

Nintendo®

NINTENDO 3DS™

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

Nintendo®

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**.

MAA-CTR-S-EUB-C3

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

Agradecemos a compra da Consola Nintendo 3DS™. Leia este manual de instruções antes de a utilizar, prestando especial atenção à secção de Informações sobre Saúde e Segurança nas **páginas 116 a 125**, e siga cuidadosamente todas as instruções. **Se este produto for utilizado por crianças pequenas, este manual deverá ser lido e explicado por um adulto.** Guarde este manual para referência futura.

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

Conteúdo da Caixa

Antes de utilizar a consola, verifique se a caixa contém todos os componentes a seguir indicados. Se notar a falta de um ou mais componentes, contacte o Centro de Assistência ao Consumidor (pág. 211).

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

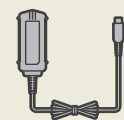


- Base de recarga Nintendo 3DS x 1**
(CTR-007)



- Carregador da Nintendo 3DS x 1**
(WAP-002(EUR))

Nota: A fonte de alimentação da Nintendo DSi é também compatível com esta consola.



- Stylus Nintendo 3DS x 1**
(CTR-004)

Nota: O stylus está localizado no suporte para o stylus, ao lado da ranhura para cartões de jogo (pág. 129).



- Cartão SD (2GB) x 1**

Nota: O Cartão SD está inserido na ranhura para Cartões SD (pág. 138). O Cartão SD é um acessório de terceiros e não é fabricado pela Nintendo.



- Cartões RA x 6**

Nota: Estes cartões são usados em conjunto com a aplicação pré-instalada Jogos RA: Realidade Aumentada (pág. 167).



- Guia de Início Rápido x 1**

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

- Folheto sobre Controlo Parental x 1**



NINTENDO 3DS™

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



! A utilização da função 3D por crianças com idade igual ou inferior a seis anos poderá provocar danos na visão. Por esse motivo, recomenda-se que:

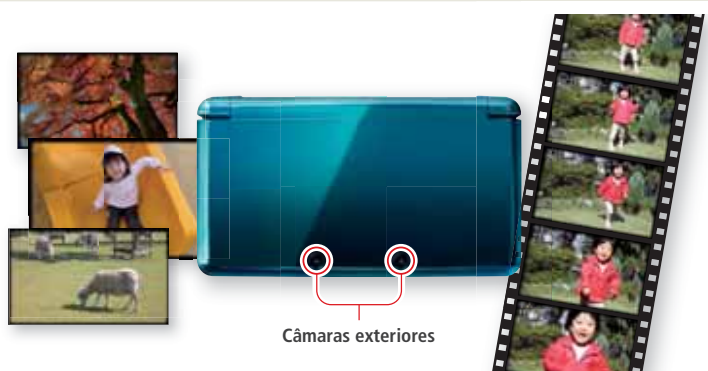
- O modo 3D da consola seja utilizado apenas por crianças maiores de seis anos;
- Se a consola for utilizada por crianças com idade igual ou inferior a seis anos, os pais ou representantes legais restrinjam a apresentação das imagens 3D através da função de Controlo Parental (pág. 180).

Aprecie os jogos em imagens 3D realistas (pág. 136).



Nota: O conteúdo 3D só será apresentado em títulos Nintendo 3DS. Não é possível a apresentação de conteúdo 3D em títulos Nintendo DS™/Nintendo DSi.

Tire fotos e grave vídeos em 3D com as duas câmaras exteriores (pág. 160).



Utilize aplicações das outras consolas da família Nintendo DS (pág. 146).



Aplicações Nintendo 3DS



Aplicações Nintendo DS/Nintendo DSi

As aplicações que se seguem vêm pré-instaladas na consola.



**Câmara
Nintendo 3DS**

Tire fotos e grave vídeos em 3D com esta aplicação.
Página 160



**Som
Nintendo 3DS**

Para ouvir música e gravar sons.
Página 163



EDITOR Mii

Transforme-se a si e a outras pessoas em personagens Mii!
Página 164



PRACA Mii
StreetPass

As personagens Mii que conhecer através do StreetPass irão surgir aqui.
Página 165



Nintendo eShop

Consulte informações e assista a vídeos sobre várias aplicações. Também poderá descarregar novas aplicações.
Página 166



JOGOS RA
Realidade Aumentada

Utilize os Cartões RA fornecidos com a consola, juntamente com as câmaras exteriores, para criar incríveis jogos de realidade aumentada.
Página 167



FACE RAIDERS

Um jogo de tiros que transforma o seu rosto, ou o rosto dos seus amigos, em inimigos!
Página 168



**Registo de
Atividade**

Registe o número de passos que caminha enquanto transporta a sua Consola Nintendo 3DS e o tempo que depende a utilizar as aplicações.
Página 169

SpotPass™

A Consola Nintendo 3DS procura automaticamente pontos de acesso e liga-se à Internet através de pontos de acesso sem fios, para troca de dados em várias alturas, inclusive durante o Modo de Descanso (estando a consola fechada enquanto continua ligada).

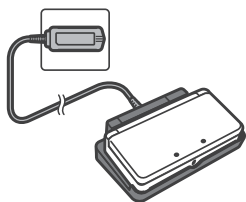
Nota: Os dados recebidos através do SpotPass serão guardados no Cartão SD.



É necessário configurar as definições de Internet para ser possível estabelecer a ligação aos pontos de acesso sem fios (pág. 172).

Nota:

- Não será possível receber estes dados se a consola ou as funções sem fios estiverem desligadas (pág. 126);
- A função SpotPass poderá não estar disponível se um título ativo estiver a utilizar certas funções. A função SpotPass não está disponível durante uma comunicação local sem fios (pág. 141);
- Conforme o tipo de dados recebidos, o indicador de notificação poderá não acender.



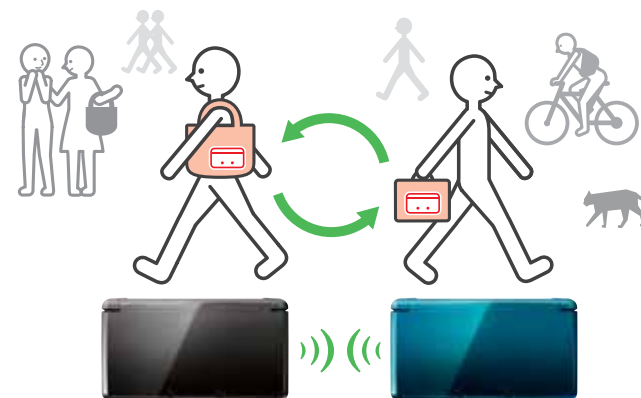
Recarga diária

É fornecida uma base de recarga que proporciona uma forma fácil de manter a bateria carregada (pág. 131). Se a consola estiver encaixada na base de recarga enquanto não está em utilização, a bateria não perderá carga durante o Modo de Descanso.

Nota: Para informações acerca da duração da bateria, consulte a página 135.

StreetPass™

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



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

Intercâmbio StreetPass realizado



Pisca a verde quando ocorre transferência de dados...



...e é adicionada uma notificação à lista de notificações (pág. 156).

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

Nota:

- Podem utilizar o StreetPass, no máximo, doze títulos em simultâneo;
- As definições de Contact Mode para os títulos Nintendo DS/Nintendo DSi não são guardadas e têm de ser configuradas ao utilizar títulos compatíveis. Além disso, não é possível trocar dados StreetPass para títulos Nintendo 3DS enquanto estiverem a ser utilizados títulos Nintendo DS/Nintendo DSi;
- Não é possível transmitir dados se a consola ou as funções sem fios estiverem desligadas (pág. 126);
- A função StreetPass poderá não estar disponível se um título ativo estiver a utilizar certas funções. A função StreetPass não está disponível durante uma comunicação local sem fios (pág. 141) ou durante uma ligação à Internet.

Índice

• Conteúdo da Caixa 108

• **Informações de Saúde e Segurança (leia, por favor)** 116

Preparativos

• **Nomes e Funções dos Componentes** 126

• **Utilizar o Ecrã Tátil** 129
Controlos do Ecrã Tátil 129

• **Carregamento** 130
Como carregar a sua Consola Nintendo 3DS 131

• **Ligar e Desligar a Consola** 132
Configurar a consola pela primeira vez 132
Utilização dos Teclados 134
Indicador de Bateria 135
Duração da Bateria 135

• **Ajustar Imagens 3D** 136
Como ver Imagens 3D de forma adequada 136
Ajustar a Profundidade das Imagens 3D 137

• **Utilizar Cartões SD** 138
Se o seu Cartão SD estiver cheio... 139

Utilização da Aplicação

• **Menu HOME** 140
Símbolos das Aplicações 142
Carregar as Aplicações 143
Manuais Eletrónicos 144
Regular o Brilho/Modo de Poupança de Energia 144
Tirar Fotos 145

• **Aplicações Externas** 146
Utilizar os Cartões de Jogo 147

• **Aplicações Descarregáveis** 149
Carregar Aplicações 149

• **Notas de Jogo** 150

• **Lista de Amigos** 151
Lista de Amigos 151
Registo de Amigos 152
Editar o seu Cartão de Amigo/Ver os Cartões dos Amigos 153
Comunicar com Amigos 154
Definições da Lista de Amigos 155

• **Notificações** 156
Receber Notificações 156
Ver as Notificações 157
Cancelar as Notificações 157

• **Navegador de Internet** 158
Utilização do Navegador 159

• **Câmara Nintendo 3DS** 160
Tirar Fotos e Gravar Vídeos 160
Ver Fotos e Vídeos 162

• **Som Nintendo 3DS** 163

• **Editor Mii** 164

• **Praça Mii StreetPass** 165

• **Nintendo eShop** 166

• **Jogos RA: Realidade Aumentada** 167

• **Face Raiders** 168

• **Registo de Atividade** 169

• **Modo Download** 170

Ajustar Definições da Consola

• **Definições da Consola** 171

• **Definições de Internet** 172
Requisitos para Ligação à Internet 173
Ligar à Internet 174
Definições do SpotPass 178
Ligações da Nintendo DS 179
Se for apresentada uma Mensagem de Erro 179

• **Controlo Parental** 180
Opções que podem ser restringidas 180
Configurar o Controlo Parental 181
Remover as Restrições de Controlo Parental 182

• **Gestão de Dados** 184

• **Outras Definições** 185
Câmaras Exteriores 186
Transferência de Dados 188
Atualização da Consola 193
Formatar a Memória da Consola 193

Resolução de Problemas

• **Substituir a Bateria Recarregável da Nintendo 3DS** 194

• **Resolução de Problemas** 196

• **Especificações Técnicas** 206

• **Índice** 208

• **Informações de Contacto** 211

Preparativos

Utilizar a Aplicação

Ajustar Definições da Consola

Resolução de Problemas

Informações sobre Saúde e Segurança (leia, por favor)

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

■ Utilização deste produto por crianças

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

AVISO – A função 3D não é adequada a crianças com idade igual ou inferior a seis anos. Consulte o aviso relativo à função 3D (pág. 117).

■ Se a consola não funcionar corretamente

Se suspeitar que a sua consola não está a funcionar corretamente, consulte a secção “Resolução de Problemas” nas páginas 194 a 204.

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

-  **Desligar**
-  **Retirar**
-  **Contactar**

Pressione o Botão POWER para desligar a consola.

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

Retire o carregador e quaisquer outros acessórios.

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

Contacte o Centro de Assistência ao Consumidor (pág. 211).

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

Guia dos Níveis de Aviso

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



AVISO

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



CUIDADO

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

UTILIZAÇÃO CUIDADOSA

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

Os seguintes símbolos aparecem nos avisos:

Símbolos de Proibição



Proibido



Desmontagem proibida



Manuseamento proibido

Símbolos Informativos



Informação

Informações sobre Saúde e Segurança

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



AVISO – UTILIZAÇÃO DA FUNÇÃO 3D



- A utilização da função 3D por crianças com idade igual ou inferior a seis anos pode provocar danos na visão. Por isso, é recomendável que a utilização do modo 3D da consola esteja restringida a crianças com idade igual ou inferior a seis anos e sempre que crianças com idade igual ou inferior a seis anos tenham acesso à consola, os pais ou representantes legais devem restringir a apresentação de imagens 3D através da função do Controlo Parental (pág. 180);
- Se tiver alguma diferença entre a visão do seu olho esquerdo e a do direito, ou se tiver tendência para ver apenas através de um olho, poderá ter dificuldade em visualizar imagens 3D com clareza ou cansar os seus olhos. Utilize essa função de forma moderada, e faça pausas de 10 a 15 minutos a cada meia hora. Se notar algum dos sintomas referidos abaixo, ajuste os efeitos 3D até que obtenha um nível confortável, ou visualize apenas imagens 2D;
- Não visualize imagens 3D desfocadas por longos períodos de tempo. A visualização prolongada de imagens 3D desfocadas ou duplicadas pode causar tensão ocular, secura dos olhos, dores de cabeça, ombros tensos, náuseas, tonturas, enjoos, fadiga e/ou desconforto;
- Todas as pessoas veem as imagens 3D de forma diferente. Para informações sobre como visualizar imagens 3D adequadamente, consulte as páginas respetivas no manual de instruções da consola. Se notar algum dos sintomas referidos acima, ajuste os efeitos 3D até que obtenha um nível confortável, ou visualize apenas imagens 2D. Dependendo da sua condição física e do ambiente que o rodeia, pode não conseguir visualizar imagens 3D adequadamente. Se isto se verificar, desative a função 3D;
- Evite utilizar a função 3D enquanto viaja em carros ou transportes públicos. Abanar a consola constantemente pode desfocar as imagens 3D, provocando náuseas e tensão ocular.

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

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



AVISO – ATAQUES EPILÉTICOS



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

Convulsões

Espasmos oculares ou musculares

Perda de consciência

Visão alterada

Movimentos involuntários

Desorientação

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

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

AVISO – TENSÃO OCULAR E ENJOO

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

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

AVISO – LESÕES PROVOCADAS POR MOVIMENTOS REPETITIVOS

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

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

AVISO – DERRAME DA BATERIA

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

Para evitar o derrame e/ou combustão da bateria:

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

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

AVISO – INTERFERÊNCIA DE FREQUÊNCIAS DE RÁDIO

! A Consola Nintendo 3DS pode emitir ondas de rádio que podem afetar o funcionamento de aparelhos eletrónicos na sua proximidade, como pacemakers.

- Não utilize a Consola Nintendo 3DS num raio de 25 centímetros de um pacemaker quando utilizar a comunicação sem fios. Se for portador de um pacemaker ou outro dispositivo médico implantado, não utilize a comunicação sem fios sem consultar primeiro o seu médico ou o fabricante do dispositivo médico.

Informações de Segurança Importantes para utilização da Nintendo 3DS a bordo de um avião, em aeroportos e hospitais:

- A utilização da Consola Nintendo 3DS com comunicação sem fios DESATIVADA pode ser permitida a bordo de um avião, em aeroportos e hospitais, assim como com outros dispositivos desprovidos de ligações sem fios;
- Saberá que a comunicação sem fios está ativada quando o indicador de ligação sem fios estiver amarelo, para indicar que a comunicação sem fios está ativada, ou a piscar, para informar que a comunicação sem fios está a decorrer. O indicador de ligação sem fios piscará quando utilizar funções multijogador nos jogos ou descarregar um jogo/função para/de outro dispositivo. Considere e siga todas as regras relativas à utilização de dispositivos sem fios em locais como: hospitais, aeroportos ou a bordo de um avião;
- De forma a cumprir as normas de segurança das companhias aéreas, não utilize as funções multijogador nem a comunicação sem fios enquanto estiver a bordo de um avião. A utilização dessa função nesses espaços pode interferir com o equipamento ou provocar o funcionamento deficiente do mesmo, resultando em lesões em pessoas ou danos materiais.

IMPORTANTE: A Consola Nintendo 3DS permite-lhe desativar a comunicação sem fios para todas as funções da consola. Para ativar/desativar a comunicação sem fios, utilize o interruptor de ligação sem fios da consola.

AVISO – COMUNICAÇÃO SEM FIOS

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

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

Os Serviços Nintendo 3DS são regidos pelo Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS. Para mais informações, visite <http://3dsservices.nintendo-europe.com>.

Relativamente à utilização da comunicação sem fios, considere o seguinte:

- Se publicar, enviar ou disponibilizar informação ou conteúdo através da comunicação sem fios, não inclua detalhes que possam identificá-lo, como o seu nome, endereço de e-mail, morada ou número de telefone, por exemplo, já que esta informação poderá ser consultada por terceiros. Quando escolher uma alcunha para as suas personagens Mii™, não utilize o seu nome real, já que essa informação poderá ser consultada por terceiros sempre que utilizar a comunicação sem fios;
- Os códigos e cartões de amigo fazem parte de um sistema que lhe permite estabelecer uma relação de amizade com outros utilizadores, para que possam jogar, comunicar e interagir com pessoas que conhece. Se trocar códigos ou cartões de amigo com estranhos, correrá o risco de receber informação ou mensagens com linguagem ofensiva ou conteúdo inadequado. Essas pessoas poderão ainda consultar informação sobre si que não deseja tornar pública. Por isso, recomendamos que não troque códigos ou cartões de amigo com pessoas que não conhece;

- Não participe em atividades perigosas, ilegais, ofensivas ou inadequadas que possam causar problemas a outros utilizadores. Em particular, não publique, envie ou disponibilize informação ou conteúdo que ameace, abuse ou incomode outras pessoas, infrinja os direitos de outros (como licenças, direitos de imagem, direito à privacidade, direitos de publicidade ou marcas registadas), ou que cause desconforto a outras pessoas. Em particular, quando enviar, publicar ou disponibilizar fotos, imagens ou vídeos em que apareçam outras pessoas, certifique-se de que obtém a autorização prévia das mesmas. Se for reportada ou confirmada uma conduta inapropriada, pode ser sujeito a penalizações, como ser banido dos Serviços Nintendo 3DS.

Relativamente aos servidores da Nintendo numa comunicação sem fios, tenha em conta que esses servidores podem ficar temporariamente indisponíveis, sem notificação prévia, devido a manutenção para resolver eventuais problemas.

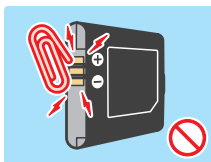
Leia as seguintes instruções com atenção, para assegurar uma utilização correta deste produto.

AVISO

- ❌ **Não desmonte a consola nem a tente reparar.**
- ❌ **Não exponha a bateria ao calor nem a destrua com fogo.**
- ❌ **Não exponha a consola a fontes de calor, como aquecedores ou fornos, nem exponha a consola à luz do sol por longos períodos de tempo.**
Se não seguir estas indicações, pode provocar um derrame da bateria, combustão ou explosão da mesma, o que pode, por sua vez, resultar num incêndio e/ou electrocussão. Além disso, alguns níveis de calor podem provocar danos ou deformações na bateria.

- ! **Utilize um carregador e uma bateria compatíveis.**
Utilizar um carregador ou bateria incompatíveis pode provocar derrames da bateria, combustão ou explosão da mesma, que podem, por sua vez, provocar um incêndio e/ou electrocussão.
Utilize apenas a bateria Nintendo 3DS (CTR-003), o carregador da Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) e a base de recarga Nintendo 3DS (CTR-007).

- ❌ **Não toque nos conectores da bateria com materiais estranhos ou objetos metálicos, nem danifique a bateria.**
Isso pode provocar combustão, explosões, electrocussão e/ou curto-circuitos.
Não utilize a consola com carregadores de viagem, reguladores de luz específicos para lâmpadas incandescentes ou carregadores e transformadores de isqueiro AC/DC.



- ! **Utilize o carregador apenas com sistemas compatíveis.**
Utilizar um carregador com uma unidade incompatível pode resultar em incêndio, derrame da bateria, combustão, explosão ou choques elétricos.
 - A bateria Nintendo 3DS (CTR-003) deverá ser utilizada apenas com a Consola Nintendo 3DS.
 - O carregador incluído (WAP-002(EUR)) pode ser utilizado com os seguintes sistemas:
 - Nintendo 3DS (CTR-001 (EUR));
 - Base de recarga da Nintendo 3DS (CTR-007);
 - Nintendo DSi (TWL-001(EUR));
 - Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR)).

- ❌ **Não derrame líquidos nem introduza materiais estranhos na consola.**
Isso pode provocar um incêndio, choques elétricos e/ou funcionamento deficiente.
Se a Consola Nintendo 3DS entrar em contacto com líquidos, desligue a consola imediatamente, remova a ficha AC (se estiver ligada), remova a tampa da bateria, assim como a bateria, e limpe a parte exterior da consola com um pano macio e ligeiramente húmido (utilize apenas água). Não limpe o interior da Consola Nintendo 3DS com líquidos.

- ❌ **Não toque com os dedos, nem com objetos metálicos, no conector do carregador, nem em qualquer outro conector da consola.**
Se o fizer, pode provocar um incêndio, electrocussão, curto-circuitos ou funcionamento deficiente.

- ❌ **Durante uma trovoadas, não toque na consola nem no carregador enquanto carrega a consola.**
Isso pode provocar uma electrocussão por ação de um relâmpago.

- ❌ **Não utilize a consola em locais muito húmidos ou com muito pó ou fuligem.**
Isso pode provocar um incêndio, electrocussão ou funcionamento deficiente. Pode também levar ao aparecimento de fungos nas lentes das câmaras.

- ❌ **Não exponha a consola a impactos excessivos, não a deixe cair nem a pise.**
Isso pode provocar danos nos ecrãs ou sobreaquecer a bateria, podendo mesmo provocar queimaduras ou outras lesões.
Nota: Tocar na consola quando esta está danificada pode ser perigoso. Isso pode provocar lesões, por isso não toque nas áreas danificadas.

- ❌ **Não se aproxime demasiado do transmissor de infravermelhos.**
Olhar diretamente para o transmissor de infravermelhos pode prejudicar a sua visão e causar outros problemas.

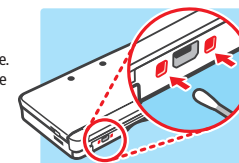
- ❌ **Não utilize um volume muito elevado com auriculares.**
Utilizar auriculares com níveis de volume muito elevados por longos períodos de tempo pode provocar perda de audição. Quando utilizar auriculares, mantenha o volume a um nível que lhe permita ouvir sons de fundo. Se notar sintomas como fadiga ou zumbido nos ouvidos, pare de utilizar os auriculares. Se os sintomas persistirem, consulte um médico.

- ❌ **Tocar na consola mais do que o necessário, quando a mesma está danificada, pode provocar lesões.**
Não tente tocar nas áreas danificadas.

- ! **Pare de jogar se sentir irritação cutânea.**
O stylus utiliza uma liga em aço inoxidável que pode causar irritação em certos tipos de pele. Se sentir algum tipo de irritação, pare imediatamente de jogar e consulte um médico.


- ❌ **Não coloque a consola ou acessórios, tais como cartões SD, em sítios de fácil acesso para crianças ou animais de estimação, ou em sítios alcançáveis pelos mesmos.**
As crianças poderão colocar a ficha AC, o stylus, acessórios da consola ou outras peças na boca e magoarem-se.


- ❌ **Evite sujidade no conector da base da bateria.**
A sujidade pode provocar um incêndio, sobreaquecimento, choques elétricos, incapacidade de carregar a consola e funcionamento deficiente. Limpe o conector da base da bateria regularmente para assegurar que o mesmo se mantém limpo. Evite aplicar pressão desnecessária, já que pode provocar danos.




- ❌ **Informações de Segurança Importantes para utilização da Nintendo 3DS a bordo de um avião, em aeroportos e hospitais:**
 - A utilização da Consola Nintendo 3DS com comunicação sem fios DESATIVADA pode ser permitida a bordo de um avião, em aeroportos e hospitais, assim como outros dispositivos desprovidos de comunicação sem fios;


- Saberá que a comunicação sem fios da consola está ativada quando o indicador de ligação sem fios da Consola Nintendo 3DS estiver amarelo, ou a piscar, para informar que a comunicação sem fios está a decorrer. O indicador de ligação sem fios piscará quando utilizar funções multijogador nos jogos ou descarregar um jogo/funcionalidade para outro dispositivo. Considere e siga todas as regras relativas à utilização de dispositivos sem fios em locais como hospitais, aeroportos e a bordo de um avião;
- De forma a cumprir as normas de segurança das companhias aéreas, não utilize a comunicação sem fios enquanto estiver a bordo de um avião. A utilização dessa função nesses espaços pode interferir com o equipamento ou provocar o funcionamento deficiente do mesmo, resultando em lesões em pessoas ou danos materiais.


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


-  **Esteja atento ao ambiente que o rodeia enquanto utiliza a consola.**
- Se ignorar as precauções de segurança pode provocar lesões e danos a equipamentos domésticos e o funcionamento incorreto dos mesmos.
- Provavelmente movimenta-se enquanto utiliza a função da câmara para tirar fotos ou jogar alguns títulos, por isso, certifique-se de que tem espaço suficiente para se mover livremente enquanto joga. Certifique-se de que a área em que joga está livre de mobília, pessoas ou objetos, de forma a não colidir acidentalmente com os mesmos.





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


-  **Utilize o stylus corretamente.**
- Uma utilização incorreta pode provocar lesões ou danos.
- Utilize o stylus apenas com a Consola Nintendo 3DS.
 - Não dobre o stylus, nem aplique força desnecessária no mesmo, durante a sua utilização.
 - Não utilize um stylus danificado ou torto.

-  **Utilize um carregador com a tensão correta (220-240 V AC).**
- Caso contrário, pode provocar um incêndio, sobreaquecimento, eletrocussão ou funcionamento deficiente. Não utilize transformadores de corrente para utilização no estrangeiro ou tomadas com tensão mais baixa.


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


-  **Limpe o pó da ficha AC com um pano seco.**
- Se utilizar a consola enquanto a mesma estiver suja ou com pó, pode provocar um incêndio, eletrocussão ou curto-circuitos.

-  **Não ligue demasiados dispositivos a tomadas ou a extensões elétricas, nem ligue em conjunto várias extensões elétricas.**
- Isso pode provocar um incêndio ou eletrocussão.


-  **Certifique-se de que liga e desliga o carregador de forma adequada.**
- Se não seguir esta recomendação, poderá provocar incêndios, curto-circuitos ou ser eletrocutado. Se não introduzir o carregador corretamente na tomada de parede, poderá possibilitar o contacto entre objetos metálicos (como cliques ou faixas de metal) e a ficha. Para remover o carregador em segurança, segure a estrutura exterior da ficha e remova-a da tomada.
- Se a consola for utilizada por crianças, um dos pais ou o representante legal deverá impedir que as crianças toquem nos conectores da ficha com objetos metálicos ao ligarem o carregador.
- O carregador deverá ser ligado a uma tomada de fácil acesso que esteja próxima do equipamento a carregar.

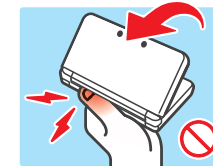
CUIDADO


-  **Não aplique pressão desnecessária nem sujeite os ecrãs LCD a impactos muito fortes.**
- Isso pode provocar lesões ou funcionamento deficiente.
- Se os ecrãs LCD se partirem, evite o contacto com o derrame resultante. **A reparação de ecrãs LCD danificados não está coberta pela garantia e está sujeita a custos adicionais.**


-  **Não coloque a consola no bolso de trás.**
- Se exercer demasiada pressão na consola e nos ecrãs LCD, sentar-se em cima dela, por exemplo, pode causar danos nos ecrãs e na unidade principal, resultando em lesões e funcionamento deficiente.



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



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

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

UTILIZAÇÃO CUIDADOSA

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

■ Não ligue e desligue a consola repetidamente.

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

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

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

■ Utilize apenas acessórios compatíveis.

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

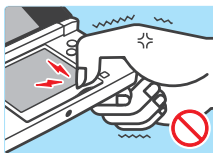
- Acessórios que são incompatíveis com a aplicação que está a ser utilizada;
- Dispositivos e acessórios cuja utilização não foi aprovada pela Nintendo;
- Acessórios partidos ou danificados.

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

Isso pode provocar danos no controlador e afetar a jogabilidade.

■ Não utilize objetos rígidos ou pontiagudos para premir botões.

Não utilize canetas, objetos metálicos, unhas, stylus ou quaisquer outros objetos rígidos ou pontiagudos para premir o Botão HOME, START ou SELECT, pois poderá danificar a consola.

**■ Não danifique o Ecrã Tátil.**

Isso pode provocar funcionamento deficiente.

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

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

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

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

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

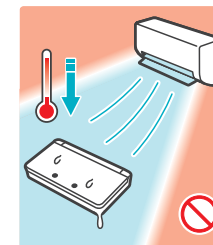
A condensação na consola pode provocar um funcionamento deficiente.

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

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

Caso se forme condensação na consola.

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

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

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

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

Isso pode danificar os ecrãs LCD e a consola.

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

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

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

Para mais informações sobre como deitar fora a bateria, contacte a entidade local de recolha de resíduos sólidos (pág. 205).

**■ Utilização da informação:**

- A função de gravação de áudio e imagens na Consola Nintendo 3DS destina-se apenas à sua utilização pessoal e não a ser utilizada por terceiros. Porém, há tipos de utilização explicitamente proibidos. A gravação não autorizada de pessoas em vídeo ou áudio e a sua publicação podem ser consideradas invasão de privacidade e devem ser evitadas;
- Esta consola não deve ser utilizada para atividades ilegais ou perversão da lei. Tais atividades podem resultar em processos legais;
- Assim que dados de áudio ou vídeo sejam transmitidos pela Consola Nintendo 3DS, estes podem ser copiados e/ou modificados livremente por terceiros. Uma vez permitida a transmissão dos seus dados, não poderá limitar a sua utilização nem apagá-los posteriormente.

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

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

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



Nomes e Funções dos Componentes

Neste manual de instruções são explicadas as funcionalidades destes componentes.

Preparação



Nomes e Funções dos Componentes

Indicador de notificação

Avisa-o do estado da consola, piscando e mudando de cor.

- **Notificação do StreetPass**
(pisca a azul durante cinco segundos) (pág. 156)
- **Comunicação do StreetPass**
(pisca a verde durante cinco segundos) (pág. 156)
- **Um amigo está online**
(pisca a cor-de-laranja durante cinco segundos) (pág. 155)
- **Bateria está com pouca carga**
(pisca a vermelho) (pág. 135)



Regulador de 3D (pág. 137)

Regula a profundidade das imagens 3D.



Indicador de 3D (pág. 137)

Acende-se quando está a ser apresentado conteúdo 3D no Ecrã 3D.

Microfone

Utilizado com aplicações que utilizem esta função.



Botão POWER (⏻) (pág. 132)



Indicador de bateria (🔋) (pág. 135)

Fica azul quando a energia está ligada.

Indicador de recarga (🔌) (pág. 131)

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



Indicador de ligação sem fios (📶)

Fica amarelo quando a comunicação sem fios está ativa e apaga-se quando está inativa. Fica intermitente, com cor amarela, durante o envio ou receção de dados.

Nota: No Modo de Descanso, o indicador de ligação sem fios piscará com uma luz mais fraca.



Interruptor de ligação sem fios

Ativa/desativa a comunicação sem fios.

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

Ecrã LCD (Ecrã 3D) (pág. 136)

Apresenta conteúdos 3D.

Câmara Interior

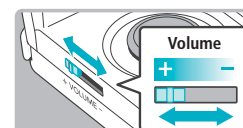
Utilizada pela aplicação que usa a câmara.

Altifalante (E)

Botão Deslizante

Utilizado em aplicações que aceitam comandos do Botão Deslizante.

Nota: Se o Botão Deslizante não estiver a funcionar corretamente, consulte a [página 198](#).



Volume

Deslize-o para ajustar o volume.

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

Botão Direcional +

Ecrã LCD (Ecrã Tátil) (pág. 129)

Ecrã sensível ao toque, que permite uma interação tátil.

Nota:

- Pequenas quantidades de píxeis presos ou "mortos" são uma característica normal dos ecrãs LCD e não devem ser consideradas como um defeito;
- O Ecrã 3D e o Ecrã Tátil possuem especificações diferentes, por isso as cores apresentadas e os níveis de brilho podem variar.

Altifalante (D)

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

Saída de Áudio

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

Nota: Auscultadores com microfone não são compatíveis com esta consola.

SELECT

Botão HOME (🏠) (pág. 140)

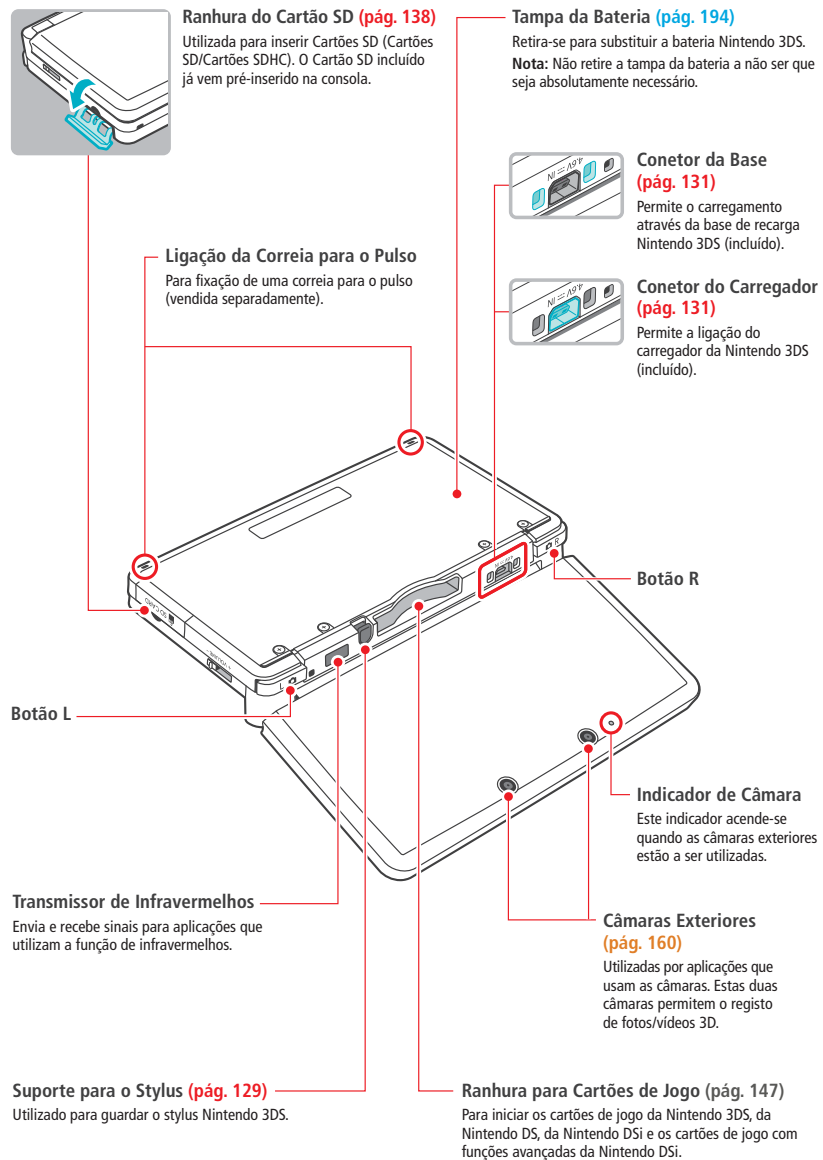
Apresenta o Menu HOME.

START

Preparação



Nomes e Funções dos Componentes

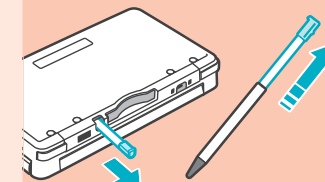


Utilizar o Ecrã Tátil

O ecrã inferior, ou Ecrã Tátil, é sensível ao toque. Utilize o stylus Nintendo 3DS (incluído), com aplicações que suportem esta função.

Retire o stylus Nintendo 3DS do suporte para o stylus e ajuste-o ao comprimento desejado.

Antes de voltar a colocar o stylus no respetivo suporte, reduza-o para o comprimento inicial e coloque-o firmemente no suporte.
Nota: Não tente colocar outro objeto que não o stylus Nintendo 3DS (CTR-004) no suporte para o stylus.

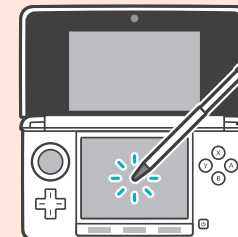


Controlos do Ecrã Tátil

Neste manual são utilizados os seguintes termos para descrever a utilização do stylus no Ecrã Tátil.

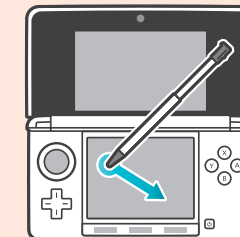
Tocar

À ação de pressionar levemente o Ecrã Tátil com o stylus chama-se "tocar".



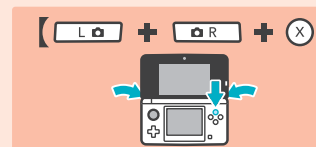
Deslizar

Arrastar o stylus, tocando levemente no Ecrã Tátil, chama-se "deslizar".



Se não conseguir utilizar o Ecrã Tátil corretamente

Abra as Definições da Consola dentro do **Menu HOME** e seleccione **ECRÃ TÁTIL** para calibrar o Ecrã Tátil (pág. 185). Se tiver dificuldade em aceder ao **Menu HOME** através do Ecrã Tátil, pode iniciar a consola no **Ecrã de Calibração do Ecrã Tátil** premindo o Botão **POWER** enquanto pressiona os Botões **L + R + X**.



Enquanto prime os Botões L, R e X...



...prima o Botão **POWER**.



Carregamento

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

Tempo de Carregamento: 3 horas e 30 minutos (aprox.).



A consola demora cerca de três horas e trinta minutos a carregar completamente, quando está desligada. O tempo de carregamento pode variar se a consola estiver a ser utilizada enquanto carrega ou consoante o nível de carga restante da bateria.

Temperatura de carregamento: 5 °C a 35 °C.



Tentar carregar a bateria quando a temperatura está fora deste intervalo pode deteriorá-la e impedir o seu carregamento. Se a temperatura ambiente for baixa, as baterias poderão não carregar completamente.

Carregamento Repetido e Duração da Bateria.



A duração da bateria vai-se reduzindo ligeiramente ao longo do tempo, ao ser continuamente utilizada e carregada. Depois de ser carregada 500 vezes, a duração da bateria poderá diminuir para 70% da duração de uma bateria nova.

Tempo de Utilização Bastante Reduzido.

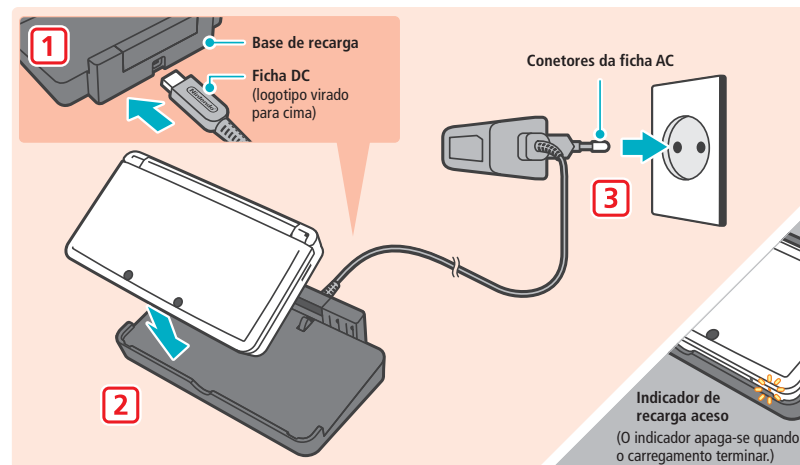


Se lhe parece que o tempo de utilização está bastante reduzido, substitua a bateria. As baterias de substituição são vendidas separadamente (pág. 194). Contacte o Centro de Assistência ao Consumidor para mais informações sobre onde comprar uma bateria nova (pág. 211).

Preparação

Carregamento

Como Carregar a sua Consola Nintendo 3DS



1 Ligue a ficha DC à base de recarga.

Nota:

- Certifique-se de que a ficha DC está na posição correta antes de a inserir na base de recarga, de forma a evitar danos na ficha DC ou na base recarga;
- Coloque a base de recarga numa superfície nivelada.

2 Coloque a Consola Nintendo 3DS na base de recarga.

Nota: Comece por colocar a parte frontal da consola na base. Se começar pela parte posterior ou lateral, a consola poderá não ficar bem colocada na respetiva base e, neste caso, o uso de demasiada força para corrigir a posição da consola poderá provocar danos.

Coloque a consola na base, começando pela parte frontal.



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

Certifique-se de que a ficha do carregador foi completamente introduzida. Consulte as páginas 120 a 124 e leia as precauções a ter quando utiliza o carregador.

Quando o carregamento estiver concluído

Retire a ficha do carregador da tomada e retire a Consola Nintendo 3DS da base de recarga.

Nota: Se jogar um título enquanto a consola estiver a carregar, o indicador de recarga poderá nem sempre apagar-se depois de concluído o carregamento. Isto não é uma avaria.

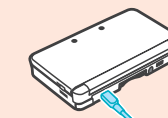
Desligue da base de recarga, começando pela parte de trás da consola.



Carregar com o carregador

A Consola Nintendo 3DS pode ser também carregada ligando o carregador diretamente à consola. Para isso, ligue a ficha DC ao conetor do carregador, na parte de trás da consola.

Nota: Para desligar o carregador da consola, segure a consola e a ficha DC, enquanto o retira, e não o cabo.



Preparação

Carregamento



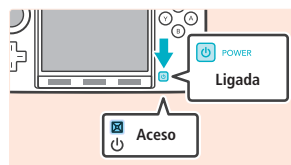
Ligar e Desligar a Consola

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

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

Nota:

- Poderá demorar alguns segundos até que o **Menu HOME** seja exibido, após ligar a consola;
- Para mais informações sobre o indicador de bateria e a duração da bateria, consulte a [página 135](#).



Modo de Descanso e Desligar a Consola



Modo de Descanso

Feche a Consola Nintendo 3DS durante a utilização para ativar o Modo de Descanso. O SpotPass (pág. 112) e o StreetPass (pág. 113) mantêm-se ativos neste modo, mas o consumo de energia é bastante reduzido.

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

Desligar a Consola

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

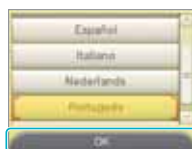


Configurar a consola pela primeira vez

Terá de configurar a consola quando a ligar pela primeira vez. *Se esta consola se destinar a crianças, estes passos deverão ser efetuados por um adulto.* Os passos que se seguem deverão ser efetuados com o stylus no Ecrã Tátil (pág. 129).

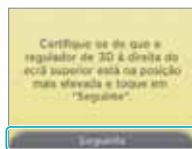
1 Defina o idioma da consola

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



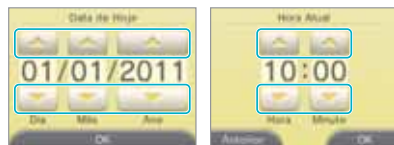
2 Calibre o Ecrã 3D

De forma a visualizar corretamente as imagens 3D, siga as instruções no ecrã (consulte "Ajustar Imagens 3D" na [página 136](#)).



3 Defina a data e a hora

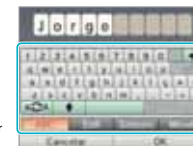
Toque em e para definir a data e a hora e depois toque em OK.



4 Introduza um nome de utilizador

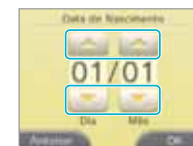
Nota:

- Consulte a [página 134](#) para mais informações sobre a utilização do teclado;
- Os nomes podem ter um máximo de dez caracteres;
- O nome que escolher será visível noutras Consolas Nintendo 3DS e Nintendo DS através da comunicação sem fios, portanto não inclua palavras ou frases que outros possam considerar ofensivas. A utilização de linguagem inapropriada pode levar à restrição da apresentação do seu nome noutras Consolas Nintendo 3DS.



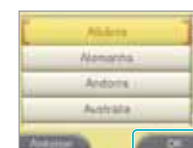
5 Introduza a sua data de nascimento

Toque em e para introduzir a sua data de nascimento.



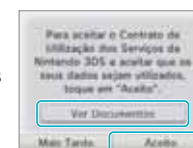
6 Seleccione o país onde reside e, em seguida, a região

Toque em OK para confirmar.



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

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



8 Configure as suas Definições de Internet (pág. 172)

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



9 Defina o Controlo Parental (pág. 180)

Defina os controlos parentais para limitar o acesso das crianças a determinados conteúdos e funções. Para continuar sem aplicar quaisquer restrições, toque em MAIS TARDE.

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



A sua consola está agora pronta a ser utilizada. Prima o Botão HOME para entrar no **Menu HOME** (pág. 140) e começar a utilizar a Consola Nintendo 3DS.



Utilização dos Teclados

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

Padrão

Alfanumérico

Ligar/desligar sugestão de texto

Alterar entre maiúscula e minúscula ao inserir o caracter seguinte.

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

Apagar o caracter à esquerda do cursor.

Ir para a linha seguinte.

Alternar entre modos de inserção

Ecrã Caracteres especiais

Alterna entre maiúsculas e minúsculas.

Símbolo Símbolos

Mostra caracteres adicionais.

Móvel Telemóvel

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

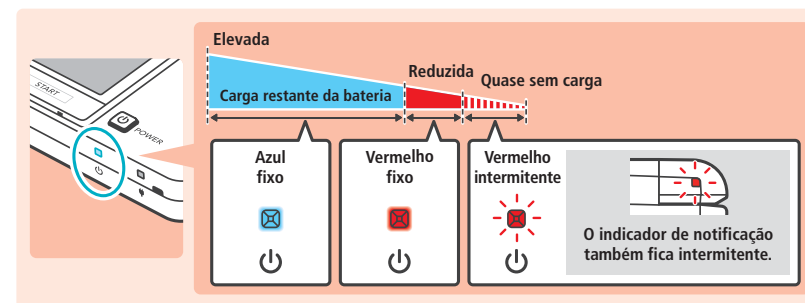
Caracter seguinte
Confirma o caracter introduzido e passa para o espaço seguinte.

Teclado Numérico

Apaga o último número inserido

Indicador de Bateria

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

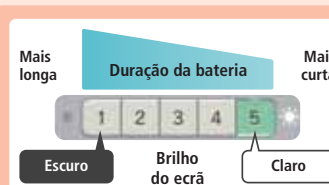


Nota: Se o indicador de bateria estiver vermelho, guarde o seu jogo rapidamente e carregue a bateria. Se ficar sem carga antes de guardar o jogo, poderá perder os dados não guardados. Se o indicador estiver azul e brilhar e apagar lentamente, a consola está em Modo de Descanso (pág. 132), o que irá conservar a energia da bateria.

Duração da Bateria

A duração da bateria irá depender de fatores como a aplicação utilizada, a quantidade de dados enviados e recebidos através da ligação sem fios e a temperatura ambiente. Assim, os tempos indicados deverão ser considerados apenas uma estimativa. Utilizar as funções das câmaras poderá reduzir a duração da bateria indicada nas figuras abaixo.

Jogar com aplicações da Consola Nintendo 3DS: **aprox. 3 – 5 horas**
Jogar com aplicações da Consola Nintendo DS: **aprox. 5 – 8 horas**



A duração da bateria depende do brilho dos ecrãs LCD. A consola vem predefinida com o nível "5" no ato da compra (para informações sobre a regulação dos níveis de brilho, consulte a página 144).

Nota: O Modo de Poupança de Energia altera automaticamente o nível do brilho e da cor consoante o conteúdo apresentado, para prolongar mais a duração da carga da bateria (para informações sobre como ativar o Modo de Poupança de Energia, consulte a página 144).

Se deixar a consola no Modo de Descanso (pág. 132), mesmo com a comunicação sem fios ativa como, por exemplo, o SpotPass e o StreetPass, o consumo de energia é bastante reduzido. Se a bateria estiver completamente carregada, a consola poderá manter-se no Modo de Descanso durante três dias.

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

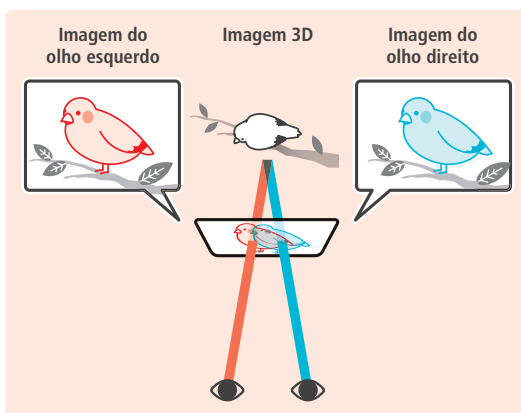




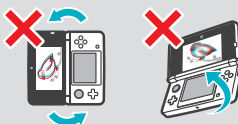
Ajustar Imagens 3D

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

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



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



Como Ver Imagens 3D de Forma Adequada

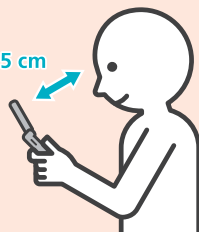
Siga os passos seguintes para assegurar que as imagens 3D são apresentadas de forma adequada.

1 Olhe diretamente para o Ecrã 3D.



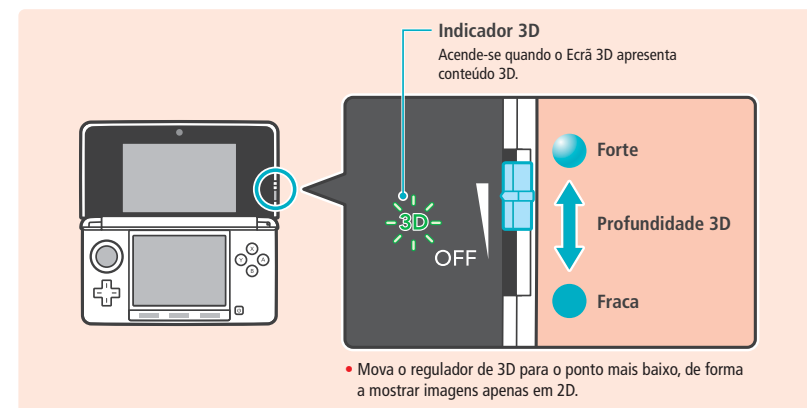
2 Posicione-se de modo a que os seus olhos fiquem a uma distância de 25 a 35 centímetros do ecrã, ajustando a distância de forma a conseguir ver facilmente as imagens 3D.

25 cm a 35 cm



Ajustar a Profundidade das Imagens 3D

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



Nota:

- Ajustar o regulador de profundidade quando o indicador 3D está desligado não irá produzir imagens 3D;
- Alguns títulos não permitem ajustar a profundidade do efeito 3D. Nestes casos, o regulador de 3D permite-lhe apenas alternar entre imagens 3D e 2D;
- A visualização de imagens 3D pode ser desligada no Controlo Parental ([pág. 180](#));
- Não visualize imagens 3D sob a luz solar direta ou onde incidam diretamente outras fontes de luz forte. A forte iluminação pode dificultar a visualização das imagens tridimensionais;
- Poderá ser difícil ver as imagens 3D, dependendo da sua localização e do que o rodeia ([pág. 198](#)).

Precauções a ter durante a visualização de imagens 3D

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

Para informações sobre saúde e segurança relativas a imagens 3D, consulte a [página 117](#).



Utilizar Cartões SD

A Nintendo 3DS suporta Cartões SD até 2 GB e Cartões SDHC (daqui em diante designados Cartões SD) com capacidade entre 4 GB e 32 GB.

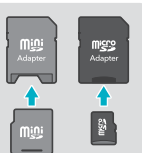
O Cartão SD incluído vem pré-inserido na ranhura para Cartões SD da Consola Nintendo 3DS. Com um Cartão SD, poderá efetuar cópias de segurança de fotos ou guardar ficheiros de som para reprodução (o tipo de dados que pode guardar varia consoante a aplicação).

Nota: Com a exceção de conteúdo Nintendo DSiWare (pág. 166), todas as aplicações descarregadas são guardadas no Cartão SD. A aplicação descarregada (incluindo os dados de gravação) não pode ser copiada ou movida individualmente entre Cartões SD.

Utilizar Cartões MiniSD/MicroSD

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

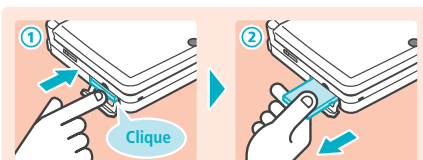
Se utilizar um adaptador de Cartões SD, assegure-se de que retira o adaptador completo (e não apenas o cartão) da consola, depois de o utilizar. Poderá haver perda de dados ou problemas na consola se não retirar o adaptador da mesma.



Como retirar o Cartão SD

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

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

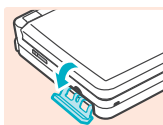


Empurre o cartão até este fazer um estalido e sair da ranhura. Retire o cartão.

Como Inserir o Cartão SD

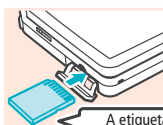
1 Abra a tampa da ranhura para Cartões SD.

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



2 Insira o Cartão SD na ranhura para Cartões SD.

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



A etiqueta deverá ficar voltada para baixo.

Patilha de proteção contra escrita do Cartão SD

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

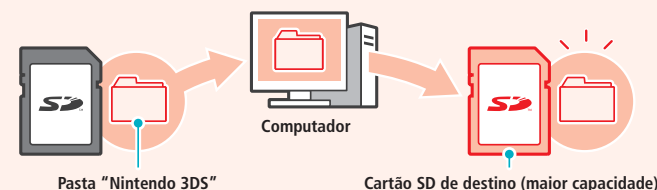
Patilha de proteção contra escrita



Se o seu Cartão SD estiver cheio...

Para libertar espaço num Cartão SD cheio, apague os ficheiros de fotos, vídeos ou músicas que já não utiliza, através da gestão de dados, nas Definições da Consola (pág. 184). Em alternativa, transfira todos os dados do Cartão SD atual para um cartão com maior capacidade. É possível gravar aplicações para outro Cartão SD, mas não poderá mais tarde combinar o conteúdo de vários Cartões SD.

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



Nota:

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

Precauções ao Copiar Aplicações

Copie sempre toda a pasta "Nintendo 3DS".

Se os dados atualizados forem guardados no novo Cartão SD, poderá não conseguir utilizar a mesma aplicação com o Cartão SD original.

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

Não é possível copiar dados através dos seguintes métodos.

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



Se o conteúdo da pasta "Nintendo 3DS" for modificado ou se forem copiados ficheiros individuais de uma pasta "Nintendo 3DS" para outra, estes ficarão inutilizados.

A pasta "Nintendo 3DS" deverá ser copiada na sua totalidade, sem qualquer alteração ao seu conteúdo, de forma a que os dados possam ser utilizados.






Menu HOME

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

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

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

StreetPass (pág. 141)

Intensidade do Sinal (Internet) (pág. 178)

Intensidade do Sinal (Ligação sem Fios Local) (pág. 141)

Moedas de Jogo/Passos (hoje)

Data e hora

Carga da bateria


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

Modo de comunicação sem fios (pág. 141)

Luminosidade do Ecrã/Modo de Poupança de Energia (pág. 144)

Ajustar apresentação dos símbolos da aplicação (pág. 141)

Símbolos das aplicações (pág. 142)

As notificações novas para os títulos são indicadas por  no símbolo da aplicação (pág. 156).

Notas de Jogo (pág. 150)

Lista de Amigos (pág. 151)

Notificações (pág. 156)

Navegador de Internet (pág. 158)

Nota:

- Prima os Botões L ou R para ativar as câmaras e tirar fotos (pág. 145).
- O conteúdo apresentado no ecrã superior difere consoante a aplicação utilizada. O ecrã roda mais rapidamente quando o microfone deteta mais ruído.

Moedas de Jogo/Passos percorridos hoje



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

Nota:

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

Percorrer/Ajustar e Mover os Símbolos de Aplicações



Percorrer

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



Ajustar a Apresentação e Mover os Símbolos das Aplicações

Ajustar a apresentação dos símbolos das aplicações

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



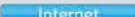
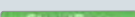









Mover os símbolos das aplicações

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

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



Modos de comunicação sem fios

	Indica que foi estabelecida uma ligação à Internet (pág. 172).
	Indica que a consola está à procura de outros utilizadores que tenham o StreetPass ativo (pág. 113). Registrar a utilização das aplicações Nintendo 3DS com o StreetPass permite à consola procurar automaticamente outros utilizadores para troca de informações. Este estado será apresentado juntamente com o símbolo  .
	Indica que a consola está a comunicar com outras Consolas Nintendo 3DS que estejam próximas de si. Funções como o registo local de amigos (pág. 152) e o Modo Download (pág. 170) utilizam a função sem fios local. Durante o modo de comunicação sem fios, é apresentado o símbolo de intensidade do sinal  . Uma intensidade de sinal mais forte significa uma melhor transmissão de dados.
	Quando a comunicação sem fios está ativada, é apresentado o símbolo  .
	Quando a comunicação sem fios está desativada, é apresentado o símbolo  . Utilize o interruptor de ligação sem fios para ativar/desativar a comunicação sem fios (pág. 126). É apresentado o símbolo  quando esta está ativada e o símbolo  quando está desativada.

Símbolos das Aplicações

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

Símbolos de aplicações externas

Cartão de jogo
Nintendo 3DS



Cartão de jogo
Nintendo DS/Nintendo DSi



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

Símbolos de aplicações integradas



Informações sobre Saúde e Segurança

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



Câmara Nintendo 3DS (pág. 160)

Tire fotos e grave vídeos em 3D com esta aplicação.



Som Nintendo 3DS (pág. 163)

Ouçá música e grave sons.



Editor Mii (pág. 164)

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



Praça Mii StreetPass (pág. 165)

As personagens Mii que conhecer através do StreetPass (pág. 113) irão surgir aqui.



Nintendo eShop (pág. 166)

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



Jogos RA: Realidade Aumentada (pág. 167)

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



Face Raiders (pág. 168)

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



Registo de Atividade (pág. 169)

Registe o número de passos que caminha enquanto transporta a sua Consola Nintendo 3DS e o tempo que despende a utilizar as aplicações.



Modo Download (pág. 170)

Descarregue demonstrações e jogue títulos com a função multijogador!



Definições da Consola (pág. 171)

Ajuste as definições da Consola Nintendo 3DS.

Outros



Símbolo de oferta

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

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

Carregar as Aplicações

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



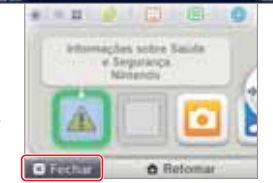
Fechar/Suspender a Aplicação

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



Quando estiver suspenso...

Quando um título estiver suspenso, pode regular o brilho do ecrã e pode ainda aceder às Notas de Jogo, à Lista de Amigos, às Notificações, ao Navegador de Internet, Modo de Câmara e aos manuais de instruções. Podem ser iniciados outros títulos mas para isso terá de fechar o título suspenso.



Nota:

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

Guardar antes de fechar a aplicação

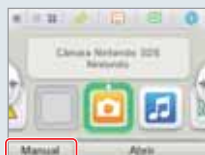
Os dados não guardados serão perdidos se fechar um título sem o guardar.

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

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

Manuais Eletrónicos

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



Ver manuais

1 Seleccione um título do conteúdo.

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

Nota: Prima o Botão Y para alterar o idioma do manual.



2 Ver a página.


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



Fechar o manual

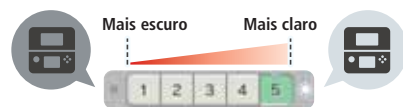
Mudar o tamanho da letra

Regular a Luminosidade/Modo de Poupança de Energia

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

Luminosidade dos Ecrãs

Toque num número para alterar o nível de luminosidade.



Nota: Se tiver as definições de luminosidade reguladas em 4 ou 5, o ecrã ficará ainda mais claro quando ligar o carregador.

Modo de Poupança de Energia

A ativação deste modo regula automaticamente a luminosidade do ecrã, consoante o que estiver a ser apresentado, de forma a poupar a carga da bateria. A desativação assegura um nível de luminosidade constante, mas tem como resultado um tempo contínuo de jogo mais reduzido. Por predefinição, esta função está desligada.



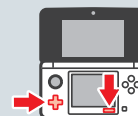
Níveis de luminosidade e duração da bateria

O aumento da luminosidade do ecrã diminuirá a duração da carga da bateria vice-versa. Tenha este facto em conta quando regular as definições de luminosidade (pág. 135).





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

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

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



Pressionando o Botão START, prima os botões:

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

Tirar fotos

Prima o Botão L ou o Botão R, no Menu HOME, para passar para o modo de câmara.





Fotos que pode tirar

Símbolo 3D

Indica que as câmaras exteriores estão a ser utilizadas.

Localização do Armazenamento

 Memória da Consola  Cartão SD

Nota: Seleccione o destino da gravação nas Definições da Câmara Nintendo 3DS.

Tirar Foto

(ou prima o Botão L/ Botão R/ Botão A)

Alternar entre as câmaras interior e exteriores

Apenas as câmaras exteriores podem tirar fotos em 3D.

Fusão

Utilize as câmaras interiores e exteriores em simultâneo para tirar fotografias de dois rostos e fundi-los num só. Para mais informações, consulte o manual eletrónico da Câmara Nintendo 3DS.

Ler QR Code

Se apontar a câmara a um QR Code relativo à Nintendo eShop, ou um QR Code com uma hiperligação para uma página web, poderá ser direcionado para a página respetiva na Nintendo eShop ou para o Navegador de Internet (pág. 158).

Abrir a Câmara Nintendo 3DS (pág. 160)

Nota: Pode ver as fotos que tirou com a aplicação Câmara Nintendo 3DS (pág. 162).





Aplicações Externas

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

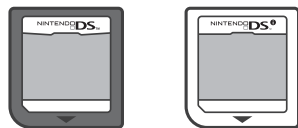
Nota: Se o idioma da consola estiver definido para neerlandês, português ou russo, os títulos que não são da Nintendo 3DS são apresentados, por defeito, em inglês. Em alguns casos, isto poderá ser ajustável a partir da aplicação.

Pode utilizar aplicações Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo DSi e Nintendo DSi com funções avançadas na Consola Nintendo 3DS.

Cartão de Jogo da Nintendo 3DS



Cartão de Jogo da Nintendo DS/Nintendo DSi



Nota:

- O conteúdo em 3D será apresentado apenas nos títulos da Nintendo 3DS. Com os títulos da Nintendo DS/Nintendo DSi, não é possível apresentar conteúdo em 3D;
- O **Menu HOME**, o **StreetPass** e o **SpotPass** não podem ser utilizados quando estiver a utilizar aplicações Nintendo DS/Nintendo DSi;
- Apenas funcionarão os títulos da Nintendo 3DS e Nintendo DSi que correspondam à região da consola. Títulos de outras regiões poderão não funcionar;
- Os títulos da Nintendo 3DS não podem ser utilizados nas Consolas Nintendo DS, Nintendo DS™ Lite, Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.

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

Categorias de Classificação Etária



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



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



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



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



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

Especificadores de Conteúdo

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



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

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

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

Utilizar os Cartões de Jogo

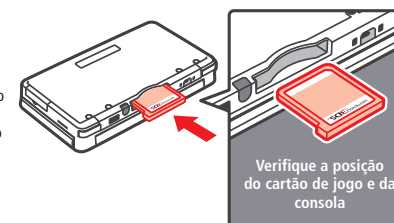
1 Insira um cartão de jogo na ranhura para cartões de jogo.

Nota:

- Se não conseguir inserir o cartão de jogo, retire-o e verifique se está a colocá-lo na direção correta e com a etiqueta voltada no sentido contrário ao da consola.

Se forçar a inserção do cartão com o mesmo virado na direção errada, pode causar danos.

- Insira ou remova cartões de jogo apenas quando o **Menu HOME** for apresentado ou quando a consola estiver desligada. (No caso de títulos suspensos (em pausa), certifique-se de que fecha a aplicação antes de retirar o cartão de jogo).



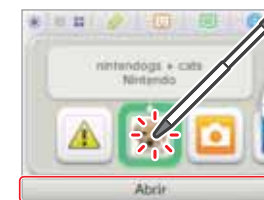
Verifique a posição do cartão de jogo e da consola



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

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

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



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

Fechar a Aplicação

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

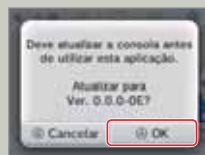
- Toque em **RETOMAR** para regressar ao ponto em que estava quando suspendeu a aplicação.
- Para fechar títulos da Nintendo DS/Nintendo DSi, guarde primeiro os seus dados, prima o Botão **HOME** e toque em **OK**.

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



Atualizações de Cartões de Jogo da consola

Alguns cartões de jogo contêm dados de atualização da consola. Estes cartões exibirão uma mensagem, caso seja necessária uma atualização da consola para os poder utilizar. Siga as instruções para atualizar a sua consola (pág. 193).



Aplicações Nintendo DS e Acessórios Incompatíveis

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

	<p>Nintendo DS Browser Nintendo DS Memory Expansion Pak (NTR-011) Nintendo DS Lite Memory Expansion Pak (USG-007)</p>
	<p>Nintendo DS Rumble Pak (NTR-008)</p>

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



Aplicações Descarregáveis

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

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

Com a exceção de conteúdo Nintendo DSiWare (pág. 166), as aplicações descarregadas são guardadas num Cartão SD e os símbolos correspondentes são apresentados no Menu HOME (pág. 140).

Pode obter aplicações novas ao...

- receber aplicações gratuitas através do SpotPass (pág. 112).
- comprar aplicações através da Nintendo eShop (pág. 166).
- descarregar versões de demonstração.

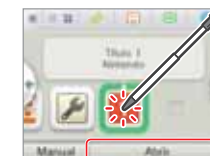
Precauções relativas a aplicações descarregáveis

- Visto que algumas aplicações são transmitidas automaticamente através do SpotPass (pág. 112), aconselha-se que tenha sempre um Cartão SD inserido na consola.
- Podem ser guardados até 40 títulos do Nintendo DSiWare™ (pág. 166) na Memória da Consola e até 300 títulos de aplicações descarregáveis num Cartão SD.
- Só é possível utilizar as aplicações descarregáveis (incluindo os respetivos dados de gravação) na consola para onde foram originalmente descarregadas. As aplicações guardadas num Cartão SD não podem ser utilizadas noutras Consolas Nintendo 3DS.
- As versões de demonstração poderão ter algumas limitações, como limite de tempo ou número de utilizações. Se exceder esses limites e tentar abrir as aplicações novamente, será apresentada uma mensagem. Siga as instruções para apagar as aplicações ou abrir a Nintendo eShop.
- Se o idioma da consola estiver definido para neerlandês, português ou russo, os títulos Nintendo DSiWare serão apresentados, por predefinição, em inglês. Em alguns casos, o idioma pode ser selecionado dentro da própria aplicação.
- Funcionarão apenas as aplicações Nintendo 3DS e o Nintendo DSiWare que correspondam à região da consola. Os títulos de regiões diferentes poderão não funcionar.

Carregar aplicações

1 Toque no símbolo da aplicação e depois em ABRIR.

Os títulos Nintendo DSiWare, são apresentados, por predefinição, num formato expandido. Para carregar a aplicação na sua resolução original, mantenha premidos os botões START ou SELECT, ao iniciar a aplicação. Mantenha premido START ou SELECT até a aplicação ser iniciada.




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

- Como ver o manual da aplicação (pág. 144)
- Acerca das classificações das aplicações (pág. 146)
- Como fechar um título (pág. 147)



Notas de Jogo

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



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

- Pode guardar até 16 páginas. As páginas de notas podem ser guardadas como imagens e visualizadas na aplicação Câmara Nintendo 3DS (pág. 160).
- Para criar uma nota enquanto está em execução um título Nintendo 3DS, prima o Botão HOME para suspender a aplicação que está a ser executada e apresentar o **Menu HOME** e inicie a aplicação das Notas de Jogo.



1 Seleccione uma nota para a editar



 **Canetas**
 **Borracha**

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

Mudar de ecrãs

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

Apresentar os dois ecrãs




Apresentar ecrã superior



Apresentar ecrã inferior



 As notas guardadas como imagens num Cartão SD podem ser visualizadas na aplicação Câmara Nintendo 3DS (pág. 160).

 Apagar a nota.

2 Toque em quando terminar


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



Lista de Amigos

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

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

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

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

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



O que é necessário...

Mii Pessoal	Para criar o seu próprio cartão de amigo, é necessário que crie primeiro o seu Mii Pessoal com o Editor Mii (pág. 164).
Ligação à Internet	É necessária para ver quando os seus amigos ficam online (pág. 172).

Lista de Amigos



 **Registrar Amigos (pág. 152)**

 **Ver Cartões de Amigo (pág. 153)**

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

 **Definições da Lista de Amigos (pág. 155)**

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

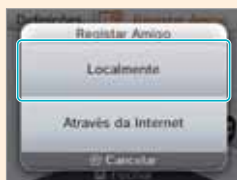


Registo de Amigos

Pode registar até 100 amigos na sua Lista de Amigos.

Local

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



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

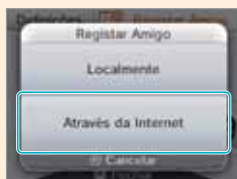
O seu cartão e o cartão do seu amigo serão trocados e cada um ficará registado na Lista de Amigos do outro.



Internet

Toque em ATRAVÉS DA INTERNET para registar amigos através da troca de códigos de amigo.

Pode ver o código de amigo no cartão desse amigo.



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



Ainda não está registado na outra consola

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



Já está registado na outra consola

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



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

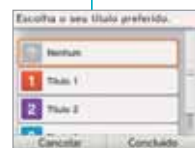
A Lista de Amigos é um sistema concebido para ser utilizado por si e por pessoas que conhece. Se colocar o seu código de amigo em fóruns da Internet ou partilhá-lo com pessoas que não conhece, poderá receber dados ou mensagens de estado que não deseja receber, contendo linguagem que poderá considerar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

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

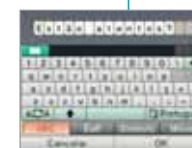
Selecione o seu cartão de amigo na Lista de Amigos para editar os seus dados ou visualize os cartões de amigo de outras pessoas. O seu cartão de amigo está assinalado com .

Editar o seu cartão de amigo

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



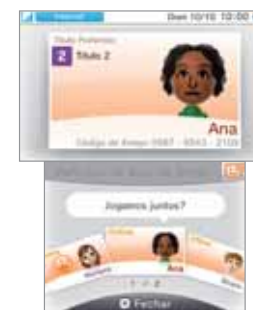
Escolha o seu título preferido (entre os títulos que já jogou).



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

Ver os cartões dos amigos

Selecione o cartão de amigo que pretende ver.



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

Nota:

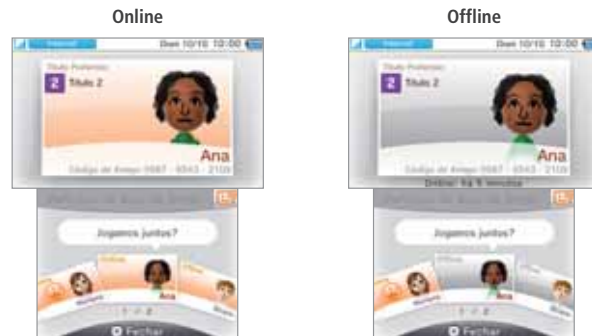
- Toque em no ecrã inferior para registar um novo amigo.
- Nas suas mensagens de estado, não inclua dados pessoais nem linguagem que possa ser ofensiva para outras pessoas. A consola proíbe determinadas palavras e não é possível inseri-las;
- Se receber um Mii cujo nome é apresentado como ???, significa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





Comunicar com Amigos

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



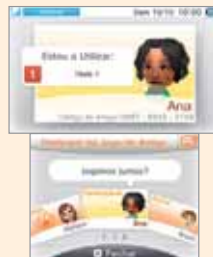
Nota:

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

Participar no Jogo do Amigo



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

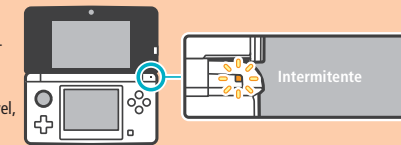
Nota: Apenas poderá participar numa sessão de jogo de um amigo se tiver um título compatível. Para mais informações, consulte o manual de instruções da aplicação.



Indicador de Notificação

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

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



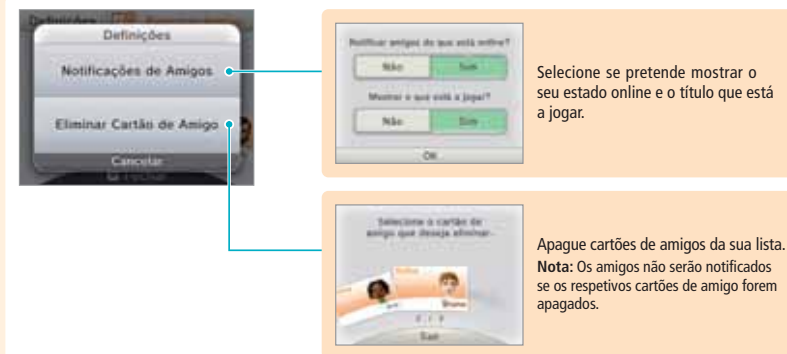
Ordem dos Cartões de Amigo

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

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

Definições da Lista de Amigos

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



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


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





Notificações

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

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



Tipos de Notificação

SpotPass	Notificações do SpotPass, contendo informação sobre a Nintendo e sobre os títulos.
StreetPass	Notificações recebidas através do StreetPass (para mais informações sobre o StreetPass, consulte a página 113).

Receber Notificações

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

- A consola está ligada ([pág. 132](#)).
- A comunicação sem fios foi ativada através do interruptor de ligação sem fios ([pág. 126](#)).
- Foi configurada uma ligação à Internet ([pág. 172](#)). As notificações do StreetPass não requerem uma ligação à Internet.



Nota:

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



Receber Notificações

O indicador de notificação pisca quando a Consola Nintendo 3DS recebe uma notificação, piscando a verde para as notificações do StreetPass e a azul para as notificações do SpotPass. Em ambos os casos, o indicador pisca durante cinco segundos.

Além disso, quando recebe uma notificação, os símbolos  ou  são apresentados no símbolo de notificação e nos símbolos da respetiva aplicação, no **Menu HOME**.

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





Ver as Notificações

Toque numa notificação para a visualizar.



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

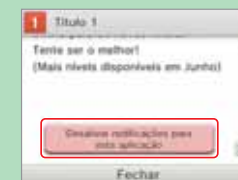
- As notificações não lidas são indicadas pelo símbolo  para o StreetPass ou  para as notificações do SpotPass.
- É possível guardar um máximo de 12 notificações do StreetPass e 100 notificações do SpotPass na consola. Se este limite ou a capacidade de armazenamento forem excedidos (por exemplo, se existirem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

Cancelar as Notificações

Cancelar as notificações de títulos

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

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



Cancelar as notificações do StreetPass

Toque em **DESATIVAR StreetPass PARA ESTE TÍTULO** e altere as definições em **Gestão do StreetPass**, nas Definições da Consola, para desativar o StreetPass. Assim que este estiver desativado, deixará de receber as notificações para esta aplicação ([pág. 184](#)).


Nota:

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



Navegador de Internet

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

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

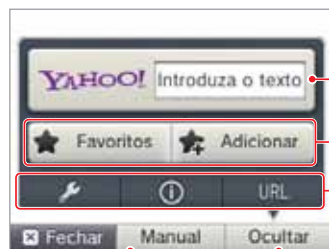
Nota:

- É necessária uma ligação à Internet para poder visualizar páginas web (pág. 172).
- O navegador pode ser iniciado enquanto estiver a jogar com aplicações da Nintendo 3DS, bastando para isso premir o Botão HOME e seleccioná-lo no **Menu HOME**.
- Poderá não ser possível iniciar o navegador enquanto estiver a jogar, dependendo da aplicação que estiver a utilizar.



Quando iniciar o navegador, será apresentado o menu abaixo. Toque numa opção para a seleccionar.

Menu



Ocultar Menu

Manual de Instruções

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

Definições

Mude as definições do navegador.

Informações sobre a Página

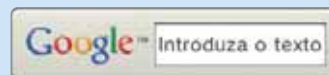
Consulte o título, endereço e informações de segurança da página atual.

Introduzir URL

Introduza diretamente um endereço web (URL).

Pesquisa

Introduza o texto a pesquisar.



(apresentado com o motor de busca do Google)

Favoritos

Consulte a lista de páginas que definiu como favoritas e abra páginas dessa lista.

Adicionar Favorito

Defina a página atual como favorita.

Utilização do Navegador

Deslize o stylus pelo ecrã inferior para se mover em torno da página. Toque nos links do ecrã inferior para os abrir.

Arraste para mover



Toque nos links





Barra de Ferramentas



Apresenta o menu (pág. 158).

Diminui/aumenta o zoom.

É apresentado como  enquanto a página está a ser carregada (toque neste símbolo para interromper o carregamento da página).

É apresentado como  assim que o carregamento terminar (toque neste símbolo para voltar a carregar a página).

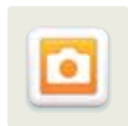
Apresenta a página anterior/seguite no histórico do navegador.

Nota:

- Não é possível reproduzir nem apresentar conteúdo que necessite de plug-ins, como, por exemplo, ficheiros de música ou vídeo;
- Poderá não ser possível carregar totalmente ou apresentar páginas demasiado grandes. Caso isso aconteça, volte a carregar a página, tocando em RECARREGAR. Esta ação poderá fazer com que seja possível carregar o resto da página.

Proteger as Crianças de Sites Perigosos

Poderá utilizar as definições do Controlo Parental da sua Consola Nintendo 3DS (pág. 180) para restringir a utilização do navegador, de forma a evitar que as crianças acedam a sites perigosos ou inadequados.



Câmara Nintendo 3DS

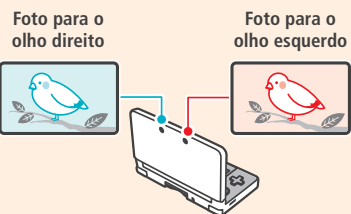
Tire fotos e grave vídeos em 3D!

Para mais informações sobre controlos, consulte o manual eletrónico.



Tirar Fotos e Gravar Vídeos

As duas câmaras exteriores da consola são utilizadas para tirar fotos em 3D. Cada câmara tira uma foto: a câmara esquerda tira uma para o olho esquerdo e a câmara direita para o olho direito. As fotos são posteriormente combinadas e aparecem em 3D no ecrã superior (pág. 136).



Dicas para Obter o Melhor Efeito 3D

Assegure-se de que deixa um mínimo de 30 cm entre o motivo e a Consola Nintendo 3DS quando fotografar/gravar vídeos. Aproximar-se demasiado do motivo irá torná-lo distorcido e desfocado, podendo resultar numa foto ou vídeo distorcidos e com uma imagem dupla.



Fotografar/gravar demasiado próximo do motivo resultará numa imagem distorcida ou duplicada.

Quanto mais perto do motivo fotografar/gravar, mais forte será o efeito 3D.

Fotografar/gravar a 1 metro de distância resultará numa imagem 3D mais realista.

Fotografar/gravar com objetos de fundo muito distantes aumentará o efeito 3D.

Tirar Fotos/Vídeos

Toque em / ou prima Botão L / Botão R / Botão A para tirar uma foto ou começar a gravar um vídeo.



Funções da Câmara Nintendo 3DS

A Câmara Nintendo 3DS inclui várias funções que possibilitam a criação de peças únicas e originais!

Modos de Câmara		Modos de Vídeo
Cintilante 	Fusão 	Sequência (tire várias fotos para criar um vídeo em stop-motion)
Sonho 	Espião 	
Baixa-Luz 	Mistério 	Montagem (grave vários segmentos de vídeo e crie uma montagem)

Nota:

- Pode utilizar o modo de câmara Baixa-Luz enquanto grava vídeos;
- Existem outras funções não referidas aqui, como barras transversais, um temporizador, ajuste de brilho e contraste, etc.



Ver Fotos e Vídeos

Toque em VER FOTOS/VÍDEOS para visualizar as fotos e vídeos que tirou e gravou.

Toque numa miniatura para ver a foto/vídeo.



Escolha FERRAMENTAS DE VÍDEO para reproduzir o vídeo com opções extra.

Utilização da Aplicação



Câmara Nintendo 3DS

Funções Adicionais

Graffiti

Decore as suas fotos e crie peças originais!

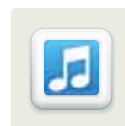


Alterar Vídeos

Ajuste a velocidade de reprodução e o tom. Também pode reproduzir vídeos ao contrário!



- Também pode ver um diaporama que alterna automaticamente entre as suas fotos e vídeos.



Som Nintendo 3DS

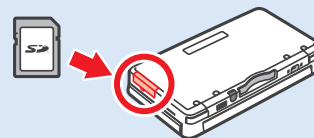
Com o Som Nintendo 3DS pode reproduzir música guardada em Cartões SD. Pode também gravar sons através do microfone e editá-los depois, criando sons completamente novos!



Para mais informações sobre controlos, consulte o manual eletrónico.

Ouçá Música

Ouçá música guardada num Cartão SD. Pode ajustar a música conforme a reproduz e alterar a velocidade de reprodução e tom. Também pode ativar um modo karaoke.



Grave Sons

Pode gravar ficheiros de som com um máximo de dez segundos. Poderá, depois, alterar a velocidade de reprodução, tom e até voz do ficheiro.



StreetPass

Esta aplicação inclui duas funções StreetPass: Grandes Éxitos do StreetPass e Compatibilidade StreetPass. Os Grandes Éxitos do StreetPass permitem-lhe consultar os temas mais populares. A Compatibilidade StreetPass compara os seus gostos musicais com os de outros utilizadores.

- Para utilizar estas funções, adicione música à lista de reprodução do StreetPass e ative a função StreetPass.



Utilização das Aplicações



Som Nintendo 3DS



EDITOR Mii

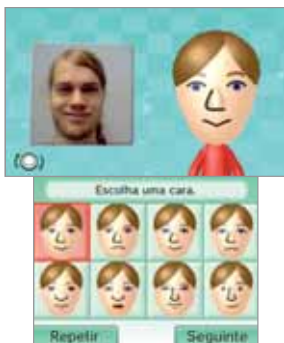
Crie personagens Mii para si, para familiares e amigos, utilizando a vasta gama de características faciais disponíveis!

Para mais informações sobre controlos, consulte o manual eletrónico.



Utilizar uma Foto

Tire uma foto à sua cara para criar o seu Mii e, depois, ajuste as expressões faciais a seu gosto. Também pode criar um novo Mii a partir de zero.



Registe até 100 personagens Mii!

Podem registar até 100 personagens Mii no Editor Mii.

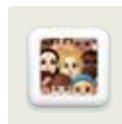


- Também pode receber personagens Mii a partir de uma Consola Nintendo 3DS de um amigo ou do Canal Mii na Wii.

Estas personagens Mii poderão aparecer em jogos compatíveis com personagens Mii!



As capturas de ecrã em cima são do jogo PILOTWINGS RESORT™ para Nintendo 3DS.



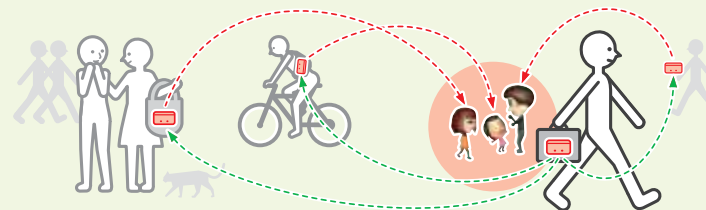
PRAÇA Mii StreetPass

Junte personagens Mii na praça! As personagens Mii que conhecer através do StreetPass (pág. 113) e no modo de jogo em rede sem fios surgirão aqui e poderá até jogar alguns títulos simples com o StreetPass!

Para mais informações de controlo, consulte o manual eletrónico.



Utilize o StreetPass para reunir personagens Mii e enviar o seu Mii StreetPass para outras pessoas!



As personagens Mii serão reunidas aqui. Estas personagens Mii poderão ser da Praça Mii StreetPass ou até de outros títulos.



Jogos

Desafie as personagens Mii que encontrar e divirtam-se com pequenos jogos!



Troca-Puzzle



O Resgate Mii



Nintendo eShop

Ligue-se à Internet para consultar informação e assistir a vídeos de várias aplicações. Também pode descarregar aplicações para a sua Consola Nintendo 3DS. Para adquirir aplicações, terá de adicionar fundos à sua conta da Nintendo eShop.

Nota:

- As aplicações Nintendo 3DS e o Nintendo DSiWare de regiões fora da Europa/Austrália poderão não funcionar.
- Se uma criança utilizar a consola, pode restringir a utilização de cartões de crédito ou a compra de produtos e serviços através do Controlo Parental (pág. 180).



Para mais informações sobre controlos, consulte o manual eletrónico.

Aplicações Descarregáveis

Aplicações para download Nintendo 3DS

Pode descarregar aplicações disponíveis em exclusivo através da Nintendo eShop.

Virtual Console

Divirta-se com os jogos clássicos de consolas, como o Game Boy™ e o Game Boy™ Color, na sua Consola Nintendo 3DS!

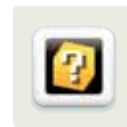


Nintendo DSiWare

Pode comprar Nintendo DSiWare diretamente na Nintendo eShop. O Nintendo DSiWare inclui uma gama de títulos, desde ferramentas úteis a jogos rápidos e simples!

Precauções Relativas à Utilização da Nintendo eShop

- De modo a poder utilizar a Nintendo eShop, deverá aceitar o Contrato de Utilização dos Serviços e Política de Privacidade da Nintendo 3DS e, depois, configurar uma ligação à Internet.
- Pode adicionar fundos utilizando um cartão de crédito ou um Nintendo eShop Card.
- Os Nintendo eShop Cards vendidos no Espaço Económico Europeu e na Suíça apenas podem ser utilizados com Consolas Nintendo 3DS vendidas nessas regiões.
- Não pode adicionar fundos que excedam o saldo máximo permitido da sua conta Nintendo eShop.
- Os fundos de um Nintendo eShop Card não podem ser divididos por várias contas.
- A Nintendo nunca voltará a emitir, recompensará ou aceitará inquéritos relativos a Nintendo eShop Cards.
- Os Nintendo eShop Cards, assim como os fundos que adicione utilizando os mesmos, não podem ser recompensados, transferidos ou trocados por dinheiro.
- As aplicações que adquirir não podem ser devolvidas, trocadas ou transferidas.
- Os números de ativação da Nintendo eShop não podem ser utilizados noutra consola, assim que forem ativados numa Consola Nintendo 3DS.
- A compra de aplicações na Nintendo eShop constitui um acordo entre a Nintendo e o cliente. Para mais informações, abra as Definições da Consola a partir do **Menu HOME**, escolha **DEFINIÇÕES DE INTERNET, OUTRAS INFORMAÇÕES** e, depois, **CONTRATO DE UTILIZAÇÃO**.
- As informações relativas à classificação etária são apresentadas antes de confirmar a compra das aplicações. Tenha isto em consideração sempre que fizer compras (página 146).



JOGOS RA

Realidade Aumentada

Estes jogos de realidade aumentada utilizam os Cartões RA fornecidos com a Consola Nintendo 3DS. Coloque um Cartão RA ao alcance das câmaras exteriores da consola e verá tudo a aparecer de repente: caixas, monstros..

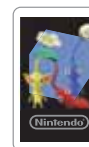
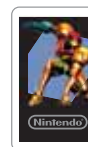
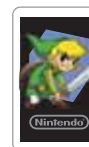
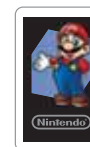
Para mais informações sobre controlos, consulte o manual eletrónico.



A Consola Nintendo 3DS inclui 6 Cartões RA. Comece com o Cartão ?



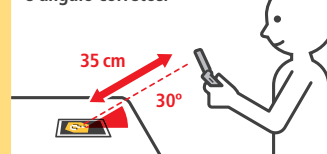
Cartão ?



Cartões de Personagens

Para jogar os Jogos RA, coloque um Cartão RA numa superfície plana e bem iluminada. Ajuste a distância e o ângulo de visão, mantendo o Cartão RA ao alcance das câmaras exteriores até que seja reconhecido corretamente. Deve jogar os Jogos RA movendo a consola enquanto foca o Cartão RA.

Posicionar-se à distância e ângulo corretos.



Manter o Cartão RA visível no ecrã.



Ecrã de Seleção de Jogo





Reúna vários rostos e combata-os neste jogo de ritmo alucinante!

Para mais informações sobre controlos, consulte o manual eletrónico.



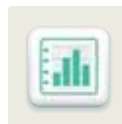
Para jogar Face Raiders, precisará de mover a sua consola e disparar para pelotões de caras perigosas! Tire uma foto para iniciar o jogo.

Nota: Para mais informações sobre reconhecimento facial, consulte a [página 202](#).

Tire uma foto e jogue Face Raiders, movendo a consola conforme joga!



- Depois de concluir um nível, a cara que utilizou nesse turno será guardada. Colecione muitas caras para desbloquear novos níveis e defrontar inimigos diferentes! Tire fotos à sua família e amigos para aumentar a sua coleção.



Registo de Atividade

O Registo de Atividade regista o número de passos que percorre quando transporta a Consola Nintendo 3DS consigo. Regista também o tempo de jogo em cada título.

Nota: Os passos são contados quando a consola está fechada e ligada.

Para mais informações sobre controlos, consulte o manual eletrónico.



Apresenta o número de passos que percorreu enquanto transportava a sua Consola Nintendo 3DS e o tempo que despendeu com títulos.



Apresenta uma lista dos títulos que jogou, incluindo o tempo despendido em cada um e o número de vezes que jogou cada título.

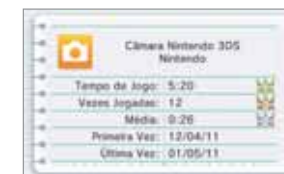


Registos diários



Consulte o tempo que gastou em cada título.

Os Meus Títulos



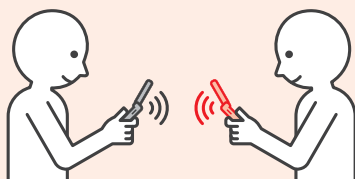
Consulte várias tabelas relativas às aplicações que utilizou na sua consola.



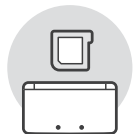
Modo Download

Com o Modo Download, pode utilizar determinados jogos multijogador com outros utilizadores, mesmo que só tenha uma cópia do jogo. Pode também enviar e receber demos de alguns títulos.

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



Modo Download – aplicações compatíveis (anfitrião)



Passos para a Consola Anfitriã

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



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

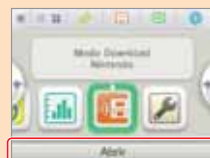
Nota: Os títulos da Nintendo DS/Nintendo DSi são apresentados, por predefinição, num formato expandido. Para carregar a aplicação na sua resolução original, mantenha premido o Botão START ou SELECT, tocando depois em ABRIR se estiver a usar a consola anfitriã, ou se estiver a usar a consola cliente,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

Sem aplicação (cliente)



Passos para as Consolas Cliente

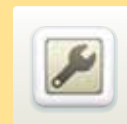
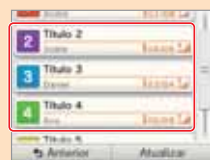
- 1 Abra o Modo Download a partir do **Menu HOME**.



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



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



Definições da Consola

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

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



Para mais informações, consulte o manual eletrónico.

Manual

DEFINIÇÕES DE INTERNET	Configurar a sua ligação à Internet (pág. 172).	
CONTROLO PARENTAL	Restringir a utilização de aplicações, de conteúdos que podem ser comprados e descarregados e de funções da consola como, por exemplo, as imagens 3D (pág. 180).	
GESTÃO DE DADOS	Gerir dados, como as aplicações descarregáveis da Nintendo 3DS, o Nintendo DSiWare e os dados do StreetPass. Pode também eliminar as definições de utilizadores bloqueados (pág. 184).	
OUTRAS DEFINIÇÕES	PERFIL	Definir o nome de utilizador, a data de nascimento e outras definições (pág. 185).
	DATA E HORA	Definir a data e a hora (pág. 185).
	ECRÃ TÁTIL	Calibrar o Ecrã Tátil (pág. 185).
	CALIBRAR ECRÃ 3D	Calibrar o Ecrã 3D (pág. 185).
	SOM	Alterar as definições de saída de som (pág. 185).
	TESTAR MICROFONE	Verificar se o microfone está a funcionar corretamente (pág. 185).
	CÂMARAS EXTERIORES	Calibrar as câmaras exteriores (pág. 186).
	BOTÃO DESLIZANTE	Calibrar o Botão Deslizante (pág. 185).
	TRANSFERÊNCIA DE DADOS	Transferir dados a partir da sua Consola Nintendo DSi, ou Nintendo DSi XL para a sua Consola Nintendo 3DS ou entre Consolas Nintendo 3DS (pág. 188).
	IDIOMA	Alterar o idioma da consola (pág. 185).
ATUALIZAÇÃO	Atualizar as aplicações da consola (pág. 193).	
FORMATAR MEMÓRIA	Formatar a consola para eliminar dados armazenados na Memória da Consola, como fotos, aplicações e dados de gravação (pág. 193).	

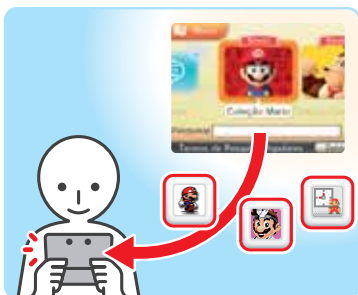


Definições de Internet

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

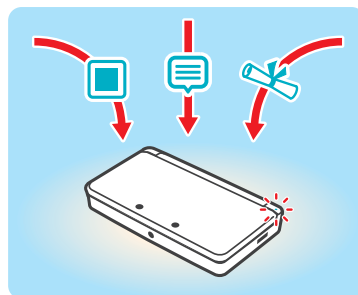
Há muita diversão e opções úteis à sua espera, como comprar conteúdos, utilizando a Nintendo eShop, receber notificações e aplicações gratuitas através do SpotPass e jogar online com pessoas de todo o mundo.

Nintendo eShop



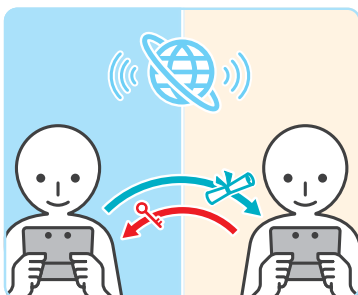
Compre conteúdos para a sua Consola Nintendo 3DS, como uma Aplicação de Download da Nintendo 3DS, Nintendo DSiWare e jogos clássicos de outras consolas com a Virtual Console (pág. 166).

SpotPass



Ao deixar a sua consola ligada, poderá receber dados automaticamente, mesmo que a consola esteja fechada (pág. 112).

Modo Online



Ligue-se à Internet para jogar com amigos e pessoas de todo o mundo.

Nota: As funcionalidades diferem, dependendo das aplicações. Para mais informações, consulte o manual da aplicação.

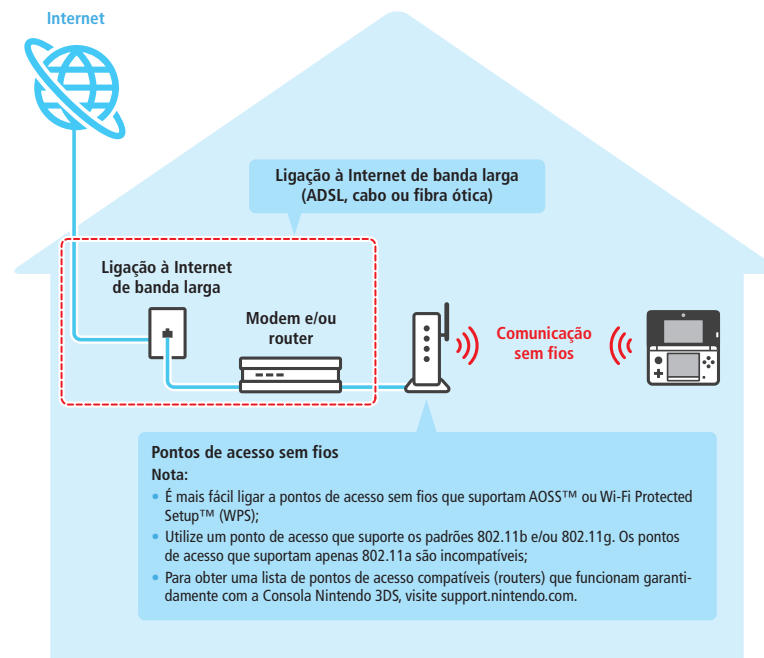
Navegador de Internet



Permite-lhe aceder facilmente a conteúdos online.

Requisitos para Ligação à Internet

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

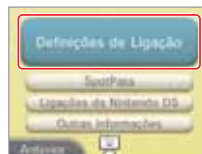


Ligar à Internet

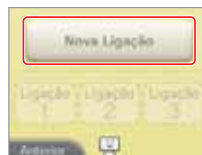
Assim que reunir todas as condições para se ligar à Internet, pode começar a configurar as definições na sua Consola Nintendo 3DS.

Nota: Para se ligar à Internet com um cartão de jogo Nintendo DS, terá de configurar as ligações da Nintendo DS (pág. 179).

1 Toque em DEFINIÇÕES DE LIGAÇÃO.



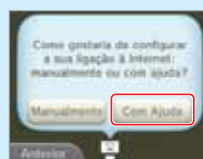
2 Toque em NOVA LIGAÇÃO.



Encontre as suas Definições Ideais Com Ajuda

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

- Para ajuda sobre a ligação AOSS, consulte a [página 175](#).
- Para ajuda sobre a ligação WPS, consulte a [página 176](#).
- Para ajuda sobre procura e configuração de pontos de acesso, consulte a [página 177](#).



Configurar uma Ligação Manualmente

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

- Para ajuda sobre a ligação AOSS, consulte a [página 175](#).
- Para ajuda sobre a ligação WPS, consulte a [página 176](#).
- Para ajuda sobre procura e configuração de pontos de acesso, consulte a [página 177](#).




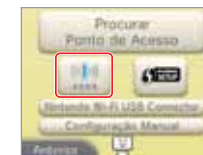
Ligar através de AOSS

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

Nota: Utilizar uma ligação AOSS poderá alterar as definições do seu ponto de acesso. **Se o seu computador estiver ligado ao ponto de acesso sem utilizar AOSS, poderá não ser capaz de se ligar depois de utilizar a ligação AOSS. Estabelecer uma ligação utilizando um ponto de acesso encontrado numa pesquisa não irá alterar qualquer definição dos pontos de acesso (pág. 177).**

1 Toque em AOSS.

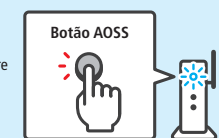
Nota: Se estiver a configurar com ajuda e tiver seleccionado , comece a partir do passo [2](#).



2 Passos para o ponto de acesso.

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

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




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

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

Ligar através de WPS

Poderá configurar uma ligação fácil e rapidamente utilizando WPS. Consulte o manual de instruções do seu ponto de acesso para obter mais informações.

1 Toque em .

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



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

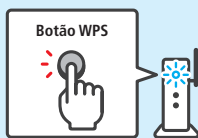


3 Passos para o ponto de acesso.

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

Para Ligação Por Botão

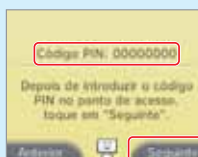
Mantenha premido o botão WPS no ponto de acesso até a luz piscar.



Para Ligação por PIN

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

Nota: Depois de configurar o ponto de acesso, toque em SEGUINTE no Ecrã Tátil da sua Consola Nintendo 3DS.



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

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

Procurar e Ligar a um Ponto de Acesso

Pode utilizar este método para procurar e ligar a um ponto de acesso se o seu ponto de acesso não suportar AOSS ou WPS.

1 Toque em PROCURAR PONTO DE ACESSO.

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



2 Seleccione um ponto de acesso.

Nota: Toque no nome do ponto de acesso a que se quer ligar (o nome SSID, ESSID ou nome da rede).



3 Introduza a chave de segurança e toque em OK.

- Este passo aplica-se apenas a pontos de acesso seguros.
- Os caracteres que introduzir serão ocultados por asteriscos (*).


Nota: A chave de segurança é a palavra-chave para o seu ponto de acesso. Esta chave é necessária para permitir que a sua Consola Nintendo 3DS se ligue à Internet. Pode ser também designada por chave de encriptação ou palavra-passe de rede.



4 Toque em OK para guardar as suas definições.


5 Toque em OK para efetuar um teste de ligação.

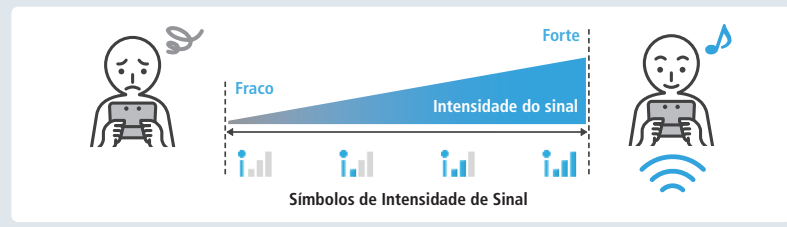
- Se o teste for bem sucedido, a configuração está concluída.
- Se a ligação falhar e for apresentado um erro, siga as instruções da mensagem de erro.

Acerca dos símbolos e

Nos pontos de acesso marcados com , é necessário introduzir a chave de segurança registada com o ponto de acesso.

	Ponto de acesso protegido. É necessária uma chave.
	Não é necessária uma chave.

O símbolo  é um indicador da intensidade do sinal sem fios captado. Há quatro níveis de intensidade de sinal. Uma receção com maior intensidade irá facilitar o jogo por comunicação sem fios.



Tipos de Segurança

A Consola Nintendo 3DS é compatível com os tipos de segurança que se seguem. Terá de escolher o tipo de segurança adequado ao seu ponto de acesso para estabelecer uma ligação.

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

Nota: As aplicações Nintendo DS suportam apenas WEP. Para se ligar à Internet, utilizando as aplicações Nintendo DS, toque em LIGAÇÕES DA NINTENDO DS para configurar um ponto de acesso com WEP (pág. 178).

Definições do SpotPass

Defina se pretende receber aplicações automaticamente e enviar informações da consola para a Nintendo.

- Seleccione AUTOMATIC SOFTWARE DOWNLOADS (Downloads Automáticos de Aplicações) e, em seguida, YES (Sim), para poder receber aplicações distribuídas através do SpotPass.
- Seleccione SENDING OF SYSTEM INFORMATION (Envio de Informações da Consola) e, em seguida, YES (Sim), para que sejam enviadas automaticamente à Nintendo informações sobre as aplicações jogadas, definições da consola, etc. Estas informações serão utilizadas no desenvolvimento futuro de produtos.

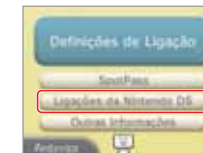


Ligações da Nintendo DS

Configure uma ligação à Internet para a utilizar com as aplicações Nintendo DS.

Nota: O único tipo de segurança para o ponto de acesso suportado pelas aplicações Nintendo DS é o WEP.

1 Toque em LIGAÇÕES DA NINTENDO DS.



2 Consulte o Manual de Instruções para Nintendo Wi-Fi Connection, incluído com os títulos da Nintendo DS, para obter mais informações sobre como efetuar a ligação.

Nota: A configuração Nintendo Wi-Fi Connection não pode ser eliminada nem movida da opção Nintendo DS Connections na Consola Nintendo 3DS.



Se For Apresentada uma Mensagem de Erro

Será apresentada uma mensagem e um código de erro se as definições de ligação à Internet estiverem incorretas ou se o teste de ligação falhar. Siga as instruções apresentadas na mensagem de erro no ecrã.

Para códigos de erro apresentados ao configurar ligações da Nintendo DS ou ao correr aplicações Nintendo DS

As ligações da Nintendo DS poderão não ter sido configuradas corretamente. Consulte o manual de instruções da ligação sem fios da Nintendo DS, incluído nas aplicações Nintendo DS, para obter mais informações sobre o código de erro apresentado.



Para códigos de erro apresentados ao correr aplicações Nintendo DSi

A ligação à Internet configurada na Consola Nintendo 3DS poderá não estar correta. Seleccione TESTE DE LIGAÇÃO nas definições de Internet para iniciar o teste à ligação. Depois, siga a informação apresentada na mensagem de erro.





Controlo Parental

Utilize esta opção para restringir o acesso das crianças a jogos, compras ou determinadas funções da Consola Nintendo 3DS (como a apresentação de imagens 3D).

Opções que podem ser restringidas

As seguintes opções podem ser restringidas. Configure-as conforme necessário, quando a Consola Nintendo 3DS for utilizada por crianças.

Nota: Configurar o Controlo Parental para as opções que se seguem restringe também as Definições de Internet, Câmaras Exteriores, Transferência de Dados, Formatação da Memória e funções de atualização. É necessário introduzir o código PIN do Controlo Parental para poder utilizar estas funções.



CLASSIFICAÇÃO ETÁRIA	Restringir a utilização de aplicações Nintendo 3DS e Nintendo DSi com base na classificação etária das aplicações (pág. 146). Nota: As aplicações Nintendo 3DS recebidas via Modo Download também estão restringidas, mas esta definição não pode colocar restrições a aplicações Nintendo DS ou a aplicações recebidas via Modo Download DS.
NAVEGADOR DE INTERNET	Restringir a utilização do navegador de Internet e impedir a visualização de páginas da Internet.
SERVIÇO DA LOJA NINTENDO 3DS	Impedir a compra de bens e serviços e a utilização de cartões de crédito com os serviços de compras da Nintendo 3DS.
IMAGENS 3D	Restringir a apresentação de imagens 3D. Todas as imagens serão apresentadas em 2D.
PARTILHAR IMAGENS/ ÁUDIO/VÍDEO/ TEXTO LONGO	Restringir a transferência de dados sem fios que poderá ser usada para transmitir informação pessoal, como fotos, imagens, sons, vídeos e mensagens longas. Nota: Esta definição não pode colocar restrições a aplicações Nintendo DS.
INTERAÇÃO ONLINE	Restringir a comunicação com outras Consolas Nintendo 3DS através da Internet. Nota: Esta definição não pode colocar restrições a aplicações Nintendo DS.
StreetPass	Restringir a comunicação com outras Consolas Nintendo 3DS que utilizam o StreetPass. Nota: Esta definição não pode colocar restrições a aplicações Nintendo DS/Nintendo DSi.
REGISTO DE AMIGOS	Restringir o registo de amigos novos.
MODO DOWNLOAD DS	Restringir a utilização do Modo Download DS.
VER VÍDEOS DISTRIBUÍDOS	Restringir a visualização de vídeos distribuídos, exceto os que são indicados para todas as idades. Esta definição não se aplica a vídeos de jogos da Nintendo eShop, que poderão ser restringidos utilizando a definição de Classificação Etária. Nota: No caso de algumas aplicações distribuídas de reprodução de vídeos, esta definição poderá, igualmente, restringir a utilização da própria aplicação.

Nota: Só poderá utilizar uma configuração por consola. Se precisar de criar restrições para várias crianças, sugerimos que defina o Controlo Parental para a criança mais nova.

Configurar o Controlo Parental

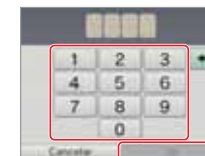
Toque em CONTROLO PARENTAL para começar a configuração (pág. 171).

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

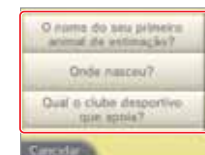
- Introduza um código PIN de quatro dígitos e toque em OK.**

Para garantir que o código introduzido está correto, é solicitada a introdução do código PIN duas vezes.

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



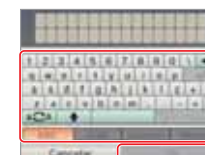
- Selecione uma pergunta secreta e toque em OK.**



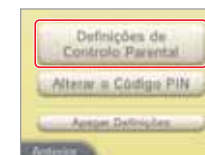
- Introduza uma resposta para a pergunta secreta com, pelo menos, quatro caracteres e toque em OK.**

Nota:

- Deve responder à pergunta secreta caso se esqueça do código PIN. Tenha atenção e não a esqueça.
- Consulte a [página 134](#) para obter informações sobre a utilização do teclado.

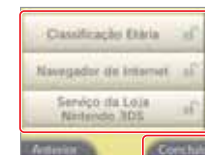


- Toque em DEFINIÇÕES DE CONTROLO PARENTAL.**



- Toque na opção que pretende configurar e siga as instruções apresentadas no ecrã.**

Toque em CONCLUÍDO para concluir a configuração das Definições de Controlo Parental.



Remover as Restrições de Controlo Parental

Introduza o código PIN para remover temporariamente as restrições de Controlo Parental ou para alterar as Definições de Controlo Parental nas Definições da Consola.

Remover temporariamente as Restrições de Controlo Parental

Selecione um item restringido. É apresentado o Ecrã de Introdução do Código PIN. Introduza o PIN e toque em OK.

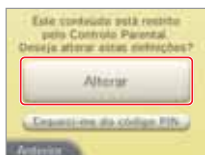


Alterar definições

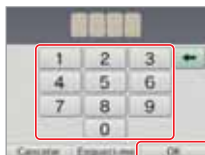
- 1 Toque em **CONTROLO PARENTAL** nas Definições da Consola.



- 2 Toque em **ALTERAR**.

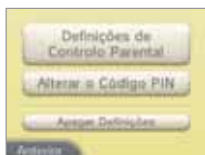


- 3 Introduza o código PIN.



- 4 Toque em **OK**.

- 5 Toque na opção da definição que pretende alterar. Toque em **DEFINIÇÕES DE CONTROLO PARENTAL** para modificar as definições de restrição, em **ALTERAR CÓDIGO PIN** para alterar o código PIN ou em **APAGAR DEFINIÇÕES** para cancelar as restrições de Controlo Parental. Siga as instruções apresentadas no ecrã para continuar.



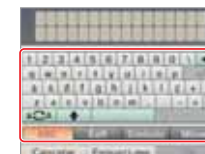
Caso se tenha esquecido do seu código PIN ou da resposta à pergunta secreta...

Caso se tenha esquecido do seu código PIN ou da resposta à pergunta secreta, siga os passos seguintes.

- 1 Toque em **ESQUECI-ME DO CÓDIGO PIN** no primeiro ecrã apresentado depois de tocar em **CONTROLO PARENTAL** nas Definições da Consola, ou toque em **ESQUECI-ME** no ecrã de introdução do código PIN.



- 2 Introduza a resposta para a sua pergunta secreta. *Nota:* São apresentadas as definições de Controlo Parental.

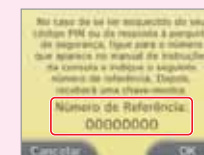


Caso se tenha esquecido da resposta à sua pergunta secreta

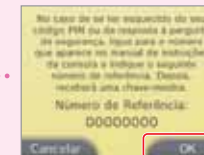
- 3 Toque em **ESQUECI-ME**.

- 4 É apresentado um número de referência.

Para mais informações sobre como obter a chave-mestra, contacte o Centro de Assistência ao Consumidor por telefone ou e-mail (pág. 211). Para informações mais detalhadas, consulte a secção de Assistência em support.nintendo.com.

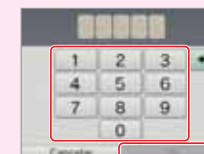


- 5 Toque em **OK**.



- 6 Introduza a chave-mestra e toque em **OK**.

Nota: São apresentadas as Definições de Controlo Parental.





Gestão de Dados

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

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



Gestão de Dados da Nintendo 3DS	APLICAÇÕES	Verificar ou apagar as aplicações Nintendo 3DS descarregadas ou aplicações da Virtual Console. Nota: Pode guardar até 300 títulos da Nintendo 3DS num Cartão SD.
	DADOS ADICIONAIS	Verificar ou apagar dados adicionais na Consola Nintendo 3DS.
	CONTEÚDO ADICIONAL	Verificar ou apagar conteúdo adicional descarregado para aplicações Nintendo 3DS compatíveis.
Gestão de Dados de NintendoDSiWare	Verificar o Nintendo DSiWare guardado na Memória da Consola ou no Cartão SD. Também é possível copiar o Nintendo DSiWare entre a Memória da Consola e um Cartão SD ou apagá-lo. Nota: Pode guardar até 40 títulos Nintendo DSiWare na Memória da Consola.	
GESTÃO DO StreetPass	Ver uma lista de aplicações que suportam o StreetPass. Pode também desativar o StreetPass em qualquer título.	
APAGAR UTILIZADORES BLOQUEADOS	Restaurar as definições de utilizadores bloqueados irá remover todas as restrições aplicadas anteriormente e permitir a receção de dados de todos os utilizadores.	

Nota:

- Pode guardar mais de 300 dados individuais (dados adicionais/conteúdo adicional) num Cartão SD, mas apenas os primeiros 300 serão apresentados na Gestão de Dados;
- Não é possível iniciar o Nintendo DSiWare a partir de um Cartão SD. Copie-o para a Memória da Consola antes de jogar;
- Se copiar um título para uma localização onde esse título já está guardado, o título existente será substituído pelo que está a copiar. Tenha atenção ao copiar aplicações, de forma a evitar a substituição de dados de gravação.



Outras definições

Define os dados do utilizador e configure várias outras definições.

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

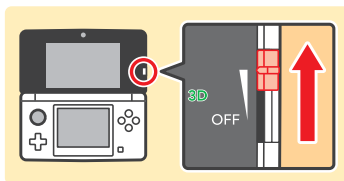


PERFIL	Definir o nome de utilizador, a data de nascimento, a região e o perfil Nintendo DS. Nota: O perfil Nintendo DS inclui uma cor e uma mensagem que são utilizadas em algumas aplicações Nintendo DS e Nintendo DSi. (As personagens que não forem suportadas pelas aplicações Nintendo DS ou Nintendo DSi serão apresentadas como "?").
DATA E HORA	Definir a data e a hora.
ECRÃ TÁTIL	Calibrar o Ecrã Tátil em caso de funcionamento inadequado.
CALIBRAR O ECRÃ 3D	Calibrar o Ecrã 3D.
SOM	Alterar as definições dos altifalantes de saída de som.
TESTAR MICROFONE	Verificar se o microfone está a funcionar corretamente.
CÂMARAS EXTERIORES	Calibrar as câmaras exteriores (pág. 186).
BOTÃO DESLIZANTE	Calibrar o Botão Deslizante quando lhe parecer que os controlos não funcionam adequadamente ou quando parece haver movimento no jogo mesmo sem ser utilizado o Botão Deslizante.
TRANSFERÊNCIA DE DADOS	Transferir dados a partir da Consola Nintendo DSi, ou Nintendo DSi XL para a sua Consola Nintendo 3DS ou entre Consolas Nintendo 3DS (pág. 188).
IDIOMA	Alterar o idioma da consola.
ATUALIZAÇÃO	Atualizar as aplicações da consola (pág. 193).
FORMATAR MEMÓRIA	Formatar a consola para eliminar dados armazenados na Memória da Consola, como fotos, aplicações e dados de gravação (pág. 193).

Câmaras Exteriores

Expor a Consola Nintendo 3DS a choques ou colocá-la em ambientes quentes enquanto usa as câmaras exteriores poderá resultar em imagens 3D desfocadas. Para obter os melhores resultados ao utilizar estas câmaras, siga os passos abaixo.
Nota: A calibração incorreta das câmaras pode agravar estes problemas. Volte a calibrar as câmaras sempre que for necessário.

- 1 Verifique se o regulador de 3D está na posição superior e toque em **SEGUINTE**.



- 2 Toque em **AJUSTE AUTOMÁTICO**.
Toque em **RESTAURAR DEFINIÇÕES ORIGINAIS** para restaurar as definições de origem.



- 3 Toque em **SEGUINTE** para tirar uma foto que pode ser usada como base para a calibração.

Com cuidado para não ter nada em primeiro plano, escolha um objecto claro e nítido, no exterior, que esteja a mais de 20 metros da Nintendo 3DS e que preencha o ecrã. A autocalibração começa quando as três luzes ●●● no ecrã superior se acenderem. Mantenha a consola estável até que a autocalibração esteja terminada.



As três luzes ●●● no ecrã superior poderão não se acender nos seguintes casos:



Quando os níveis de contraste são baixos



Quando há objectos em primeiro plano

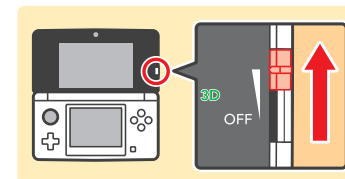
Nota: Poderá haver outros problemas para além destes, que impeçam a conclusão do processo de autocalibração. Se tiver problemas, tente utilizar outro objeto para a autocalibração (quando a autocalibração não for concluída, pode calibrar as câmaras manualmente (pág. 187)).

Nota: O processo de autocalibração pode ser concluído sem tirar uma foto perfeita, mas isso poderá resultar numa calibração deficiente. Repita o processo de autocalibração se tiver problemas com as imagens 3D.

Calibrar as Câmaras Exteriores Manualmente

Os problemas com os eixos verticais nas imagens 3D podem ser corrigidos através da calibração manual. Utilize este método quando a calibração automática não corrigir os problemas.

- 1 Verifique se o regulador de 3D está na posição mais elevada e toque em **SEGUINTE**.



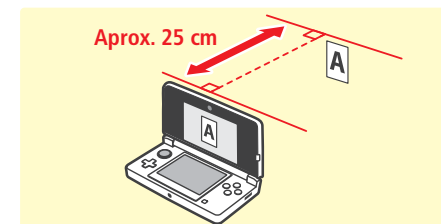
- 2 Toque em **AJUSTE MANUAL**.



- 3 Toque em **SEGUINTE** e depois use os Botões L ou R para tirar uma foto de uma imagem que quer usar durante a calibração.

Nota:

- Coloque a consola numa superfície estável com a imagem que quer fotografar a aparecer diretamente à frente e no centro do ecrã;
- Utilizar uma imagem simples, mas distinta, como a apresentada abaixo, pode ajudar a que o processo de calibração decorra sem problemas.



- 4 Ajustar a imagem no ecrã superior para que se sobreponha de forma adequada.

- Os ajustes podem ser feitos ao eixo vertical. As setas esquerda e direita podem ser usadas para ajudar ao alinhamento correto da imagem, mas estes ajustamentos não serão guardados.
- Mesmo que outros objetos que apareçam na imagem usada para calibração não se sobreponham corretamente, o processo de calibração irá funcionar.
- As imagens utilizadas para calibração que forem fotografadas de cima ou num ângulo inclinado poderão não se alinhar na perfeição.



- 5 Toque em **TESTAR 3D** e siga as instruções apresentadas no ecrã.

Transferência de Dados

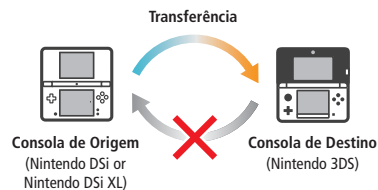
Transfere dados a partir da sua Nintendo DSi, ou Nintendo DSi XL para a sua Consola Nintendo 3DS ou transfere dados entre Consolas Nintendo 3DS.

Nota:

- Necessita de estabelecer ligação à Internet para transferir dados. As consolas também se ligarão entre si através do Modo de Jogo Local. Recomendamos que coloque as duas consolas próximas uma da outra, numa área com acesso estável à Internet ([pág. 178](#));
- Para evitar que as consolas fiquem sem bateria durante a transferência de dados, certifique-se de que ambas as consolas têm bateria suficiente ou coloque-as a carregar antes de dar início à transferência. Se a carga da bateria for insuficiente não será possível transferir dados;
- Se fechar a sua Consola Nintendo 3DS neste momento, o Modo de Descanso não será ativado. Não desligue a consola enquanto estiver a ocorrer uma transferência de dados.



Transferir a partir de uma Consola Nintendo DSi



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

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

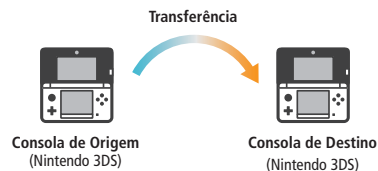
Transfer Tool (Ferramenta de Transferência)

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

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



Transferência entre Consolas Nintendo 3DS



Transfere dados de gravação para aplicações integradas, saldo da Nintendo eShop/Movimentos da Conta, etc., entre Consolas Nintendo 3DS.

Nota:

- Todos os dados na consola de origem são transferidos para a consola de destino. Não é possível escolher itens individuais para transferir entre Consolas Nintendo 3DS;
- Pode transferir dados da Consola Nintendo 3DS até cinco vezes. O número de transferências restantes será apresentado antes de iniciar a transferência;
- Mesmo que aplicações/definições individuais sejam alteradas na consola entre transferências (por exemplo, quando descarrega novas aplicações a partir da Nintendo eShop), o número de transferências restantes não será restaurado.

Transferência Nintendo DSi/Nintendo DSi XL → Nintendo 3DS

Os seguintes dados podem ser transferidos.

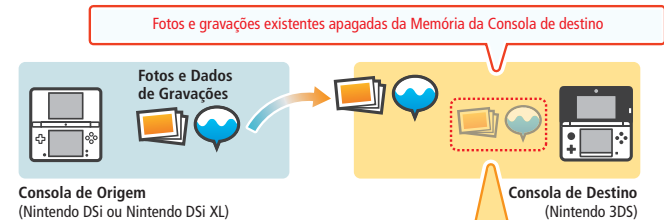
Configuração Nintendo Wi-Fi Connection	Transfere Definições de Internet (Ligações Nintendo DS) e identificação Nintendo Wi-Fi Connection.
Fotos e Gravações	Transfere fotos e gravações a partir da Câmara Nintendo DSi e Som Nintendo DSi (aplicações pré-instaladas nas Consolas Nintendo DSi e Nintendo DSi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

Precauções Relativas à Transferência da Configuração Nintendo Wi-Fi Connection

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

Precauções Relativas à Transferência de Fotos e Gravações

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



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

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



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



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



Precauções Relativas à Transferência de Conteúdo Nintendo DSiWare

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

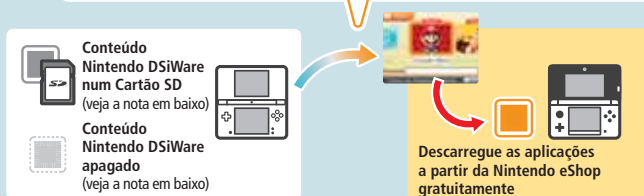


Nota: Os dados serão gravados na Memória da Consola de destino. Se não existir espaço suficiente na Memória da Consola de destino, não poderá transferir dados. Para libertar espaço, aceda à Gestão de Dados nas Definições da Consola para copiar conteúdo Nintendo DSiWare guardado na consola para o Cartão SD e apagá-lo da Memória da Consola (pág. 184).

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

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

Apenas Movimentos da Conta (registo de conteúdo Nintendo DSiWare adquirido) transferido



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

Nota:

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

Ajustar Definições da Consola

Outras Definições

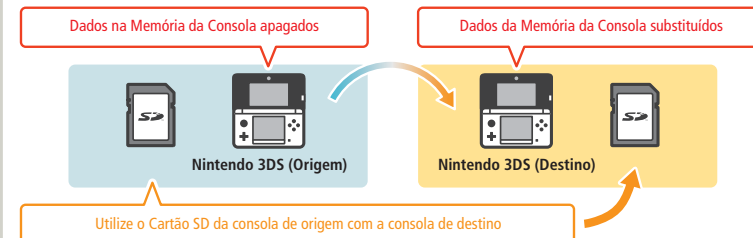
Transferência Nintendo 3DS ➔ Nintendo 3DS

Todos os dados seguintes são transferidos.

Definições de Aplicações Nintendo DS	Transfere Definições de Internet (Ligações Nintendo DS) e identificação Nintendo Wi-Fi Connection.
Dados de Gravação de Aplicações Pré-instaladas	Transfere dados como a Lista de Amigos, fotos da Câmara Nintendo 3DS, gravações do Som Nintendo 3DS e personagens Mii do Editor Mii das aplicações pré-instaladas na Consola Nintendo 3DS.
Nintendo DSiWare	Transfere conteúdo Nintendo DSiWare (e os respetivos dados de gravação) guardados na Memória da Consola.
Direitos de Utilização dos dados no Cartão SD	Transfere direitos de utilização dos dados guardados no Cartão SD (por exemplo, aplicações descarregadas e respetivos dados de gravação, conteúdo adicional, etc.). O Cartão SD poderá depois ser utilizado na consola de destino.
Saldo/Movimentos da Conta Nintendo eShop	Transfere o seu saldo e Movimentos da Conta Nintendo eShop para a consola de destino. Esses dados serão adicionados à consola de destino.

Precauções Relativas à Transferência

Depois de transferir os dados, todos os dados da consola de origem serão apagados. O Cartão SD da consola de origem apenas poderá ser utilizado na consola de destino.



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

Precauções Relativas a Aplicações de Download

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

Precauções Relativas ao Saldo da Nintendo eShop

Se o saldo total da Nintendo eShop nas consolas de origem e destino exceder o número máximo de fundos permitidos, a transferência de dados não será efetuada.

Ajustar Definições da Consola

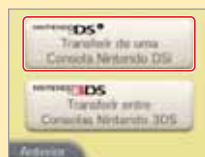
Outras Definições



Transferência

Nintendo DSi ➔ Nintendo 3DS

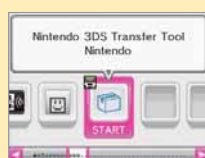
- Na Consola Nintendo 3DS**
Toque em TRANSFERIR DE UMA CONSOLA NINTENDO DSi.
 Leia a mensagem de aviso sobre a transferência de dados e, depois, toque em SEGUINTE.



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

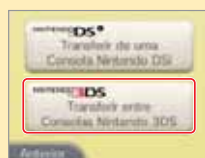


- Na Consola Nintendo DSi/Nintendo DSi XL**
Escolha o símbolo Nintendo 3DS Transfer Tool (Ferramenta de Transferência Nintendo 3DS) no Menu Nintendo DSi.
 Siga as instruções no ecrã para avançar.



Nintendo DSi ➔ Nintendo 3DS

- Consolas de Origem/Destino**
Toque em TRANSFERIR ENTRE CONSOLAS NINTENDO 3DS.
 Leia a mensagem de aviso sobre a transferência de dados e, depois, toque em ACEITO.



- Consola de Origem**
Toque em ENVIAR A PARTIR DESTA CONSOLA.
Consola de Destino
Toque em RECEBER DE UMA CONSOLA NINTENDO 3DS.
 Siga as instruções no ecrã para avançar.



Atualização da Consola

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

Tem de estar ligado à Internet para atualizar a consola. Configure as definições de ligação à Internet antes de utilizar as atualizações da consola (pág. 172).

Nota: Não é possível efetuar as atualizações se a bateria estiver com pouca carga.

ACERCA DAS ATUALIZAÇÕES DA CONSOLA

IMPORTANTE: Depois da Consola Nintendo 3DS ou as aplicações terem sido atualizadas, qualquer modificação técnica não autorizada, presente ou futura, do hardware ou das aplicações da sua Consola Nintendo 3DS, ou a utilização de qualquer aparelho não autorizado em conjunto com a sua Consola Nintendo 3DS poderão inviabilizar permanentemente a sua utilização. O conteúdo derivado de modificações técnicas não autorizadas do hardware ou das aplicações da sua Consola Nintendo 3DS poderá ser removido. Recusar uma atualização da consola poderá também fazer com que os títulos não possam ser jogados.

ACERCA DAS ATUALIZAÇÕES AUTOMÁTICAS DA CONSOLA

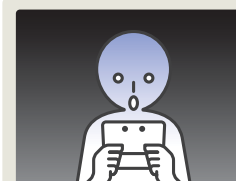
A Consola Nintendo 3DS poderá receber atualizações automáticas regularmente, como atualizações a uma lista que evita a utilização de palavras que são inconvenientes e/ou atualizações a uma base de dados interna de pontos de acesso sem fios, que lhe permitem aceder a serviços online fornecidos pela Nintendo.

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

Formatar a Memória da Consola

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

Nota: A versão da consola mantém-se na versão atual mesmo se a Memória da Consola for formatada.



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

- Conteúdos guardados na Memória da Consola, como a Lista de Amigos, notificações e dados da contagem de passos;
- Dados de gravação de aplicações;
- Todas as fotos guardadas na Memória da Consola;
- Modificações efetuadas nas Definições da Consola;
- Aplicações e dados de gravação adicionados à consola (consulte a primeira nota abaixo);
- Aplicações guardadas num Cartão SD (consulte a primeira nota abaixo), bem como os respetivos dados de gravação (caso não seja utilizado um Cartão SD que contenha aplicações ou dados de gravação quando for feita a formatação, os dados desse Cartão SD não serão apagados mas ficarão inutilizados).

Nota:

- É possível voltar a descarregar gratuitamente aplicações da Nintendo eShop. Tenha em conta que, em alguns casos, algumas aplicações podem ser temporária ou permanentemente retiradas da Nintendo eShop. Se tal acontecer, não será possível voltar a descarregar essas aplicações;
- Ao formatar a Memória da Consola, as fotos e gravações de áudio guardadas no Cartão SD, bem como os Movimentos da Conta e o saldo da Nintendo eShop não serão apagados. Ao transferir de forma permanente a propriedade da sua Consola Nintendo 3DS, certifique-se de que apaga os Movimentos da Conta da Nintendo eShop e apague os dados guardados no Cartão SD num computador.



Substituir a Bateria Nintendo 3DS

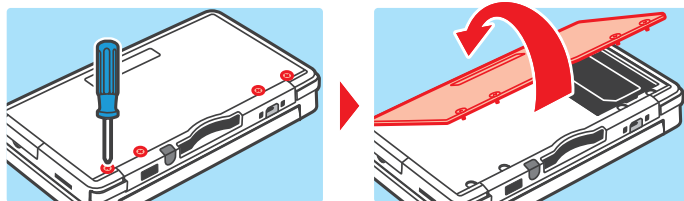
O carregamento repetido da bateria irá diminuir a durabilidade da mesma, reduzindo o tempo de utilização da consola, antes de ter de voltar a carregá-la. Se o tempo de utilização ficar significativamente reduzido, substitua a bateria através do procedimento descrito em baixo.

Contacte o seu Centro de Assistência ao Consumidor para mais informações sobre onde comprar uma bateria nova (ver pág. 211).

Substituir a Bateria Nintendo 3DS

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

1 Desparafuse a tampa da bateria.



Com uma chave de parafusos, desaperte os quatro parafusos que fixam a tampa da bateria e retire-a.

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

2 Retire a bateria.

Retire a bateria como mostra a figura.

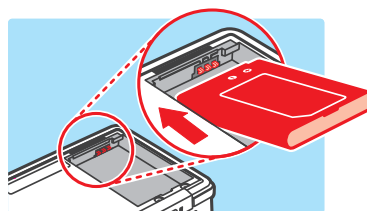


3 Aguarde pelo menos 10 segundos e insira a bateria nova.

Insira a bateria nova como mostra a figura.

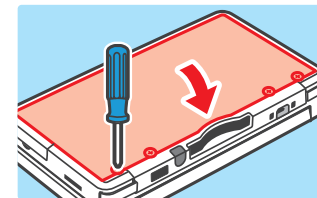
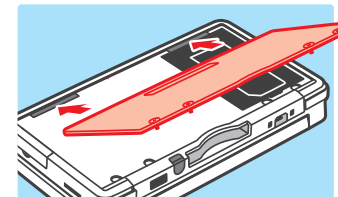
Nota:

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



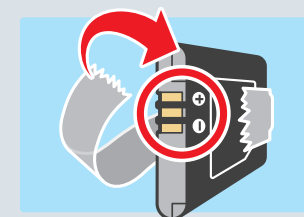
4 Coloque novamente a tampa da bateria e aperte os quatro parafusos.

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



Eliminar a bateria

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



A Consola Nintendo 3DS contém uma bateria de iões de lítio recarregável. Inutilize este produto de acordo com os regulamentos locais.

- A eliminação de baterias com o lixo doméstico poderá ser prejudicial para o ambiente. Ao eliminar a bateria, deverá seguir as orientações e regulamentações locais aplicáveis.
- De acordo com a Diretiva relativa a pilhas e acumuladores e respetivos resíduos (2006/66/CE), todos os países membros da União Europeia deverão dispor de esquemas de recolha e reciclagem de baterias.

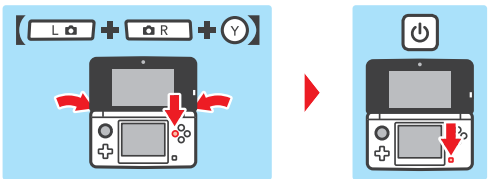
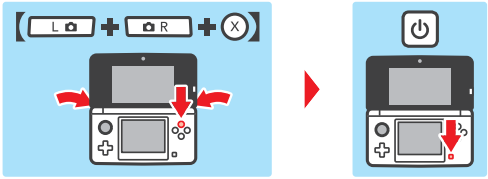
Resolução de Problemas

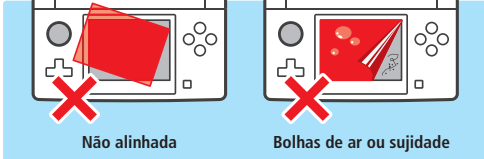

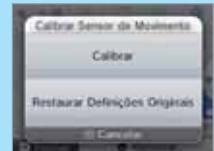
Antes de contactar o Centro de Assistência ao Consumidor, utilize esta secção do manual para determinar a causa do problema.
Nota: Se o problema incluir um jogo ou acessório, consulte também o manual/documentação correspondente.

Problema	Solução
Não consigo carregar a bateria Nintendo 3DS./ O indicador de recarga não acende.	<ul style="list-style-type: none"> • Está a usar o carregador da Nintendo 3DS? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Utilize o carregador Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)). A fonte de alimentação da Nintendo DSi também é compatível. • O carregador da Nintendo 3DS está completamente inserido na consola e na tomada? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Retire o carregador e espere cerca de 30 segundos antes de o voltar a ligar. Assegure-se de que o carregador está ligado com firmeza à consola e à tomada. • A bateria está a ser recarregada num local com temperatura ambiente entre 5 °C e 35 °C? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Carregue a bateria num local com temperatura ambiente entre 5 °C e 35 °C. Poderá não ser capaz de recarregar a bateria fora deste intervalo de temperaturas. • A bateria está colocada corretamente? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se a consola não se ligar e se, quando liga o carregador, o indicador de recarga se acender e se apagar logo em seguida, a bateria poderá não estar bem colocada. Certifique-se de que a bateria está bem colocada (pág. 194). • O indicador de recarga está aceso? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se o indicador de recarga estiver a piscar, a bateria poderá não estar bem colocada. Se isto acontecer, contacte o Centro de Assistência ao Consumidor (pág. 211).
A Consola Nintendo 3DS não liga.	<ul style="list-style-type: none"> • A bateria está bem colocada? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se a consola não ligar e se, quando liga o carregador, o indicador de recarga se acender e se apagar logo em seguida, a bateria poderá não estar bem colocada. Certifique-se de que a bateria está bem colocada (pág. 194).
A Consola Nintendo 3DS está quente.	<ul style="list-style-type: none"> • A bateria está a ser carregada numa área com temperatura elevada, ou a ser carregada durante longos períodos de tempo? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Fazer isto poderá levar a que a temperatura da consola aumente de forma acentuada. Carregue a bateria num local com temperatura ambiente entre 5 °C e 35 °C. Se tocar na consola enquanto estiver muito quente, poderá sofrer queimaduras.
Carreguei a bateria Nintendo 3DS mas não consigo jogar durante muito tempo./A bateria demora muito tempo a carregar.	<ul style="list-style-type: none"> • Está a utilizar um jogo ou a carregar a bateria num local com temperatura ambiente abaixo de 5 °C? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Em ambientes com temperatura abaixo de 5 °C, não conseguirá jogar durante períodos de tempo prolongados e a bateria demorará mais tempo a carregar. Duração da bateria A repetição de carregamentos diminui a duração da bateria, reduzindo a quantidade de tempo em que poderá utilizar a consola. Se o tempo de utilização for bastante reduzido, substitua a bateria. Contacte o seu Centro de Assistência ao Consumidor para obter mais informações sobre onde comprar uma bateria de substituição (pág. 211).

Problema	Solução
A bateria aumentou de tamanho.	<ul style="list-style-type: none"> ➔ As baterias de iões de lítio estão sujeitas a degradação ao longo do tempo e podem expandir através de carregamentos repetidos. Isto não é uma avaria nem constitui perigo para a sua segurança. Substitua a bateria se o aumento de tamanho afetar a vida da bateria (pág. 194). Se a bateria derramar, não lhe toque. Contacte o Centro de Assistência ao Consumidor (pág. 211).
Não há imagens ou som.	<ul style="list-style-type: none"> • O indicador de bateria está aceso? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Carregue no Botão POWER para ligar a consola. • A consola foi carregada? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Carregue a consola. • O cartão de jogo foi inserido corretamente? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Insira o cartão com cuidado, mas com firmeza, até este encaixar na ranhura. • A consola está em Modo de Descanso? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se a consola estiver neste modo, saia do Modo de Descanso. Para mais informações sobre como sair do Modo de Descanso, consulte o manual do título que estiver a utilizar.
Há pontos pretos ou brilhantes nos ecrãs LCD que não desaparecem./ Há manchas escuras ou claras nos ecrãs LCD.	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Pequenas quantidades de píxeis presos ou "mortos" são uma característica normal dos ecrãs LCD e não devem ser consideradas um defeito. O Ecrã 3D e o Ecrã Tátil possuem especificações diferentes, por isso as cores apresentadas e os níveis de brilho podem variar.
A luminosidade nos ecrãs LCD não é igual.	<ul style="list-style-type: none"> ➔ As especificações técnicas do ecrã superior e inferior são diferentes, o que significa que poderão existir, igualmente, diferenças nos níveis de brilho. Isto é normal e não deve ser considerado um defeito.
A tonalidade do ecrã altera-se rapidamente.	<ul style="list-style-type: none"> • O Modo de Poupança de Energia está ligado? <ul style="list-style-type: none"> ➔ O Modo de Poupança de Energia altera o contraste e a tonalidade automaticamente, de acordo com o conteúdo apresentado, de forma a maximizar o tempo disponível da carga da bateria. Isto poderá levar a que as cores claras fiquem mais pálidas e que outras cores se alterem. Para manter um nível constante de cor e de brilho, desligue o Modo de Poupança de Energia (pág. 144).
A luminosidade altera-se e torna-se difícil ver as cores brilhantes.	<ul style="list-style-type: none"> • O Modo de Poupança de Energia está ligado? <ul style="list-style-type: none"> ➔ O Modo de Poupança de Energia altera o contraste e a tonalidade automaticamente, de acordo com o conteúdo apresentado, de forma a maximizar o tempo disponível da carga da bateria. Isto poderá levar a que as cores claras fiquem mais pálidas e que outras cores se alterem. Para manter um nível constante de cor e de brilho, desligue o Modo de Poupança de Energia (pág. 144).
Não é possível visualizar as imagens 3D ou estas são difíceis de ver.	<ul style="list-style-type: none"> • Está a usar aplicações Nintendo DS/Nintendo DSi? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Os títulos Nintendo DS/Nintendo DSi não apresentam conteúdo em 3D. • O indicador de 3D está aceso? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se o indicador de 3D não estiver aceso, as imagens apresentadas não podem ser visualizadas em 3D. • O regulador de 3D está no nível mínimo? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Ajuste o regulador de 3D para um nível que lhe seja confortável (pág. 137). • O Ecrã 3D está calibrado corretamente? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Mantenha o Ecrã 3D a uma distância entre 25 e 35 cm dos seus olhos (pág. 136). (Se tiver alguma diferença entre a visão do seu olho esquerdo e a do direito, ou se tiver tendência para ver apenas através de um olho, os efeitos 3D poderão não funcionar corretamente ou não funcionar de todo. Para utilizadores com quaisquer diferenças entre a visão do seu olho esquerdo e a do direito, é aconselhável que corrija a visão antes de utilizar esta função, usando, por exemplo, óculos.) • O Ecrã 3D está sujo? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se houver marcas de dedos ou outras marcas no ecrã, limpe-o com um pano suave e limpo.




Problema	Solução
Não é possível visualizar as imagens 3D ou estas são difíceis de ver.	<ul style="list-style-type: none"> • Colocou uma película protetora, disponível no mercado, no Ecrã 3D? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Alguns produtos poderão afetar a nitidez das imagens 3D. Certifique-se de que utiliza apenas películas protetoras licenciadas pela Nintendo. Consulte as instruções de utilização que acompanham o produto e veja a forma de o aplicar. • O ecrã está exposto diretamente à luz solar ou está numa área com uma fonte de luz forte? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Utilizar a consola em áreas com fontes de luz fortes poderá provocar o reflexo da luz no ecrã, tornando difícil a sua utilização. • O Controlo Parental está configurado? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Desligue o Controlo Parental que restringe a apresentação de imagens 3D (pág. 182). • Está a olhar para o ecrã inferior? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Este ecrã não apresenta conteúdos 3D. <p>Os efeitos 3D gerados pela Nintendo 3DS são criados utilizando a disparidade binocular dos olhos. A visualização de imagens 3D varia de pessoa para pessoa. Se vir uma imagem dupla ou não for capaz de ver imagens 3D, mesmo quando a visualização e as definições estão corretas, utilize apenas a apresentação de imagens 2D (pág. 137).</p>
O Botão Deslizante não funciona corretamente.	<ul style="list-style-type: none"> • O movimento do Botão Deslizante corresponde ao que vê no ecrã? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Em alguns casos raros, o Botão Deslizante poderá não funcionar corretamente após longos períodos de utilização ou se for empregue demasiada força. Se os movimentos no jogo não corresponderem aos movimentos do Botão Deslizante, utilize a opção BOTÃO DESLIZANTE, nas Definições da Consola, para os corrigir (pág. 171). <p>Nota: Se, apesar de não estar a utilizar o Botão Deslizante, se registarem movimentos e não conseguir utilizar os botões ou o Ecrã Tátil, desligue a consola e volte a iniciá-la no Ecrã de Calibração do Botão Deslizante, premindo o Botão POWER, enquanto mantém premidos o Botão L + Botão R + Botão Y.</p> 
O Ecrã Tátil não funciona corretamente.	<ul style="list-style-type: none"> • O toque no Ecrã Tátil corresponde ao que vê no ecrã? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se os movimentos no jogo não corresponderem aos movimentos no Ecrã Tátil, utilize a opção ECRÃ TÁTIL, nas Definições da Consola, para os corrigir (pág. 171). <p>Nota: Se não conseguir utilizar o Ecrã Tátil para efetuar este procedimento, desligue a consola e volte a iniciá-la no Ecrã de Calibração do Ecrã Tátil, premindo o Botão POWER, enquanto mantém premidos o Botão L + Botão R + Botão X.</p> 

Problema	Solução
O Ecrã Tátil não funciona corretamente.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplicou uma película protetora, disponível no mercado, ao Ecrã Tátil? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se aplicou uma película protetora, disponível no mercado, ao Ecrã Tátil, consulte o manual de instruções da película e certifique-se de que a aplicou corretamente antes de tentar calibrar o Ecrã Tátil. Certifique-se de que utiliza apenas películas protetoras licenciadas pela Nintendo. 
Ao jogar títulos que implicam movimentos com a consola, o jogo responde mesmo sem esta ser movida ou, em alternativa, o jogo não responde corretamente aos movimentos.	<ul style="list-style-type: none"> • É possível que o sensor integrado de movimento esteja a fazer registos incorretos. <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se a consola estiver exposta a mudanças bruscas de temperatura ou a choques físicos, o sensor poderá começar a responder incorretamente. Se tal acontecer, execute os passos que se seguem, de modo a recalibrar o sensor. <p>No Menu HOME, prima sem largar os Botões Y e B durante três segundos para abrir o Ecrã de Calibração do Sensor de Movimento. Coloque a consola numa superfície plana e toque em CALIBRAR ou RESTAURAR DEFINIÇÕES DE ORIGEM.</p>   <p>Prima sem largar os Botões Y e B durante três segundos. Coloque a consola numa superfície plana e toque em CALIBRAR.</p> <p>Nota: Ao tocar em CALIBRAR, a consola assumirá que esta está colocada numa superfície plana. As definições do sensor de movimento serão ajustadas de acordo com esta posição.</p>
Os altifalantes não emitem som.	<ul style="list-style-type: none"> • O volume está no mínimo? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Ajuste o volume, através do controlo do volume, na parte lateral da consola. • Os auscultadores estão ligados? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Se tiver auscultadores ligados à Nintendo 3DS, não sairá qualquer som dos altifalantes. <p>Nota: O som do obturador da câmara irá sempre ser reproduzido a um volume fixo, independentemente da definição atual do volume, mesmo se os auriculares estiverem ligados.</p>
Não há som nos auscultadores.	<ul style="list-style-type: none"> • O volume está no mínimo? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Ajuste o volume, através do controlo do volume, na parte lateral da consola. • A ficha dos auscultadores está completamente inserida? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Certifique-se de que a ficha dos auscultadores está firmemente inserida na saída de áudio.









Problema	Solução
Não consigo usar o microfone./A minha voz não é reconhecida.	<ul style="list-style-type: none"> • Este título, ou alguma parte dele, usa o microfone? ➔ Só é possível usar o microfone em títulos ou partes de títulos que o suportam. • O microfone está a funcionar corretamente? ➔ Selecione TESTAR MICROFONE nas Definições da Consola para verificar se o microfone está a funcionar corretamente (pág. 171). • As vozes de outras pessoas, como as de familiares e amigos, são reconhecidas corretamente? ➔ Há diferenças individuais no reconhecimento de voz. Há vozes mais difíceis de reconhecer que outras. • Os auscultadores utilizados têm microfone incluído? ➔ Os auscultadores com microfone incluído não são compatíveis com a Consola Nintendo 3DS.
O microfone reage de forma inesperada./ Há feedback* nos altifalantes.	<ul style="list-style-type: none"> • A consola está a ser utilizada num ambiente com muito ruído ou num local onde o volume está muito elevado? ➔ O microfone poderá estar a reagir a sons do altifalante ou ao som ambiente. Tente afastar-se da fonte de ruído, reduza o volume dos altifalantes, utilize auscultadores ou tente evitar quaisquer ruídos de fundo. * O que é o "feedback"? O "feedback" é o termo utilizado para identificar o som agudo provocado pelo retorno que se cria quando os sons captados pelo microfone são reproduzidos pelos altifalantes e, depois, captados novamente pelo microfone. • Os auscultadores utilizados têm microfone incluído? ➔ Os auscultadores com microfone incluído não são compatíveis com a Consola Nintendo 3DS. A utilização deste tipo de auscultadores pode produzir "feedback".
Os meus passos não estão a ser contados.	<ul style="list-style-type: none"> • A Consola Nintendo 3DS está aberta? ➔ Os passos só serão contados se a consola estiver ligada e fechada. • A consola está dentro de uma mala a tiracolo ou pendurada através de uma correia para o pulso? ➔ Há casos em que a consola poderá não contar corretamente os seus passos como, por exemplo, quando está dentro de uma mala a tiracolo enquanto caminha. Se quiser transportar a consola num saco enquanto se desloca, utilize uma bolsa junto ao corpo, como uma bolsa de cinto. Nota: <ul style="list-style-type: none"> • Dependendo das condições, a contagem dos passos poderá ser maior ou menor que o número de passos real; • Não coloque a consola no bolso de trás. Sujeitar a consola e os ecrãs LCD a forças excessivas, como sentar-se em cima da consola, poderá danificá-la, provocando lesões ou avarias. • Continua a usar a consola ao mesmo tempo que executa um título Nintendo DS/ Nintendo DSi? ➔ Se os títulos Nintendo DS/Nintendo DSi não forem encerrados por um período igual ou superior a sete dias consecutivos, só serão guardados os passos dos primeiros sete dias. Depois de guardar o seu jogo, encerre o título.
O meu Cartão SD não responde.	<ul style="list-style-type: none"> • O Cartão SD foi bem inserido na consola? ➔ Insira o Cartão SD com cuidado, mas com firmeza, até este encaixar na ranhura para Cartões SD, na parte lateral da consola (pág. 138). • O Cartão SD está danificado? ➔ Utilize um computador ou câmara digital para verificar se consegue ver corretamente os ficheiros existentes no Cartão SD.

Problema	Solução
Não consigo visualizar as fotos guardadas no Cartão SD.	<ul style="list-style-type: none"> • Há fotos no Cartão SD que podem ser visualizadas com a Câmara Nintendo 3DS? ➔ A Câmara Nintendo 3DS só pode apresentar fotos tiradas com a Consola Nintendo 3DS. Não é possível apresentar fotos tiradas com uma câmara digital ou telemóvel.
Apesar de ter inserido um cartão de jogo, o símbolo do título não é exibido e o Menu HOME indica: Não foi detetado nenhum cartão na ranhura para cartões de jogo.	<ul style="list-style-type: none"> • O cartão de jogo está inserido corretamente? ➔ Retire o cartão de jogo e insira-o novamente de forma adequada até ouvir um estalido de encaixe. Se isto não resultar, tente reinseri-lo algumas vezes (pág. 147). • Está a usar um título de uma região diferente? ➔ Só funcionarão os títulos Nintendo 3DS e Nintendo DSi que correspondam à região da sua consola. Títulos de outras regiões poderão não funcionar.
Não consigo utilizar o meu jogo.	<ul style="list-style-type: none"> • O Controlo Parental está definido para restringir a utilização da aplicação com base na classificação etária das aplicações? ➔ Insira o PIN e desative temporariamente o Controlo Parental na sua totalidade, ou desative a opção do Controlo Parental que restringe o uso da aplicação com base na classificação etária das aplicações (pág. 182).
Esta mensagem é apresentada quando utilizo aplicações Nintendo DS/ Nintendo DSi: Ocorreu um erro. Pressione o Botão POWER para desligar a consola. Consulte o manual de instruções da Nintendo 3DS para mais informações.	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Desligue a consola, volte a ligá-la e tente novamente, utilizando o mesmo procedimento anterior. Se a mensagem de erro persistir, poderá haver um problema com a consola. Contacte o Centro de Assistência ao Consumidor (pág. 211).
A minha consola entra subitamente em Modo de Descanso.	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Poderá ter entrado em Modo de Descanso em resultado de um campo magnético extremo. Afaste a consola de objetos magnéticos, incluindo outras Consolas Nintendo 3DS. Nota: Colocar esta consola em cima de outras Consolas Nintendo DS poderá também fazer com que a consola entre em Modo de Descanso. 
Estou a ter dificuldades em usar as comunicações sem fios (as comunicações são interrompidas e o jogo não pode ser jogado sem problemas).	<ul style="list-style-type: none"> • É apresentado algum dos seguintes símbolos de intensidade de sinal (ou) no ecrã? ➔ A intensidade do sinal parece ser fraca. Aproxime-se de outro(s) jogador(es) e remova os obstáculos entre as consolas.



Problema	Solução
Não consigo desligar o Controlo Parental.	<ul style="list-style-type: none"> • Inseriu o PIN correto? ➔ Insira o PIN correto (se não se lembra do seu PIN, consulte a página 183). • Introduziu a resposta correta à pergunta secreta? ➔ Introduza a resposta correta à sua pergunta secreta (se não se lembrar também da resposta à sua pergunta secreta, consulte a página 183).
As fotos tiradas pela câmara têm cores estranhas.	<ul style="list-style-type: none"> • Alterou as definições de cor da Câmara Nintendo 3DS? ➔ Verifique o modo da câmara e/ou definições manuais na Câmara Nintendo 3DS (pág. 160). • As fotos tiradas são diferentes, dependendo do meio envolvente. ➔ Tente tirar uma foto a outra coisa. Se as cores continuarem estranhas, contacte o Centro de Assistência ao Consumidor (pág. 211).
A Câmara Nintendo 3DS pede repetidamente uma foto do meu rosto, mas não responde.	<p>➔ Isto acontece quando a sua cara não consegue ser reconhecida de forma adequada. Tenha em atenção que os seguintes fatores poderão afetar o reconhecimento facial.</p> <p>Conselhos para reconhecimento facial Para melhorar as hipóteses de o seu rosto ser reconhecido, siga os conselhos que se seguem.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Procure uma área bem iluminada</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Coloque-se de frente para a câmara</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Afaste o cabelo para revelar totalmente o rosto</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Retire os óculos</p> </div> </div> <p>Outros fatores, como o tipo de penteado, a cor, forma e corte da barba e os acessórios, também afetam um reconhecimento facial correto. Nota: Mesmo tendo em conta os fatores mencionados, há características individuais e certos ambientes que tornam difícil um reconhecimento com precisão.</p>
As imagens 3D das câmaras exteriores não estão em 3D ou são difíceis de visualizar.	<ul style="list-style-type: none"> • Está a utilizar a câmara interior? ➔ A câmara interior não produz imagens 3D. • As câmaras exteriores estão sujas? ➔ Se as câmaras exteriores estiverem sujas, limpe-as com um pano macio. • As câmaras exteriores estão expostas diretamente à luz solar ou onde incidam diretamente outras fontes de luz forte? ➔ Isto poderá resultar em imagens 3D distorcidas ou difíceis de visualizar. • As câmaras exteriores podem não estar bem calibradas. ➔ Submeter a Consola Nintendo 3DS a choques físicos excessivos ou expô-la a temperaturas elevadas poderá fazer com que as câmaras exteriores produzam imagens 3D pouco nítidas. Se detetar um problema, volte a calibrar as câmaras exteriores nas Definições da Consola (pág. 186).

Problema	Solução
O Som Nintendo 3DS não mostra os ficheiros de áudio nem as pastas.	<ul style="list-style-type: none"> • O Cartão SD foi inserido corretamente na consola? ➔ Insira o Cartão com cuidado, mas com firmeza, até este encaixar na ranhura para Cartões SD, na parte lateral da consola. • O Cartão SD contém ficheiros de áudio gravados que podem ser reproduzidos pelo Som Nintendo 3DS? ➔ O Som Nintendo 3DS pode reproduzir ficheiros AAC com as extensões .m4a, .mp4 e .3gp, ou ficheiros MP3 com a extensão .mp3. Outros ficheiros de áudio, como os protegidos contra cópia, não serão reproduzidos. • Os ficheiros de áudio estão gravados na pasta "Pessoal" da pasta Nintendo 3DS, no Cartão SD? ➔ Não é possível apresentar os ficheiros de áudio guardados na pasta "Pessoal" da pasta Nintendo 3DS no Som da Nintendo 3DS. Estes ficheiros deverão ser guardados noutra pasta. • Tem guardados mais de 3000 ficheiros de áudio? ➔ A Consola Nintendo 3DS só apresenta até 3000 ficheiros de áudio. • Existem mais de 1000 pastas com ficheiros de áudio guardados? ➔ A Consola Nintendo 3DS não apresenta mais de 1000 pastas. • Há mais de 100 ficheiros de áudio numa única pasta? ➔ Só podem ser apresentados até 100 ficheiros numa única pasta. Se houver pastas com o mesmo nome no Cartão SD, os ficheiros de áudio serão reunidos e apresentados numa única pasta. Só podem ser apresentados até 100 ficheiros nesta pasta única. • Os ficheiros de áudio estão gravados numa pasta com mais de oito níveis? ➔ O Som Nintendo 3DS só irá procurar ficheiros em pastas até oito níveis.
Não consigo reproduzir ficheiros de áudio com o Som Nintendo 3DS.	<ul style="list-style-type: none"> • Os ficheiros de áudio estão num formato que pode ser reproduzido pelo Som Nintendo 3DS? ➔ O Som Nintendo 3DS reproduz ficheiros de áudio com as seguintes características: <ul style="list-style-type: none"> • Formato do ficheiro: AAC (.m4a, .mp4 ou .3gp), MP3 (.mp3) • Taxa de bits: 16-320 kbps • Taxa de amostragem: 32-48 kHz • Os ficheiros de áudio estão protegidos por DRM (Digital Rights Management)? ➔ O Som Nintendo 3DS não consegue reproduzir ficheiros com proteção DRM.



Problema	Solução
A consola não reconhece os meus Cartões RA./ Perdi os meus Cartões RA	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Se o seu Cartão RA não for reconhecido... Verifique o seguinte e tente novamente. <ul style="list-style-type: none"> • Os Cartões RA não podem ser reconhecidos se segurados a consola demasiado perto ou longe deles. • Certifique-se de que o Cartão RA é completamente visível no ecrã. Se uma parte do mesmo não estiver enquadrada com o ecrã, este poderá não ser reconhecido. • Certifique-se de que está numa área bem iluminada. • Não exponha os Cartões RA a luz solar, uma vez que isso pode interferir com a capacidade de reconhecimento das câmaras exteriores. • Se uma câmara exterior estiver suja, limpe-a com um pano suave antes de começar. • Se os Cartões RA estiverem dobrados ou danificados, não poderão ser reconhecidos pela consola. Certifique-se de que os Cartões RA estão colocados numa superfície. ➔ Se, ainda assim, o Cartão SD não for reconhecido, ou se tiver perdido um Cartão RA... Pode descarregar imagens de Cartões RA em support.nintendo.com. Imprima estas imagens a cores e utilize-as da mesma forma que os seus Cartões RA originais.
Não consigo usar o Modo Download.	<ul style="list-style-type: none"> • O Controlo Parental restringiu a utilização da aplicação, com base na classificação etária das aplicações, ou a utilização do Modo Download DS? ➔ Se tiver problemas com títulos Nintendo 3DS, desative a opção do Controlo Parental que restringe a utilização de aplicações com base na classificação etária das aplicações (pág. 182). ➔ Se tiver problemas com títulos Nintendo DS/Nintendo DSi, desative o Controlo Parental que restringe o Modo Download DS (pág. 182).

Se precisar de mais ajuda...

Se a sua Nintendo 3DS não funcionar corretamente depois de tentar estes passos de resolução de problemas, **NÃO** devolva a consola à loja onde a adquiriu. Irá perder os dados de gravação, bem como todos os downloads da Nintendo eShop e o saldo da conta.

- Contacte, em vez disso, o Centro de Assistência ao Consumidor para obter mais ajuda, outros passos para resolução de problemas e opções de reparação (pág. 211).

Eliminação deste produto no final da sua vida útil

No final do tempo de vida útil deste produto, não o deite fora no seu local habitual de depósito de lixo doméstico. Em vez disso, coloque-o em local separado de acordo com a legislação e regulamentos locais de reciclagem. Para obter informações sobre os sistemas de recolha de detritos separados, nomeadamente equipamentos elétricos e eletrónicos, que se encontram disponíveis para os consumidores gratuitamente na sua área de residência, queira contactar a sua autoridade municipal. Como alternativa, se planejar comprar um novo produto equivalente, poderá levar este produto ao seu revendedor local que, em troca da compra do novo produto, poderá receber o antigo e tomar as providências necessárias ao seu encaminhamento para a reciclagem. Contudo, sugerimos que confirme primeiro junto do seu revendedor se ele efetivamente oferece este serviço. De qualquer modo, este produto será depois tratado de forma ambientalmente segura numa empresa de reciclagem licenciada ou será reutilizado da forma mais eficiente possível, de acordo com a Directiva relativa aos Resíduos de Equipamentos Eléctricos e Electrónicos (2002/96/CE) de 27 de Janeiro de 2003.

Segundo as leis de ambiente aplicáveis, deverá sempre usar os sistemas de recolha de resíduos para reciclagem no caso de equipamentos elétricos e eletrónicos. Em alguns países, se o não fizer, poderá mesmo incorrer na aplicação de sanções contra si.

Notas:

1. Os resíduos constituídos por equipamento elétrico e eletrónico podem conter substâncias perigosas que, se não forem tratadas corretamente, poderão ser prejudiciais ao ambiente e à saúde humana. É, por isso, indispensável o tratamento adequado de desperdícios de equipamento elétrico e eletrónico.
2. Todo o equipamento elétrico e eletrónico da Nintendo sujeito às leis acima mencionadas é concebido de um modo que tem em absoluta consideração, e facilita mesmo, a sua possível reparação, melhoria, reutilização, desmantelamento e reciclagem.
3. A Nintendo e os seus distribuidores oficiais apoiam esquemas de reciclagem em todos os países europeus e estão empenhados na utilização do melhor tratamento, recuperação e técnicas de reciclagem disponíveis de forma a assegurar tanto a proteção da saúde humana como a elevada proteção ambiental.
4. O símbolo do caixote do lixo sobre rodas cortado por uma cruz (veja abaixo) é afixado em todos os equipamentos elétricos e eletrónicos relevantes da Nintendo que tenham sido colocados no mercado pela Nintendo ou pelos seus distribuidores oficiais após 13 de Agosto de 2005. O símbolo significa que estes produtos deverão ser recolhidos separadamente do resto do lixo no final da sua vida útil, de forma a garantir a máxima recuperação e uma eliminação ambientalmente saudável.



Especificações Técnicas

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

Consola Nintendo 3DS

Número de modelo	CTR-001 (EUR)	
Ecrãs LCD	Ecrã superior:	ecrã LCD panorâmico com efeito 3D (pode apresentar 16,7 milhões de cores)
	Ecrã inferior:	Ecrã Tátil LCD (pode apresentar 16,7 milhões de cores)
Tamanho dos ecrãs/resolução	Ecrã superior:	3,53 polegadas (76,8 mm de largura x 46,08 mm de altura) 800x240 pixels (400 pixels por olho ao utilizar o efeito 3D)
	Ecrã inferior:	3,02 polegadas (61,4 mm de largura x 46,08 mm de altura) 320x240 pixels
Carregador/Bateria	Carregador da Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) Bateria recarregável (CTR-003)	
Frequência da ligação sem fios	Banda de 2,4 GHz (11b: 1-13ch/11g: 1-11ch)	
Norma de comunicação	IEEE802.11b/g	
Potência de saída	11b: 5,5 dBm/11g: 5,0 dBm máximo	
Distância de comunicação recomendada	Num raio de 30 m Nota: A distância máxima de comunicação poderá diminuir dependendo do ambiente circundante. Os valores apresentados são apenas indicativos.	
Câmara	Objetiva:	comprimento de focagem fixo
	Sensor de imagem:	CMOS
	Pixels efetivos:	cerca de 300 000
Relógio	Variação máxima diária de ± 4 segundos (quando utilizada dentro dos valores do "Ambiente de utilização" indicados em baixo)	
Altifalantes	Estéreo (suporta pseudo-surround)	
Terminais de entrada/saída	Ranhura para cartões de jogo, ranhura para Cartão SD, conetor do carregador, saída de áudio (saída estéreo)	
Sensores	Sensor de aceleração, sensor de movimento	
Consumo de energia máximo	Aprox. 4,1 W (durante o carregamento)	
Ambiente de utilização	Temperatura:	5 a 35 graus Celsius
	Humidade:	20% a 80%
Dimensões	74 mm de altura x 134 mm de largura x 21 mm de espessura (fechada)	
Peso	Aprox. 235 g (incluindo a bateria recarregável, o stylus e o Cartão SD)	
Tempo de carregamento	Aprox. 3,5 horas	
Duração da bateria	Consultar a página 135 .	

Bateria Nintendo 3DS

Número de modelo	CTR-003
Tipo de bateria	lões de lítio
Capacidade da bateria	5 Wh

Base de recarga Nintendo 3DS

Número de modelo	CTR-007
Entrada/saída	DC 4,6 v 900 mA
Dimensões	70,5 mm de comprimento x 27,0 mm de largura x 84,5 mm de espessura
Peso	Aprox. 87,4 g

Carregador da Nintendo 3DS

Número de modelo	WAP-002(EUR)
Entrada/saída	AC 220-240 V 50/60 Hz DC 4,6 v 900 mA
Dimensões	70,5 mm de comprimento x 27,0 mm de largura x 84,5 mm de espessura
Peso	Aprox. 80 g
Comprimento do cabo	Aprox. 1,9 m
Consolas compatíveis	Nintendo 3DS (CTR-001(EUR)) Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR)) Nintendo DSi (TWL-001(EUR))

Stylus Nintendo 3DS

Número de modelo	CTR-004
Material	Peças em plástico (ABS/PE), peças em metal (aço inoxidável)
Comprimento	Aprox. 101 mm (esticado)
Peso	Aprox. 2,7 g

Índice

A

Altifalantes	127, 185
Amigo	151
Estado online	155
Registo	152
AOSS	175
Aplicações Nintendo 3DS	146, 149
Aplicação	142
Abrir	143, 147, 149
Fechar	143, 147
Manual de Instruções	143
Suspende	143
Aplicações descarregáveis	
Nintendo 3DS	149, 166, 184
Aplicações externas	142, 146
Aplicações Nintendo DS/	
Nintendo DSi	145, 146, 179, 185
Aplicações integradas	142
Atualização automática da consola	193
Atualização da consola	193

B

Baixa-Luz (modo de câmara)	161
Barra de Ferramentas	159
base de recarga	131
Bateria Nintendo 3DS	130, 194
Botão Deslizante	127
Calibração	185
Botão Direcional	127
Botão HOME	109
Botão L	128
Botão POWER	132, 146
Botão R	128
Botão SELECT	127
Botão START	127

C

Calibrar Ecrã 3D	185
câmara interior	127, 145
Câmara Nintendo 3DS	160
Câmara rápida	140, 145
Câmaras exteriores	128, 145, 160
Calibração	186
Carga restante da bateria	135, 140
Carregador da Nintendo 3DS	136
carregar/recarregar	130
Cartão de amigo	158
Cartão de jogo	146, 147, 239
Cartão microSD	138
Cartão miniSD	138
Cartão SD	137, 149, 163, 184
Copiar Dados	138
Cartão SDHC	128
Cartão/Cartões de jogo Nintendo 3DS	142
Cartão/Cartões de jogo Nintendo DS/	
Nintendo DSi	142
Cartão/Cartões RA	167
Cartões de crédito	166
Chave de segurança	177
Chave-mestra	183
Cintilante (modo de câmara)	161
Classificação Etária	146
Classificações PEGI	146
Código de amigo	152
Código de ativação do Nintendo eShop Card	166

Código de erro	179
Código PIN	181, 183
Compatibilidade (StreetPass)	163
conector de base	128
Conetor do carregador	128, 131
Configuração da Nintendo Wi-Fi Connection	189
Configuração inicial	132
Conteúdo da caixa	108
Contrato de Utilização dos Serviços	
e Política de Privacidade da Nintendo 3DS	133
Controlo Parental	180
Definições	181
Remover restrições	182
Restrições	180
Cor (Perfil)	185
correia para o pulso	128

D

data	132, 185
Definições da Consola	171
Definições de Internet	172
Definições de luminosidade	144
Definições de utilizadores bloqueados	184
Descrição de conteúdo (PEGI)	146
Deslizar (Ecrã Tátil)	129
Diaporama	162
Disparidade binocular	136

E

Ecrã 3D	127
Ecrã inferior	127, 129
Ecrã LCD	197
Ecrã superior	127, 136
Ecrã Tátil	129
calibração	185, 198
Editor Mii	164
Energia (consola)	132
Especificações técnicas	206
Espião (modo de câmara)	161

F

Face Raiders	168
feedback (áudio)	200
Ficha AC	131
Ficha DC	131
Formatar Memória	193
Foto(s) 3D	145, 160
foto(s)	160
tirar	161
ver	162
fotos restantes	145
Fusão (modo de câmara)	145, 161

G

Game Boy	166
Gestão de Dados	184
Graffiti	162
Grandes Éxitos do StreetPass	163
Gravações	163

H

hora	132, 185
------	----------

I

Identificação da Nintendo Wi-Fi Connection	189
Imagens 3D	137, 199
Imagens 3D (Saúde e Segurança)	117
indicador de 3D	146, 137
indicador de câmara	128
indicador de ligação sem fios	126
indicador de recarga	126, 131
Informações sobre Saúde e Segurança	116, 142
interruptor de ligação sem fios	126

J

jogos em rede sem fios	154, 170, 172, 201
Jogos RA: Realidade Aumentada	167

L

Ligação sem fios local	141
Ligações da Nintendo DS	179
Lista de Amigos	151
Definições	156
Local de gravação	145
Luminosidade	135, 144

M

manual eletrónico	144
Memória da Consola	184
Mensagem (Perfil Nintendo DS)	185
Mensagem de erro	179
Mensagem de estado	153
Menu HOME	140
microfone	126
miniatura	162
Mistério (modo de câmara)	161
Modo de câmara (Menu HOME)	145
Modo de câmara (Câmara Nintendo 3DS)	161
Modo de comunicação sem fios	141
Modo de Descanso	132, 135, 201
Modo de Poupança de Energia	144
Modo Download DS	170
Modo Download	170
modos de inserção	134
Moeda de Jogo	140

N

Navegador de Internet	160
Introduzir URLs	160
Informações sobre a página	160
Definições	160
Nintendo DSiWare	149, 166, 184, 188
Nintendo eShop	166
Nintendo eShop Card	166
Número de ativação do Nintendo eShop	166
Nintendo Wi-Fi Connection	
Configuration	188, 189
Nintendo Wi-Fi Connection ID	188, 189
Nome de utilizador	133
nota (Notas de Jogo)	150
Notas de Jogo	150
Notificações (aplicação)	156
notificações	156
Cancelar	157

O

Os Meus Títulos (Registo de Atividade)	169
Outras Definições	185

P

passos	140, 169, 200
patilha de proteção contra escrita	138
película protetora	198, 199
Perfil Nintendo DS	185
Perfil (Nintendo DS)	185
Personagens Mii	184
Personagens Mii reunidas	165
Pesquisa	158
Ponto de acesso sem fios	173
Ponto de acesso	173, 177
Precauções de Utilização	124

R

Ranhura para cartões de jogo	128, 147
ranhura para cartões SD	128, 138
Reconhecimento facial	202
Região	133, 185
Registo de Atividade	169
Registos Diários	169
Regulador de 3D	126, 137
router	173

S

Saída de áudio	127
Saldo (Nintendo eShop)	166
Segurança	178
segurança em comunicação sem fios	177, 178
Sensor de movimento	199
Símbolo 3D	145
Símbolo de intensidade de sinal	140, 141, 178
Símbolo de oferta	142
Símbolo do StreetPass	140
Símbolos das aplicações	140, 142
Símbolos de aplicações externas	142
Som (Definições da Consola)	185
Som Nintendo 3DS	163
Sonho (modo de câmara)	161
SpotPass	112, 178
StreetPass	113, 165, 184
Stylus Nintendo 3DS	129
Suporte para o stylus	128, 177

T

Tampa da bateria	128, 194
tampa da ranhura para cartões SD	138
Teclado	134
Testar Microfone	185
Tipo de segurança	178
Tirar fotos e Gravar Vídeos	160
Tirar fotos (rápido)	140, 145
Tocar (Ecrã Tátil)	129
Transferência de Dados	188
Transmissor de infravermelhos	128

V

Ver fotos e vídeos	162
Vida da bateria	135
Virtual Console	166
Visualização 2D	137
volume	124

W

WEP	178
WPA	178
WPS (Wi-Fi Protected Setup)	176

Garantia Portugal

[0511/POR-HW]

GARANTIA COMERCIAL DE 24 MESES – HARDWARE NINTENDO**I. GARANTIA DA NINTENDO**

Esta garantia abrange as consolas Nintendo, incluindo o software original incluído na memória interna das consolas Nintendo no momento da compra (o "Software Operativo Nintendo"), comercializadas pela Nintendo Ibérica, S.A. – Sucursal em Portugal (a "Nintendo"). Nesta declaração, as consolas Nintendo e o Software Operativo Nintendo são designados, de forma conjunta, por "Produto".

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

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

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

II. DIREITOS LEGAIS

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

III. OUTROS DIREITOS

a) **Garante-se o Produto diretamente ao Cliente, independentemente do ponto de venda, com uma reparação mais rápida e sem deslocações:** esta garantia comercial permite aos clientes contactar diretamente a Nintendo, sem deslocações nem intermediários, evitando que se desloque ao local onde adquiriu o produto. No âmbito desta garantia comercial, a Nintendo providencia a recolha do Produto no domicílio do Cliente através de uma empresa de transporte, e, se de facto estiver coberto pela presente garantia, repara o Produto num prazo aproximado de 15 a 20 dias (salvo em situações excecionais de falta de stock de peças), devolvendo o Produto ao Cliente através de uma empresa de transporte. Este direito **adicional** de que goza o Cliente, **suportado pela Nintendo**, evita deslocações incómodas e filas de espera.

b) **Dispensa-se o Cliente da necessidade de demonstrar que a avaria do Produto já existia na data da primeira compra:** esta garantia comercial dispensa o Cliente da necessidade de demonstrar que a avaria já existia no momento da compra, já que é o Serviço de Assistência Técnica da Nintendo que irá analisar o Produto e determinar a origem da avaria, procedendo à reparação gratuita no caso de os técnicos determinarem que se trata de um defeito de material ou de fabrico.

IV. EXCLUSÕES

A garantia não abrange:

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

V. COMO EFETUAR UMA RECLAMAÇÃO

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

1. Pelo telefone: telefonando ao Serviço de Assistência Técnica da Nintendo – 707 780 304 *.
2. Pela Internet, através da página da Nintendo: diretamente em utilizadores@nintendo.pt.

Antes de enviar o Produto para a Nintendo, o Cliente deverá apagar ou eliminar quaisquer ficheiros, dados ou conteúdos confidenciais ou privados. **O Cliente aceita e concorda que a Nintendo não será responsável por qualquer perda, eliminação ou corrupção de ficheiros, dados ou conteúdos que não tenham sido apagados ou eliminados.** A Nintendo aconselha vivamente o Cliente a fazer uma cópia de segurança de quaisquer ficheiros, dados ou conteúdos que não queira apagar ou eliminar do Produto antes de o enviar para a Nintendo. Tenha em atenção que, dependendo do tipo de reparação necessária, os dados armazenados na memória do Produto poderão ser eliminados e poderá igualmente não ser possível aceder aos dados guardados no Cartão SD ou importá-los para o Produto após a reparação.

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

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

Caso a avaria não seja abrangida por esta garantia, ou caso tenha sido detetada após expirar o prazo de 24 meses, a Nintendo poderá, ainda assim, reparar ou substituir o Produto ou a peça que esteja a causar a avaria, conforme considere indicado. Para mais informações, nomeadamente relativas aos custos destes serviços, contacte o:

Serviço de Assistência Técnica da Nintendo Ibérica S.A.
Avenida D. João II 1.12.02, Edifício Adamastor,
Torre B, Piso 5 – C, 1990-077 Lisboa, Portugal
Tel: (+351) 211 207 100 *
Serviço de Apoio ao Consumidor: 707 780 304 *

SOFTWARE OPERATIVO NINTENDO

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

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

Informações de Contacto – Portugal

[0511/POR]

SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA DA NINTENDO IBÉRICA S.A.

Em caso de dúvida ou avaria, contacte, por favor:

Avenida D. João II 1.12.02, Edifício Adamastor, Torre B,
 Piso 5 – C, 1990-077 Lisboa, Portugal

Tel: (+351) 211 207 100

Serviço de Apoio ao Consumidor: 707 780 304

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 Supplicant licensed pursuant to BSD License.

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

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

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

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

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

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

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

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

This package is an SSL implementation written by Eric Young (eay@cryptsoft.com).

The implementation was written so as to conform with Netscapes SSL.

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

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

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

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

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

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

"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.

