



Também disponível  
na Wii™



[www.olympicvideogames.com](http://www.olympicvideogames.com)

SEGA Europe Ltd., 27 Great West Road,  
Brentford, Middlesex, TW8 9BW, UK.

TM IOC. Copyright © 2012 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever without the prior written consent of the IOC. SUPER MARIO characters © NINTENDO. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS and Wii are trademarks of Nintendo. SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA. SEGA, the SEGA logo and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation.

PRINTED IN THE EU

Available on  
**Wii™**

Published by  
**SEGA®**



**MANUAL DE INSTRUÇÕES PARA APLICAÇÕES NINTENDO 3DS**  
(CONTÉM INFORMAÇÕES IMPORTANTES SOBRE SAÚDE E SEGURANÇA)  
MAA-CTR-ACMP-POR

Published by  
**SEGA®**



CACMPOR1M

MAN-CTR-ACMP-POR

***E**ste selo é a garantia de que a Nintendo reviu este produto e que o mesmo 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 a compatibilidade total com o seu produto Nintendo.*



Este cartão de jogo apenas funciona com as versões europeia e australiana da Consola Nintendo 3DS™.



#### Modo de Jogo Local

Permite jogos multijogador através de comunicação local sem fios. Cada jogador tem de possuir uma cópia da aplicação.



#### Internet

Permite utilizar jogos online através de uma ligação à Internet.



#### Modo Download

Permite jogos multijogador através de comunicação local sem fios. Um dos jogadores tem de possuir uma cópia da aplicação.

**IMPORTANTE:** Leia, por favor, com atenção as informações importantes sobre saúde e segurança incluídas neste manual antes de utilizar a Consola Nintendo 3DS, o cartão de jogo ou acessório. Leia este manual de instruções na íntegra para garantir um aproveitamento máximo do seu novo jogo. Guarde sempre estes documentos para consulta posterior.

**AVISO:** Este videogame encontra-se protegido por direitos de propriedade intelectual! A cópia não autorizada e/ou distribuição deste videogame poderá gerar responsabilidade criminal e/ou civil.

LICENSED BY



TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.  
NINTENDO 3DS IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

#### Como Começar

Toque no símbolo **MARIO & SONIC NOS JOGOS OLÍMPICOS DE LONDRES 2012™** no Menu HOME e depois em ABRIR para iniciar o jogo.

Feche a Consola Nintendo 3DS durante o jogo para ativar o Modo de Descanso, o que reduzirá bastante o consumo da bateria. Abra novamente a consola para retomar o jogo.

O idioma que irá aparecer no jogo depende daquele que está definido na consola. Este jogo suporta seis idiomas diferentes: inglês, alemão, francês, espanhol, italiano e neerlandês. Se o idioma da sua Consola Nintendo 3DS já estiver configurado para um destes, será esse mesmo idioma que aparecerá no jogo. Se a sua Consola Nintendo 3DS estiver configurada para outro idioma, aquele que aparecerá no jogo, por predefinição, será o inglês. Para obter instruções sobre como alterar o idioma da consola, consulte no manual de instruções a secção "Definições da Consola".

#### Função de Cópia de Segurança

Esta aplicação inclui uma função de cópia de segurança que guarda registos e/ou a progressão do jogo no cartão de jogo e ou em servidores online.

Não desligue nem ligue a consola repetidamente, nem retire o cartão de jogo enquanto estiver a gravar ou a ligar a um servidor online. Tenha atenção para não usar os controlos incorretos (por exemplo, reiniciar a consola) nem deixar sujidade entrar nos terminais. Estas ações poderão provocar uma perda de dados irreversível.

Não use acessórios ou aplicações externas para modificar os dados de gravação porque isso pode impossibilitar a progressão ou provocar a perda de dados de gravação. Qualquer modificação é definitiva, por isso tenha cuidado.



#### Modo de Jogo Local

Esta aplicação permite-te jogar em conjunto com outros jogadores e efetuar intercâmbio de dados através de uma comunicação local sem fios. Segue-se uma explicação de como pode jogar utilizando o Modo de Jogo Local Nintendo 3DS.

#### O que vai precisar:

Consola Nintendo 3DS..... Um para cada jogador  
Cartão de jogo **MARIO & SONIC NOS JOGOS OLÍMPICOS DE LONDRES 2012™**... Um para cada jogador

#### Procedimentos para a ligação

1. Certifique-se de que todas as consolas estão desligadas e introduza o cartão de jogo em cada consola.
2. Ligue a consola. O Menu HOME é apresentado.
3. Toque no símbolo **MARIO & SONIC NOS JOGOS OLÍMPICOS DE LONDRES 2012™** e depois em ABRIR.
4. Siga as instruções na página 14.



## Modo Download

Esta aplicação permite-lhe jogar frente-a-frente com outros jogadores através de uma comunicação local sem fios. Segue-se uma explicação de como pode jogar utilizando o Modo Download Nintendo 3DS. Podem participar entre 2 e 4 jogadores, utilizando apenas um cartão de jogo.

### O que vai precisar:

Consola Nintendo 3DS ..... Uma para cada jogador  
Cartão de jogo *MARIO & SONIC NOS JOGOS OLÍMPICOS DE LONDRES 2012™* ... Pelo menos um

### Procedimentos para a ligação

#### Consola anfitriã:

1. Certifique-se de que todas as consolas estão desligadas e introduza o cartão de jogo na consola.
2. Ligue a consola. O Menu HOME é apresentado.
3. Toque no símbolo *MARIO & SONIC NOS JOGOS OLÍMPICOS DE LONDRES 2012™* e depois em ABRIR.
4. Siga as instruções na página 14.

#### Consola cliente:

1. Ligue a consola. O Menu HOME é apresentado.
2. Toque no símbolo do Modo Download e depois em ABRIR.
3. Toque em NINTENDO 3DS. É apresentado o Ecrã de Lista de Jogo.
4. Toque no painel *MARIO & SONIC NOS JOGOS OLÍMPICOS DE LONDRES 2012™*.
5. É-lhe pedido que confirme a sua escolha. Toque em OK para transferir a informação do jogo da consola anfitriã.
6. Siga as instruções na página 14.



## Internet

Este aplicação suporta classificações online através de uma ligação à internet.

Para obter informações sobre como ligar a sua Consola Nintendo 3DS à Internet, consulte o manual de instruções.

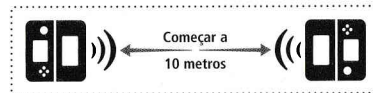
Nota: Pode desativar a Interação Online através do Controlo Parental. Para mais informações, consulte o manual de instruções.

### ⚠ Comunicação sem fios em áreas proibidas

- NÃO utilize a comunicação sem fios em áreas proibidas (por exemplo, hospitais, aviões, etc.).
- Se utilizar a Consola Nintendo 3DS numa área proibida e o indicador de ligação sem fios estiver a piscar, significa que a comunicação sem fios está ativa. Desligue imediatamente o interruptor de ligação sem fios para a desativar.

### Normas para as comunicações

Para obter os melhores resultados quando utilizar as comunicações sem fios, siga as normas abaixo.



- Comece com uma distância entre as consolas de cerca de 10 metros ou menos e vá-se aproximando ou afastando conforme desejar, mantendo as consolas a cerca de 20 metros ou menos.
- Evite a presença de pessoas ou outros obstáculos entre as consolas.
- Assegure-se de que a comunicação sem fios está ativa. Se o indicador de ligação sem fios não estiver aceso, ligue o interruptor de ligação sem fios para ativar a comunicação sem fios.
- Evite a interferência com outros dispositivos. Se lhe parecer que as comunicações estão a ser afetadas por outros dispositivos (redes LAN sem fios, fornos microondas, dispositivos sem fios, computadores), desloque-se para outro local ou desligue o dispositivo que estiver a causar a interferência.

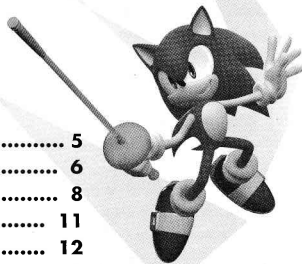
Quando enviar informação através da Internet (Rankings) e/ou através de redes wireless locais (jogos Multiplayer), por favor note que tanto os nomes de utilizador criados para os modos Game Data e Medley Data como as fotografias do modo Party Mix serão encaminhadas para terceiros. Não envie textos ou imagens que sejam ilegais ou que possam infringir direitos alheios. Não inclua informação pessoal e tenha a certeza de que obteve todos os direitos e permissões de terceiros.

Obrigado por adquirires *MARIO & SONIC NOS JOGOS OLÍMPICOS DE LONDRES 2012™*. Por favor tem em atenção que este software foi concebido para uso com a consola Nintendo 3DS. Certifica-te de que lês atentamente este manual de instruções antes de começares a jogar.



## Índice

<b>BEM-VINDO A LONDRES</b> .....	<b>5</b>
<b>INICIAR</b> .....	<b>6</b>
<b>COMANDOS BÁSICOS</b> .....	<b>8</b>
<b>PERSONAGENS</b> .....	<b>11</b>
<b>MODO OLÍMPICO</b> .....	<b>12</b>
<b>MODO HISTÓRIA</b> .....	<b>15</b>
<b>REGISTO DE RECORDES</b> .....	<b>16</b>
<b>APOIO AO CONSUMIDOR</b> .....	<b>17</b>
<b>GARANTIA</b> .....	<b>18</b>



- Os recordes originais (Recordes Olímpicos e Recordes Mundiais), as bandeiras nacionais e suas abreviaturas usados no jogo são exatos desde 19/10/2011. Os melhores Recordes foram originariamente estabelecidos para o jogo.
- Os Eventos neste jogo podem não refletir as regras e regulamentos técnicos reconhecidos pelo Comité Olímpico Internacional (IOC).
- A informação neste manual de instruções estava correta à data de impressão. Podem ter sido levadas a cabo pequenas alterações posteriormente durante o desenvolvimento do produto.

## Bem-vindo a Londres

Londres é um dos mais importantes centros financeiros e comerciais do mundo. A sua herança é bem visível em todo o lado – desde os restos do muro defensivo Romano à espetacular cúpula da Catedral de St Paul – porém, também é uma cidade verdadeiramente moderna.

O coração dos Jogos de 2012 será o Parque Olímpico na parte leste de Londres, um dos locais mais diversificados culturalmente, mas também uma das áreas mais subdesenvolvidas do Reino Unido. Os Jogos foram o catalisador da mudança já que o local foi limpo e transformado numa nova zona verde com instalações desportivas de classe mundial, juntamente com a melhoria da rede de transportes e da habitação, para a nova comunidade.

Noutras partes, os lendários lares do ténis (Wimbledon), do críquete (Lord's Cricket Ground) e do futebol (Wembley Stadium) fazem parte da herança desportiva de Londres, e serão todos locais de competição durante os Jogos de 2012.

Decorrerão outros eventos por todo o Reino Unido. Realizar-se-á vela em Weymouth e Portland, na costa sul de Inglaterra, que faz parte da World Heritage Coast e oferece umas das melhores águas naturais para a prática de vela do Reino Unido. A competição de futebol será levada a cabo em estádios mundialmente famosos de várias cidades do Reino Unido, incluindo o Millennium Stadium em Gales e o Hampden Park na Escócia.

Londres é a primeira cidade anfitriã do verão a incluir a sustentabilidade no seu planeamento desde a primeira etapa. O objetivo é usar os Jogos como catalisador da mudança, regenerando a parte leste de Londres e melhorando a qualidade da vida das suas comunidades, ao mesmo tempo que se estabelecem novos padrões de sustentabilidade para os grandes eventos. Isto inclui a utilização de locais que já existem, sempre que possível, construir apenas estruturas permanentes que tenham uma utilização a longo prazo após os Jogos, e construir estruturas temporárias para qualquer outro fim. Os visitantes dos Jogos viajarão de transportes públicos, a pé, ou de bicicleta, enquanto os veículos oficiais se encontrarão entre os melhores na categoria de baixa emissão de carbono. Considerações sobre a sustentabilidade têm estado no cerne do fornecimento de toda a comida a ser servida nos Jogos, e na escolha de materiais em todos os níveis, desde os assentos temporários à mercadoria afeta aos jogos.

## Iniciar

No ecrã de título, prime o botão A ou o Ecrã Tátil para abrir o ecrã Select Data (Seleção de Dados). Seleciona uma das ranhuras de dados para dar início ao jogo. É dada uma alcunha (título) ao jogador com base no seu desempenho, que será exibida acima do nome do jogador. Caso seleções uma ranhura New Data (Novos Dados) a partir do ecrã Select Data (Seleção de Dados), ser-te-á pedido que introduzas um nome, e depois seleções uma bandeira para o teu jogo.

Para eliminar dados já existentes, prime o Botão X, ou toca no botão Delete Data (Eliminar Dados) no canto inferior direito do Ecrã Tátil.



## Menu Principal

### Single Player (Jogador individual)

Joga jogos para jogador individual em vários modos de partida.

### Multiplayer (Multijogador)

Joga jogos multijogador usando Modo de Jogo Local e Modo Download.

### Story Mode (Modo História)

Joga ao modo História que se desenrola em Londres, com muitos desafios.

### Record Log (Registo de recordes)

Vê os teus recordes/medalhas, coleciona emblemas, e acede às Classificações Online a partir daqui.

### Options (Opções)

Faz alterações ao nível de COM, Definições do Utilizador e de Volume.



## Options (Opções)

### ◆ COM Level (Nível COM)

Highlight Match (Partida Destaque).... Altera o nível da competição para eventos individuais.

Medley Match (Partida Mista)..... Altera o nível da competição para eventos mistos.

### ◆ User Settings (Definições do utilizador)

Change Name (Alterar Nome)..... Altera o nome dos teus dados de jogo.

Change Flag (Alterar Bandeira)..... Altera a bandeira dos teus dados de jogo.

Change Badge (Alterar o emblema)... Altera o emblema dos teus dados de jogo.

### ◆ Volume Settings (Definições de volume)

Music (Música)..... Ajusta o volume da música de fundo.

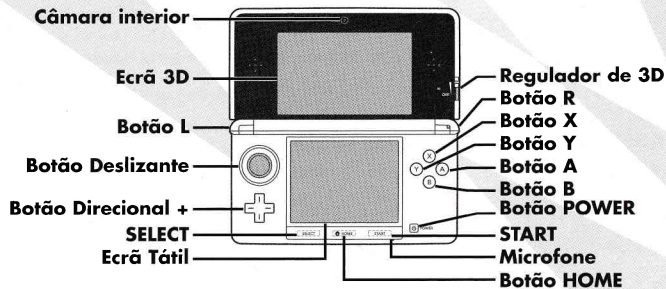
Voice (Voz) ..... Ajusta o volume dos comentários.

SFX (Efeitos Sonoros) ..... Ajusta o volume dos efeitos sonoros.

### SOBRE A GRAVAÇÃO AUTOMÁTICA

Alterações nas Opções, progresso de jogo, dados de partida mista, recordes do evento, itens e classificações online transferidas da Internet são guardados automaticamente no Cartão de Jogo. Não desligues a consola nem removas o cartão de jogo durante a gravação ou ao aceder ao servidor online.

## Comandos básicos



## Comandos do menu e de seleção

Botão Direcional +/Botão Deslizante	Selecionar itens do menu
Botão A	Confirmar seleção
Botão B	Cancelar ou regressar ao ecrã anterior
Botão HOME	Suspender ou sair do jogo

**Nota:** algumas ações do menu podem requerer um botão específico caso não estejas a usar a stylus Nintendo 3DS.

## Comandos táteis

A maioria das opções que vês no Ecrã Tátil durante o menu/seleção são acessíveis simplesmente tocando na área em questão.

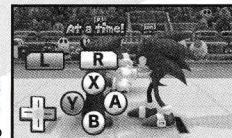
## Controlos do jogo

A preparação é a chave para o melhor desempenho. Familiariza-te com o seguinte esquema de controlos para jogares cada evento.

De notar que alguns eventos serão jogados mediante uma combinação de dois ou mais esquemas de controlo.

### ◆ Botões (A/B/X/Y/L/R e Botão Direcional +)

É fundamental aprender as funções atribuídas a cada botão para todos os eventos controlados por botões. Para eventos como os 100 m e os 3000 m da corrida de obstáculos, todas as ações são executadas com um único botão. Num evento como o Judo, deverás premir vários botões simultaneamente. Nota que o Botão Direcional + também será usado para movimentar o atleta em eventos como Taekwondo e Wrestling.



### ◆ Ecrã tátil (Stylus Nintendo 3DS/Dedos)

Uma passagem rápida ou um toque com a stylus Nintendo 3DS são a forma mais comum de executar ações ao usar o Ecrã Tátil. No caso dos 20 km de Marcha e 100 m Freestyle, continuarás a passar/tocar na área em questão até acabares a corrida.



### ◆ Botão Deslizante

Convencionalmente, o Botão Deslizante é usado para mover a posição do atleta num evento de corrida como BMX e Sprint (Ciclismo em pista). No que toca a eventos que se joguem apenas com o Botão Deslizante, espera-se que o utilizes de várias formas, como movê-lo em círculos para remar nos 1000 m Caiaque, ou deslizá-lo numa direção e depois libertá-lo para chutar a bola no Futebol.



### ◆ Controlos de movimento

Para eventos com controlos baseados no movimento, segura na consola Nintendo 3DS e move-a livremente em qualquer direção (esquerda/direita/cima/baixo) e/ou usa um movimento rápido de empurrar/puxar. Segura firmemente na consola Nintendo 3DS ao jogares a um evento que requer movimentos sucessivos/contínuos, como a Natação Sincronizada (Equipa) e Remo – Skiff quádruplo.



### ◆ Controlos do Giroscópio

Para eventos com controlos de inclinação, segura na consola Nintendo 3DS e inclina-a para dentro/fora/esquerda/direita em ângulos apropriados para executar cada ação. Nota que alguns eventos como Tiro aos Pratos e Arqueiro (Equipa) requerem controlos de inclinação precisa para atingir a excelência.



Caso surja alguma dificuldade ao executar jogos que requeiram Sensor de Giroscópio e/ou Sensor de Movimento, coloca a consola Nintendo 3DS numa superfície plana e estável e mantém premidos os botões Y e B simultaneamente no Menu HOME para calibrar os sensores.

### ◆ Microfone

Para eventos que requeiram que fales para o microfone, ou sopres (Bruços) ou grites (Levantamento de pesos), aponta para o orifício situado abaixo do Ecrã Tátil. O tempo é um fator chave para estes eventos por isso deves estar pronto para projetar o som diretamente para o microfone.



### PRIME START PARA PAUSAR O JOGO

Ao premir START durante um evento de jogador individual poderás pausar o jogo e verificar os controlos do evento. Com o jogo em pausa, também surge um menu no Ecrã Tátil onde poderás retomar, tentar novamente e sair do evento na pausa.

## Personagens

Atletas com capacidades e interesses semelhantes são agrupados para competir nos mesmos eventos!

### Heróis



Mario



Sonic

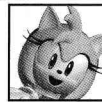
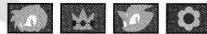


Luigi



Tails

### Raparigas



Amy



Peach



Blaze



Daisy

### Vilões



Wario



Dr. Eggman

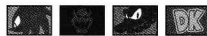


Waluigi



Metal Sonic

### Selvagens



Knuckles



Bowser



Vector



Donkey Kong

### Desafiadores



Yoshi



Shadow



Bowser Jr.



Silver

# Modo Olímpico

Seleciona o Olympic Mode (**Jogador Individual** ou **Multijogador**) a partir do Menu Principal para jogares uma **Highlight Match (Partida Destaque)** ou uma **Medley Match (Partida Mista)**, bem como trocar partidas mistas personalizadas com os teus amigos.

## Highlight Match (Partida Destaque)

Escolhe um evento individual e tenta terminar a competição em 1º lugar. Há 11 géneros e um total de 57 eventos entre os quais escolher.

Seleciona primeiro as categorias no lado esquerdo do Ecrã Tátil, depois passa o dedo pelo Ecrã Tátil para a esquerda/direita ou prime o Botão Direcional + para a esquerda/direita para seleccionar um dos eventos. Observa que ao premires o Botão Y podes mudar o nível da competição (COM Level).

Será exibido um grupo de personagens durante a selecção de personagens, e deverás decidir com qual(ais) personagem(ens) queres participar no evento. Para seleccionar personagem(ens) aleatoriamente, prime START ou toca no painel Random (Aleatório) exibido ao fundo do Ecrã Tátil.

Será apresentado um ecrã pré-evento onde podes rever os controlos para cada ação. Para prosseguires na competição, selecciona “**Begin Game**” (**Iniciar Jogo**) no Ecrã Tátil ou prime o Botão A para dar início à competição.



## Medley Match (Partida Mista)

Participa numa série de eventos seleccionados e compete por um total de pontos ganhos por cada evento. Há 2 tipos de Medley Match (Partida Mista), que o jogador poderá escolher a partir de várias categorias (London Games (Jogos em Londres), Variety (Variedade), Party Mix (Mistura de Festa), Custom (Personalizado) e Recommended (Recomendado)). Uma é a versão **Standard (Predefinida)** onde os jogadores novatos podem jogar com instruções pré-evento. A outra é a versão **Quick (Rápida)** para jogadores experientes que preferem uma competição mais veloz.

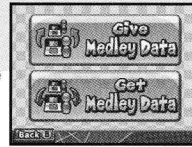
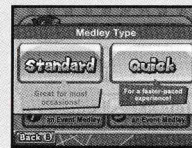
Observa que uma vez começada a competição, o nível COM (Fácil/Normal/Difícil) dos eventos e personagens (por categoria) não poderá ser modificado. São atribuídos pontos por cada evento com base na posição em que os jogadores completaram o evento. O jogador com a pontuação mais elevada após competir em todos os eventos é o vencedor da partida.

### ◆ Fazer partidas mistas personalizadas

Cria até 20 medleys únicos a partir dos eventos disponíveis em cada tipo de evento (a Solo/2P Coop/4P Coop). Observa que poderás ganhar emblemas mais raros ao ganhar medleys a partir dos teus Best Events (Melhores Eventos), que podem ser verificados através do Record Log (Registo de recordes) (listados em Play Data Top 5 (Dados de Jogo Top 5)).

### ◆ Trocar partidas mistas personalizadas

Partidas mistas personalizadas podem ser partilhadas com outros jogadores que tenham Cartões de Jogo deste software. Selecciona “**Give medley data**” (**Dar dados de medley**) ou “**Receive medley data**” (**Receber dados de medley**) no início do processo para transferir os dados via Modo de Jogo Local. Deves ter em conta que as partidas mistas que receberes serão armazenados como Custom Medleys (Partidas Mistas Personalizadas).



## ◆ CATEGORIAS DAS PARTIDAS MISTAS

Há três tipos de categorias de partidas mistas disponíveis a partir da Medley selection (Seleção de partida mista).



### ● LONDON GAMES (JOGOS EM LONDRES)

Mista com base em géneros de eventos como Aquáticos, Ginástica, Ciclismo, etc.

### ● VARIETY (VARIEDADE)

Mista com base em esquemas comuns de controlo e estilos de jogo como Ritmo, Foco e Fácil para principiantes.

### ● PARTY MIX (MISTURA DE FESTA)

Uma competição mista surpresa que inclui jogos e oportunidades de captura de foto especiais. Seleciona o número de eventos a jogar e dá início à festa.

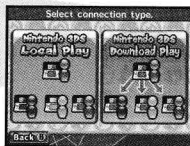
○ Multiplayer Party Mix não pode ser iniciado se houver jogadores no grupo com Controlo Parental activado.

## Partida Multijogador

Até quatro jogadores podem jogar em conjunto no modo Partida Multijogador através do Modo de Jogo Local e do Modo Download sem fios. Primeiro, o jogo procurará grupos disponíveis. Junta-te a um dos grupos que vês na Group List (Lista de grupos) ou toca no botão **Create Group (Criar Grupo)** (ou prime START) para criar um grupo. Caso cries um novo grupo serás o anfitrião e responsável por todas as decisões a tomar antes do jogo. Caso te juntes a um grupo, serás um jogador convidado.

Se existirem dois ou mais jogadores na lista incluindo tu próprio, o anfitrião toca no botão **Done (Concluído)** (ou prime START) para dar início à partida.

Deves ter em mente que se aplicam condições especiais a alguns eventos Cooperativos na Multiplayer Match (Partida multijogador). Estes pontos são destacados a laranja no ecrã pré-evento caso alguém necessite de instruções.

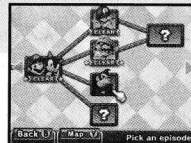


## Modo História

A apenas um dia da cerimónia de abertura dos Jogos Olímpicos, um nevoeiro misterioso e colorido cobre o Estádio Olímpico de Londres. Cabe a Mario, Sonic e companhia descobrir que está a estragar este importante evento que todos aguardam.

### ◆ Episode (Episódios)

Seleciona o Episódio seguinte no gráfico ramificado da história (imagem à direita). Este gráfico será complementado com Episódios adicionais à medida que completas o(s) Desafio(s) de cada Episódio. Prime o botão **Map** ou botão Y se preferires ver um mapa do local onde os Episódios decorrem.



### SAIR E GUARDAR NO MODO HISTÓRIA

Para guardar e sair do Modo Story (História), prime o botão **Back** ou o Botão B no ecrã do gráfico da história ou seleciona **Quit Game** (Sair do jogo) no menu final do jogo.

### ◆ Challenges (Desafios)

Eventos e partidas Mistas, semelhantes aos jogados no Modo Olímpico são apresentados como Desafios no Modo História. Alguns Episódios oferecem vários Desafios que terás de completar, ou todos, ou alguns, para avançar na história.



### CONCLUIR EPISÓDIO COM CLEAR ASSIST (ASSISTENTE DE CONCLUSÃO)

Caso fiques encurralado num Desafio, o jogo permitirá ocasionalmente passar esse Desafio. Ao selecionar **Use Clear Assist** (Usar assistente de conclusão) no menu final de jogo, poderás concluir o Episódio com o qual te debatias, e prosseguir o jogo.

## Registo de recordes

### ◆ Play Data (Dados de jogo)

Os recordes relacionados com o teu desempenho podem ser pesquisados aqui.

**View Play Data (Dados de jogo)..** Verifica os teus melhores recordes/pontuações organizados por evento.

**Play Data Top 5 (Dados do jogador Top 5)..** Os 5 principais eventos classificados com base no teu desempenho.

### ◆ Collection (Coleção)

**View Medals (Ver Medalhas)..** Ver todas as medalhas com nos três níveis COM.

**Badge Machine\* (Máquina de emblemas)..** Usa os bilhetes que colecionaste para receberes mais emblemas.

**View Badges (Ver emblemas)..** Ver todos os emblemas e escolher um para os teus dados de jogo.

\* Ao desenhares um círculo (no sentido dos ponteiros do relógio) com a stylus Nintendo 3DS, ou premindo o Botão A para girar o manípulo da Badge Machine (Máquina de emblemas).

### ◆ Online Rankings (Classificações online)

Envia o teu melhor recorde/pontuação no evento selecionado premindo START ou o botão **Update Records (Atualizar recordes)** exibido na parte inferior do Ecrã Tátil. De notar que as pontuações dos outros jogadores serão também transferidas neste processo.

**Local Ranking (Classificações locais)..** Classificação dos jogadores com recordes/pontuações próximas das tuas.

**Top Ranking (Melhores classificações)..** Lista dos melhor classificados.

**Friend Ranking (Classificações de amigos)..** Classificação dos jogadores registados na tua lista de Amigos.

## MÚSICA APRESENTADA

<b>Natação Sincronizada (Dueto)</b>	<i>Missa de Réquiem para o aniversário da morte de Manzoni "Dies Iræ"</i> (Composta por Giuseppe Fortunino Francesco Verdi)
<b>Natação Sincronizada (Equipa)</b>	<i>Marchas Militares "Pompa e Circunstância"</i> (Composto por Sir Edward William Elgar)
<b>Fita Rítmica</b>	<i>Valsa 1 Grande Valsa Brillante Es-Dur, Op. 18</i> (Composta por Frédéric François Chopin)
<b>Chão</b>	<i>Abertura de A Cavalaria Ligeira</i> (Composta por Franz von Suppé) <i>Orfeu no Inferno</i> (Composto por Jacques Offenbach)
<b>Marcha 20km</b>	<i>Três Marchas Militares para Piano a 4 mãos</i> (Composto por Franz Peter Schubert)

## Apoio ao Consumidor

### SERVIÇO DE APOIO AO CONSUMIDOR

Informações de Jogos, Truques e Dicas, ligue: **256 836 273**  
(Número sujeito ao tarifário normal da Portugal Telecom)

**apoioaoconsumidor@4play.pt**

**HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO** das 14H00 às 17H30 – Todos os dias úteis

### SERVIÇO DE ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Ligue: 707 236 200

(Número único Nacional. € 0.11 por minuto)

**HORÁRIO DE FUNCIONAMENTO** das 14H00 às 17H30 – Todos os dias úteis

# Garantia

## CERTIFICADO DE GARANTIA

Queremos felicitar-te pela aquisição deste produto.

Para eventuais anomalias, temos ao teu dispor um Serviço de Assistência Técnica. Para usufruíres das condições expressas neste certificado de garantia observa, por favor, os seguintes pontos:

- Ao adquirir este produto, exige sempre uma prova de compra.
- Em caso de avaria do produto, deverás proceder ao seu envio, acompanhado da respectiva prova de compra, para os nossos Serviços Técnicos, na morada a seguir indicada. A falta de prova de compra implica o débito da reparação.

ECOPLAY, S.A. AVENIDA DO BRASIL, 866 P.O. Box 60 3700-069 São João da Madeira Codex

A presente **garantia estende-se por um período de 1 mês**, determinado pela data de compra. Esta garantia cobre qualquer defeito de fabrico, em cujo caso se procederá à sua troca, sem encargos.

Esta garantia ficará sem efeito se a avaria for provocada por uso incorrecto, pancadas, exposição prolongada ao Sol e riscos.

A garantia não cobre os gastos de envio para reparação.

**A garantia considera-se nula quando:**

- 1º - Tiver expirado o seu prazo de validade;
- 2º - Se verificar não vir acompanhada da respectiva prova de compra.

**Fora de garantia:**

Os jogos não têm reparação.

## INFORMAÇÕES IMPORTANTES SOBRE SAÚDE E SEGURANÇA

**OS AVISOS QUE SE SEGUEM DEVEM SER LIDOS ANTES DE SE UTILIZAR VIDEOJOGOS. SE ESTE PRODUTO SE DESTINAR A CRIANÇAS PEQUENAS, UM ADULTO DEVERÁ LER E EXPLICAR O MANUAL DE INSTRUÇÕES. O INCUMPRIMENTO DESTAS NORMAS PODERÁ RESULTAR EM LESÕES.**

### 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 apenas crianças com mais de seis anos utilizem a consola no modo 3D. Se crianças com idade igual ou inferior a seis anos tiverem acesso à consola, os pais ou representantes legais devem restringir a apresentação de imagens 3D, utilizando a função Controlo Parental;
- 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, enjoo, fadiga e/ou desconforto;
- Todas as pessoas veem as imagens 3D de forma diferente. Para mais informações sobre como visualizar imagens 3D adequadamente, consulte as páginas respetivas do manual de instruções da consola. Se notar algum dos sintomas anteriormente referidos, ajuste os efeitos 3D até obter 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, por favor, utilizar a função 3D quando viajar 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 seu 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 achar 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, ou um dos discriminados a seguir, 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 videogames, considere as seguintes precauções:

- Não jogue se estiver cansado ou com sono;
- Jogue numa divisão bem iluminada;
- Faça uma pausa de 10 a 15 minutos a cada hora (ou a cada meia hora quando utilizar 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 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 quando utilizar a função 3D, ou a cada hora quando não utilizar a função 3D, mesmo se achar 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 na pele após 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 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 achar que não precisa de descansar;
- Quando utilizar o stylus, não precisa de empregar muita força, ou de o pressionar contra o ecrã. Fazê-lo pode provocar fadiga ou desconforto;
- Se sentir cansaço ou dores nas mãos, pulsos ou braços enquanto joga, ou se tiver sintomas como **formigueiro, entorpecimento, sensação de queimadura ou rigidez muscular**, pare e descanse por várias horas antes de retomar a sessão de jogo;
- Se os sintomas acima descritos ou o desconforto persistirem depois da sessão de jogo, pare de jogar e consulte um médico.

PARA MAIS INFORMAÇÕES SOBRE SAÚDE E SEGURANÇA, CONSULTE O MANUAL DE INSTRUÇÕES FORNECIDO COM A SUA CONSOLA NINTENDO 3DS.

[www.olympicvideogames.com](http://www.olympicvideogames.com)

TM IOC. Copyright © 2012 International Olympic Committee ("IOC"). All rights reserved. This video game is the property of the IOC and may not be copied, republished, stored in a retrieval system or otherwise reproduced or transmitted, in whole or in part, in any form or by any means whatsoever without the prior written consent of the IOC. SUPER MARIO characters © NINTENDO. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. SONIC THE HEDGEHOG characters © SEGA. SEGA, the SEGA logo and Sonic The Hedgehog are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation.

Parliamentary material is reproduced with the permission of the Controller of HMSO on behalf of Parliament.

The Orbit created by Anish Kapoor and Cecil Balmond.

This software uses fonts produced by FONTWORKS Inc. FONTWORKS, and font names are trademarks or registered trademarks of FONTWORKS Inc.

## Sistema de classificação etária PEGI

Categorias de classificação etária:



Nota: Existem algumas variações locais!

Descrição do conteúdo:



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

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

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