l'uso della Nintendo eShop Card

- Per usare il Nintendo eShop, occorre accettare le condizioni dell'Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy e configurare una connessione a Internet.
- È possibile aggiungere fondi usando una carta di credito o una Nintendo eShop Card.
- Le Nintendo eShop Card in vendita nello Spazio Economico Europeo e in Svizzera possono essere usate esclusivamente con console vendute nelle stesse regioni.
- Non è possibile aggiungere fondi se, così facendo, il credito dell'account Nintendo eShop risultasse superiore al massimo consentito.
- Non è possibile ripartire i fondi di una Nintendo eShop Card tra diversi account.
- Per nessun motivo Nintendo emetterà nuovamente una Nintendo eShop Card, ne rimborserà il valore o accetterà richieste di qualsiasi tipo riguardo alla stessa.
- Le Nintendo eShop Card e i fondi aggiunti con esse non possono essere rimborsati, trasferiti o convertiti in denaro.
- I software non possono essere restituiti, scambiati o trasferiti.
- Una volta registrato su una console Nintendo 3DS, il codice di attivazione non può essere utilizzato su altre console.
- Con l'acquisto di software dal Nintendo eShop, viene stipulato un accordo per l'utilizzo fra Nintendo e l'acquirente. Per maggiori informazioni, accedere alle Impostazioni della console dal **menu HOME**, selezionare **IMPOSTAZIONI INTERNET, ALTRE INFORMAZIONI** e quindi **ACCORDO PER L'UTILIZZO**.
- Le informazioni sulla classificazione per età sono visibili prima della conferma dell'acquisto del software. Considerare queste informazioni prima di effettuare qualsiasi acquisto (vedi pag. 294).



GIOCHI RÀ

Realtà Aumentata

È possibile divertirsi con questi giochi usando le carte RA che si trovano nella confezione della console Nintendo 3DS. Inquadrando una carta RA con gli obiettivi esterni della console, si vedranno apparire scatole, mostri e molto altro!



Per informazioni dettagliate sull'uso di questo software, consultare il manuale elettronico.

Nella confezione della console si trovano sei carte RA.
Prendere per prima la carta RA ?



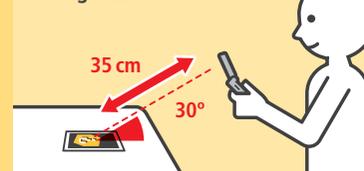
Carta RA ?



Carte RA personaggio

Per giocare a Giocchi RA, poggiare la carta RA su una superficie piatta e ben illuminata. Regolare la distanza e l'angolazione con cui la console inquadra la carta RA, mantenendola sempre nell'inquadratura degli obiettivi esterni fino a quando la console non la riconosce. Per giocare occorre muovere la console senza che la carta RA esca fuori dall'inquadratura.

Regolare la distanza e l'angolazione.



Inquadrare la carta RA.



Schermo di selezione gioco





CACCIA ALLA FACCIA

L'obiettivo di questo gioco è collezionare tutte le facce possibili e sfidarle in una battaglia mozzafiato!

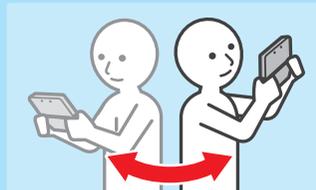
Per informazioni dettagliate sull'uso di questo software, consultare il manuale elettronico.



Per giocare a Caccia alla faccia, si deve muovere la console per sparare alle orde di facce che attaccano senza sosta! Prima di tutto è necessario scattare una foto.

Nota: per maggiori informazioni sul riconoscimento del viso, vedere [pag. 306](#).

Dopo aver scattato una foto, si può cominciare a giocare muovendo la console!



- Dopo aver completato un livello, la faccia usata per giocare verrà salvata. Aggiungendo facce nuove alla propria collezione, sarà possibile sbloccare altri livelli e aggiungere nuovi nemici da affrontare! Per ampliare la propria collezione, si possono fotografare anche i familiari e gli amici.

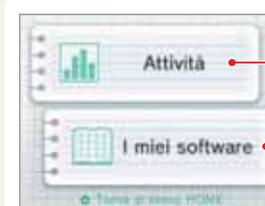


Diario

Nel Diario vengono registrati il numero di passi fatti camminando con la propria console Nintendo 3DS e il tempo trascorso utilizzando i propri software.

Nota: i passi vengono registrati mentre la console è chiusa, ma accesa.

Per informazioni dettagliate sull'uso di questo software, consultare il manuale elettronico.



Visualizza il numero di passi fatti portando con sé la propria console Nintendo 3DS e i dati relativi al tempo di utilizzo dei propri software.

Visualizza la lista di tutti i software usati, i tempi e il numero di volte che sono stati utilizzati.



Attività



| Software | Tempo di utilizzo | Numero di utilizzi |
|-------------------------|-------------------|--------------------|
| Ultimo dei software | 3 software / 1:10 | |
| Fotocamera Nintendo 3DS | 0:38 | 12 |
| Sword Nintendo 3DS | 0:29 | 11 |

Qui si possono vedere i tempi di utilizzo dei software.

I miei software



| Software | Tempo di utilizzo | Numero di utilizzi |
|-------------------------|-------------------|--------------------|
| Sword Nintendo 3DS | 0:29 | 11 |
| Fotocamera Nintendo 3DS | 0:38 | 12 |

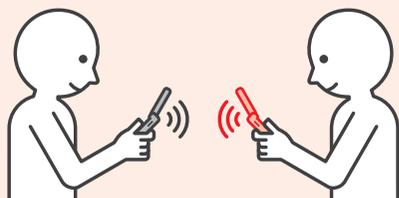
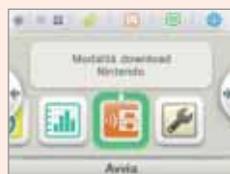
Qui si possono vedere varie classifiche relative ai software utilizzati sulla propria console.



Modalità download

Grazie alla modalità download è possibile giocare insieme ad altri utenti con alcuni software per più giocatori anche quando si dispone di un'unica scheda. È anche possibile inviare e ricevere versioni demo di alcuni software.

La modalità download è compatibile con le console Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi e Nintendo DSi XL.



Software compatibili con la modalità download (console principale)



Istruzioni per la console principale

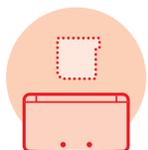
- 1 Avviare il software dal **menu HOME**.



Consultare il manuale di istruzioni del software.

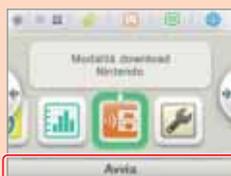
Nota: i titoli per Nintendo DS/Nintendo DSi vengono automaticamente visualizzati espandendo l'immagine per adattarla allo schermo. Per visualizzare un software con la sua risoluzione originale, tenere premuto **START** o **SELECT** al momento dell'avvio e non rilasciarlo finché il software non sarà completamente avviato. Infine per avviare il software, toccare **AVVIA** se si sta usando la console secondaria o l'icona  se si sta usando la console principale.

Senza software (console secondaria)



Istruzioni per la console secondaria

- 1 Avviare la modalità download dal **menu HOME**.



- 2 Nel caso di software per Nintendo 3DS, toccare l'icona . Se si tratta di un software per Nintendo DS o per Nintendo DSi, toccare l'icona .



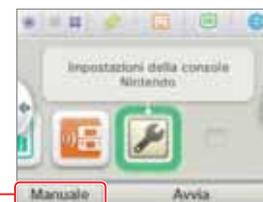
- 3 Toccare il pannello corrispondente al software che si vuole usare. Consultare il manuale di istruzioni del software.



Impostazioni della console

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

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



Manuale di istruzioni

Per informazioni dettagliate, consultare il manuale di istruzioni elettronico.

Manuale

| | | |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| IMPOSTAZIONI INTERNET | Permette di configurare la connessione a Internet (vedi pag. 276). | |
| FILTRO FAMIGLIA | Permette di limitare l'uso di software o di contenuti che si possono acquistare e scaricare, nonché di limitare l'uso di alcune funzioni della console, quali la visualizzazione di immagini tridimensionali (vedi pag. 284). | |
| GESTIONE DATI | Permette di gestire dati relativi al download dei software per Nintendo 3DS e Nintendo DSiWare e le impostazioni di StreetPass. È possibile, inoltre, eliminare la lista degli utenti bloccati (vedi pag. 288). | |
| IMPOSTAZIONI GENERALI | PROFILO | Permette di impostare nickname, compleanno e altre informazioni (vedi pag. 289). |
| | DATA E ORA | Permette di regolare la data e l'ora (vedi pag. 289). |
| | TOUCH SCREEN | Permette di calibrare il touch screen (vedi pag. 289). |
| | CALIBRAZIONE 3D | Permette di calibrare lo schermo 3D (vedi pag. 289). |
| | AUDIO | Permette di regolare le impostazioni audio (vedi pag. 289). |
| | PROVA MICROFONO | Permette di controllare che il microfono funzioni correttamente (vedi pag. 289). |
| | OBIETTIVI ESTERNI | Permette di calibrare gli obiettivi esterni (vedi pag. 290). |
| | PAD SCORREVOLE | Permette di calibrare il pad scorrevole (vedi pag. 289). |
| | TRASFERIMENTO DATI | Permette di trasferire dati da una console Nintendo DSi o Nintendo DSi XL a una console Nintendo 3DS, oppure tra due console Nintendo 3DS (vedi pag. 292). |
| LINGUA | Permette di cambiare la lingua impostata nella console (vedi pag. 289). | |
| AGGIORNAMENTO | Permette di aggiornare i software preinstallati nella console (vedi pag. 297). | |
| FORMATTAZIONE | Permette di formattare la console e cancellare i dati salvati nella memoria, come ad esempio foto, software e dati di salvataggio (vedi pag. 297). | |



Impostazioni Internet

Collegando il Nintendo 3DS a Internet, si avranno a disposizione molte possibilità.

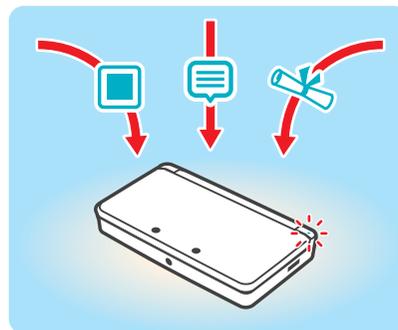
Ci sono molte opzioni utili e divertenti da scoprire, come andare a caccia di nuovi contenuti usando il Nintendo eShop, ricevere notifiche e software gratuiti grazie a SpotPass e giocare online con altri utenti da tutto il mondo.

Nintendo eShop



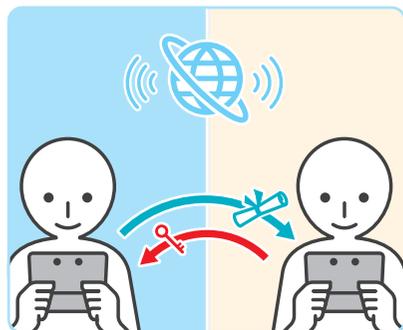
Il posto giusto per acquistare contenuti per la console Nintendo 3DS, come i titoli per Nintendo 3DS, Nintendo DSiWare e i grandi classici pubblicati per altre console, ora disponibili nella Virtual Console (vedi pag. 270).

SpotPass



Se la console è accesa, è possibile ricevere dati automaticamente anche mentre la console stessa è chiusa (vedi pag. 216).

Gioco online



Collegandosi a Internet, è possibile giocare con amici e con persone da tutto il mondo.

Nota: le funzionalità cambiano in base al software. Per maggiori informazioni, consultare il manuale di istruzioni del software.

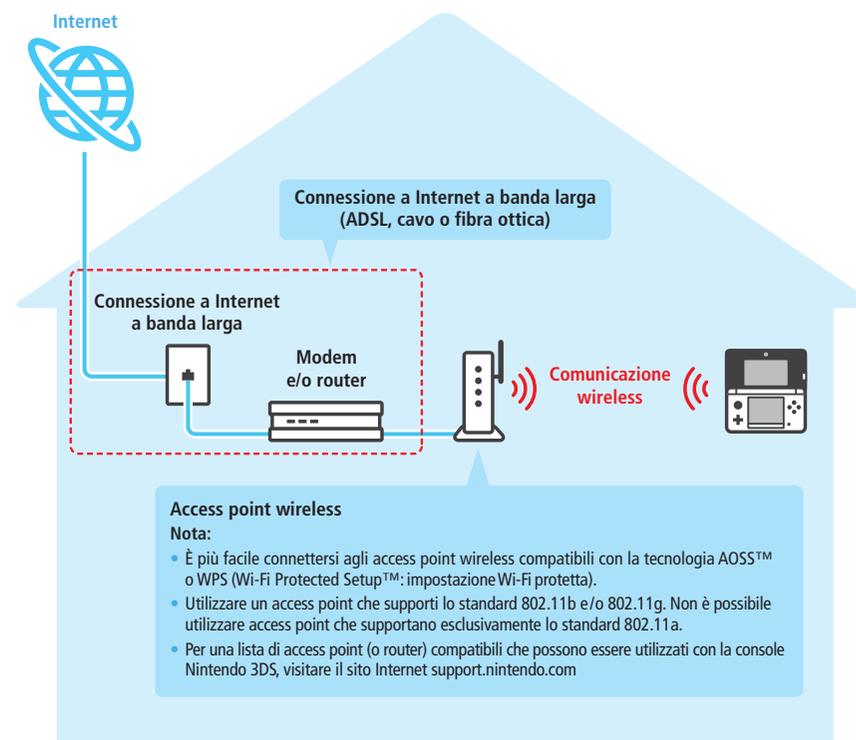
Browser Internet



Permette di accedere facilmente a contenuti online.

Elementi necessari per la connessione a Internet

Per collegare la console Nintendo 3DS a Internet è necessaria una connessione wireless. Per configurare le impostazioni dell'access point wireless (o router) è necessario un computer.

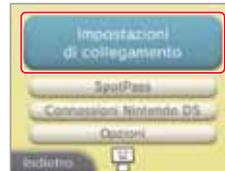


Collegarsi a Internet

Se si dispone di tutti gli elementi necessari per effettuare la connessione a Internet, si può procedere alla configurazione delle impostazioni della console Nintendo 3DS.

Nota: per collegarsi a Internet quando si usa una scheda di gioco per Nintendo DS, è necessario configurare una delle connessioni Nintendo DS (vedi pag. 283).

1 Toccare IMPOSTAZIONI DI COLLEGAMENTO



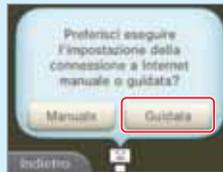
2 Toccare NUOVA CONNESSIONE



Configurare le impostazioni ideali utilizzando la configurazione guidata

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

- Per configurare una connessione con AOSS, vedi pag. 279.
- Per configurare una connessione con WPS, vedi pag. 280.
- Per ricevere aiuto nella ricerca e configurazione di access point, vedi pag. 281.



Impostare una connessione senza aiuto

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

- Per configurare una connessione con AOSS, vedi pag. 279.
- Per configurare una connessione con WPS, vedi pag. 280.
- Per ricevere aiuto nella ricerca e configurazione di access point, vedi pag. 281.



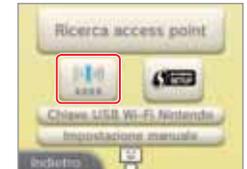
Connessione tramite AOSS

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

Nota: l'uso della tecnologia AOSS potrebbe modificare le impostazioni dell'access point. Se il proprio computer è collegato all'access point senza sfruttare tale tecnologia, dopo aver usato AOSS il collegamento tra i due dispositivi potrebbe risultare impossibile. Stabilire una connessione usando un access point rilevato tramite ricerca non modificherà nessuna delle impostazioni dell'access point (vedi pag. 281).

1 Toccare l'icona AOSS

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



2 Operazioni da eseguire sull'access point

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

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



3 Quando compare lo schermo impostazione completata, toccare OK per avviare la prova di connessione

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



Connessione tramite WPS

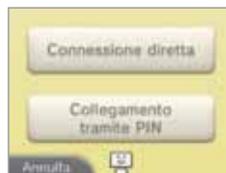
Se si dispone di un access point compatibile con la tecnologia WPS, è possibile eseguire la configurazione della connessione a Internet in maniera molto semplice utilizzando tale tecnologia. Per maggiori informazioni, consultare il manuale di istruzioni dell'access point.

1 Toccare l'icona

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



2 Toccare il metodo di connessione supportato dal proprio access point



3 Operazioni da eseguire sull'access point

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

Per la connessione diretta

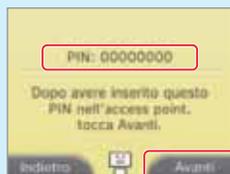
Tenere premuto il pulsante WPS dell'access point finché la luce non inizia a lampeggiare.



Collegamento tramite PIN

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

Nota: dopo aver configurato l'access point, toccare AVANTI sul touch screen della console Nintendo 3DS.



4 Quando compare lo schermo impostazione completata, toccare OK per avviare la prova di connessione

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

Connessione tramite ricerca e collegamento a un access point

Se il proprio access point non supporta la tecnologia AOSS o WPS, è possibile utilizzare questo metodo di connessione che prevede la ricerca e il collegamento a un access point.

1 Toccare RICERCA ACCESS POINT

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



2 Selezionare un access point

Nota: toccare il nome dell'access point a cui ci si vuole collegare (SSID, ESSID o nome di rete).



3 Inserire la chiave di sicurezza e toccare OK

- Questa procedura è richiesta solo quando l'access point è protetto.
- Degli asterischi (*) sostituiranno i caratteri della chiave inserita.

Nota: la chiave di sicurezza, detta anche chiave di codifica o password di rete, è una password necessaria per collegarsi all'access point. È necessario inserirla per poter collegare la propria console Nintendo 3DS a Internet.

4 Toccare OK per salvare le impostazioni

5 Toccare OK per avviare la prova di connessione

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



Informazioni sulle icone e

Se l'access point è contrassegnato dall'icona , è necessario inserire la chiave di sicurezza associata a quell'access point.

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
|  | Access point protetto. È necessaria una chiave. |
|  | Non è necessaria una chiave. |

L'icona  indica l'intensità del segnale di ricezione secondo quattro diversi livelli. Una migliore ricezione permette una comunicazione wireless più stabile.



Protocolli di sicurezza

La console Nintendo 3DS è compatibile con i protocolli di sicurezza indicati di seguito. Per effettuare un collegamento è necessario scegliere il protocollo corretto.

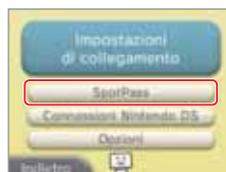
| Metodo crittografico | WEP | WPA™-PSK (TKIP) | WPA2™-PSK (TKIP) | WPA-PSK (AES) | WPA2-PSK (AES) |
|----------------------|-------|-----------------|------------------|---------------|----------------|
| Livello di sicurezza | Basso | ←————→ | | | Alto |

Nota: i software per Nintendo DS sono compatibili solo con la chiave WEP. Per collegarsi a Internet con un software per Nintendo DS, è necessario toccare CONNESSIONI NINTENDO DS per impostare un access point usando la chiave WEP (vedi pag. 283).

Impostazioni SpotPass

Decidere se ricevere software automaticamente e se inviare a Nintendo informazioni della console.

- Selezionare DOWNLOAD AUTOMATICO e poi **SÌ** per ricevere i software distribuiti tramite SpotPass.
- Selezionare INVIO INFORMAZIONI DELLA CONSOLE e poi **SÌ** per inviare automaticamente a Nintendo informazioni sull'uso e sulle impostazioni della console ecc. Tali informazioni verranno utilizzate per lo sviluppo di progetti futuri.

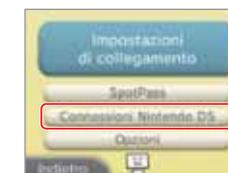


Connessioni Nintendo DS

Impostare una connessione a Internet da usare con software per Nintendo DS.

Nota: l'unico tipo di access point sicuro compatibile con i software per Nintendo DS è il WEP.

1 Toccare CONNESSIONI NINTENDO DS



2 Per maggiori informazioni sul collegamento, consultare il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection allegato ai software per Nintendo DS

Nota: i dati di configurazione della Nintendo Wi-Fi Connection registrati nella connessione Nintendo DS non possono essere cancellati o trasferiti nella console Nintendo 3DS.

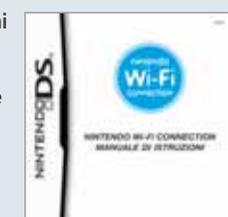


Se compare un codice di errore

Se le impostazioni per la connessione a Internet non sono corrette o se la prova di connessione dà risultato negativo, appaiono un messaggio e un codice di errore. Seguire le indicazioni contenute nel messaggio di errore.

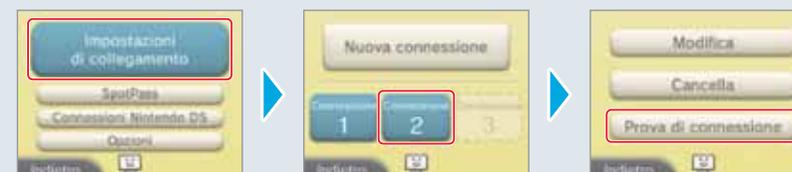
Codici di errore che compaiono durante l'impostazione delle connessioni Nintendo DS o durante l'uso di un software Nintendo DS

La configurazione delle connessioni Nintendo DS potrebbe non essere stata effettuata correttamente. Per maggiori informazioni relative al codice di errore visualizzato, consultare il manuale di istruzioni della Nintendo Wi-Fi Connection accluso al software per Nintendo DS.



Codici di errore che compaiono durante l'uso di un software per Nintendo DS

La configurazione per la connessione a Internet della console Nintendo 3DS potrebbe non essere stata effettuata correttamente. Selezionare PROVA DI CONNESSIONE dalle Impostazioni Internet per avviare la prova di connessione, poi seguire le indicazioni contenute nel messaggio di errore.





Filtro famiglia

Usare questa funzione per impedire ai bambini di accedere a determinati giochi, di fare acquisti o di usare funzioni specifiche della console Nintendo 3DS, quale la visualizzazione 3D.

Cosa si può limitare

Il filtro famiglia permette di impostare le opzioni elencate di seguito, in modo da limitarne l'uso da parte dei bambini che usano la console Nintendo 3DS.

Nota: se si imposta il filtro famiglia per una di queste opzioni, si limitano anche le impostazioni Internet, l'uso degli obiettivi esterni, il trasferimento dati, la formattazione e l'aggiornamento della console. Per accedere ad una funzione a cui sia stato applicato il filtro famiglia, sarà necessario inserire un PIN.



| | |
|------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| CLASSIFICAZIONE PER ETÀ | Limita l'uso di software per Nintendo 3DS e Nintendo DSi in base alla classificazione per età (vedi pag. 250). Nota: il filtro famiglia limita anche l'uso di software ricevuti tramite la modalità download, ma non quello di software per Nintendo DS o di software scaricati attraverso il download DS. |
| BROWSER INTERNET | Permette di limitare l'uso del browser Internet e impedisce l'accesso alle pagine web. |
| SERVIZI SHOP NINTENDO 3DS | Impedisce l'acquisto di beni o servizi e l'uso di carte di credito con i servizi shop per Nintendo 3DS. |
| VISUALIZZAZIONE 3D | Permette di limitare la visualizzazione di immagini in 3D. Tutte le immagini verranno visualizzate in 2D. |
| SCAMBIO DI IMMAGINI, REGISTRAZIONI, FILMATI E TESTI | Permette di limitare lo scambio di dati tramite comunicazione wireless, quali foto, immagini, registrazioni audio o video e testi lunghi che potrebbero contenere informazioni personali. Nota: questa impostazione non limita l'uso di software per Nintendo DS. |
| INTERAZIONE ONLINE | Permette di limitare la comunicazione con altre console Nintendo 3DS attraverso Internet. Nota: questa impostazione non limita l'uso di software per Nintendo DS. |
| StreetPass | Permette di limitare la comunicazione con altre console Nintendo 3DS attraverso StreetPass. Nota: questa impostazione non limita l'uso di software per Nintendo DS/Nintendo DSi. |
| REGISTRAZIONE AMICI | Permette di limitare la registrazione di nuovi amici. |
| DOWNLOAD DS | Permette di limitare l'uso della modalità download DS. |
| VIDEO DISTRIBUITI | Permette di visualizzare solo i video distribuiti adatti a tutte le età. Questa impostazione non limita i video dei giochi visibili nel Nintendo eShop. La visione di tali video può essere limitata tramite l'opzione di classificazione per età. Nota: nel caso di alcuni software di riproduzione video, questa opzione può limitare anche l'uso dei software stessi. |

Nota: è possibile usare una sola configurazione per console. Se dovesse essere necessario limitare l'uso delle funzioni per bambini di età diversa, si consiglia di impostare il filtro famiglia in base alle necessità del bambino più piccolo.

Impostare il filtro famiglia

Toccare FILTRO FAMIGLIA per accedere ai parametri di configurazione (vedi pag. 275).

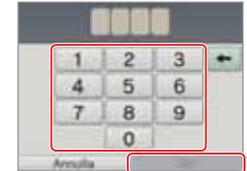
1 Seguire le istruzioni a schermo

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

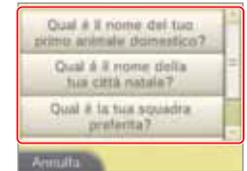
2 Inserire un PIN di 4 cifre e poi toccare OK

È necessario digitare il PIN due volte per confermare che sia corretto.

Nota: poiché questo PIN dovrà essere inserito ogni volta che si desidera disattivare temporaneamente il filtro famiglia o modificare le impostazioni, è molto importante non dimenticarlo.



3 Selezionare la domanda di verifica e toccare OK



4 Inserire una risposta di almeno 4 caratteri alla domanda di verifica e toccare OK

Nota:

- Poiché la risposta alla domanda di verifica verrà usata in caso si dimentichi il PIN, è molto importante non dimenticarla.
- Per maggiori informazioni su come usare la tastiera, vedi pag. 238.

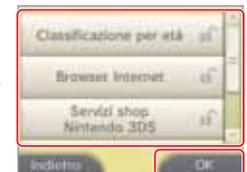


5 Toccare IMPOSTAZIONI FILTRO FAMIGLIA



6 Toccare l'opzione che si desidera configurare e seguire le istruzioni a schermo

Toccare OK per concludere la configurazione delle impostazioni del filtro famiglia.



Disattivare il filtro famiglia

Per disattivare temporaneamente il filtro famiglia oppure modificare le impostazioni del filtro famiglia nelle Impostazioni della console, inserire il PIN.

Disattivare temporaneamente il filtro famiglia

Selezionare la funzione a cui si vuole accedere. Apparirà lo schermo inserimento PIN. Inserire il PIN e toccare OK.

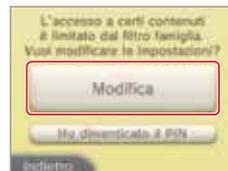


Modificare le impostazioni

- 1 Toccare **FILTRO FAMIGLIA** nelle Impostazioni della console



- 2 Toccare **MODIFICA**



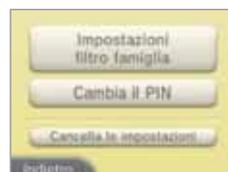
- 3 Inserire il PIN



- 4 Toccare **OK**

- 5 Toccare l'impostazione che si vuole modificare

Toccare **IMPOSTAZIONI FILTRO FAMIGLIA** per modificare le impostazioni, **CAMBIA IL PIN** per modificare il PIN o **CANCELLA LE IMPOSTAZIONI** per annullare le limitazioni precedentemente impostate. Per procedere, seguire le istruzioni a schermo.



Se si dimentica il PIN e/o la risposta alla domanda di verifica

Nel caso si dimenticasse il PIN o la risposta alla domanda di verifica, seguire le istruzioni riportate di seguito.

- 1 Toccare **HO DIMENTICATO IL PIN** nel primo schermo che appare dopo aver toccato **FILTRO FAMIGLIA** nelle Impostazioni della console oppure **DIMENTICATO** nello schermo inserimento PIN



- 2 Inserire la risposta alla domanda di verifica

Nota: così facendo si passa alle impostazioni del filtro famiglia.

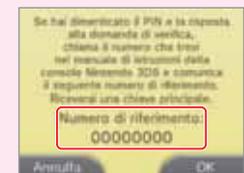


Se si dimentica la risposta alla domanda di verifica

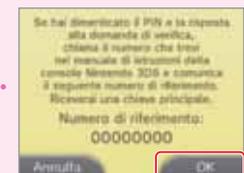
- 3 Toccare **DIMENTICATA**

- 4 Apparirà il numero di riferimento

Per informazioni su come ottenere la chiave principale, contattare il Centro Assistenza Nintendo telefonicamente o via e-mail (vedi pag. 314). Per maggiori dettagli, consultare la sezione Servizio al consumatore nel sito support.nintendo.com



- 5 Toccare **OK**



- 6 Inserire la chiave principale e toccare **OK**

Nota: così facendo si accederà alle impostazioni del filtro famiglia.





Gestione dati

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

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



| | | |
|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Gestione dati Nintendo 3DS | SOFTWARE | Permette di controllare o eliminare i software scaricabili per Nintendo 3DS o i titoli per Virtual Console. Nota: è possibile salvare su una scheda SD fino a un massimo di 300 titoli per Nintendo 3DS. |
| | DATI AGGIUNTIVI | Permette di controllare o eliminare dati aggiuntivi per Nintendo 3DS (ad esempio dati ricevuti tramite SpotPass). |
| | CONTENUTI AGGIUNTIVI | Permette di controllare o eliminare contenuti aggiuntivi scaricati per software compatibili con la console Nintendo 3DS. |
| Gestione Nintendo DSiWare | Permette di controllare i titoli Nintendo DSiWare salvati nella memoria della console o nella scheda SD. È possibile anche copiare i titoli Nintendo DSiWare dalla memoria della console alla scheda SD e viceversa o eliminarli. Nota: è possibile salvare nella memoria della console fino a un massimo di 40 titoli Nintendo DSiWare. | |
| GESTIONE StreetPass | Permette di visualizzare una lista di software che supportano la funzione StreetPass. È possibile anche disattivare StreetPass per i singoli software. | |
| ELIMINA LISTA UTENTI BLOCCATI | Eliminare la lista degli utenti bloccati permette di rimuovere le restrizioni precedenti e ricevere dati inviati da qualsiasi utente. | |

Nota:

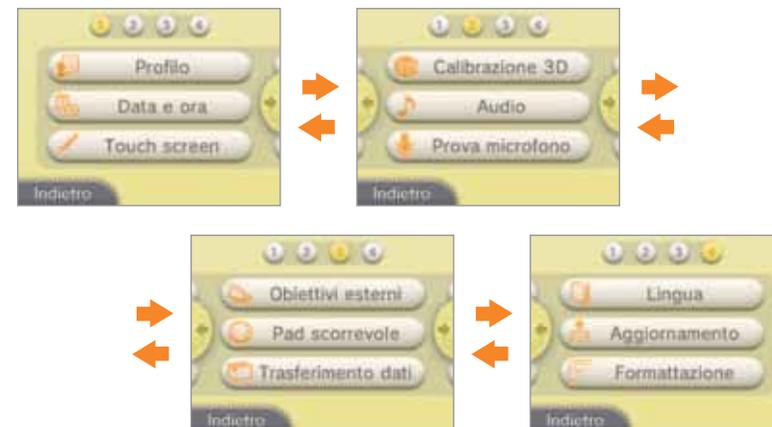
- È possibile salvare dati e contenuti aggiuntivi per oltre 300 software su una scheda SD, ma sarà possibile visualizzarne un massimo di 300 nella Gestione dati.
- Non è possibile avviare i titoli Nintendo DSiWare salvati su una scheda SD. Per usarli è necessario prima copiarli nella memoria della console.
- Se si vuole copiare un software in una posizione in cui è già presente lo stesso software, quest'ultimo verrà sovrascritto dal primo. In questo caso, però, anche i dati di salvataggio verranno sovrascritti. Per evitare di sovrascrivere i dati salvati, fare molta attenzione durante la copia di un software.



Impostazioni generali

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

Toccare o ai lati dello schermo per cambiare pagina.



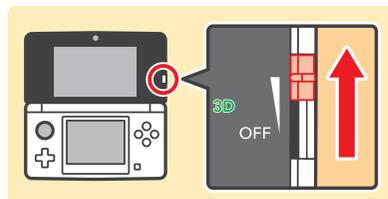
| | |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| PROFILO | Permette di impostare nickname, compleanno, area di residenza e profilo Nintendo DS. Nota: il profilo Nintendo DS include un colore e un messaggio usati in alcuni software per Nintendo DS o Nintendo DSi (i caratteri non supportati dal Nintendo DS o dal Nintendo DSi appariranno come "?"). |
| DATA E ORA | Permette di regolare la data e l'ora. |
| TOUCH SCREEN | Permette di calibrare il touch screen quando non funziona correttamente. |
| CALIBRAZIONE 3D | Permette di calibrare lo schermo 3D. |
| AUDIO | Permette di regolare le impostazioni degli altoparlanti. |
| PROVA MICROFONO | Permette di controllare che il microfono funzioni correttamente. |
| OBIETTIVI ESTERNI | Permette di calibrare gli obiettivi esterni (vedi pag. 290). |
| PAD SCORREVOLE | Permette di calibrare il pad scorrevole quando i comandi non sembrano funzionare correttamente o quando nel gioco si rilevano dei movimenti anche quando il pad scorrevole non viene usato. |
| TRASFERIMENTO DATI | Permette di trasferire dati da una console Nintendo DSi o Nintendo DSi XL a una console Nintendo 3DS, oppure tra due console Nintendo 3DS (vedi pag. 292). |
| LINGUA | Permette di cambiare la lingua impostata nella console. |
| AGGIORNAMENTO | Permette di aggiornare i software preinstallati nella console (vedi pag. 297). |
| FORMATTAZIONE | Permette di formattare la console e cancellare i dati salvati nella memoria, come ad esempio foto, software e dati di salvataggio (vedi pag. 297). |

Obiettivi esterni

Sottoporre il Nintendo 3DS a urti o tenerlo in ambienti molto caldi quando si usano gli obiettivi esterni può determinare immagini in 3D sfocate. Per ottenere risultati migliori durante l'uso degli obiettivi, seguire le indicazioni riportate di seguito.

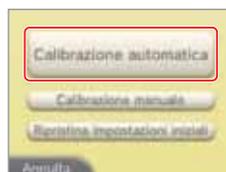
Nota: una calibrazione errata può peggiorare tali problemi. Ricalibrare gli obiettivi solo se è strettamente necessario.

- 1 Assicurarsi che il regolatore di profondità 3D sia impostato sul massimo e toccare AVANTI



- 2 Toccare CALIBRAZIONE AUTOMATICA

Toccare RIPRISTINA IMPOSTAZIONI INIZIALI per ripristinare le impostazioni di calibrazione presenti al momento dell'acquisto della console.

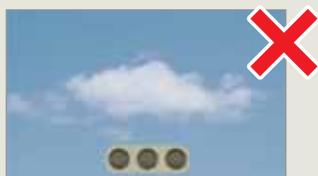


- 3 Toccare AVANTI per scattare una foto da usare come base per la calibrazione

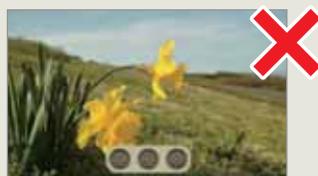
Evitare di avere oggetti in primo piano e scegliere un soggetto all'aperto e ben illuminato, ad almeno 20 metri di distanza dal Nintendo 3DS. Quando nello schermo superiore si accenderanno le tre luci , inizierà la calibrazione automatica.



Nei casi riportati di seguito, i tre indicatori nello schermo superiore potrebbero non colorarsi.



Quando il contrasto è debole.



Quando ci sono oggetti in primo piano.

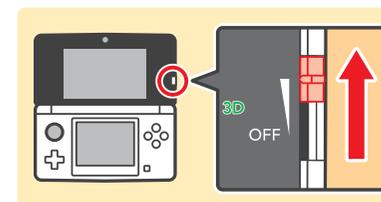
Nota: potrebbero presentarsi ulteriori problemi, diversi da quelli elencati, che impediscono il corretto completamento della calibrazione automatica. In tal caso, provare a usare un soggetto diverso per la calibrazione automatica. Se la calibrazione automatica non riesce, è possibile procedere alla calibrazione manuale degli obiettivi (vedi pag. 291).

Nota: il processo di calibrazione automatica può essere completato anche senza scattare una foto, ma ciò potrebbe causare una calibrazione non corretta. Se si notano problemi con le immagini in 3D, ripetere la calibrazione automatica con un altro soggetto.

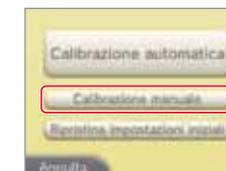
Calibrazione manuale degli obiettivi esterni

I problemi relativi all'asse verticale nelle immagini in 3D possono essere risolti utilizzando la calibrazione manuale. Procedere alla calibrazione manuale solo quando il problema non può essere risolto con la calibrazione automatica.

- 1 Assicurarsi che il regolatore di profondità 3D sia impostato sul massimo e toccare AVANTI



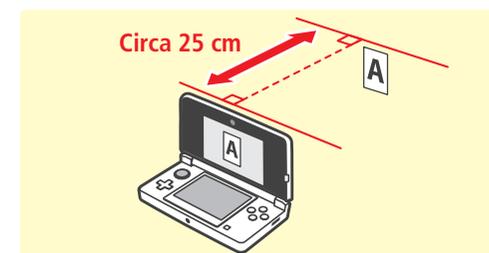
- 2 Toccare CALIBRAZIONE MANUALE



- 3 Toccare AVANTI e usare il pulsante L o il pulsante R per scattare una foto da usare come base per la calibrazione

Nota:

- Posizionare la console su una superficie piana, frontalmente rispetto al soggetto, e cercare di centrare il soggetto nello schermo.
- Usare un'immagine semplice e nitida, come quella mostrata qui sotto, può agevolare il processo di calibrazione.



- 4 Regolare l'immagine nello schermo superiore in modo che sia perfettamente allineata

- Manualmente può essere regolato solo l'asse verticale. Le frecce a destra e a sinistra possono essere utilizzate per allineare meglio il soggetto, ma le relative impostazioni non verranno salvate.
- Anche se gli altri elementi che appaiono nell'immagine utilizzata non sono perfettamente allineati, il processo di calibrazione funzionerà ugualmente.
- Potrebbe essere difficile allineare immagini fotografate dall'alto o lateralmente.



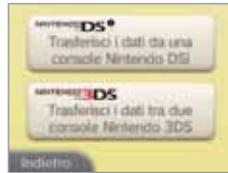
- 5 Toccare TEST 3D e seguire le istruzioni riportate a schermo

Trasferimento dati

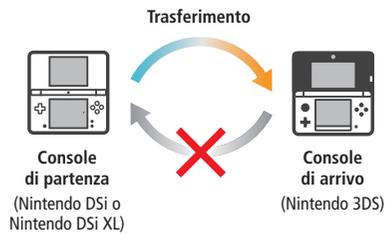
Permette di trasferire i Nintendo DSiWare e i dati, come ad esempio foto e registrazioni, dalla console Nintendo DSi o Nintendo DSi XL alla console Nintendo 3DS, oppure tra due console Nintendo 3DS.

Nota:

- Per eseguire il trasferimento dei dati è necessario collegarsi a Internet. Anche le console entreranno in comunicazione tra loro tramite wireless Nintendo 3DS. Si raccomanda di collocare le due console vicine tra loro, in una zona in cui l'intensità del segnale sia elevata (vedi pag. 282).
- Per evitare che la batteria si scarichi completamente durante il trasferimento dei dati, assicurarsi che le batterie di entrambe le console siano cariche, o collegare il blocco alimentatore alle console prima di avviare il trasferimento. Se il livello di carica di una batteria è troppo basso, non sarà possibile trasferire i dati.
- Chiudendo la console Nintendo 3DS durante il trasferimento, questa non entrerà in modalità riposo. Non spegnere la console durante il trasferimento dei dati.



Trasferimento da una console Nintendo DSi



È possibile trasferire dati di salvataggio di software preinstallati, il credito e il riepilogo delle operazioni del Nintendo eShop ecc. tra due console Nintendo 3DS.

Nota: il trasferimento può essere eseguito per un numero limitato di volte. È possibile trasferire gli stessi dati per un massimo di cinque volte.

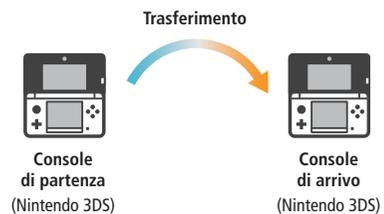
Scaricare il software di trasferimento dati

Per poter trasferire i dati da una console precedente (Nintendo DSi o Nintendo DSi XL) nella propria console Nintendo 3DS, è necessario scaricare il software gratuito Trasferimento dati Nintendo 3DS dal Nintendo DSi Shop nella console precedente.

Nota: per maggiori informazioni sul Nintendo DSi Shop, consultare il manuale di istruzioni della propria console Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.



Trasferimento tra due console Nintendo 3DS



È possibile trasferire dati di salvataggio di software preinstallati, il credito e il riepilogo delle operazioni del Nintendo eShop ecc. tra due console Nintendo 3DS.

Nota:

- Tutti i dati contenuti nella console di partenza vengono trasferiti nella console di arrivo. Non è possibile trasferire solo determinati dati tra due console Nintendo 3DS.
- È possibile trasferire dati tra due console Nintendo 3DS per un massimo di cinque volte. Il numero di trasferimenti rimasti verrà visualizzato prima dell'inizio di ciascun trasferimento.
- Anche nel caso di modifiche apportate a determinati software e/o impostazioni tra un trasferimento di dati e il successivo (ad esempio se si scarica un nuovo software dal Nintendo eShop), il conteggio dei trasferimenti non ripartirà da zero.

Trasferimento Nintendo DSi/Nintendo DSi XL ➔ Nintendo 3DS

È possibile trasferire i dati elencati nella tabella qui sotto.

| | |
|--------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Dati di configurazione della Nintendo Wi-Fi Connection | È possibile trasferire i dati delle connessioni a Internet (connessioni Nintendo DS) e l'ID per la Nintendo Wi-Fi Connection. |
| Foto e registrazioni | È possibile trasferire foto e registrazioni da software integrati nella console Nintendo DSi o Nintendo DSi XL, come la Fotocamera Nintendo DSi e il Sound Nintendo DSi. |
| Nintendo DSiWare | È possibile trasferire titoli Nintendo DSiWare. |

Precauzioni per il trasferimento dei dati di configurazione della Nintendo Wi-Fi Connection

- I dati di configurazione della Nintendo Wi-Fi Connection presenti nella console Nintendo 3DS nella quale si vogliono trasferire i dati verranno sovrascritti.
- L'ID per la Nintendo Wi-Fi Connection verrà cancellato dalla console di partenza durante il trasferimento. Per maggiori informazioni sulla configurazione della Nintendo Wi-Fi Connection o sull'ID per la Nintendo Wi-Fi Connection, consultare il manuale di istruzioni della console Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.
- Le impostazioni di collegamento create usando le Impostazioni avanzate (connessioni 4–6) non verranno trasferite.

Precauzioni per il trasferimento di foto e registrazioni

Tutte le foto e le registrazioni salvate nella console Nintendo 3DS verranno cancellate. Per non perdere questi dati, copiarli dalla console Nintendo 3DS su scheda SD prima di eseguire il trasferimento.



Nota: se si vogliono trasferire foto salvate in una scheda SD usata con la console di partenza, prima sarà necessario copiarle nella memoria della console di partenza.



Precauzioni per il trasferimento di titoli Nintendo DSiWare

Verrà trasferito alla console di arrivo soltanto il software, ma non i dati di salvataggio. Sia il software che i dati di salvataggio saranno cancellati dalla console di partenza, quindi fare attenzione prima di avviare il trasferimento.

Titolo Nintendo DSiWare e dati di salvataggio vengono cancellati

Il titolo Nintendo DSiWare viene trasferito (ma non i dati di salvataggio)

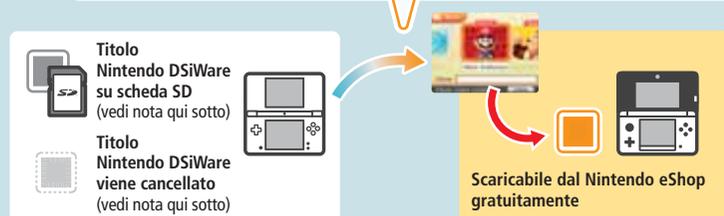


Nota: i dati verranno salvati nella memoria della console di arrivo. Se nella memoria della console di arrivo non c'è abbastanza spazio, non sarà possibile eseguire il trasferimento. Per creare spazio, accedere alla Gestione dati nelle Impostazioni della console e copiare i titoli Nintendo DSiWare in una scheda SD, quindi cancellarli dalla memoria della console (vedi pag. 288).

Se il titolo Nintendo DSiWare acquistato è stato cancellato o copiato in una scheda SD

Se si è acquistato un titolo Nintendo DSiWare e lo si è in seguito cancellato o copiato in una scheda SD, è comunque possibile trasferirlo anche se non si trova più nella memoria della console di partenza. In questi casi, il software non verrà trasferito alla console di arrivo, ma potrà essere scaricato nuovamente dal Nintendo eShop gratuitamente.

Vengono trasferiti solo i dati del riepilogo delle operazioni (informazioni sui titoli Nintendo DSiWare acquistati)



Nota: per giocare ai titoli Nintendo DSiWare con la console di partenza dopo averli trasferiti, è necessario acquistarli nuovamente usando Nintendo DSi Points.

Nota:

- I titoli Nintendo DSiWare gratuiti o quelli non disponibili nel Nintendo eShop non possono essere trasferiti. Per maggiori dettagli sui titoli Nintendo DSiWare non trasferibili, consultare il sito Nintendo.
- Non è possibile trasferire i Nintendo DSi Points né i software integrati nella console Nintendo DSi o Nintendo DSi XL di partenza.
- I software già presenti nella console di arrivo non vengono trasferiti.



Trasferimento Nintendo 3DS → Nintendo 3DS

Tutti i dati elencati nella tabella qui sotto vengono trasferiti.

| | |
|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Impostazioni dei software per Nintendo DS | È possibile trasferire i dati delle connessioni a Internet (connessioni Nintendo DS) e l'ID per la Nintendo Wi-Fi Connection. |
| Dati di salvataggio di software preinstallati | È possibile trasferire dati quali: la lista di amici, foto scattate con la Fotocamera Nintendo 3DS, registrazioni effettuate con il Sound Nintendo 3DS e Mii del Centro di creazione Mii dalle applicazioni preinstallate sulla console Nintendo 3DS. |
| Nintendo DSiWare | È possibile trasferire i titoli Nintendo DSiWare (ed i relativi dati di salvataggio) salvati nella memoria della console. |
| Diritti di utilizzo di una scheda SD | È possibile trasferire i diritti di utilizzo per i dati salvati su una scheda SD (per esempio: software scaricabili e rispettivi dati di salvataggio, contenuti aggiuntivi ecc.). Una volta effettuato il trasferimento, la scheda SD si può utilizzare con la console di arrivo. |
| Dati del riepilogo delle operazioni e credito del Nintendo eShop | È possibile trasferire i dati del riepilogo delle operazioni e il proprio credito del Nintendo eShop nella console di arrivo. I dati e il credito verranno quindi aggiunti a quelli già presenti nella console di arrivo. |

Precauzioni per il trasferimento

Una volta completato il processo di trasferimento, tutti i dati contenuti nella memoria della console di partenza verranno cancellati. Inoltre, si potrà utilizzare la scheda SD della console di partenza esclusivamente con la console di arrivo.

Dati della memoria della console cancellati.

Dati della memoria della console sovrascritti.



La scheda SD della console di partenza si può utilizzare con la console di arrivo.

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

Precauzioni per i software scaricabili

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

Precauzioni per il credito del Nintendo eShop

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





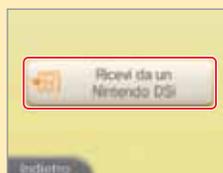
Trasferire i dati

Nintendo DSi ➔ Nintendo 3DS

- Nella console Nintendo 3DS**
Toccare **TRASFERISCI I DATI DA UNA CONSOLE NINTENDO DSi**.
Leggere le avvertenze sul trasferimento dati, poi toccare **AVANTI**.



- Toccare RICEVI DA UN NINTENDO DSi**
Per proseguire, seguire le istruzioni a schermo.

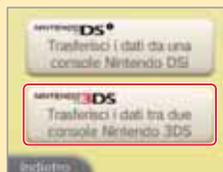


- Nella console Nintendo DSi / Nintendo DSi XL**
Selezionare l'icona del **Trasferimento dati Nintendo 3DS** nel menu Nintendo DSi.
Per proseguire, seguire le istruzioni a schermo.



Nintendo 3DS ➔ Nintendo 3DS

- Console di partenza / console di arrivo**
Toccare **TRASFERISCI I DATI TRA DUE CONSOLE NINTENDO 3DS**.
Leggere le avvertenze sul trasferimento dati, poi toccare **ACCETTO**.



- Console di partenza**
Toccare **INVIA DA QUESTA CONSOLE**.
Console di arrivo
Toccare **RICEVI DA UN NINTENDO 3DS**.
Per proseguire, seguire le istruzioni a schermo.



Aggiornamento

Permette di aggiornare il **menu HOME** e le applicazioni e aggiungere nuove applicazioni. Bisogna disporre di una connessione a Internet per poter eseguire gli aggiornamenti. Si consiglia di completare le impostazioni di connessione a Internet prima di eseguire l'aggiornamento (vedi pag. 276).

Nota: non è possibile eseguire l'aggiornamento della console se il livello di carica della batteria è basso.

Aggiornamenti della console

IMPORTANTE: la console Nintendo 3DS e i software non sono predisposti all'uso con qualsiasi modifica tecnica non autorizzata dell'hardware o del software, presente o futura, o all'uso di dispositivi non autorizzati collegati alla console Nintendo 3DS. Dopo l'aggiornamento della console Nintendo 3DS, qualsiasi modifica tecnica non autorizzata dell'hardware o del software, presente o futura, o l'uso di dispositivi non autorizzati, potrebbe compromettere in modo permanente il funzionamento della console. I contenuti derivati dalla modifica non autorizzata di hardware o software della console Nintendo 3DS potrebbero essere eliminati. La mancata esecuzione dell'aggiornamento potrebbe rendere i software inutilizzabili.

Aggiornamento automatico della console

Di tanto in tanto la console Nintendo 3DS potrebbe essere sottoposta ad aggiornamenti automatici, come la revisione della lista dei termini bloccati e/o gli aggiornamenti del database interno degli access point wireless che permettono l'accesso ai servizi online. Non si riceverà alcuna notifica e non verrà visualizzato alcuno schermo di conferma prima dell'avvio dell'aggiornamento automatico. Per gli altri aggiornamenti di sistema, invece, si riceverà una notifica a schermo e sarà necessario toccare **ACCETTO** per poterli scaricare.

Formattazione

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

Nota: anche formattando la memoria della console, la versione del software di sistema rimarrà quella attuale.



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

- I contenuti salvati nella memoria della console, come la lista di amici, le notifiche e i dati relativi ai passi fatti
- I dati di salvataggio dei software
- Tutte le foto salvate nella memoria della console
- I cambiamenti fatti nelle Impostazioni della console
- I software aggiunti alla console (vedi primo punto della nota qui sotto) o i loro dati di salvataggio
- I software salvati nella scheda SD (vedi primo punto della nota qui sotto) e i suoi dati di salva-taglio (se durante la formattazione non è inserita una scheda SD contenente un software o dati di salvataggio, i dati non verranno cancellati ma diventeranno inutilizzabili)

Nota:

- I software possono essere scaricati nuovamente dal Nintendo eShop senza costi aggiuntivi. Alcuni software potrebbero non essere disponibili temporaneamente o essere ritirati definitivamente dal Nintendo eShop. In tal caso, non sarà possibile scaricarli di nuovo.
- Quando si formatta la memoria della console, le foto e le registrazioni salvate nella scheda SD, il riepilogo delle operazioni del Nintendo eShop e il credito non verranno cancellati. Quando la console 3DS viene trasferita a un altro utente in modo permanente, occorre cancellare il riepilogo delle operazioni del Nintendo eShop e usare un computer per cancellare i dati nella scheda SD.



Sostituzione della batteria per Nintendo 3DS

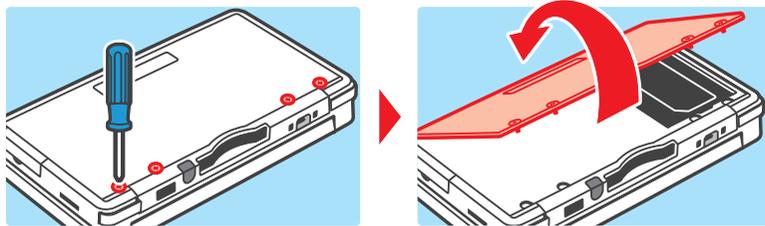
Dopo ripetute ricariche, la durata e la capacità della batteria diminuiranno. Qualora la durata sia sensibilmente diminuita, sarà necessario sostituire la batteria. In questo caso, seguire la procedura descritta di seguito.

Per maggiori informazioni su dove acquistare una batteria sostitutiva, contattare il Centro Assistenza Nintendo (vedi pag. 314).

Sostituire la batteria per Nintendo 3DS

- Se la console viene usata da un bambino piccolo, la batteria ricaricabile deve essere sostituita da un adulto.
- Prima di sostituire la batteria, spegnere sempre la console e scollegare il blocco alimentatore.

1 Svitare il coperchio batteria



Allentare il coperchio batteria svitando le quattro viti di sicurezza. Utilizzare sempre un cacciavite adatto alle viti da svitare.

Nota: l'uso di un cacciavite non appropriato può danneggiare la testa della vite, rendendo impossibile la rimozione del coperchio.

2 Rimuovere la batteria

Rimuovere la batteria come mostrato nell'immagine.

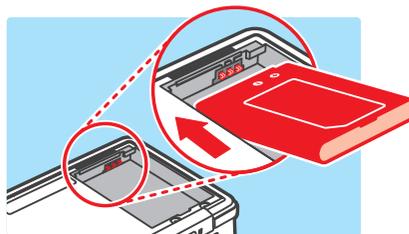


3 Aspettare almeno 10 secondi, poi inserire una batteria nuova

Inserire una nuova batteria come mostrato nell'immagine.

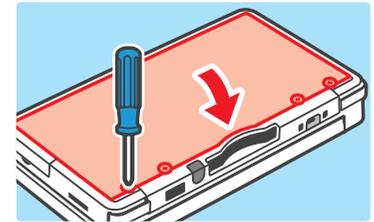
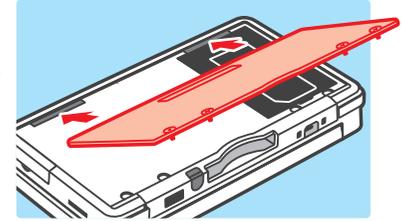
Nota:

- Assicurarsi che la batteria sia rivolta verso il lato corretto.
- Inserire una batteria nuova subito dopo aver rimosso la vecchia potrebbe causare il malfunzionamento del LED indicatore d'accensione.



4 Ricollocare il coperchio batteria sul Nintendo 3DS e avvitare le 4 viti

Nota: assicurarsi di rimettere il coperchio batteria nella sua posizione originale. Se la console subisce degli urti mentre il coperchio batteria è rimosso, la batteria potrebbe essere danneggiata e ciò potrebbe causare combustione o esplosione.



Smaltimento della batteria

- Applicare del nastro adesivo sui poli positivo (+) e negativo (-) della batteria.
- Non cercare di smontare la batteria.
- Non danneggiare la batteria.



La console Nintendo 3DS contiene una batteria ricaricabile a ioni di litio. Smaltire la batteria nel rispetto delle leggi e dei regolamenti vigenti in materia.

- Smaltire le batterie insieme ai rifiuti domestici può essere dannoso per l'ambiente. Smaltire le batterie nel rispetto delle leggi e dei regolamenti vigenti in materia.
- Secondo la direttiva sulle batterie e gli accumulatori e lo smaltimento delle batterie e degli accumulatori (2006/66/CE), la raccolta delle batterie e i piani per il riciclo delle stesse dovrebbero essere già in vigore in tutti gli stati membri dell'Unione Europea.

Risoluzione dei problemi

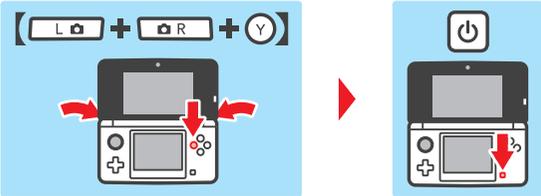
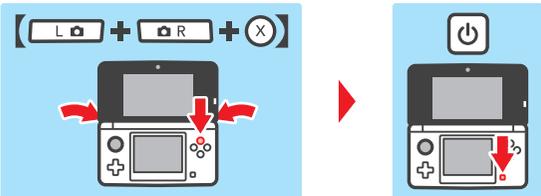
Prima di rivolgersi al Centro Assistenza Nintendo, leggere attentamente questa sezione del manuale per determinare la causa del problema.

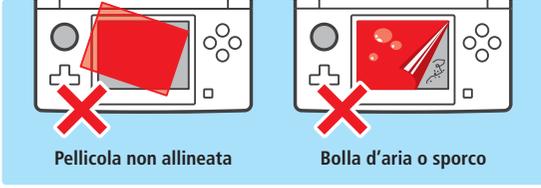
Nota: se il problema si verifica durante l'uso di un software o di un accessorio, leggere anche il relativo manuale di istruzioni.

| Problema | Soluzione |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| La batteria per Nintendo 3DS non si ricarica / Il LED indicatore di ricarica non si accende | <ul style="list-style-type: none"> • Si sta usando un blocco alimentatore per Nintendo 3DS? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Utilizzare un blocco alimentatore per Nintendo 3DS AC (WAP-002(EUR)) oppure un blocco alimentatore per Nintendo DSi. • Il blocco alimentatore per Nintendo 3DS è collegato in maniera corretta sia alla console che a una presa elettrica? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Scollegare il blocco alimentatore, attendere circa 30 secondi e collegarlo nuovamente. Assicurarsi che i connettori del blocco alimentatore per Nintendo 3DS siano inseriti completamente nelle rispettive prese. • La temperatura dell'ambiente in cui ci si trova è compresa tra i 5 e i 35 °C? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Eseguire la ricarica della batteria a una temperatura compresa tra i 5 e i 35 °C. A temperature diverse potrebbe non essere possibile eseguire la ricarica in maniera corretta. • La batteria è collegata correttamente? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se non si riesce ad accendere la console e se il LED indicatore di ricarica si spegne subito dopo aver collegato il blocco alimentatore, la batteria potrebbe non essere collegata correttamente. Verificare che la batteria sia collegata correttamente (vedi pag. 298). • Il LED indicatore di ricarica è acceso? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se il LED indicatore di ricarica lampeggia, è possibile che la batteria non sia inserita correttamente. Se dovesse verificarsi ciò, contattare il Centro Assistenza Nintendo (vedi pag. 314). |
| La console Nintendo 3DS non si accende | <ul style="list-style-type: none"> • La batteria è inserita correttamente? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se la console non si accende e, quando si collega il blocco alimentatore, il LED indicatore di ricarica si spegne immediatamente dopo essersi acceso, è possibile che la batteria non sia inserita correttamente. Verificare che la batteria sia inserita e collegata in modo corretto (vedi pag. 298). |
| La console Nintendo 3DS è calda | <ul style="list-style-type: none"> • La ricarica della batteria è stata effettuata a temperature elevate o per periodi di tempo prolungati? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Ciò può causare un forte aumento della temperatura della console. Eseguire la ricarica della batteria a una temperatura compresa tra i 5 e i 35 °C. Toccare la console quando è calda può provocare scottature superficiali alla pelle. |
| La durata della batteria per Nintendo 3DS è particolarmente breve / La ricarica della batteria per Nintendo 3DS richiede molto tempo | <ul style="list-style-type: none"> • Si sta utilizzando un software o si sta effettuando la ricarica della batteria a una temperatura inferiore ai 5 °C? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se la temperatura è inferiore ai 5 °C, la ricarica della batteria richiederà più tempo del normale e non sarà possibile utilizzare software per lunghi periodi. • Durata della batteria Dopo ripetute ricariche, le prestazioni della batteria possono peggiorare. Sostituire la batteria se la sua durata diminuisce sensibilmente. Per maggiori informazioni su dove acquistare le batterie sostitutive, contattare il Centro Assistenza Nintendo (vedi pag. 314). |

| Problema | Soluzione |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| La batteria presenta un rigonfiamento | <ul style="list-style-type: none"> ➔ Col tempo, le prestazioni delle batterie a ioni di litio tendono a diminuire. Inoltre, dopo ripetute ricariche, la batteria stessa può presentare rigonfiamenti. Ciò non è dovuto a un malfunzionamento della batteria e non costituisce un pericolo per la sicurezza dell'utente. Sostituire la batteria se la sua durata diminuisce a causa di detto rigonfiamento (vedi pag. 298). Nel caso di perdita di liquidi, non toccare la batteria e rivolgersi al Centro Assistenza Nintendo (vedi pag. 314). |
| Sullo schermo non appare alcuna immagine / Gli altoparlanti non emettono alcun suono | <ul style="list-style-type: none"> • Il LED indicatore d'accensione è acceso? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Accendere la console premendo il pulsante POWER. • La console è carica? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Ricaricare la console. • La scheda di gioco è stata inserita correttamente? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Inserire la scheda spingendola con delicatezza finché non si sente uno scatto. • La console è in modalità riposo? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Uscire dalla modalità riposo. Per maggiori informazioni su come uscire da questa modalità, fare riferimento al manuale di istruzioni del software che si sta usando. |
| Sugli schermi LCD ci sono punti sempre neri o illuminati / aree più chiare o più scure | <ul style="list-style-type: none"> ➔ Una caratteristica degli schermi LCD è la presenza di punti illuminati e di punti non illuminati. Questa è una caratteristica normale e non deve essere interpretata come un malfunzionamento. Lo schermo 3D e il touch screen hanno caratteristiche diverse, quindi il colore e la luminosità possono essere differenti. |
| Il livello di luminosità dei due schermi è diverso | <ul style="list-style-type: none"> ➔ Lo schermo 3D e il touch screen hanno caratteristiche diverse, quindi il colore e la luminosità possono essere differenti. Questa è una caratteristica normale e non deve essere interpretata come un malfunzionamento. |
| La tonalità dei colori cambia improvvisamente Il livello di luminosità cambia e diventa difficile distinguere i colori | <ul style="list-style-type: none"> • La console è in modalità risparmio energetico? <ul style="list-style-type: none"> ➔ La modalità risparmio energetico cambia la luminosità e l'intensità del colore automaticamente a seconda dei contenuti visualizzati, in modo da allungare la durata della batteria. Quindi, i colori possono apparire diversi dal solito e meno nitidi. Per evitare questi fenomeni, disattivare la modalità risparmio energetico (vedi pag. 248). |
| Le immagini 3D non vengono visualizzate o sono difficili da vedere | <ul style="list-style-type: none"> • Si sta utilizzando un software per Nintendo DS / Nintendo DSi? <ul style="list-style-type: none"> ➔ I software per Nintendo DS e Nintendo DSi non possono visualizzare contenuti in 3D. • Il LED indicatore 3D è acceso? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se il LED indicatore 3D è spento, le immagini sullo schermo non possono essere visualizzate in 3D. • Il regolatore di profondità 3D è spostato completamente verso il basso? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Spostare il regolatore fino a ottenere la profondità desiderata (vedi pag. 241). • Lo schermo 3D è calibrato correttamente? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Guardare lo schermo 3D da una distanza di circa 25–35 centimetri (pag. 240). (Se l'occhio destro e l'occhio sinistro non hanno la stessa capacità visiva o se normalmente si utilizza un occhio solo, le immagini in 3D potrebbero essere impossibili da visualizzare, oppure potrebbero essere visualizzate in maniera scorretta. In questo caso, è necessario adottare misure correttive prima dell'uso, come ad esempio gli occhiali.) • Lo schermo 3D è sporco? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se lo schermo è sporco o presenta impronte digitali, pulirlo con un panno morbido. |



| Problema | Soluzione |
|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Le immagini 3D non vengono visualizzate o sono difficili da vedere | <ul style="list-style-type: none"> • Si utilizza una pellicola protettiva per lo schermo 3D disponibile in commercio? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Alcuni prodotti possono rendere meno nitide le immagini visualizzate sullo schermo 3D. Assicurarsi di usare solo pellicole approvate da Nintendo. Per maggiori informazioni su come farne uso, fare riferimento alle istruzioni incluse nel prodotto. • Si è esposti alla luce solare diretta o ci si trova nella vicinanze di una sorgente di luce intensa? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Una luce intensa riflessa sullo schermo può rendere difficile vedere le immagini. • Il filtro famiglia è impostato? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Disabilitare la funzione del filtro famiglia che impedisce la visualizzazione di immagini 3D (vedi pag. 286). • Si sta guardando lo schermo inferiore? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Su questo schermo non possono essere visualizzate immagini 3D. <p>Gli effetti 3D della console Nintendo 3DS sono creati sfruttando la disparità binoculare degli occhi. La visualizzazione di immagini in 3D cambia da persona a persona. Se si vedono immagini doppie o risulta difficile vedere immagini in 3D, usare solo la visualizzazione 2D (vedi pag. 241).</p> |
| Il pad scorrevole non funziona in maniera corretta | <ul style="list-style-type: none"> • La console non riconosce correttamente i comandi impartiti tramite pad scorrevole? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Raramente può succedere che, dopo un uso prolungato o dopo averlo usato applicando molta forza, il pad scorrevole non risponda ai comandi. Se i movimenti a schermo non coincidono con i comandi dati con il pad scorrevole, selezionare PAD SCORREVOLE nelle Impostazioni della console per calibrare il pad scorrevole (vedi pag. 275). <p>Nota: se vengono registrati dei movimenti anche se il pad scorrevole non è stato usato e se risulta impossibile usare i pulsanti o il touch screen, è possibile avviare la console visualizzando direttamente lo schermo di calibrazione del pad scorrevole. Per farlo, spegnere la console e riavviarla premendo il pulsante POWER tenendo premuti i pulsanti L, R e Y.</p>  |
| Il touch screen non risponde al tocco in maniera corretta | <ul style="list-style-type: none"> • La console non riconosce correttamente i comandi impartiti tramite touch screen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se i movimenti a schermo non coincidono con i comandi dati sul touch screen, selezionare TOUCH SCREEN nelle Impostazioni della console per calibrare il touch screen (vedi pag. 275). <p>Nota: se non è possibile usare il touch screen per effettuare questa operazione, la console può essere avviata visualizzando direttamente lo schermo di calibrazione del touch screen. Per farlo, spegnere la console e riavviarla premendo il pulsante POWER tenendo premuti i pulsanti L, R e X.</p>  |

| Problema | Soluzione |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Il touch screen non risponde al tocco in maniera corretta | <ul style="list-style-type: none"> • Si utilizza una pellicola protettiva per il touch screen disponibile in commercio? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se si utilizza una pellicola protettiva per il touch screen disponibile in commercio, consultare il relativo manuale di istruzioni e assicurarsi di averla applicata in maniera corretta prima di procedere alla ricalibrazione del touch screen. Assicurarsi di usare solo pellicole approvate da Nintendo.  <p>Pellicola non allineata Bolla d'aria o sporco</p> |
| Quando si sta giocando a un gioco per il quale è necessario muovere la console, il gioco reagisce anche se la console non viene spostata o il gioco non risponde correttamente ai movimenti | <ul style="list-style-type: none"> • È possibile che il sensore di movimento integrato nella console non funzioni in modo corretto? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se la console viene sottoposta a improvvisi sbalzi di temperatura o sollecitazioni eccessive, il sensore potrebbe non rispondere correttamente. In tal caso, seguire la seguente procedura per ricalibrare il sensore. <p>Nel menu HOME, tenere premuti il pulsante Y e il pulsante B per 3 secondi per aprire lo schermo di calibrazione del sensore di movimento. Appoggiare la console su una superficie piana e toccare CALIBRA o RIPRISTINA IMPOSTAZIONI INIZIALI.</p>  <p>Tenere premuti il pulsante Y e il pulsante B per 3 secondi. Appoggiare la console su una superficie piana e toccare CALIBRA.</p> <p>Nota: quando si tocca CALIBRA, la console risulta posizionata su una superficie piana, indipendentemente dalla posizione reale. Il sensore di movimento verrà impostato in base a questa posizione.</p> |
| Gli altoparlanti non emettono alcun suono | <ul style="list-style-type: none"> • Il volume della console è al minimo? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Regolare il volume usando il regolatore sulla parte laterale della console. • Alla console sono collegate delle cuffie? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se alla console Nintendo 3DS sono collegate delle cuffie, il suono non esce dagli altoparlanti. <p>Nota: il volume del suono dello scatto della fotocamera è fisso e non dipende da quello impostato per la console. Lo scatto si sente anche quando sono collegate le cuffie.</p> |
| Le cuffie non emettono alcun suono | <ul style="list-style-type: none"> • Il volume della console è al minimo? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Regolare il volume usando il regolatore sulla parte laterale della console. • Le cuffie sono collegate alla console correttamente? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Assicurarsi che lo spinotto sia ben inserito nella presa audio della console. |



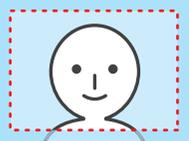


| Problema | Soluzione |
|----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Il microfono non funziona o non riconosce la voce | <ul style="list-style-type: none"> • Il software o la sezione del software che si sta utilizzando prevede l'uso del microfono? ➔ Il microfono viene utilizzato solo nei software o nelle sezioni dei software che ne prevedono l'utilizzo. • Il microfono funziona correttamente? ➔ Per verificare se il microfono funziona correttamente, eseguire la prova microfono selezionando PROVA MICROFONO nelle Impostazioni della console (vedi pag. 275). • Il microfono riconosce correttamente le voci di altre persone (come, ad esempio, quelle di amici e familiari)? ➔ Il riconoscimento vocale varia da persona a persona. Alcune voci vengono riconosciute più facilmente di altre. • È collegata una combinazione cuffia-microfono alla console? ➔ Le combinazioni cuffia-microfono non sono compatibili con la console Nintendo 3DS. |
| Il microfono non reagisce in maniera corretta / Si verifica un effetto di feedback acustico* | <ul style="list-style-type: none"> • Si sta usando la console in un ambiente rumoroso o in un luogo dove siano presenti suoni ad alto volume? ➔ Il microfono potrebbe captare rumori provenienti dall'ambiente circostante o i suoni emessi dagli altoparlanti. Allontanarsi dalle fonti di rumore, ridurre il volume degli altoparlanti, usare cuffie e cercare di non causare rumori. <p>*Cos'è il feedback acustico?</p> <p>Il termine feedback acustico indica il tipico rumore stridente prodotto quando i suoni captati da un microfono vengono emessi da un altoparlante e nuovamente captati dallo stesso microfono.</p> <ul style="list-style-type: none"> • È collegata una combinazione cuffia-microfono alla console? ➔ Poiché le combinazioni cuffia-microfono non sono compatibili con la console Nintendo 3DS, il loro uso può provocare feedback acustico. |
| La console non conta i passi | <ul style="list-style-type: none"> • La console Nintendo 3DS è aperta? ➔ La console conta i passi solo se è in modalità riposo. • La console viene trasportata in una borsa non aderente al corpo oppure appesa a un laccetto? ➔ È possibile che la console non riesca a contare i passi correttamente. Ad esempio, se camminando la console viene trasportata in una borsa non aderente al corpo, i dati sui passi potrebbero non essere registrati accuratamente. Quando la si porta con sé, usare preferibilmente un marsupio o uno zainetto. <p>Nota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • È possibile che la console registri una quantità di passi superiore o inferiore a quelli effettivi. • Non tenere la console nella tasca posteriore dei vestiti. Esercitare una pressione eccessiva sugli schermi LCD (ad esempio sedendosi sulla console) può provocare danni agli stessi e il malfunzionamento della console e causare danni fisici alla persona. <ul style="list-style-type: none"> • Si sta usando un software per Nintendo DS / Nintendo DSi? ➔ Se i software per Nintendo DS e Nintendo DSi vengono lasciati in funzione, si possono registrare i dati relativi a passi e attività per un massimo di 7 giorni. Chiudere il software dopo aver salvato i dati. |

| Problema | Soluzione |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| La scheda SD non funziona | <ul style="list-style-type: none"> • La scheda SD è inserita correttamente nella console? ➔ Inserire la scheda SD nello slot scheda SD spingendola delicatamente fino a quando non si sente uno scatto (vedi pag. 242). • I dati contenuti nella scheda SD sono danneggiati? ➔ Verificare se i file contenuti nella scheda SD vengono visualizzati correttamente su un computer o una fotocamera digitale. |
| Le foto salvate in una scheda SD non vengono visualizzate | <ul style="list-style-type: none"> • La scheda SD contiene foto compatibili con la Fotocamera Nintendo 3DS? ➔ Con la Fotocamera Nintendo 3DS possono essere visualizzate solo le foto scattate con la console Nintendo 3DS. Le foto scattate con un telefono cellulare o una fotocamera digitale non possono essere visualizzate. |
| Nello slot scheda di gioco è inserita una scheda, ma sullo schermo non appare l'icona del titolo e nel menu HOME viene visualizzato il seguente messaggio: "Nello slot scheda di gioco non è inserita alcuna scheda." | <ul style="list-style-type: none"> • La scheda di gioco è inserita correttamente? ➔ Estrarre la scheda dalla console e reinserirla correttamente, spingendola con delicatezza fino a quando non si sente uno scatto. Se il problema persiste, provare nuovamente a estrarre e reinserire la scheda alcune volte (vedi pag. 251). • Si sta usando un software che proviene da un'altra regione? ➔ Sarà possibile usare solo i software per Nintendo 3DS e Nintendo DSi che corrispondono alla regione selezionata nella console. I software che provengono da altre regioni potrebbero non funzionare. |
| Il software non si avvia | <ul style="list-style-type: none"> • La restrizione per fasce di età del filtro famiglia impedisce l'uso del software? ➔ Inserire il PIN e disattivare temporaneamente il filtro famiglia, oppure disabilitare l'opzione del filtro famiglia che impedisce l'uso dei software appartenenti a determinate categorie di classificazione per età (vedi pag. 286). |
| Durante l'uso di un software per Nintendo DS / Nintendo DSi, sullo schermo viene visualizzato il seguente messaggio: "Si è verificato un errore. Tieni premuto il pulsante POWER per spegnere la console. Per maggiori informazioni, consulta il manuale di istruzioni della console Nintendo 3DS." | <ul style="list-style-type: none"> ➔ Spegnerla console, riaccenderla dopo qualche istante e ripetere la procedura eseguita in precedenza. Se il messaggio viene visualizzato di nuovo, la console potrebbe essere danneggiata. Spegnerla console e contattare il Centro Assistenza Nintendo (vedi pag. 314). |
| La console entra in modalità riposo autonomamente | <ul style="list-style-type: none"> ➔ Campi magnetici esterni possono far entrare la console in modalità riposo. Allontanarsi da eventuali campi magnetici, inclusi quelli generati da altre console Nintendo 3DS. <p>Nota: la console potrebbe entrare in modalità riposo autonomamente anche se la si appoggia sopra ad altre console della linea Nintendo DS.</p>  |
| La comunicazione wireless sembra non funzionare correttamente (la comunicazione si interrompe spesso e il gioco perde fluidità) | <ul style="list-style-type: none"> • A schermo compare una di queste icone segnale di ricezione: ? ➔ L'intensità del segnale di ricezione è bassa. Avvicinarsi agli altri utenti e assicurarsi che tra le console non vi siano persone o ostacoli di nessun genere. |





| Problema | Soluzione |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Non è possibile disattivare il filtro famiglia | <ul style="list-style-type: none"> • Il PIN inserito è corretto? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Inserire il PIN corretto (se non si ricorda il PIN, vedere pag. 287). • La risposta alla domanda di verifica è corretta? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Inserire la risposta corretta (se non la si ricorda, vedere pag. 287). |
| I colori delle foto scattate non sono naturali | <ul style="list-style-type: none"> • L'impostazione dei colori nella Fotocamera Nintendo 3DS è stata modificata? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Controllare il tipo di lenti e/o le impostazioni manuali della Fotocamera Nintendo 3DS (vedi pag. 264). • L'ambiente circostante può influenzare la qualità delle foto. <ul style="list-style-type: none"> ➔ Provare a scattare una foto a un soggetto diverso. Se il problema persiste, contattare il Centro Assistenza Nintendo (vedi pag. 314). |
| La Fotocamera Nintendo 3DS chiede ripetutamente di scattare la foto di un volto, ma non lo riconosce | <p>➔ I fattori elencati di seguito potrebbero influenzare il riconoscimento.</p> <div style="border: 1px solid #00AEEF; padding: 10px; background-color: #E6F2FF;"> <p>Consigli per il riconoscimento del volto Seguire questi consigli per aumentare le probabilità che il volto venga riconosciuto correttamente.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Stare in un ambiente ben illuminato</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Posizionarsi di fronte alla console</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Spostare i capelli dal volto</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Togliere gli occhiali</p> </div> </div> </div> <p>Il corretto riconoscimento del volto è influenzato anche da altri fattori come ad esempio, la capigliatura, il colore, la forma e il volume di barba e baffi e di eventuali gioielli. Nota: anche tenendo in considerazione quanto spiegato sopra, particolari fattori e l'ambiente circostante possono rendere difficoltoso il riconoscimento di un volto.</p> |
| Le immagini riprese con gli obiettivi esterni usando la funzione 3D non sono tridimensionali o si vedono male | <ul style="list-style-type: none"> • Si sta usando l'obiettivo interno? <ul style="list-style-type: none"> ➔ L'obiettivo interno non scatta fotografie tridimensionali. • Gli obiettivi esterni sono sporchi? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se gli obiettivi esterni sono sporchi, pulirli con un panno morbido. • Gli obiettivi esterni sono esposti alla luce solare diretta o si trovano nella vicinanza di una sorgente di luce intensa? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Tali condizioni possono distorcere le immagini in 3D e renderle difficili da vedere. • Gli obiettivi esterni sono calibrati correttamente? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se si sottopone la console Nintendo 3DS a urti eccessivi o se la si espone ad alte temperature, le immagini in 3D scattate con gli obiettivi esterni potrebbero non essere chiare. Se si notasse questo problema, ricalibrare gli obiettivi esterni dalle Impostazioni della console (vedi pag. 290). |

| Problema | Soluzione |
|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Alcune cartelle e file audio non vengono visualizzati nel Sound Nintendo 3DS | <ul style="list-style-type: none"> • La scheda SD è inserita correttamente nella console? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Inserire la scheda SD nello slot scheda SD spingendola delicatamente fino a quando non si sente uno scatto. • La scheda SD contiene file audio compatibili con il Sound Nintendo 3DS? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Il Sound Nintendo 3DS è in grado di riprodurre i file AAC con estensione .m4a, .mp4 o .3gp e i file MP3 con estensione .mp3. I file audio in formati diversi, come quelli protetti da copia, non possono essere riprodotti. • I file audio sono salvati nella cartella "Private" che si trova nella cartella "Nintendo 3DS"? <ul style="list-style-type: none"> ➔ I file audio salvati nella cartella "Private" che si trova nella cartella "Nintendo 3DS" non vengono visualizzati dal Nintendo 3DS Sound. I file devono essere salvati in un'altra cartella. • La scheda SD contiene più di 3000 file audio? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Il numero massimo di file che possono essere visualizzati è 3000. • La scheda SD contiene più di 1000 cartelle in cui sono salvati file audio? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Il numero massimo di cartelle che possono essere visualizzate è 1000. • Nella scheda SD è presente una cartella contenente più di 100 file audio? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Il numero massimo di file visualizzabili in una cartella è 100. Se nella scheda SD sono presenti cartelle aventi identico nome, i file audio presenti in tali cartelle verranno unificati e visualizzati in un'unica cartella. Nella cartella così creata non potranno essere visualizzati più di 100 file. • Vi sono file audio salvati in sottocartelle che non si trovano nei primi 8 livelli? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Il Sound Nintendo 3DS controlla solo i primi 8 livelli. |
| Il Sound Nintendo 3DS non riesce a riprodurre i file audio | <ul style="list-style-type: none"> • Il formato dei file audio è compatibile con il Sound Nintendo 3DS? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Il Sound Nintendo 3DS è in grado di riprodurre solo file audio aventi le seguenti caratteristiche: <ul style="list-style-type: none"> • Formato: MP3 con estensione .mp3, oppure AAC con estensione .m4a, .mp4 o .3gp • Bit rate: 16 – 320 kbps • Frequenza di campionamento: 32 – 48 kHz • I file audio sono protetti da DRM (Digital Rights Management – Gestione dei diritti digitali)? <ul style="list-style-type: none"> ➔ I file audio protetti da DRM non possono essere riprodotti usando il Sound Nintendo 3DS. |



| Problema | Soluzione |
|---------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| La console non riconosce una carta RA/È stata smarrita una carta RA | <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se la console non riconosce una carta RA... Controllare i seguenti punti e riprovare. <ul style="list-style-type: none"> • Se si è troppo lontani o troppo vicini rispetto alla carta RA, la console non la riconoscerà. • Assicurarsi che la carta RA sia visibile per intero nello schermo della console, altrimenti non verrà riconosciuta. • Assicurarsi che l'ambiente sia bene illuminato. • Assicurarsi che la carta RA non sia direttamente illuminata dal sole. Ciò potrebbe creare dei problemi di riconoscimento per gli obiettivi esterni. • Se gli obiettivi esterni sono sporchi, pulirli con un panno morbido prima di cominciare a usarli. • Se una carta RA si piega o si accartocchia, potrebbe non essere riconosciuta dalla console. Assicurarsi che la carta sia ben distesa. ➔ Se si smarrisce una carta RA o se la console non la riconosce... È possibile scaricare le immagini delle carte RA dal sito Internet support.nintendo.com, stamparle e usarle al posto di quelle smarrite o rovinate. |
| La modalità download non funziona | <ul style="list-style-type: none"> • Il filtro famiglia è impostato in modo da limitare l'uso del download DS o dei software appartenenti a determinate categorie di classificazione per età? ➔ Nel caso di software per Nintendo 3DS, disattivare l'opzione che limita l'uso dei software appartenenti a determinate categorie di classificazione per età (vedi pag. 286). ➔ Nel caso di software per Nintendo DS / Nintendo DSi, disattivare l'opzione che limita l'uso della modalità download (vedi pag. 286). |

Se si desidera ricevere assistenza...

Se, dopo aver provato le soluzioni suggerite, il Nintendo 3DS non dovesse ancora funzionare correttamente, NON restituire la console al rivenditore presso il quale essa è stata acquistata: così facendo si perderebbero tutti i dati di gioco salvati, i download effettuati tramite il Nintendo eShop e il credito presente nell'account del servizio shop.

- Se si desidera ricevere assistenza e maggiori informazioni per la risoluzione dei problemi o per un'eventuale riparazione, contattare il Centro Assistenza Nintendo (vedi pag. 314).

Come smaltire questo prodotto alla fine del suo ciclo di vita

Alla fine del suo ciclo di vita, questo prodotto non deve essere smaltito insieme ai rifiuti domestici. Al contrario, il suo smaltimento deve avvenire separatamente, in base alle leggi e ai regolamenti locali sul riciclaggio. Per maggiori informazioni sui sistemi per la raccolta separata dei rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche, disponibili gratuitamente e vicino alla propria abitazione, contattare l'autorità municipale locale.

In alternativa e qualora si intenda acquistare un nuovo prodotto equivalente, il presente prodotto può essere portato al rivenditore di fiducia, il quale, all'acquisto di un nuovo prodotto equivalente, potrebbe incaricarsi del suo riciclaggio. Tuttavia, è consigliabile sincerarsi previamente che il rivenditore offra tale servizio.

In entrambi i casi, si procederà allo smaltimento inoffensivo per l'ambiente di questo prodotto in un impianto di riciclaggio autorizzato e i suoi componenti verranno recuperati, riciclati e riutilizzati nel modo più efficiente possibile in conformità ai requisiti della direttiva sui rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche (2002/96/CE) del 27 gennaio 2003.

In conformità alla regolamentazione in materia ambientale, è obbligatorio avvalersi dei sistemi di raccolta separata per i rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche. In alcuni Stati sono previste sanzioni in caso di violazione di tali disposizioni.

Note:

1. I rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche possono contenere sostanze pericolose che, in caso di smaltimento non adeguato, possono avere effetti dannosi sull'ambiente e sulla salute umana. È pertanto indispensabile procedere ad uno smaltimento specifico dei rifiuti di apparecchiature elettriche ed elettroniche.
2. Tutti gli apparecchi elettrici ed elettronici Nintendo soggetti alla direttiva sopracitata sono progettati in modo da permetterne e facilitarne ogni possibile riparazione, upgrade, reimpiego, soppressione e riciclaggio.
3. Nintendo e i suoi distributori ufficiali adottano le disposizioni in materia di riciclaggio negli Stati membri dell'Unione europea e si impegnano ad utilizzare le migliori tecniche di smaltimento, recupero e riciclaggio per assicurare la massima protezione dell'ambiente e della salute umana.
4. Il simbolo barrato del contenitore mobile per la spazzatura (riportato qui sotto) viene apposto su tutti gli apparecchi elettrici ed elettronici Nintendo interessati, immessi sul mercato da Nintendo o dai suoi distributori ufficiali con decorrenza dal 13 agosto 2005. Il simbolo indica che, alla fine del loro ciclo di vita, questi prodotti devono essere smaltiti separatamente dagli altri rifiuti, al fine di assicurare il loro completo recupero e uno smaltimento inoffensivo per l'ambiente.



Specifiche tecniche

Nota: queste specifiche potrebbero cambiare senza preavviso a causa di migliorie apportate al prodotto.

Console Nintendo 3DS

| | |
|------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Modello | CTR-001(EUR) |
| Schermi | Schermo superiore: schermo LCD adatto alla visualizzazione 3D (16,7 milioni di colori) Schermo inferiore: schermo LCD touch screen (16,7 milioni di colori) |
| Dimensione schermi/ Risoluzione | Schermo superiore: 3,53 pollici (76,8 X 46,08 mm) Pixel: 800 X 240 (400 pixel per ciascun occhio durante l'uso della visualizzazione in 3D) Schermo inferiore: 3,02 pollici (61,4 X 46,08 mm) 320 X 240 pixel |
| Blocco alimentatore/ Batteria | Blocco alimentatore per Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) Batteria per Nintendo 3DS (CTR-003) |
| Frequenza wireless | 2,4 GHz (11b: 1-13ch/11g: 1-11ch) |
| Standard di comunicazione | Conforme a IEEE802.11b/g (DSSS/OFDM) |
| Potenza massima altoparlanti | 11b: 5,5 dBm/11g: 5,0 dBm |
| Distanza consigliata per la comunicazione | Entro 30 m ca. Nota: questi dati hanno valore puramente indicativo. La distanza massima per la comunicazione wireless varia a seconda dell'ambiente in cui ci si trova. |
| Fotocamere | Obiettivo: a lunghezza focale fissa Sensore: CMOS Pixel effettivi: circa 300.000 |
| Orologio | Variazione giornaliera massima di ± 4 secondi (nelle Condizioni ideali per l'utilizzo riportate di seguito) |
| Altoparlanti | Stereo (supporta pseudo-surround) |
| Terminali di ingresso/ uscita | Slot scheda di gioco, slot scheda SD, presa per blocco alimentatore, presa audio (uscita stereo) |
| Sensori | Sensore di movimento, sensore di rotazione |
| Consumo massimo | Ca. 2,8 W (durante la ricarica) |
| Condizioni ideali per l'utilizzo | Temperatura: 5–35 °C / Umidità: 20–80 % |
| Dimensioni | 74 X 134 X 21 mm (console chiusa) |
| Peso | Ca. 235 g (inclusi stilo, batteria e scheda SD) |
| Tempo di ricarica | Ca. 3 ore e 30 minuti |
| Durata della batteria | Vedi pag. 239 . |

Batteria per Nintendo 3DS

| | |
|-------------------------|-----------------|
| Modello | CTR-003 |
| Tipo di batteria | A ioni di litio |
| Capacità | 5 Wh |

Stand ricarica per Nintendo 3DS

| | |
|------------------------|------------------------|
| Modello | CTR-007 |
| Ingresso/uscita | DC 4,6v 900mA |
| Dimensioni | 86,5 X 138,2 X 31,8 mm |
| Peso | Ca. 87,4 g |

Blocco alimentatore per Nintendo 3DS

| | |
|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| Modello | WAP-002(EUR) |
| Ingresso/uscita | CA 220–240V 50/60 Hz DC 4,6v 900 mA |
| Dimensioni | 70,5 X 27,0 X 84,5 mm |
| Peso | Ca. 80g |
| Lunghezza cavo | Ca. 1,9 m |
| Console compatibili | Nintendo 3DS (CTR-001(EUR)) Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR)) Nintendo DSi (TWL-001(EUR)) |

Stilo per Nintendo 3DS

| | |
|-------------------|---------------------------------------------------|
| Modello | CTR-004 |
| Materiale | Plastica (ABS/PE), metallo (acciaio inossidabile) |
| Dimensioni | Ca. 101 mm (esteso) |
| Peso | Ca. 2,7 g |

Indice

A

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------|----------|
| Accensione (console)..... | 236 |
| Access point wireless..... | 277 |
| Access point..... | 277, 281 |
| Accordo per l'utilizzo dei servizi Nintendo 3DS e policy sulla privacy..... | 237 |
| Aggiornamento automatico della console..... | 297 |
| Aggiornamenti della console..... | 297 |
| Alloggiamento stilo..... | 232, 233 |
| Altoparlanti..... | 231, 289 |
| Amico..... | 255 |
| Registrazione..... | 256 |
| Stato online..... | 258 |
| Anteprima..... | 266 |
| AOSS..... | 279 |
| Appunti di gioco..... | 254 |
| Area di residenza..... | 237, 289 |
| Attacco laccetto da polso..... | 232 |
| Attivazione rapida fotocamera..... | 244, 249 |
| Attività..... | 273 |
| Audio (Impostazioni della console)..... | 275, 289 |

B

| | |
|-------------------------------------------|---------------|
| Barra degli strumenti..... | 263 |
| Batteria per Nintendo 3DS..... | 234, 298, 300 |
| Biglietto da visita..... | 259 |
| Blocco alimentatore per Nintendo 3DS..... | 235 |
| Browser Internet..... | 262 |

C

| | |
|------------------------------------------------------|----------|
| Caccia alla faccia..... | 272 |
| Calibrazione 3D..... | 275, 289 |
| Carica restante..... | 239, 244 |
| Carte di credito..... | 270 |
| Carta/e RA..... | 271 |
| Centro di creazione Mii..... | 268 |
| Cerca..... | 262 |
| Chiave di sicurezza..... | 281 |
| Chiave principale..... | 287 |
| Classifica di StreetPass..... | 267 |
| Classificazione PEGI..... | 250 |
| Classificazione per età..... | 250 |
| Codice amico..... | 256 |
| Codice di attivazione della Nintendo eShop Card..... | 270 |
| Codice di errore..... | 283 |
| Colore (profilo Nintendo DS)..... | 289 |
| Compatibilità (StreetPass)..... | 267 |
| Compleanno..... | 237, 289 |
| Configurazione della Nintendo Wi-Fi Connection..... | 293 |
| Connessioni Nintendo DS..... | 283 |
| Connettore a spina CA..... | 235 |
| Connettore a spina CC..... | 235 |
| Contenuto della confezione..... | 212 |
| Coperchio batteria..... | 232 |
| Credito (Nintendo eShop)..... | 270 |

D

| | |
|---------------------------------------|----------|
| Data..... | 236, 289 |
| Descrizione del contenuto (PEGI)..... | 250 |
| Destinazione di salvataggio..... | 249 |
| Diario..... | 273 |
| Disparità binoculare..... | 240 |
| Distanza per le foto..... | 264 |
| Download DS..... | 284 |
| Durata della batteria..... | 239 |

E

| | |
|-----------------|-----|
| Effetto 3D..... | 240 |
|-----------------|-----|

F

| | |
|----------------------------------|----------|
| Far scorrere (touch screen)..... | 233 |
| Feedback acustico..... | 304 |
| Festa (lente fotocamera)..... | 265 |
| Filtro famiglia..... | 275, 284 |
| Disattivare..... | 286 |
| Impostazioni..... | 285 |
| Limitazioni..... | 284 |
| Formattazione..... | 297 |
| Foto 3D..... | 264 |
| Foto rimaste..... | 249 |
| Foto..... | 264 |
| Scattare..... | 265 |
| Vedere..... | 266 |
| Fotocamera Nintendo 3DS..... | 264 |

G

| | |
|----------------------------------|----------|
| Game Boy..... | 270 |
| Gestione dati..... | 275, 288 |
| Gestione software..... | 288 |
| Giochi RA: Realtà Aumentata..... | 271 |
| Graffiti..... | 266 |

H

| | |
|----------------------|-----|
| HOME (menu)..... | 244 |
| HOME (pulsante)..... | 231 |

I

| | |
|------------------------------------------------|----------|
| ID per la Nintendo Wi-Fi Connection..... | 293 |
| I miei software (Diario)..... | 273 |
| Icona 3D..... | 249 |
| Icona pacchetto..... | 246 |
| Icona software su scheda..... | 246 |
| Icona StreetPass..... | 244 |
| Icona/e software..... | 244, 246 |
| Icone segnale di ricezione..... | 245 |
| Immagini in 3D..... | 240, 301 |
| Immagini in 3D (salute e sicurezza)..... | 221 |
| Impostazione iniziale..... | 236 |
| Impostazione luminosità..... | 248 |
| Impostazioni del browser..... | 262 |
| Impostazioni della console..... | 275 |
| Impostazioni generali..... | 289 |
| Incontro (lente fotocamera)..... | 249, 265 |
| Info pagina..... | 262 |
| Informazioni per la salute e la sicurezza..... | 221, 246 |
| Inserire indirizzi web (URL)..... | 262 |
| Interruttore wireless..... | 230 |

L

| | |
|-----------------------------------------|---------------|
| LED indicatore 3D..... | 230, 241 |
| LED indicatore d'accensione..... | 230, 236, 239 |
| LED indicatore di ricarica..... | 230, 235 |
| LED indicatore fotocamera..... | 232 |
| LED indicatore wireless..... | 230 |
| Lenti della fotocamera..... | 265 |
| Levetta di protezione da scrittura..... | 242 |
| Lista degli utenti bloccati..... | 257, 288 |
| Lista di amici..... | 255 |
| Impostazioni..... | 259 |
| Livello di sicurezza wireless..... | 282 |
| Luminosità..... | 239, 249 |

M

| | |
|-----------------------------------------|---------------|
| Manuale di istruzioni..... | 248 |
| Memo (Appunti di gioco)..... | 254 |
| Memoria della console..... | 288 |
| Messaggio di errore..... | 283 |
| Messaggio di stato (profilo)..... | 257 |
| Microfono..... | 230 |
| Mii..... | 268 |
| Misteriosa (lente fotocamera)..... | 265 |
| Modalità di comunicazione wireless..... | 245 |
| Modalità di inserimento del testo..... | 238 |
| Modalità download..... | 274 |
| Modalità riposo..... | 236, 239, 305 |
| Modalità risparmio energetico..... | 239, 249 |
| Modalità wireless..... | 255, 269, 305 |
| Modulo a infrarossi..... | 232 |
| Monete di gioco..... | 244 |

N

| | |
|----------------------------------|-------------------------|
| Nickname..... | 237, 288 |
| Nintendo DSiWare..... | 253, 270, 275, 288, 292 |
| Nintendo eShop..... | 270 |
| Nintendo eShop Card..... | 270 |
| Notifiche (applicazione)..... | 260 |
| Notifiche..... | 260 |
| Disattivare..... | 261 |
| Notturna (lente fotocamera)..... | 265 |

O

| | |
|------------------------|---------------|
| Obiettivi esterni..... | 232, 249, 264 |
| Calibrazione..... | 291 |
| Obiettivo interno..... | 231, 249 |
| Ora..... | 236, 289 |

P

| | |
|-------------------------------------|---------------|
| Pad scorrevole..... | 231, 275 |
| Calibrazione..... | 302 |
| Passi..... | 244, 273, 304 |
| Pellicola protettiva..... | 302, 303 |
| PIN..... | 285, 287 |
| POWER (pulsante)..... | 230, 236 |
| Precauzioni per l'uso..... | 228 |
| Preferiti..... | 262 |
| Presca audio..... | 231 |
| Presca per blocco alimentatore..... | 232 |
| Presca per stand ricarica..... | 232 |
| Profilo Nintendo DS..... | 289 |

| | |
|------------------------------|----------|
| Profilo..... | 289 |
| Protocolli di sicurezza..... | 282 |
| Prova microfono..... | 289, 304 |
| Pulsante L..... | 232 |
| Pulsante R..... | 232 |
| Pulsantiera..... | 231 |

R

| | |
|--------------------------------------|----------|
| Registrazioni..... | 267 |
| Regolatore di profondità 3D..... | 230, 241 |
| Rétro (lente fotocamera)..... | 265 |
| Ricaricare/caricare la batteria..... | 234 |
| Riconoscimento del viso..... | 306 |
| Router..... | 277 |

S

| | |
|--------------------------------------------------------------|--------------------|
| Scattare foto e realizzare video (informazioni di base)..... | 265 |
| SELECT (pulsante)..... | 231 |
| Scheda di gioco..... | 250, 251, 305 |
| Scheda microSD..... | 242 |
| Scheda miniSD..... | 242 |
| Scheda per Nintendo 3DS..... | 246, 250 |
| Scheda SD..... | 242, 243, 267, 288 |
| Copiare dati..... | 243 |
| Scheda SDHC..... | 232 |
| Scheda/e di gioco per Nintendo DS/ Nintendo DSi..... | 246, 250 |
| Schermo 3D..... | 231 |
| Schermo inferiore..... | 231, 233 |
| Schermo LCD..... | 231, 301 |
| Schermo superiore..... | 231, 240 |
| Sensore di movimento..... | 303 |
| Slot scheda di gioco..... | 232, 251 |
| Slot scheda SD..... | 232, 242 |
| Software integrati..... | 246 |
| Software per Nintendo 3DS scaricabili..... | 270 |
| Software per Nintendo 3DS..... | 250, 252 |
| Software per Nintendo DS/ Nintendo DSi..... | 249, 250, 283, 289 |
| Software su scheda..... | 250 |
| Software..... | 246 |
| Avviare..... | 247, 251, 253 |
| Chiudere..... | 247, 251 |
| Manuale di istruzioni..... | 248 |
| Pausa..... | 247 |
| Sogno (lente fotocamera)..... | 265 |
| Sound Nintendo 3DS..... | 267 |
| Specifiche tecniche..... | 310 |
| Sportello dello slot scheda SD..... | 242 |
| SpotPass..... | 216 |
| Stand ricarica..... | 216, 235 |
| START (pulsante)..... | 231 |
| Stilo per Nintendo 3DS..... | 233 |
| StreetPass..... | 217, 267, 269, 284 |

T

| | |
|----------------------------------------------|-----|
| Tastiera..... | 238 |
| Tipo di chiave..... | 282 |
| Tipo di lente (fotocamera Nintendo 3DS)..... | 265 |
| Tipo di lente (menu HOME)..... | 249 |
| Toccare (touch screen)..... | 233 |
| Touch screen..... | 233 |
| Calibrazione..... | 303 |
| Trasferimento dati..... | 292 |

V

| | |
|--------------------------|----------|
| Vedere foto e video..... | 266 |
| Virtual Console..... | 270 |
| Visualizzazione 2D..... | 241, 284 |
| Volume..... | 231 |

W

| | |
|----------------------------------|----------|
| WEP..... | 282, 283 |
| Wireless locale..... | 245 |
| WPA..... | 282 |
| WPS (Wi-Fi Protected Setup)..... | 280 |

GARANZIA DI 12 MESI – HARDWARE NINTENDO**GARANZIA PER I CONSUMATORI**

La presente garanzia copre la console Nintendo, incluso il software integrato nella console Nintendo al momento dell'acquisto (il "Software Operativo Nintendo"). Nella presente garanzia, la console Nintendo e il Software Operativo Nintendo sono cumulativamente indicati come "Prodotto".

Fatte salve le condizioni e le esclusioni di seguito indicate, Nintendo garantisce al consumatore originario acquirente del Prodotto ("Voi") che, per un periodo di 12 mesi dalla data di acquisto del Prodotto da parte Vostra, il Prodotto sarà esente da vizi inerenti al materiale usato e al processo di fabbricazione.

Al fine di far valere la presente garanzia, dovrete comunicare a Nintendo, entro 12 mesi dalla data di acquisto del Prodotto da parte Vostra, il difetto riscontrato nel Prodotto e dovrete restituire il Prodotto a Nintendo entro 30 giorni dalla suddetta comunicazione a Nintendo. Qualora, una volta esaminato il Prodotto, Nintendo riconosca che il Prodotto è viziato, Nintendo provvederà gratuitamente (a propria assoluta discrezione) alla riparazione o alla sostituzione della componente viziata ovvero alla sostituzione del Prodotto.

La presente garanzia non pregiudica qualsivoglia diritto di natura legale che Voi possiate avere in qualità di acquirenti dei beni di consumo.

ESCLUSIONI**La presente garanzia non copre:**

- software (diverso dal Software Operativo Nintendo) o giochi (inclusi o non inclusi nel Prodotto al momento dell'acquisto);
- accessori, periferiche o ulteriori componenti destinati a essere utilizzati con il Prodotto ma che non siano stati fabbricati da o per conto di Nintendo (sia che siano stati inclusi nel Prodotto al momento dell'acquisto o meno);
- il Prodotto qualora sia stato acquistato al di fuori dello Spazio Economico Europeo e della Svizzera;
- il Prodotto qualora sia di seconda mano o sia stato noleggiato o utilizzato per fini commerciali;
- vizi del Prodotto che siano stati causati da danno accidentale, negligenza, uso irragionevole, modifica, utilizzo congiunto a prodotti non forniti, non dati in licenza o non autorizzati per l'uso con il Prodotto da Nintendo (inclusi, a mero titolo esemplificativo, sviluppi non autorizzati di giochi, dispositivi di copiatura, adattatori, caricatori o accessori non dati in licenza) da parte Vostra o di terzi, da virus informatici o da connessione a Internet, o da altre forme di comunicazione elettronica, da utilizzo del Prodotto in modo non conforme alle indicazioni contenute nel rispettivo manuale di istruzioni Nintendo ovvero a ulteriori indicazioni fornite unitamente al Prodotto, o da qualsiasi altra causa che non sia riconducibile a un vizio del materiale usato o del processo di fabbricazione;
- vizi del Prodotto causati dall'utilizzo di pile o batterie ricaricabili difettose, danneggiate o che presentano fuoriuscita di liquidi, ovvero da qualsiasi altro uso di pile o batterie ricaricabili in modo difforme rispetto alle indicazioni contenute nel rispettivo manuale di istruzioni Nintendo o nel foglietto illustrativo;
- una progressiva diminuzione della capacità ed efficacia delle pile o delle batterie ricaricabili del Prodotto (incluse le console NTR-003, USG-003, TWL-003, UTL-003, CTR-003) che, per chiarezza, non costituisce un difetto del materiale o del processo di fabbricazione del Prodotto;
- il Prodotto qualora sia stato aperto, modificato o riparato da qualsiasi persona o società diversa da Nintendo o dai suoi partner autorizzati ovvero rechi il proprio numero di serie alterato, illeggibile o rimosso;
- la perdita di qualsivoglia dato che sia stato caricato o memorizzato sul Prodotto da qualsiasi persona o società diversa da Nintendo o dai suoi partner autorizzati; ovvero
- la perdita di dati o di software a seguito della formattazione della memoria del Prodotto (o della scheda SD utilizzata con il Prodotto).

COME FAR VALERE LA GARANZIA

È possibile aprire una pratica di riparazione in modo semplice e veloce dal sito www.nintendo.it, nella sezione "Servizio al consumatore". In alternativa è possibile contattare:

Centro Assistenza Nintendo
Da telefono fisso: 800 904 924
Da telefono cellulare: 199 309 067

Il costo delle chiamate da telefono fisso è a carico di Nintendo, mentre quello delle chiamate da telefono cellulare è a carico del chiamante. Le tariffe possono variare. Prima di telefonare, assicurarsi di ottenere il permesso della persona a cui verrà addebitata la chiamata. Per aprire la pratica di riparazione è indispensabile comunicare all'operatore il numero di serie e il modello della console, oltre al proprio codice fiscale, per cui è importante prendere nota di questi dettagli prima di chiamare.

Prima di spedire il Prodotto al Centro Assistenza Nintendo, dovrete rimuovere o cancellare qualsiasi file o dato privato o riservato. Resta inteso che Nintendo non sarà responsabile per alcuna perdita, cancellazione o danneggiamento dei vostri file o dati che non siano stati cancellati o rimossi. Nintendo raccomanda vivamente di fare una copia di backup di qualsiasi dato non rimosso o cancellato. A seconda del tipo di riparazione, i dati salvati nella memoria del Prodotto potrebbero essere cancellati. In seguito alla riparazione potrebbe risultare impossibile leggere i dati salvati nella scheda SD o trasferirli nuovamente nella memoria del Prodotto.

Nello spedire il Prodotto al Centro Assistenza Nintendo siete pregati di:

1. utilizzare, se possibile, la confezione originale (avendo cura di rendere il pacco anonimo, senza segni distintivi che possano farne intuire il contenuto);
2. fornire una descrizione del vizio riscontrato;
3. allegare una copia del documento di acquisto, assicurandosi che riporti la data di acquisto del Prodotto; e
4. fare in modo che sia ricevuto da Nintendo entro 30 giorni dalla prima comunicazione del vizio riscontrato.

Qualora il periodo di garanzia sopraindicato di 12 mesi sia già decorso al momento in cui il vizio è riscontrato o qualora il vizio non sia coperto dalla presente garanzia, Nintendo (a propria assoluta discrezione) potrebbe comunque essere disposta a riparare o sostituire la componente viziata ovvero a sostituire il Prodotto.

Per maggiori informazioni, in particolare per i dettagli dei costi di tali servizi, si prega di contattare:

Centro Assistenza Nintendo
Da telefono fisso: 800 904 924
Da telefono cellulare: 199 309 067

Il costo delle chiamate da telefono fisso è a carico di Nintendo, mentre quello delle chiamate da telefono cellulare è a carico del chiamante. Le tariffe possono variare. Prima di telefonare, assicurarsi di ottenere il permesso della persona a cui verrà addebitata la chiamata.

SOFTWARE OPERATIVO NINTENDO

Il Software Operativo Nintendo può essere utilizzato esclusivamente unitamente alle console Nintendo e non può essere impiegato per nessuno scopo diverso. Voi dovrete astenervi dal copiare, adattare, compiere operazioni di reverse engineering, decompilare, disassemblare ovvero altrimenti modificare il Software Operativo Nintendo, salvo che ciò sia espressamente consentito dalla legge applicabile. Nintendo può utilizzare misure per evitare la copiatura ovvero altre misure al fine di proteggere i propri diritti relativi al Software Operativo Nintendo.

SERVIZIO INFORMAZIONI

Se hai bisogno di qualsiasi tipo di informazione sui nostri prodotti o di supporto tecnico puoi consultare il sito:

www.nintendo.it

In alternativa puoi contattare il Centro Assistenza Nintendo:

Da telefono fisso: 800 904 924

Da telefono cellulare: 199 309 067

Per le chiamate da telefono fisso il costo è a carico di Nintendo. Per le chiamate da telefono cellulare il costo è a carico del chiamante, e le tariffe possono variare. Prima di telefonare, assicurarsi di ottenere il permesso della persona a cui verrà addebitata la chiamata.

Per informazioni riguardanti la riparazione/sostituzione di un prodotto difettoso si prega di fare riferimento alla sezione relativa alla garanzia.

GARANZIA DI 12 MESI DEL PRODUTTORE – HARDWARE NINTENDO

La presente garanzia copre la console Nintendo, incluso il software integrato nella console Nintendo al momento dell'acquisto (il "Software Operativo Nintendo"). Nella presente garanzia, la console Nintendo e il Software Operativo Nintendo sono cumulativamente indicati come "Prodotto".

Fatte salve le condizioni e le esclusioni di seguito indicate, Nintendo of Europe GmbH (di seguito "Nintendo") garantisce al consumatore originario acquirente del Prodotto ("Voi") che, per un periodo di 12 mesi dalla data di acquisto del Prodotto da parte Vostra, il Prodotto sarà esente da vizi inerenti al materiale usato e al processo di fabbricazione.

Al fine di far valere la presente garanzia, dovrete comunicare a Nintendo, entro 12 mesi dalla data di acquisto, il difetto riscontrato nel Prodotto e restituire il Prodotto a Nintendo entro 30 giorni dalla suddetta comunicazione. Qualora, una volta esaminato il Prodotto, Nintendo riconosca che lo stesso è viziato, Nintendo provvederà gratuitamente (a propria assoluta discrezione) alla riparazione o alla sostituzione della componente viziata ovvero alla sostituzione del Prodotto.

La presente garanzia del produttore non pregiudica qualsivoglia diritto di natura legale che Voi possiate avere in qualità di acquirenti dei beni di consumo.

ESCLUSIONI

La presente garanzia non copre:

- software (diverso dal Software Operativo Nintendo) o giochi (inclusi o non inclusi nel Prodotto al momento dell'acquisto);
- accessori, periferiche o altri articoli destinati ad essere utilizzati con il Prodotto ma non fabbricati da o per conto di Nintendo (sia che siano stati inclusi nel Prodotto al momento dell'acquisto o meno);
- il Prodotto qualora sia stato acquistato al di fuori dello Spazio Economico Europeo e della Svizzera;
- il Prodotto qualora sia di seconda mano o sia stato noleggiato o utilizzato per fini commerciali;
- vizi del Prodotto causati da danno accidentale, negligenza, uso scorretto, modifiche, utilizzo unitamente a prodotti non forniti, non dati in licenza o non autorizzati per l'uso con il Prodotto da Nintendo (inclusi, a mero titolo esemplificativo, sviluppi non autorizzati di giochi, dispositivi di copiatura, adattatori, caricatori o accessori non dati in licenza) da parte Vostra o di terzi, da virus informatici o da connessione a Internet o da altre forme di comunicazione elettronica, da utilizzo del Prodotto in modo non conforme alle indicazioni contenute nel manuale di istruzioni ovvero a ulteriori istruzioni fornite unitamente al Prodotto, ovvero qualsiasi altra causa che non sia riconducibile a un vizio del materiale o del processo di fabbricazione;
- vizi del Prodotto causati dall'utilizzo di pile o batterie ricaricabili difettose, danneggiate o che presentano fuoriuscita di liquidi, ovvero da qualsiasi altro uso di pile o batterie ricaricabili in modo non conforme rispetto alle indicazioni contenute nel rispettivo manuale di istruzioni Nintendo;
- una progressiva diminuzione della capacità ed efficacia delle pile o delle batterie ricaricabili per il Prodotto (incluse le console NTR-003, USG-003, TWL-003, UTL-003, CTR-003) che, per chiarezza, non costituisce un difetto del materiale o del processo di fabbricazione del Prodotto e non è pertanto coperta dalla garanzia;
- il Prodotto qualora sia stato aperto, modificato o riparato da qualsiasi persona o società diversa da Nintendo o dai suoi partner autorizzati ovvero rechi il proprio numero di serie alterato, illeggibile o rimosso;
- la perdita di qualsivoglia dato che sia stato caricato o memorizzato sul Prodotto da persone o società diverse da Nintendo o dai suoi partner autorizzati;
- la perdita di dati o software in seguito alla formattazione del Prodotto (o della scheda SD che viene utilizzata con il Prodotto) da parte Vostra o di terzi o società diverse da Nintendo o dai suoi partner autorizzati.

COME FAR VALERE LA GARANZIA

Per comunicare a Nintendo un vizio coperto dalla presente garanzia si prega di contattare:

Tel. +41 (0) 62 387 98 39 (assistenza tecnica)*

Tel. +41 (0) 62 387 98 18 (servizio consumatori)*

*Prima di telefonare, assicurarsi di ottenere il permesso della persona a cui verrà addebitata la chiamata.

Per l'invio del Prodotto al Nintendo Service Centre, si prega di attenersi a quanto indicato qui di seguito.

Prima di inviare il Prodotto, dovrete rimuovere o cancellare qualsiasi file o dato privato o riservato. **Resta inteso che Nintendo non sarà responsabile per alcuna perdita, cancellazione o danneggiamento dei Vostri file o dati che non siano stati cancellati o rimossi.** Nintendo raccomanda vivamente di fare una copia di backup dei dati non rimossi o cancellati. A seconda del tipo di riparazione, i dati salvati nella memoria del Prodotto potrebbero essere cancellati. In seguito alla riparazione potrebbe risultare impossibile leggere i dati salvati nella scheda SD o trasferirli nuovamente nella memoria del Prodotto.

Nello spedire il Prodotto al Nintendo Service Centre si prega di:

1. utilizzare, se possibile, la confezione originale;
2. fornire una descrizione del vizio riscontrato;
3. allegare una copia del documento di acquisto, assicurandosi che riporti la data di acquisto del Prodotto; e
4. fare in modo che il Prodotto pervenga a Nintendo entro 30 giorni dalla prima comunicazione del vizio coperto da garanzia riscontrato.

Qualora il periodo di garanzia sopraindicato di 12 mesi sia già decorso al momento in cui il vizio è riscontrato o qualora il vizio non sia coperto dalla presente garanzia del produttore, Nintendo o i suoi partner autorizzati (a propria assoluta discrezione) potrebbero comunque essere disposti a riparare o sostituire la componente viziata ovvero a sostituire il Prodotto. Per ulteriori informazioni, in particolare per i dettagli dei costi di tali servizi, si prega di contattare il servizio consumatori Nintendo al numero di telefono menzionato sopra. Prima di telefonare, assicurarsi di ottenere il permesso della persona a cui verrà addebitata la chiamata.

SOFTWARE OPERATIVO NINTENDO

Il Software Operativo Nintendo può essere utilizzato esclusivamente unitamente alle console Nintendo e non deve essere impiegato per nessuno scopo diverso. Voi dovrete astenervi dal copiare, adattare, compiere operazioni di reverse engineering, decompilare, disassemblare o modificare in altro modo il Software Operativo Nintendo, salvo che ciò sia espressamente consentito dalla legge applicabile. Nintendo può utilizzare misure per evitare la copiatura ovvero altre misure al fine di proteggere i propri diritti sul Software Operativo Nintendo.

**PROBLEMI DURANTE L'INSTALLAZIONE?
SUPPORTO TECNICO SVIZZERA**

Per problemi di installazione e per domande tecniche, puoi contattare il nostro Support Team a tua disposizione al seguente numero telefonico:

062 387 98 39

Lu – Ve 08.30 – 12.00 / 13.00 – 17.00

support@waldmeier.ch

Trademarks are property of their respective owners.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.
© 2011 Nintendo.

This product includes RSA BSAFE Cryptographic software from RSA Security Inc.
RSA is a registered trademark of RSA Security Inc.
BSAFE is a registered trademark of RSA Security Inc. in the United States and/or other countries.
© 2005 RSA Security Inc. 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 Devicescape Software. Portions of this products are © 2003–2010 Devicescape Software, Inc. All rights reserved.
Copyright © 2003–2010, Jouni Malinen <j@w1.fi> and contributors All Rights Reserved.
WPA Supplciant 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.

AOSS™ and AOSS™ 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.





ESPAÑA

Los Servicios de Nintendo 3DS están gestionados por:

Nintendo of Europe GmbH,

Nintendo Center, 63760 Grossostheim, Alemania,

E-Mail: info@nintendo.de, Teléfono: +49 (0) 6026 950-0,

NIF: DE 132095955,

Inscrita en el Registro Mercantil de Amtsgericht Aschaffenburg HRB 4276,

Administrador Unico: Satoru Shibata.

Para solicitar asistencia en español, ponte en contacto con el Servicio de Atención al Consumidor:

Teléfono: 902 11 70 45

E-Mail: contact@nintendo.es

(Las llamadas realizadas dentro del territorio nacional serán facturadas de acuerdo a la tarifa nacional del operador utilizado por el usuario. Las tarifas aplicadas pueden variar si la llamada se efectúa a través de un teléfono móvil. Las llamadas procedentes del extranjero serán facturadas de acuerdo a la tarifa internacional del operador utilizado para realizar la llamada. Se ruega obtener autorización previa de la persona encargada de abonar la factura telefónica antes de efectuar una llamada.)

PORTUGAL

Os Serviços Nintendo 3DS são operados pela Nintendo of Europe GmbH

Nintendo Center, 63760 Grossostheim, Germany,

E-Mail: info@nintendo.de, Telefone: +49 (0) 602 69 50-0,

NIF: DE 132095955,

Empresa registada no Tribunal de Aschaffenburg HRB 4276,

Diretor Executivo: Satoru Shibata.

Para apoio no seu idioma local, contacte-nos em:

utilizadores@nintendo.pt

Telefone: 707780304

(As chamadas efetuadas em Portugal são cobradas pelo operador de serviço à taxa aplicável em cada momento. As taxas podem ser mais elevadas se as chamadas forem efetuadas através de um telemóvel. Os consumidores que façam uma chamada fora de Portugal serão cobrados pela taxa internacional do operador de serviço a ser utilizado nas chamadas internacionais. Informe-se sobre as taxas aplicáveis e obtenha a permissão da pessoa responsável pelo pagamento da chamada antes de a efetuar.)

ITALIA

I servizi Nintendo 3DS sono gestiti da Nintendo of Europe GmbH,

Nintendo Center, 63760 Grossostheim, Germany,

E-Mail: info@nintendo.de, Telefono: +49 (0) 6026 950-0,

Registrata nel registro delle imprese di Aschaffenburg con numero d'iscrizione HRB 4276

Direttore Generale: Satoru Shibata

Per ricevere assistenza nella propria lingua contattare il SERVIZIO INFORMAZIONI.

Da telefono fisso: 800-904-924

Da telefono cellulare: 199-309-067

E-mail: info@nintendo.it

Per le chiamate da telefono fisso il costo è a carico di Nintendo. Per le chiamate da telefono cellulare il costo è a carico del chiamante, e le tariffe possono variare. Prima di telefonare, assicurarsi di ottenere il permesso della persona a cui verrà addebitata la chiamata.

SVIZZERA

I servizi Nintendo 3DS sono gestiti da Nintendo of Europe GmbH,

Nintendo Center, 63760 Grossostheim, Germany,

E-Mail: info@nintendo.de, Telefono: +49 (0) 6026 950-0,

Registrata nel registro delle imprese di Aschaffenburg con numero d'iscrizione HRB 4276

Direttore Generale: Satoru Shibata

Per ricevere assistenza nella propria lingua contattare il numero: 0041 623879839 (tariffa locale) o via e-mail: support@waldmeier.ch



Nintendo of Europe ("Nintendo") y sus productos cumplen todas las directivas y normas aplicables de la Unión Europea –cuyo objeto es a menudo tanto la protección medioambiental como la garantía de la salud y la seguridad– en relación con la fabricación, el suministro y el empleo 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://www.nintendo-europe.com/>

EL BLOQUE DE ALIMENTACIÓN INCLUIDO ES ADECUADO PARA SU USO EN EL ESPACIO ECONÓMICO EUROPEO Y SUIZA, EXCEPTO REINO UNIDO, IRLANDA Y MALTA. NO LO UTILICES EN PAÍSES EN LOS QUE LOS REQUISITOS DE VOLTAJE SEAN DISTINTOS.

A Nintendo of Europe ("Nintendo") e os seus produtos estão de acordo com todas as Diretivas e Regulamentos da União Europeia, alguns dos quais relativos à proteção ambiental e saúde e segurança do consumidor, no que diz respeito à construção, distribuição e utilização dos produtos Nintendo. Pode consultar uma breve sinopse das Diretivas e Regulamentos da EU, e a concordância da Nintendo com os mesmos, na página web da Nintendo of Europe:

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

O CARREGADOR INCLUIDO É ADEQUADO PARA UTILIZAÇÃO NO EEE E SUÍÇA, EXCETO NO REINO UNIDO, IRLANDA E MALTA. NÃO O UTILIZE EM PAÍSES ONDE OS REQUISITOS DE VOLTAGEM SÃO DIFERENTES.

Nintendo of Europe ("Nintendo") e i suoi prodotti sono conformi a tutte le direttive e a tutti i regolamenti dell'Unione Europea 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://www.nintendo-europe.com/>

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

DECLARATION OF CONFORMITY

Por medio de la presente, Nintendo declara que "Nintendo 3DS" 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 que a "Nintendo 3DS" está em conformidade com os requisitos essenciais e outras disposições da directiva 1999/5/CE. Esta declaração de conformidade está publicada no nosso site de Internet. Por favor visite <http://docs.nintendo-europe.com>

Con la presente Nintendo dichiara che questo "Nintendo 3DS" è conforme ai requisiti essenziali ed alle altre disposizioni pertinenti stabilite dalla direttiva 1999/5/CE. Per prendere visione del testo della dichiarazione di conformità visitare il nostro sito Internet

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

Patent Information

European Registered Design: 1249155; 1249163; 1249171; 1249684; 1249700; 1249718; 1249726; 1249742; 1259212; 1268114.

Other Patents Pending.

