

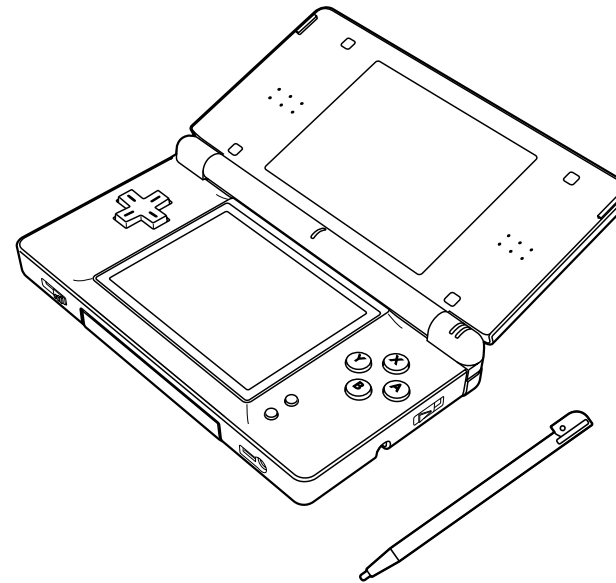
[0206/PORT/USG-HW]

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. Procure sempre este selo quando comprar jogos e acessórios para garantir absoluta compatibilidade com o seu produto Nintendo.



Obrigado por ter escolhido o sistema Nintendo DS™ Lite.

AVISO: POR FAVOR, ANTES DE USAR O SEU SISTEMA DE COMPUTADOR NINTENDO®, O CARTÃO DE JOGO OU ACESSÓRIOS, LEIA CUIDADOSAMENTE O FOLHETO SOBRE PRECAUÇÕES DE SAÚDE E SEGURANÇA QUE SE ENCONTRA EM ANEXO E QUE ACOMPANHA ESTE PRODUTO. ESTE FOLHETO CONTÉM INFORMAÇÃO IMPORTANTE DE SAÚDE E SEGURANÇA. POR FAVOR, GUARDE ESTE MANUAL PARA FUTURA REFERÊNCIA.



NINTENDO DS LITE 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.



THIS PRODUCT USES THE LC FONT BY SHARP CORPORATION, EXCEPT SOME CHARACTERS. LCFONT, LC FONT AND THE LC LOGO MARK ARE TRADEMARKS OF SHARP CORPORATION.

TM, © AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
ALL RIGHTS RESERVED.
© 2007 NINTENDO.

Índice

| | |
|--|----|
| 1 Precauções de Saúde e Segurança | 5 |
| 2 Componentes Nintendo DS Lite | 8 |
| 3 Carregar a Bateria Recarregável Nintendo DS Lite (USG-003) | 10 |
| 4 Substituição e Eliminação da Bateria Recarregável Nintendo DS Lite | 12 |
| 5 Utilização do Stylus Nintendo DS Lite (USG-004) e do Ecrã Táctil | 13 |
| 6 Informação de Privacidade | 14 |
| 7 Configuração do Sistema | 15 |
| 8 Ecrã de Menu Nintendo DS | 16 |
| 9 Utilização dos Cartões de Jogo Nintendo DS (NTR-005) | 17 |
| 10 Utilização dos Cartuchos de Jogo Game Boy Advance (AGB-002) | 18 |
| 11 Comunicação Sem Fios e Modos de Jogo | 19 |
| 12 PictoChat™ | 21 |
| 13 Utilização do Teclado Virtual | 23 |
| 14 Menu de Configurações – Alterar as Definições do Sistema | 24 |
| 15 Nintendo Wi-Fi Connection | 28 |
| 16 Resolução de Problemas | 29 |
| 17 Eliminação deste Produto no Final da sua Vida Útil | 31 |

IMPORTANTE: Compatibilidade com Jogos & Acessórios Game Boy

O Nintendo DS Lite (USG-001) **NÃO** funcionará com os seguintes jogos ou acessórios:

- Cartuchos de Jogo Game Boy™ Originais (DMG-09)
- Cartuchos de Jogo Game Boy™ Color (CGB-002)
- Cabo Universal Game Link™ (CGB-003) e cabo Game Boy Advance Game Link™ (AGB-005)
- Adaptador Sem Fios Game Boy Advance™ (AGB-015)
- Adaptador Sem Fios Game Boy™ micro (OXY-004)
- Cabo Game Boy™ micro Game Link™ (OXY-008(EUR))
- Cabo NINTENDO GAMECUBE™ Game Boy Advance™ (DOL-011)
- Câmara Game Boy™ (MGB-006)
- Impressora Game Boy™ (MGB-007)

O Nintendo DS Lite é compatível com os Cartuchos de Jogo Game Boy Advance (AGB-002) no **Modo Para Um Só Jogador**.

1 Precauções de Saúde e Segurança

IMPORTANTE INFORMAÇÃO DE SEGURANÇA – LEIA OS SEGUINTE AVISOS ANTES DE JOGAR OU DEIXAR OS SEUS FILHOS JOGAREM JOGOS DE VÍDEO. SE ESTE PRODUTO FOR DESTINADO A CRIANÇAS PEQUENAS, ESTE MANUAL DEVE SER-LHES LIDO E EXPLICADO POR UM ADULTO. SE NÃO O FIZER PODERÁ CAUSAR LESÕES.

▲ AVISO – CONVULSÕES

Algumas pessoas (cerca de 1 em cada 4000) poderão ter convulsões ou perdas de consciência causadas por luzes ou padrões a piscar, como por exemplo enquanto vêem televisão ou jogam jogos de vídeo, mesmo que nunca tenham tido antes qualquer reacção desse género.

Qualquer pessoa que já tenha tido uma convulsão, perda de consciência ou outros sintomas ligados a condições de epilepsia, deverão consultar um médico antes de jogarem um jogo de vídeo.

Os pais devem vigiar os seus filhos enquanto eles jogam jogos de vídeo. Pare de jogar e consulte um médico se tiver ou verificar no seu filho a existência de um dos seguintes sintomas: **convulsões, tremores dos olhos ou músculos, perda de consciência, visão alterada, movimentos involuntários, desorientação.**

Para reduzir as probabilidades de uma convulsão enquanto joga jogos de vídeo:

1. Sente-se ou mantenha-se tão afastado do ecrã quanto possível.
2. Jogue os jogos de vídeo num ecrã de televisão tão pequeno quanto possível.
3. Não jogue se está cansado ou se sente necessidade de dormir.
4. Jogue numa sala bem iluminada.
5. De hora a hora, faça um intervalo de 10 a 15 minutos.

▲ AVISO – LESÕES POR MOVIMENTOS REPETITIVOS E ESFORÇO OCULAR

Jogar jogos de vídeo pode fazer doer os músculos, articulações, pele ou olhos após algumas horas. Siga estas instruções para evitar problemas como tendinites, síndrome do túnel cárpico, irritação da pele ou tensão ocular:

- Evite o jogo excessivo. É recomendado que os pais vigiem os seus filhos para que joguem de forma adequada.
- Faça um intervalo de 10 a 15 minutos de hora a hora, mesmo que ache que não precisa de o fazer.
- Quando usar o Stylus Nintendo DS Lite, não é preciso agarrá-lo com muita força ou premi-lo fortemente contra o ecrã. Se o fizer, isso poderá causar fadiga ou desconforto.
- Se as suas mãos, pulsos, braços ou olhos, ficarem cansados ou doridos enquanto joga, pare de jogar e descanse-os durante algumas horas antes de jogar de novo.
- Se continuar a sentir as mãos, os pulsos, braços ou olhos doridos, pare de jogar e consulte um médico.

▲ AVISO – DERRAME DA BATERIA

O Nintendo DS Lite possui uma Bateria de Iões de Lítio Recarregável. O derrame dos ingredientes que ela contém no seu interior ou a combustão da bateria de Iões de lítio podem causar ferimentos aos utilizadores e danificar o seu Nintendo DS Lite.

Se ocorrer um derrame da bateria, evite contacto com a pele. Se o contacto acontecer, lave abundantemente a zona afectada com água e sabão. Se o líquido que se derramou da bateria entrar em contacto com os olhos, banhe-os profusamente com água e consulte um médico.

Para evitar o derrame da bateria, combustão ou explosão:

- Não exponha a bateria a choques físicos excessivos ou vibração.
- Não desmonte nem tente reparar ou deformar a bateria.
- A bateria de Iões de lítio não deve ser sujeita a curtos circuitos. Não toque nos terminais da bateria com quaisquer materiais estranhos ou objectos metálicos.
- Não exponha a bateria ao calor nem a destrua pelo fogo.
- Não retire o invólucro nem danifique a etiqueta da bateria.
- Não use a bateria se a cobertura plástica se apresenta de qualquer forma torcida ou danificada.
- Não introduza nem remova a bateria com a energia ligada.
- A Bateria Recarregável Nintendo DS Lite deverá ser recarregada sob a supervisão de adultos.
- Quando recarregar a bateria Nintendo DS Lite, use apenas o Carregador Nintendo DS Lite fornecido com o sistema.
- Use a Bateria Recarregável Nintendo DS Lite apenas com o sistema Nintendo DS Lite.
- A bateria deverá ser removida do Nintendo DS Lite antes de deitar fora a unidade.
- Não mergulhe a bateria, nem a molhe com água ou qualquer outro líquido.
- Caso a bateria de Iões de lítio não seja manuseada correctamente (por exemplo, ao substituir a bateria) poderá correr o risco de combustão ou explosão. Não deforme, esmague ou perfure a bateria, nem a exponha a temperaturas superiores a 60 graus Celsius. Além disso, não deixe que objectos de metal entrem em contacto com os terminais da bateria. Por favor, utilize apenas uma Bateria Recarregável Nintendo DS Lite (USG-003). Pode correr o risco de causar incêndio ou explosão se usar outro tipo de bateria.

Não remova a bateria recarregável do Nintendo DS Lite a não ser que esta precise de ser substituída.

Para obter informações sobre como remover a bateria recarregável, consulte as instruções na página 12. Para eliminar a bateria recarregável, consulte as informações sobre “Eliminação da Bateria” na página 12.

Se a bateria entrar em contacto com um líquido, não volte a utilizá-la.

As baterias de substituição são vendidas separadamente. Por favor, contacte o seu Serviço de apoio ao consumidor para obter mais informações sobre a morada do fornecedor. Se não quiser substituir sozinho a bateria, pode enviar o seu Nintendo DS Lite para o Serviço de apoio ao consumidor para que a bateria seja substituída por um técnico autorizado.

▲ AVISO – INTERFERÊNCIA DE RÁDIO FREQUÊNCIA

O Nintendo DS Lite pode emitir ondas de rádio que afectam o funcionamento dos aparelhos electrónicos que se encontram nas proximidades, incluindo pacemakers cardíacos.

- Não utilize o Nintendo DS Lite a menos de 25 centímetros de um pacemaker quando estiver a usar a funcionalidade sem fios.
- Se tem um pacemaker ou qualquer outro dispositivo médico implantado, não use a função sem fios do Nintendo DS Lite sem primeiro consultar o seu médico ou o fabricante do seu dispositivo terapêutico.

▲ AVISO – A UTILIZAÇÃO DO NINTENDO DS LITE EM TRANSPORTES AÉREOS, HOSPITAIS E AEROPORTOS

A utilização do Nintendo DS Lite a bordo de transportes aéreos, hospitais ou em aeroportos pode ser permitido desde que NÃO esteja em Modo Sem Fios, tal como com qualquer outro aparelho que não funcione sem fios. Saberá quando o seu Nintendo DS Lite se encontra em Modo Sem Fios quando o indicador LED de energia (verde ou vermelho) se acende intermitentemente indicando que uma comunicação sem fios está a ser efectuada. O indicador LED de energia acende-se intermitentemente e de forma mais rápida quando em Modo PictoChat™, a jogar qualquer jogo no modo multi-jogador, ou a fazer o download do jogo para outro aparelho.

Observe e siga todas as regras e regulamentos referentes ao uso de dispositivos sem fios em locais como hospitais, aeroportos e a bordo de aviões. Por forma a cumprir os regulamentos das companhias aéreas, não utilize o PictoChat, nem jogue jogos Nintendo DS em modos multi-jogador quando a bordo de um avião. A sua utilização pode interferir no funcionamento dos equipamentos ou causar o seu mau funcionamento, podendo resultar em ferimentos a pessoas ou danos a material.

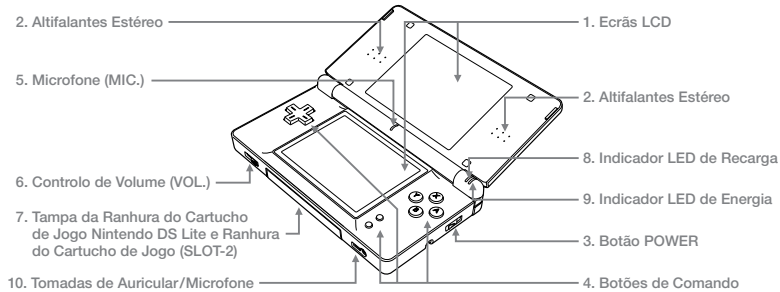
Este produto é um aparelho electrónico complexo que pode ser danificado através de um impacto físico directo. Uma mala de transporte protectora (vendida em separado) poderá ajudar a impedir problemas devido a danos causados por impacto.

Consulte o Folheto sobre Precauções de Saúde e Segurança do Nintendo DS que se encontra em separado, para obter informações adicionais sobre precauções a ter com o equipamento, com os programas e com a manutenção.

Por favor, leia cuidadosamente as seguintes instruções antes de instalar ou utilizar o Nintendo DS Lite. Se, depois de ler todas as instruções, ainda tiver quaisquer dúvidas, por favor, contacte o Serviço de apoio ao consumidor.

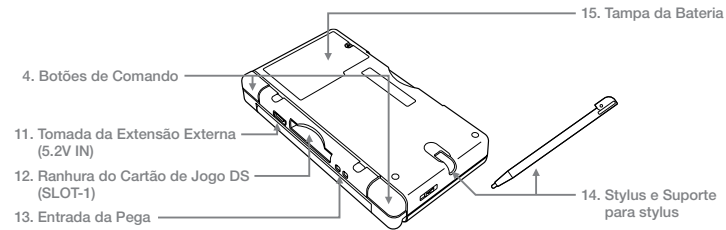
NOTA: Este produto está isento de látex, chumbo, mercúrio, cádmio, crómio hexavalente, PBB ou PBDE.

2 Componentes Nintendo DS Lite



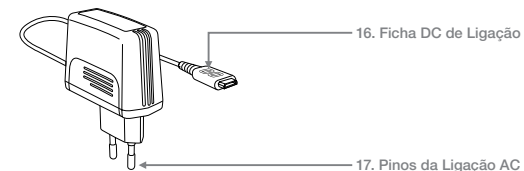
1. **Ecrãs LCD** – Mostradores de cristais líquidos iguais e a cores com iluminação posterior. O ecrã inferior (o Ecrã Táctil) é sensível à pressão e deve ser utilizado apenas com um stylus com licença Nintendo.
CUIDADO: Ao utilizar o Nintendo DS Lite, manter os dedos afastados da dobradiça para evitar prendê-los.
2. **Altifalantes Estéreo**
3. **Botão POWER** – Liga e desliga o sistema. Para evitar desligar o sistema, acidentalmente, durante o jogo, é necessário premir e manter premido o botão POWER na posição para cima durante alguns momentos antes que se desligue.
4. **Botões de Comando** – O **+** botão de Controlo, os botões A, B, X, e Y, os botões L e R e START e SELECT. Usados para o comando da acção de jogo. Veja o manual de instruções do jogo que está a jogar para obter informações sobre os comandos específicos desse jogo.
5. **Microfone (MIC.)** – Apenas pode ser usado com jogos especialmente concebidos e que incluem a funcionalidade do microfone.
6. **Controlo de Volume (VOL.)** – Deslize para a direita para aumentar o volume e para a esquerda para diminuir.
7. **Tampa da Ranhura do Cartucho de Jogo Nintendo DS Lite (USG-005) e Ranhura do Cartucho de Jogo (SLOT-2)** – Retire a tampa quando utilizar Cartucho de Jogo Game Boy Advance ou acessórios Nintendo DS (vendidos em separado). Quando não utilizar a ranhura SLOT-2, manter a tampa no sítio, de modo a evitar a contaminação por pó ou outros resíduos. **Não compatível com os Cartuchos de Jogo Game Boy ou Game Boy Color.**
8. **Indicador LED de Recarga** – Acende-se em cor de laranja enquanto a bateria está a ser carregada e desliga-se quando o carregamento está completo.
9. **Indicador LED de Energia** – Indica se a energia está ligada ou desligada e qual a duração da bateria. A cor verde mudará para vermelho quando a carga da bateria está fraca. Quando o LED passa a vermelho, guarde o jogo e recarregue a bateria para evitar perda de dados de jogo.

- Um piscar rápido do LED indica que está a decorrer comunicação sem fios.
- Um piscar lento mostra que o Nintendo DS Lite está no **Modo de Descanso**.
NOTA: Se fechar o Nintendo DS Lite enquanto a energia está ligada, este mudará automaticamente para **Modo de Descanso** para poupança de energia, que também consome energia mas numa medida mais reduzida. Regressará ao modo normal logo que for aberto de novo.



10. **Tomadas do Auricular/Microfone** – Para ligação de auriculares, microfone externo ou fones (cada um deles vendido separadamente).
11. **Tomada da Extensão Externa (5.2V IN)** – Permite a ligação de um Carregador Nintendo DS Lite (incluído) para recarregar a bateria ou para funcionar com o Nintendo DS Lite usando a corrente eléctrica doméstica.
12. **Ranhura do Cartão de Jogo DS (SLOT-1)** – Para carregar um Cartão de Jogo Nintendo DS (vendido separadamente).
13. **Entrada da Pega** – Para prender uma Pega (não incluída).
14. **Stylus e Suporte para stylus** – Volte sempre a recolocar o stylus no suporte depois de o utilizar.
15. **Tampa da Bateria** – Pode ser removida para substituir a Bateria Recarregável. Consulte a página 12 para obter mais informações sobre a substituição da bateria.
16. **Ficha DC de Ligação** – Liga à Tomada de Extensão Externa (5.2V IN) para recarregar a bateria ou quando estiver a usar a corrente eléctrica doméstica.
17. **Pinos da Ligação AC** – Pinos para serem usados numa tomada eléctrica doméstica normal de 230-volts.

Carregador Nintendo DS Lite (USG-002(EUR))



3 Carregar a Bateria Recarregável Nintendo DS Lite (USG-003)

CUIDADO: Não use o Carregador Nintendo DS Lite durante uma tempestade com relâmpagos, dado que há o risco de choques eléctricos.

Antes de usar o Nintendo DS Lite pela primeira vez, ou depois de um longo tempo sem o ter usado, deverá carregar a bateria. (Se o Nintendo DS Lite não for usado durante longos períodos de tempo, a bateria deve, mesmo assim, ser recarregada pelo menos uma vez em cada seis meses.)

Quando completamente carregada, a bateria deverá durar de 15 a 19 horas na definição mais baixa do brilho do ecrã, dependendo do tipo de actividade de jogo. (Consulte a página 16 para obter informações acerca do ajuste do brilho.) Na definição mais alta do brilho, a bateria dura entre 5 a 8 horas.

A bateria pode ser recarregada aproximadamente 500 vezes, mas o desempenho pode piorar após carregamentos repetidos, dependendo de condições de uso como a temperatura. (A temperatura óptima de carregamento situa-se entre 10 e 40 graus Celsius.) A duração da carga da bateria pode também diminuir com o tempo. Após 500 carregamentos, a duração da bateria pode ser apenas 70% da duração que tinha na altura da compra.

Leva aproximadamente três horas a recarregar a bateria. (O tempo real varia dependendo da carga que ainda restava.) Quando o Indicador LED de Energia passa a vermelho, guarde o jogo e recarregue a bateria para evitar a perda de dados de jogo. Pode jogar enquanto a bateria está a carregar mas, se o fizer, o tempo de carregamento será maior.

IMPORTANTE: O Carregador Nintendo DS Lite (USG-002(EUR)) destina-se a utilização apenas com o sistema portátil de jogos de vídeo Nintendo DS Lite. Não é compatível com nenhum outro sistema Nintendo.

1. Introduza a Ficha DC de Ligação do Carregador na Tomada da Extensão Externa (5.2V IN) na parte de trás do Nintendo DS Lite. (Ilustração 1)

IMPORTANTE: Certifique-se de que a Ficha DC de Ligação está posicionada na direcção correcta antes de a introduzir na Tomada da Extensão Externa para evitar danificar tanto uma como outra.

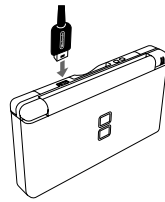


Ilustração 1

2. Introduza os pinos do carregador numa tomada de parede normal AC de 230-volts. Certifique-se de que os pinos ficam completamente inseridos na tomada. O Indicador LED de Recarga acenderá uma luz laranja até que a bateria esteja completamente carregada. Pode usar o Nintendo DS Lite enquanto carrega; contudo, levará mais tempo a carregar a bateria. (Ilustração 2)

Quando utiliza o Nintendo DS Lite durante o recarregamento, o Indicador LED de Recarga pode permanecer aceso mesmo quando a carga estiver completa.

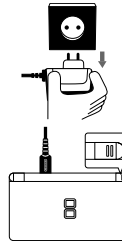


Ilustração 3

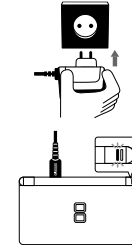


Ilustração 2

3. Quando estiver completamente carregada o Indicador LED de Recarga desligar-se-á. Retire o Carregador da tomada na parede. Depois remova a Ficha DC de Ligação da Tomada de Extensão Externa. (Ilustração 3)

IMPORTANTE: Quando desligar quaisquer fichas do Nintendo DS Lite ou da tomada na parede, puxe cuidadosamente pela própria ficha e não pelo fio. Não enrole o fio do carregador à volta do Nintendo DS Lite.

- O Nintendo DS Lite apenas deve ser usado com o Carregador Nintendo DS Lite.
- A fonte de alimentação exclusiva está em conformidade com a Directiva 2006/95/CE relativa a Baixa Tensão.
- Os carregadores usados com o Nintendo DS Lite devem ser regularmente examinados para detecção de danos no cabo, no invólucro da ficha e noutras partes.
- Se se encontrar danificado o carregador não deve voltar a ser utilizado até que os danos sejam reparados.
- O Nintendo DS Lite não foi concebido para crianças com menos de 3 anos.
- O carregador não é um brinquedo.
- O Carregador Nintendo DS Lite é para ser usado apenas em espaços de interior.
- Se o cabo flexível externo ou o fio do carregador ficarem danificados, devem ser substituídos pelo Serviço de apoio ao consumidor para evitar quaisquer riscos potenciais.
- O Nintendo DS Lite deve ser desligado do carregador para ser limpo.
- Tenha em atenção que o dispositivo e, principalmente, a bateria devem estar fora do alcance de crianças muito pequenas.
- Não utilize a Fonte de Alimentação em locais onde possa ser salpicada com água ou outros líquidos, como por exemplo, sumo, urina de animais ou óleo, nem em locais extremamente húmidos.
- Não utilize transformadores de viagem nem reguladores de iluminação específicos para lâmpadas incandescentes, porque isso poderá alterar a tensão de alimentação.

4 Substituição e Eliminação da Bateria Recarregável Nintendo DS Lite

Se for necessário substituir a bateria recarregável, execute o procedimento que a seguir apresentamos. Este procedimento deve ser efectuado por um adulto. As baterias recarregáveis de substituição são vendidas separadamente. Por favor contacte o seu Serviço de apoio ao consumidor para obter informações sobre onde comprar uma bateria. Se não quiser substituir sozinho a bateria, pode enviar o seu Nintendo DS Lite para o Serviço de apoio ao consumidor para que a bateria seja substituída por um técnico autorizado.

1. Desligue sempre a energia e retire o carregador antes de substituir a bateria.
2. Com uma chave de fendas, desaperte o parafuso da tampa da bateria (Ilustração 4). Retire a tampa da bateria e coloque-a de parte. Utilize sempre uma chave de fendas apropriada para o parafuso. Se utilizar uma chave de fendas inadequada, poderá danificar a cabeça do parafuso e não conseguirá retirar a tampa da bateria.
3. Utilize a protuberância na extremidade da bateria para a retirar do Nintendo DS Lite (Ilustração 5).
4. Introduza uma nova bateria recarregável no Nintendo DS Lite. Utilize apenas uma Bateria Recarregável Nintendo DS Lite nova (USG-003). Certifique-se de que introduz a nova bateria recarregável correctamente, como se mostra na Ilustração 6.
5. Volte a colocar a tampa da bateria na posição original e aperte cuidadosamente o parafuso.
6. Para eliminar a bateria recarregável, consulte as informações sobre "Eliminação da Bateria" apresentadas em seguida.

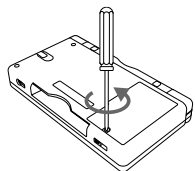


Ilustração 4

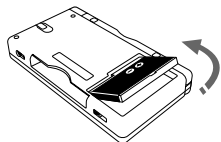


Ilustração 5

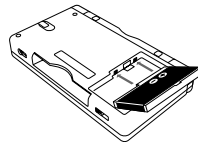


Ilustração 6

ELIMINAÇÃO DA BATERIA

- A eliminação de baterias juntamente com o lixo doméstico comum pode ser prejudicial para o ambiente. Para eliminar a bateria, siga as directrizes e os regulamentos locais.
- Segundo a Directiva relativa a pilhas e acumuladores e respectivos resíduos (2006/66/CE), devem ser implementados esquemas de recolha de pilhas em todos os Estados-membros da UE até 26 de Setembro de 2008. Estes esquemas poderão já estar disponíveis no seu país e, nesse caso, a bateria não deve ser eliminada juntamente com o lixo doméstico comum. Para mais informações, contacte a entidade local responsável pelos resíduos sólidos.

5 Utilização do Stylus Nintendo DS Lite (USG-004) e do Ecrã Táctil

O ecrã LCD inferior, ou Ecrã Táctil, é um ecrã que funciona por contacto. Para os jogos Nintendo DS que incluem esta funcionalidade de comando, trabalhe com o ecrã recorrendo ao uso do Stylus Nintendo DS Lite.

Toque ligeiramente ou faça deslizar o stylus ao longo do Ecrã Táctil. (Ilustrações 7 e 8)

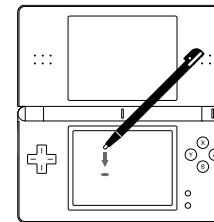


Ilustração 7

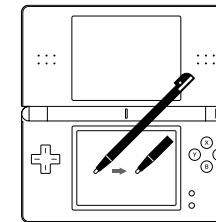


Ilustração 8

ORIENTAÇÕES IMPORTANTES RELATIVAS AO STYLUS E ECRÃ:

- Use o stylus APENAS no Ecrã Táctil INFERIOR.
- Faça apenas a pressão necessária para fazer funcionar o jogo. A pressão excessiva pode danificar o Ecrã Táctil.
- Não use o stylus se este estiver partido.
- Use apenas um stylus com licença Nintendo no Ecrã Táctil.
- Volte a colocar o stylus no suporte próprio quando não estiver a utilizá-lo.
- Se utilizar um protector de ecrã para a sua Nintendo DS Lite, utilize apenas um protector de ecrã com licença Nintendo, e utilize-o apenas no Ecrã Táctil.

PROCEDIMENTO PARA LIMPAR O ECRÃ:

Se os ecrãs da sua Nintendo DS Lite estiverem sujos, com dedadas ou outros resíduos, o seu funcionamento poderá ser afectado e os danos poderão agravar-se. É possível limpá-los usando um pano limpo e macio, como um pano para limpar lentes.

1. Humedeça o pano ligeiramente APENAS com água e limpe os ecrãs soltando qualquer sujidade ou resíduos.
2. Limpe com um pano seco para secar os ecrãs e termine assim o processo de limpeza. Se necessário, repita o processo.

Se o Ecrã Táctil continuar sem funcionar depois da limpeza, contacte o Serviço de apoio ao consumidor.

6 Informação de Privacidade

O PictoChat™ não é uma aplicação de Internet. No entanto, quando usa o PictoChat pode comunicar com até 15 outros utilizadores de Nintendo DS Lite ou Nintendo DS dentro do raio de alcance da sua Nintendo DS Lite (cerca de 20 metros). Esses utilizadores poderão ver o seu pseudónimo e as suas mensagens. Para proteger a sua privacidade é aconselhável que não divulgue informação pessoal como o seu apelido, número de telefone, idade, endereço electrónico ou morada quando comunicar com outras pessoas.

Deverá ser um adulto a ajudar a criança a configurar o sistema e a avisá-la para não utilizar informação pessoal. O PictoChat não bloqueia mensagens de estranhos. Tal como no caso das salas de conversação sem supervisão que existem na Internet, as crianças devem ser avisadas sobre as mensagens que possam receber de estranhos e sobre a eventual comunicação com eles.

Quando configurar o sistema, seja qual for a data que introduza como dia e mês de aniversário (o ano não é perguntado), irá fazer aparecer uma mensagem na sala de conversação, nessa data precisa.

Para mais informações, visite <http://dsprivacy.nintendo-europe.com>

7 Configuração do Sistema

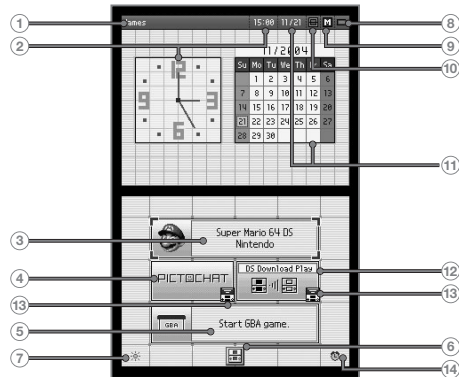
A primeira vez que o Nintendo DS Lite for ligado, ser-lhe-á solicitado que seleccione o idioma do ecrã. Use o **+** botão de Controlo ou o stylus para seleccionar um idioma e depois toque em YES (Sim) ou prima o botão A.

Siga as instruções do ecrã para introduzir o seu pseudónimo, a cor do ecrã, a data, a hora, o mês e o dia do seu aniversário (não o ano). Prima o botão B para retroceder durante este processo se quiser alterar as definições. Poderá também alterar estas definições mais tarde a partir do **Menu de Configurações**, veja as páginas 24–28. Para obter ajuda para a utilização do teclado virtual, consulte a página 23.

Depois de ter terminado as configurações de sistema, toque em QUIT (Abandonar). Aparecerá então uma mensagem de confirmação. Se tocar em YES (Sim), o Nintendo DS Lite será desligado automaticamente. Ligue a energia para avançar até ao **Ecrã de Menu Nintendo DS** que se mostra na página seguinte.

Tal como com todos os produtos novos com Ecrã Táctil, uma pequena percentagem de sistemas Nintendo DS Lite poderão precisar de ser recalibrados após terem sido transportados pela primeira vez, de forma a alinhar o stylus com o Ecrã Táctil. Se achar que o seu Nintendo DS Lite precisa de ser recalibrado, consulta a página 28 onde encontrará uma descrição e as instruções sobre como ajustar a opção TOUCH SCREEN (Ecrã Táctil) no **Menu de Configurações**.

8 Ecrã de Menu Nintendo DS



1. **Nome de Utilizador** – Pode ser ajustado a partir do **Menu de Configurações**. (Página 27)
2. **Relógio/Alarme e Hora Actual** – Pode ser ajustado a partir do **Menu de Configurações**. (Página 26)
3. **Painel DS de Seleção de Jogo** – Seleccione-o para jogar um Cartão de Jogo Nintendo DS inserido na SLOT-1. (Veja “Utilização dos Cartões de Jogo Nintendo DS (NTR-005)” na página seguinte.)
4. **Painel de Seleção PictoChat** – Seleccione-o para iniciar uma sessão PictoChat. (Veja “PictoChat” nas páginas 21–22.)
5. **Painel de Seleção de Cartucho de Jogo Game Boy Advance** – Seleccione-o para jogar um Cartucho de Jogo Game Boy Advance introduzido na SLOT-2. (Veja “Utilização dos Cartuchos de Jogo Game Boy Advance (AGB-002)” na página 18.)
6. **Painel do Menu de Configurações** – Seleccione este painel para ir ao **Menu de Configurações** e alterar a informação inicial de configuração e outras definições. (Páginas 24–28)
7. **Brilho do Mostrador** – Toque para seleccionar um dos quatro níveis de brilho do ecrã. **NOTA: A bateria descarrega-se mais rapidamente ao utilizar configurações de brilho mais altas.**
8. **Ícone Indicador de Energia** – Mostra a carga da bateria. Apresenta-se verde quando a bateria tem a carga normal e muda para vermelho quando a carga começa a ficar em baixo.

9. **Ícone de Ecrã do Modo de Arranque** – Este ícone mostra qual o **Modo de Arranque** que o Nintendo DS Lite utilizará quando for ligado.
 - No **Modo Auto**, o Nintendo DS Lite carregará automaticamente um jogo, se estiver algum colocado na SLOT-1 ou na SLOT-2. O Nintendo DS Lite carregará automaticamente um Cartão de Jogo Nintendo DS Lite se ambas as ranhuras tiverem jogos carregados.
 - No **Modo Manual**, aparecerá o **Ecrã de Menu Nintendo DS**. Pode mudar o modo a partir do **Menu de Configurações**. (Página 25)
10. **Ícone de Ecrã de Apresentação Game Boy Advance** – Este ícone indica qual o ecrã que apresentará os jogos Game Boy Advance. Pode ser ajustado a partir do **Menu de Configurações**. (Página 25)
11. **Calendário e Data Actual** – Pode ser ajustado a partir do **Menu de Configurações**. (Página 26)
12. **Painel de Seleção de Jogo de Download DS (DS DOWNLOAD PLAY)** – Seleccione o uso do **Modo de Jogo de Cartão Único Download**. (Veja “Comunicação Sem Fios e Modos de Jogo” nas páginas 19–21.)
13. **Ícone de Comunicação Sem Fios** – Indica que se iniciará a comunicação sem fios se este painel for seleccionado. (Página 20) **NOTA: O uso de dispositivos sem fios é proibido em alguns locais.**
14. **Painel de Alarme ligado/desligado** – Toque para ligar o alarme. Pode ser ajustado a partir do **Menu de Configurações**. (Página 26)

9 Utilização dos Cartões de Jogo Nintendo DS (NTR-005)

1. Certifique-se de que o Nintendo DS Lite está desligado.
2. Introduza o Cartão de Jogo Nintendo DS na Ranhura DS do Cartão de Jogo (SLOT-1) que se encontra na parte posterior do sistema e empurre-o suave mas firmemente até se encaixar no local. A etiqueta deverá estar virada para a parte de baixo do Nintendo DS Lite. (Ilustração 9)
3. Ligue a energia. Depois do **Ecrã de Saúde e Segurança**, aparecerá o jogo. Toque no título do jogo com o stylus para começar a jogar (no **Modo Auto** o jogo aparecerá automaticamente). Consulte o manual de instruções do jogo que está a jogar para obter informações sobre o mesmo.
4. Para remover um Cartão de Jogo, desligue primeiro a energia. Empurre o Cartão de Jogo Nintendo DS para o interior da Ranhura DS do Cartão de Jogo até sentir um clique. Nessa altura o cartão ejectar-se-á ficando metade de fora da ranhura.

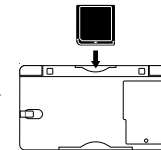


Ilustração 9

10 Utilização dos Cartuchos de Jogo Game Boy Advance (AGB-002)

IMPORTANTE: O Nintendo DS Lite apenas funcionará com Cartuchos de Jogo Game Boy Advance. O Nintendo DS Lite NÃO é compatível com os Cartuchos de Jogo do Game Boy original e do Game Boy Color.

1. Certifique-se de que o Nintendo DS Lite está desligado.
2. Introduza o Cartucho de Jogo Game Boy Advance na Ranhura do Cartucho de Jogo (SLOT-2) que se encontra na parte da frente do Nintendo DS Lite. Certifique-se de que este fica completamente inserido na Ranhura do Cartucho de Jogo. A etiqueta deverá estar virada para a parte de baixo do Nintendo DS Lite. (Ilustração 10)
3. Ligue a energia. Aparecerá o título do jogo. Toque no título do jogo com o stylus para começar a jogar (no **Modo Auto** o jogo aparecerá automaticamente). Consulte o manual de instruções do jogo que está a jogar para obter informações sobre o mesmo.
4. Para remover um Cartucho de Jogo, desligue primeiro a energia. Faça deslizar suavemente o Cartucho de Jogo para fora da Ranhura do Cartucho de Jogo com o polegar.

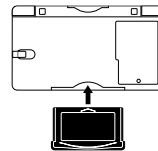


Ilustração 10

Quando tiver acabado de jogar, desligue sempre o sistema e retire as fichas do carregador (se estiver a utilizá-lo) tanto da tomada da parede como do Nintendo DS Lite.

Não enrole o fio do carregador em volta do Nintendo DS Lite.

Quando não estiver a utilizá-lo, feche o Nintendo DS Lite para proteger os ecrãs do pó e de danos eventuais.

NOTA: A energia **NÃO** é automaticamente desligada quando se fecha o sistema. Se fechar o Nintendo DS Lite com a energia ligada, ele mudará automaticamente para o **Modo de Descanso**, que consome também energia mas numa medida mais reduzida. Voltará ao modo normal quando for aberto de novo.

ORIENTAÇÕES IMPORTANTES SOBRE O CARTÃO DE JOGO/CARTUCHO DE JOGO:

- Verifique sempre se a extremidade de ligação do Cartão de Jogo ou do Cartucho de Jogo não têm materiais estranhos agarrados antes de os introduzir no Nintendo DS Lite.
- Certifique-se de que deu a orientação correcta ao Cartão de Jogo ou ao Cartucho de Jogo antes de o inserir no Nintendo DS Lite.
- Não desligue a energia nem remova o Cartão de Jogo ou o Cartucho de Jogo ao mesmo tempo que está a guardar dados de jogo, pois esses seus dados guardados podem ficar destruídos.
- Não sobre para os conectores do Nintendo DS Lite nem para os conectores do Cartão de Jogo ou do Cartucho de Jogo Game Boy Advance. A humidade da sua respiração pode provocar uma avaria nos conectores.

11 Comunicação Sem Fios e Modos de Jogo

NOTA: O uso de dispositivos sem fios é proibido em alguns locais. Por favor, consulte a página 7 para mais informações.

A funcionalidade sem fios do Nintendo DS permite-lhe comunicar ou jogar jogos com outras pessoas sem a ajuda de cabos. Existem dois tipos de jogos compatíveis com a função Nintendo DS sem fios.



Jogo Multi-Cartão DS Sem Fios – necessita de um Cartão de Jogo para cada sistema Nintendo DS que esteja a ser utilizado. O número de jogadores que podem participar será indicado por baixo do ícone.



Jogo de Download de Cartão Único DS Sem Fios – apenas necessita de um Cartão de Jogo para um sistema (Sistema Anfitrião). Os outros jogadores fazem o download da informação do jogo para os seus sistemas (Sistemas Clientes) usando a funcionalidade sem fios. O número de jogadores que podem participar será indicado por baixo do ícone.

Procure estes ícones na embalagem do jogo Nintendo DS para saber o tipo de jogo sem fios usado em jogos específicos e quantos jogadores podem jogar em simultâneo.

Jogo Multi-Cartão DS

1. Certifique-se de que todos os sistemas Nintendo DS estão desligados e introduza um Cartão de Jogo em cada sistema. Ligue todos os sistemas Nintendo DS.
2. Use o stylus para tocar no título do jogo que é apresentado para começar a jogar. Veja o manual de instruções do jogo que está a jogar para obter informações específicas de comandos desse jogo.

Jogo de Download de Cartão Único DS

1. Certifique-se de que todos os sistemas Nintendo DS estão desligados e, em seguida, introduza um Cartão de Jogo no sistema que irá funcionar como Sistema Anfitrião. Ligue todos os sistemas Nintendo DS.
2. Use o stylus para tocar no título do jogo que é apresentado no Sistema Anfitrião para começar.
3. Nos Sistemas Clientes, toque no painel de Jogo de Download DS (DS DOWNLOAD PLAY) no **Ecrã de Menu Nintendo DS**.
4. No **Ecrã de Seleção de Jogo**, toque no título do jogo do qual deseja fazer o download (Ilustração 11). Ser-lhe-á pedido para confirmar a sua escolha (Ilustração 12). Toque em YES (Sim) para fazer o download da informação do jogo a partir do Sistema Anfitrião. Veja o manual de instruções do jogo que está a jogar para obter informações específicas de comandos desse jogo.



Ilustração 11



Ilustração 12

Intensidade do Sinal de Comunicação Sem Fios

Durante o jogo sem fios irá aparecer um ícone nos ecrãs superior ou inferior mostrando a intensidade de sinal da comunicação sem fios. O ícone tem quatro modos dependendo da intensidade do sinal, como se mostra abaixo.



ORIENTAÇÕES IMPORTANTES SOBRE COMUNICAÇÃO SEM FIOS:

- Comece com uma distância entre os sistemas de cerca de 10 metros ou menos e vá-se aproximando ou afastando conforme desejar, mantendo o sinal de intensidade em duas ou mais barras para melhores resultados.
- Mantenha a distância máxima entre os sistemas nos 20 metros ou menos.
- Os sistemas devem estar numa posição tão frente-a-frente quanto possível.

- Evite que haja pessoas ou outros obstáculos entre os sistemas Nintendo DS.
- Evite a interferência com outros dispositivos. Se parecer que as comunicações estão a ser afectadas por outros dispositivos (redes LAN sem fios, fornos micro-ondas, dispositivos sem fios, computadores), desloque-se para outro local ou desligue o dispositivo que estiver a causar a interferência. O Nintendo DS Lite está equipado 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 se opera num ambiente a uma temperatura entre 0 a 40 graus Celsius. De acordo com isto, o Nintendo DS Lite está categorizado como um equipamento de Classe 1 de acordo com a Decisão da Comissão 2000/299/CE.

12 PictoChat™

O PictoChat permite usar o Nintendo DS Lite para enviar e receber mensagens e imagens de comunicação sem fios de outros utilizadores de sistemas Nintendo DS (Nintendo DS Lite e Nintendo DS). O PictoChat não é uma aplicação de Internet. Pode comunicar com um máximo de 15 utilizadores do sistema Nintendo DS que se encontrem num raio de alcance da sua Nintendo DS Lite. Por favor, consulte a página 14 para obter mais informações sobre privacidade.

1. Ligue a energia. Seleccione o painel PICTOCHAT a partir do **Ecrã de Menu Nintendo DS**. (Ilustração 13)
2. Irá aparecer o **Ecrã de Seleção de Sala de Conversação**. Seleccione uma das salas de conversação onde queira entrar. (Ilustração 14)
O número em cada painel indica quantas pessoas estão de momento nessa sala de conversação. Se o número total de participantes já estiver no máximo (16/16), não poderá entrar nessa sala. O ícone do lado direito da caixa indica a força do sinal para comunicações com essa sala de conversação. Consulte a página 20 para obter informações sobre este ícone.
NOTA: Se tiver problemas de comunicação com os outros membros da sala de conversação, peça-lhes que mudem todos para outra sala de conversação. Além disso, leia de novo as orientações sobre comunicações na página anterior e verifique a existência de interferências.
3. O **Ecrã PictoChat** irá aparecer para a sala de conversação que tiver escolhido. (Ilustração 15)

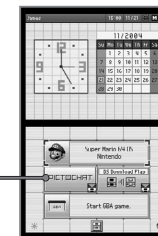


Ilustração 13



Ilustração 14

Painel PICTOCHAT

Ecrã PictoChat

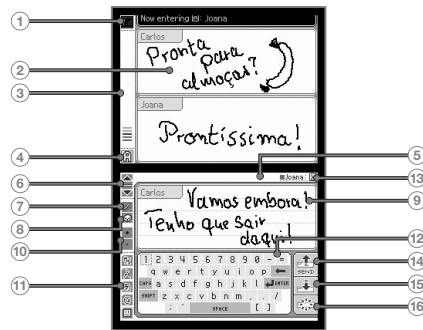


Ilustração 15

1. **Ícone de Intensidade de Sinal** – Indica a força de sinal da sua sala de conversação.
2. **Janela de Mensagem** – Apresenta mensagens ou imagens enviadas e recebidas.
3. **Barra de Deslizamento** – Apresenta mensagens ou imagens por cor de utilizador. Cada linha representa uma mensagem.
4. **Letra da Sala de Conversação** – Mostra em qual das quatro salas de conversação se encontra.
5. **Barra dos Membros da Conversação** – Faz a listagem dos pseudónimos dos participantes na sala de conversação. Toque no pseudónimo para ver a mensagem desse participante. (Consulte a página 27 para saber como criar uma mensagem.)
6. **Botão de Deslizamento** – Deslize para cima e para baixo, percorrendo a história das mensagens.
7. **Caneta** – Usada para fazer desenhos no Quadro de Entradas.
8. **Borracha** – Usada para apagar linhas do Quadro de Entradas.
9. **Quadro de Entradas** – O texto ou as linhas aparecem aqui antes de seleccionar SEND (Enviar).
10. **Grossura da Caneta** – Selecciona se quer uma linha fina ou grossa para fazer desenhos ou para apagar.
11. **Estilo do Teclado** – Selecciona de entre os vários estilos de teclados. (Veja "Utilização do Teclado Virtual" na página seguinte.)
12. **Painel do Teclado** – Use o stylus ou o **+** botão de Controlo, botão A e botão B para seleccionar as letras das suas mensagens.
13. **Botão de Sair** – Toque-lhe para sair da sala de conversação actual.
14. **Botão SEND** – Toque-lhe para enviar a sua mensagem ou imagem.
15. **Botão Copiar** – Toque-lhe para copiar a última mensagem ou imagem da Janela de Mensagem para o seu Quadro de Entradas.
16. **Botão Limpar** – Toque-lhe para limpar toda a informação do seu Quadro de Entradas.

13 Utilização do Teclado Virtual

O teclado virtual funciona como um teclado simples de computador. O estilo do teclado pode ser seleccionado a partir do menu que se encontra do lado esquerdo do teclado. Há cinco estilos de teclados, como se pode ver abaixo. (Ilustração 16)

São mostrados dois estilos; contudo, funcionam todos do mesmo modo.

Seleccione as letras usando o stylus ou o **+** botão de Controlo, botão A e botão B.

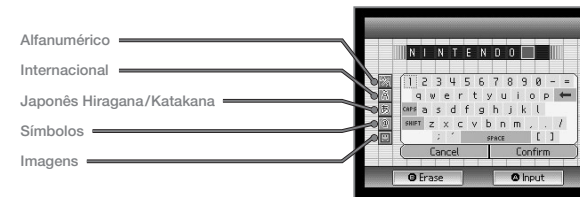
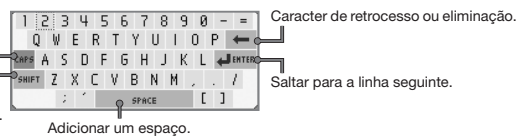
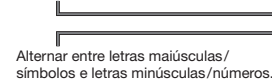


Ilustração 16

Alfanumérico

Alterna entre letras maiúsculas e minúsculas.



Alternar entre letras maiúsculas/símbolos e letras minúsculas/números.

Adicionar um espaço.

Internacional



Caracter de retrocesso ou eliminação.

Saltar para a linha seguinte.

Adicionar um espaço.

14 Menu de Configurações – Alterar as Definições do Sistema

A partir do **Menu de Configurações** (SETTINGS) podem ser ajustados vários objectos. Para aceder ao **Menu de Configurações**, toque no Painel de Configuração no **Ecrã de Menu Nintendo DS**. (Ilustração 17)

Irá aparecer o **Menu de Configurações**. Cada um dos quatro painéis do menu abrirá um conjunto diferente de opções que pode ajustar. (Ilustração 18)

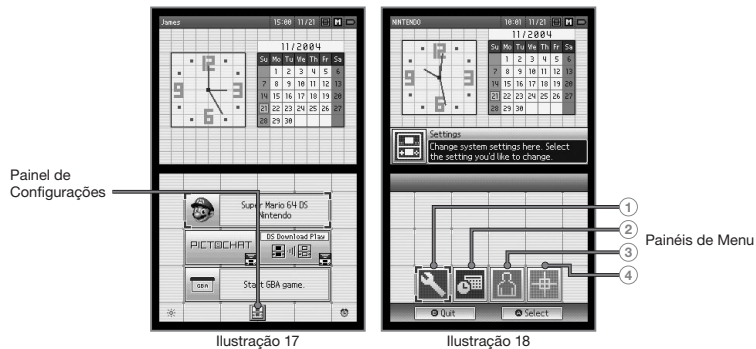


Ilustração 17

Ilustração 18

Selecione o painel de menu para as opções que deseja ajustar.

1. **OPTIONS (Opções):** Modo de Arranque, Idioma do Ecrã, Ecrã do Game Boy Advance
2. **CLOCK (Relógio):** Data, Alarme, Horas
3. **USER (Utilizador):** Cor, Data de Nascimento, Nome de Utilizador, Mensagem
4. **TOUCH SCREEN (Ecrã Táctil)**

Veja as páginas seguintes para uma descrição e instruções sobre cada opção.

NOTA: Depois de ter terminado as definições de sistema, toque em **QUIT** (Abandonar). Aparecerá então uma mensagem de confirmação. Se tocar em **YES** (Sim), o Nintendo DS Lite desligar-se-á automaticamente. Ligue a energia para ver as novas configurações já a funcionar e continue a usar o Nintendo DS Lite.

OPTIONS (Opções)

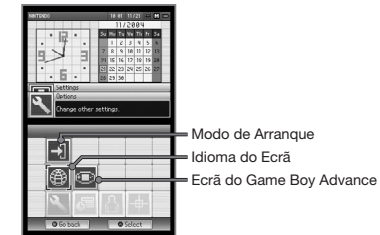


Ilustração 19

- **Modo de Arranque (START-UP)**
Esta opção estabelece o modo como o Nintendo DS Lite iniciará o seu funcionamento quando a energia for ligada. Selecione entre A AUTO MODE (Modo Auto) ou M MANUAL MODE (Modo Manual).
No **Modo Auto**, o Nintendo DS Lite carregará um jogo se houver um Cartão de Jogo ou um Cartucho de Jogo em qualquer uma das ranhuras. O Nintendo DS Lite carregará primeiro o Cartão de Jogo se ambas as ranhuras tiverem jogos introduzidos. Se não estiver nenhum jogo carregado, aparecerá o **Ecrã de Menu Nintendo DS**.
No **Modo Manual**, aparecerá o **Ecrã de Menu Nintendo DS**. (Ilustração 20)
- **Idioma do Ecrã (LANGUAGE)**
Esta opção estabelece o idioma usado para funções extra-jogo como sejam os menus. (Ilustração 21)
- **Ecrã Game Boy Advance (GBA MODE)**
Esta opção permite-lhe estabelecer qual o ecrã (superior ou inferior) que quer usar como ecrã de jogo quando estiver a jogar um jogo Game Boy Advance no Nintendo DS Lite. (Ilustração 22)



Ilustração 20

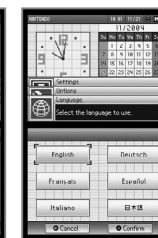


Ilustração 21



Ilustração 22

CLOCK (Relógio)



Ilustração 23

- DATE (Data)**
 Esta opção fixa o MONTH (Mês), DAY (Dia) e YEAR (Ano) do calendário do sistema. Toque nas setas para cima/para baixo para ajustar os números. Selecione CONFIRM (Confirmar) quando terminar a configuração da data. (Ilustração 24)
- ALARM (Alarme)**
 Esta opção permite-lhe usar o Nintendo DS Lite como alarme. Quando o alarme está ligado, não poderá usar o Nintendo DS Lite em mais nenhum modo até que o alarme seja desligado. O alarme pode ser desligado premindo qualquer botão (excepto os Botões L e R) ou tocando no Ecrã Táctil. Toque nas setas para cima/para baixo para ajustar os numerais. Selecione CONFIRM (Confirmar) quando terminar a configuração da hora. (Ilustração 25)
- TIME (Hora)**
 Esta opção fixa a hora para o relógio de sistema. Toque nas setas para cima/para baixo para ajustar os números. Selecione CONFIRM (Confirmar) quando terminar a configuração da hora. (Ilustração 26)



Ilustração 24

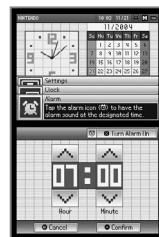


Ilustração 25



Ilustração 26

USER (Utilizador)



Ilustração 27

- COLOR (Cor)**
 Toque na amostra de cor para estabelecer a cor de fundo do ecrã. Selecione CONFIRM (Confirmar) quando terminar a selecção da sua cor. (Ilustração 28)
- BIRTHDAY (Data de nascimento)**
 Toque nas setas para cima/para baixo para ajustar os números. Selecione CONFIRM (Confirmar) quando terminar a configuração da data. (Ilustração 29)
- USER NAME (Nome de utilizador)**
 Esta opção permite-lhe introduzir o seu pseudónimo. Esse pseudónimo poderá aparecer durante o PictoChat no ecrã dos outros participantes. Recomendamos a escolha de um pseudónimo de género neutro. (Consulte a página 14 para obter mais informação sobre privacidade.) Use o teclado virtual para introduzir até dez caracteres. (Ilustração 30)
- MESSAGE (Mensagem)**
 Esta opção permite-lhe introduzir uma mensagem. A sua poderá aparecer durante o PictoChat no ecrã dos outros participantes. (Consulte a página 14 para obter mais informação sobre privacidade.) Use o teclado virtual para introduzir até 18 caracteres. (Ilustração 31)
 Consulte a página 23 para obter informações sobre a forma de utilizar o teclado virtual.



Ilustração 28



Ilustração 29



Ilustração 30



Ilustração 31

TOUCH SCREEN (Ecrã Táctil)

Seleccione esta opção para alinhar o stylus com o Ecrã Táctil. Siga as instruções do ecrã e toque cuidadosamente nas marcas indicadas no Ecrã Táctil. (Ilustração 32)



Ilustração 32

15 Nintendo Wi-Fi Connection

A Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) permite-lhe jogar com jogos na Internet, em casa ou num ponto de acesso público à Internet, através de um sistema Nintendo DS e de um jogo Nintendo DS compatível com Nintendo WFC.



Os Cartões de Jogo Nintendo DS activados para utilização da funcionalidade Nintendo WFC apresentam este ícone na embalagem.

Para jogar através da Internet em casa, precisa de:

- Uma conta de Internet de banda larga activa.
- E
- De um Ponto de Acesso sem fios, tal como um router sem fios ou o Nintendo Wi-Fi USB Connector.

Consulte o Manual de Instruções para Nintendo Wi-Fi Connection, fornecido em separado, com todos os jogos compatíveis com Nintendo WFC para obter mais informações acerca da jogabilidade dos jogos Nintendo DS na Internet; visite www.nintendowifi.com

16 Resolução de Problemas

Antes de procurar assistência, veja a seguinte informação.

| Problema | Solução |
|--|---|
| O ecrã permanece apagado mesmo com a energia ligada. | <ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se que a bateria está carregada. O Indicador LED de Energia deverá acender uma luz vermelha ou verde dependendo da quantidade de carga que a bateria tem. • Desligue a energia. Espere uns momentos e, depois, volte a ligar. • Desligue a energia. Remova o jogo e volte a introduzi-lo e, em seguida, ligue a energia. • Se está a usar o carregador, certifique-se de que ele está firmemente ligado tanto ao Nintendo DS Lite como à tomada na parede. |
| Aparece a imagem mas não tem som. | <ul style="list-style-type: none"> • Tente ajustar o controlo de volume. • Se tiver os auriculares ligados ao Nintendo DS Lite, o som não sairá pelos altifalantes. • Se estiver a utilizar auriculares, certifique-se de que estão firmemente ligados à tomada áudio. • Alguns jogos podem não ter som em algumas partes da acção. |
| Aparece imagem mas o sistema está bloqueado. | <ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se que o jogo está completamente inserido na ranhura apropriada. • Desligue a energia. Remova o jogo e volte a introduzi-lo e, em seguida, ligue a energia. • Certifique-se que a ligação do jogo e as ranhuras estão limpas e livres de materiais estranhos. |
| A duração da bateria é curta e o carregamento leva muito tempo. | <ul style="list-style-type: none"> • Verifique se a temperatura ambiente está acima de 10 graus Celsius. As baixas temperaturas afectam negativamente o desempenho da bateria. • A duração da carga da bateria pode também diminuir com o tempo. Após 500 carregamentos, a duração da bateria pode ser apenas 70 % da duração que tinha na altura da compra. |
| O Cartucho de Jogo do Game Boy não serve no Nintendo DS Lite. | <ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se que está a usar um Cartucho de Jogo Game Boy Advance (AGB-002). A SLOT-2 do Nintendo DS Lite apenas funcionará com acessórios e Cartuchos de Jogo Game Boy Advance. |
| A comunicação sem fios ou o jogo por comunicação sem fios não funcionam. | <ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se que o jogo é compatível com as funções de jogo por comunicação sem fios. • Para Jogo Multi-Cartão, cada sistema Nintendo DS deverá ter um Cartão de Jogo introduzido. • Certifique-se que todos os sistemas Nintendo DS estão a uma distância de 10 metros ou menos uns dos outros para começar. A intensidade de sinal deverá estar, pelo menos, nas duas barras. • Reveja o manual de instruções do jogo que está a jogar para obter instruções de instalação correctas. |

| Problema | Solução |
|--|---|
| A comunicação sem fios ou o jogo por comunicação sem fios aparecem interrompidos ou instáveis. | <ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se que todos os sistemas Nintendo DS estão a uma distância de 10 metros ou menos uns dos outros para começar. A intensidade de sinal deverá estar, pelo menos, nas duas barras. • Certifique-se que não há obstruções entre os sistemas. • Certifique-se que os sistemas estão de frente uns para os outros. • Certifique-se que as baterias estão carregadas. • Verifique se há interferência com outros dispositivos (redes LAN sem fios, fornos micro-ondas, dispositivos sem fios, computadores) e desloque-se para outro local ou desligue o dispositivo que estiver a causar a interferência, se necessário. |
| O PictoChat não funciona. | <ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se que não há mais do que 16 participantes numa sala de conversação. • Tente mudar todos os participantes para outra sala de conversação. • Reveja as instruções sobre Intensidade do Sinal de Comunicação Sem Fios e do PictoChat nas páginas 20–21. |
| O Ecrã Táctil não funciona. | <ul style="list-style-type: none"> • Certifique-se que está a usar o stylus na área correcta do Ecrã Táctil. • Verifique o alinhamento do ponto de contacto do stylus usando o ajuste do Ecrã Táctil (consulte a página 28). • Reveja o manual de instruções do jogo que está a jogar para obter instruções correctas de utilização do stylus. • Se o Ecrã Táctil estiver riscado, sujo ou contaminado por outros resíduos, siga as instruções de limpeza do ecrã descritas na página 13. |
| O microfone não funciona. | <ul style="list-style-type: none"> • Apenas jogos concebidos para usar a funcionalidade do microfone é que funcionarão com ele. Certifique-se que o jogo que está a jogar inclui esta funcionalidade. • Se estiver a usar um microfone externo, verifique se ele está ligado firmemente à tomada áudio apropriada. |
| Quando se liga a energia há uma imagem remanescente que permanece no ecrã. | <ul style="list-style-type: none"> • Uma imagem remanescente poderá aparecer no ecrã depois de desligar a energia. Esta imagem não danificará o Nintendo DS Lite e desaparecerá após pouco tempo. |
| Quando se jogam jogos Game Boy Advance as funcionalidades Multi-jogador não funcionam. | <ul style="list-style-type: none"> • As funcionalidades Multi-jogador dos jogos do Game Boy Advance não funcionam no Nintendo DS Lite. |
| O reconhecimento de voz não funciona. | <ul style="list-style-type: none"> • O reconhecimento de voz varia de pessoa para pessoa e algumas vozes podem não ser reconhecidas. Consulte o manual de instruções do jogo que está a utilizar para obter mais informações. |

Se o seu Nintendo DS Lite continuar a não funcionar correctamente após experimentar as soluções acima descritas, por favor ligue para o Serviço de apoio ao consumidor.

17 Eliminação deste Produto no Final da sua Vida Útil

No final do tempo de vida útil deste produto, por favor, não o deite fora no seu local habitual de depósito de lixo domésticos. Em vez disso, coloque-o em local separado de acordo com a legislação e regulamentos locais de reciclagem. Para mais informação sobre os sistemas de recolha de detritos em separado que se encontram disponíveis para os consumidores, gratuitamente e perto da sua casa, relativamente a equipamentos eléctricos e electrónicos, queira contactar, por favor, a sua autoridade municipal local.

Como alternativa, e se planear comprar um novo produto equivalente, poderá levar este produto ao seu revendedor local que, em troca da compra de um novo produto equivalente, 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 efectivamente oferece este serviço. De qualquer um dos modos, este produto será depois tratado de um modo ambientalmente seguro 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 usar sempre os sistemas de recolha de resíduos para reciclagem no caso de equipamentos eléctricos e electrónicos. Em alguns países, se o não fizer, poderá mesmo incorrer na aplicação de sanções contra si.

Notas:

1. Os resíduos constituídos por equipamento eléctrico e electrónico podem conter substâncias perigosas que, se não forem tratadas correctamente, poderão ser prejudiciais ao ambiente e à saúde humana. É, por isso, indispensável o tratamento de desperdícios de equipamento eléctrico e electrónico.
2. Todo o equipamento eléctrico e electrónico da Nintendo sujeito às leis acima mencionadas é concebido de um modo tal que tem em absoluta consideração, e facilita mesmo, a sua possível reparação, melhoramento, reutilização, desmantelamento e reciclagem.
3. A Nintendo e os seus distribuidores oficiais apoiam esquemas de reciclagem em cada um dos países europeus e estão empenhados na utilização do melhor tratamento, recuperação e técnicas de reciclagem disponíveis de forma a assegurar tanto a protecção da saúde humana como a elevada protecção ambiental.
4. O símbolo do caixote do lixo sobre rodas cortado por uma cruz (veja abaixo) será afixado em todos os equipamentos eléctricos e electrónicos relevantes da Nintendo que sejam 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 outro lixo, no final da sua vida útil, de forma a garantir a máxima recuperação e uma eliminação ambientalmente saudável.



Para eliminar a bateria, consulte as informações sobre "Eliminação da Bateria" na página 12.

[0206/PORT/USG-HW]

24 MESES DE GARANTIA – NINTENDO DS LITE

GARANTIA DO CONSUMIDOR

Sujeita aos termos e exclusões mencionadas em baixo, a Concentra – Produtos para Crianças, S.A., como distribuidora oficial da Nintendo para Portugal, garante ao consumidor que adquiriu este produto, e por um período de vinte e quatro (24) meses a contar da data original de aquisição do produto, que este está livre de qualquer defeito em termos de material ou fabrico no momento da sua compra.

Para efectuar uma reclamação válida, o dono legítimo deverá notificar a Concentra sobre qualquer defeito neste produto dentro dos 24 meses a contar da data original da aquisição, e terá que devolver o produto à Concentra dentro de 30 dias após ter sido feita a notificação da avaria. Se, após ter inspecionado este produto, a Nintendo aceitar a avaria ou defeito do produto, a Concentra procederá à reparação ou troca da peça causadora do defeito ou do produto completo sem quaisquer custos.

Esta garantia não afecta os direitos instituídos pela lei.

Esta garantia não cobre os seguintes pontos:

- produtos adquiridos fora da área económica europeia;
- produtos em segunda mão ou produtos que sejam usados para fins comerciais;
- avarias neste produto que sejam causadas por danos acidentais, por negligência do comprador ou de terceiros, por uso indevido, modificação, reparação inapropriada, uso de produtos não vendidos ou licenciados pela Nintendo (incluindo mas não limitado a, melhoramentos de jogo não licenciados, dispositivos de cópia, adaptadores ou fontes de alimentação), utilização do produto em circunstâncias contrárias às indicadas no manual de instruções, outras indicações incluídas neste produto, ou outra causa não relacionada com defeitos de fabrico; e
- o decréscimo gradual ao longo do tempo da capacidade e performance da Bateria de Iões de Lítio Recarregável da Nintendo DS Lite (USG-003) (que para evitar dúvidas não será considerado um defeito em termos de material ou fabrico deste produto).

COMO EFECTUAR UMA RECLAMAÇÃO

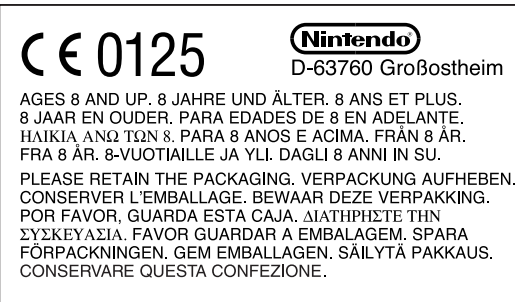
Para notificar a Concentra de uma avaria, por favor contacte o

Serviço de Assistência Técnica Concentra – Produtos para Crianças, S.A.
Rua Prof. Henrique de Barros 9, 2685-339 Prior Velho, Tel: 21 940 58 00

Ao enviar o produto para o Serviço de Assistência Técnica, por favor:

1. envie o pacote original se possível;
 2. forneça uma breve descrição da avaria;
 3. envie uma cópia da prova de compra, certificando que esta contém a data de aquisição do produto; e
 4. certifique-se de que o envio é recebido pela Concentra dentro dos 30 dias após a notificação da devida avaria.
- Se o período de 24 meses de garantia expirar no momento em que a avaria é detectada, ou se a avaria não for abrangida por esta garantia, a Concentra pode reparar ou trocar o componente que causa a avaria, ou o produto em si mesmo. Para mais informações sobre este assunto, e em particular, sobre os detalhes de alguns custos relativos a este serviço, por favor contacte:

Serviço de Assistência Técnica, Tel: 21 940 58 00
Concentra – Produtos para Crianças, S.A.
Rua Prof. Henrique de Barros 9, 2685-339 Prior Velho



O NINTENDO DS™ Lite está em conformidade com:

- TOY Directive (88/378/EEC)
- EMC Directive (2004/108/EC)
- Low Voltage Directive (2006/95/EC) for Power Supply
- Radio and Telecommunications Terminal Equipment Directive (1999/5/EC)

DECLARATION OF CONFORMITY

A Nintendo declara que a "Nintendo DS Lite" 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://doc.ds.nintendo-europe.com>

Patents pending.

USG-PORT-3

NINTENDO DS™ lite



MANUAL DE INSTRUÇÕES

Portugal:
Concentra Produtos para Crianças, S.A.
Rua Prof. Henrique Barros 9, Prior Velho 2685 - 339



PRINTED IN GERMANY