



NINTENDO 2DS™

Bedienungsanleitung Mode d'emploi Handleiding Руководство пользователя

Vorbereitung
Préparer la console
Voorbereidingen
Подготовка

Software verwenden
Utiliser un logiciel
Software gebruiken
Использование программ

Systemeinstellungen anpassen
Modifier les paramètres de la console
Systeeminstellingen aanpassen
Изменение системных настроек

Problemlösungen
En cas de problème
Problemen oplossen
Устранение неполадок

• Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung vor Inbetriebnahme des Produkts gründlich durch. Beachten Sie bitte die Gesundheits- und Sicherheitsinformationen (**Seite 10–19**) und folgen Sie sorgfältig ihren Anweisungen. Falls dieses Produkt von Kindern verwendet wird, sollte zuerst ein Erwachsener die Bedienungsanleitung aufmerksam durchlesen und sie dem Kind erklären. Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung zum Nachschlagen gut auf.

Hinweis: Auf **Seite 4** finden Sie eine komplette Liste der zusammen mit dem System im Set enthaltenen Komponenten.

• Lisez ce mode d'emploi avant d'utiliser ce produit, et suivez attentivement ses instructions. En particulier, lisez avec attention les **pages 100 à 109** contenant les informations sur la santé et la sécurité. Si ce produit est destiné à être utilisé par des enfants, ce mode d'emploi doit leur être lu et expliqué par un adulte. Conservez ce mode d'emploi pour vous y référer ultérieurement.

Note : la liste complète des éléments fournis avec la console se trouve **page 94**.

• Lees voor gebruik deze handleiding aandachtig door en let vooral op de gezondheids- en veiligheidsinformatie (**pagina 192 – 201**) en volg alle instructies zorgvuldig op. Als dit product gebruikt gaat worden door jonge kinderen, dient een volwassene de handleiding aan ze voor te lezen en uit te leggen. Bewaar deze handleiding zorgvuldig om er later dingen in op te zoeken.

Opmerking: zie **pagina 186** voor een overzicht van alles wat bij het systeem is inbegrepen.

• Перед использованием системы, пожалуйста, ознакомьтесь с данным руководством пользователя, в том числе с разделом, содержащим информацию о здоровье и безопасности (**стр. 282–291**). Тщательно соблюдайте все инструкции. Если система будет использоваться маленькими детьми, данное руководство должно быть прочитано и объяснено им взрослым. Сохраните это руководство для возможного обращения к нему в будущем.

Примечание. Полный перечень устройств, входящих в комплект данной системы, приведен на **стр. 276**.



Dieses Qualitäts-Siegel ist die Garantie dafür, dass Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Software oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, dass alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo-System passt.



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Dit zegel waarborgt u, dat dit product door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

Этот знак качества является гарантией того, что вы купили изделие, соответствующее стандартам качества, надежности и зрелищности Nintendo. При покупке игр и аксессуаров всегда обращайте внимание на наличие этого знака для обеспечения полной совместимости всех компонентов с вашим игровым устройством Nintendo.

Wir freuen uns, dass Sie sich für das Nintendo 2DS™-System entschieden haben.

Merci d'avoir choisi la console Nintendo 2DS™.

Bedankt voor de aanschaf van het Nintendo 2DS™-systeem.

Благодарим вас за выбор системы Nintendo 2DS™.

Nintendo kann von Zeit zu Zeit die Produktspezifikationen ändern und die Bedienungsanleitung aktualisieren. Die aktuellste Version dieser Bedienungsanleitung ist unter <http://docs.nintendo-europe.com> einzusehen. (Dieser Service steht in einigen Ländern möglicherweise nicht zur Verfügung.)

Nintendo est susceptible de changer les spécifications de ce produit et de mettre à jour son mode d'emploi à tout moment. Vous trouverez la version la plus récente du mode d'emploi à cette adresse : <http://docs.nintendo-europe.com>. (Ce service n'est pas disponible dans tous les pays.)

Nintendo kan van tijd tot tijd productspecificaties wijzigen en de handleiding bijwerken. De meest recente versie van deze handleiding kun je vinden op <http://docs.nintendo-europe.com>. (Deze dienst is mogelijk niet in alle landen beschikbaar.)

Компания Nintendo может время от времени изменять технические характеристики продукта и обновлять руководство. Актуальная версия руководства доступна на веб-сайте <http://docs.nintendo-europe.com>. (Этот сервис может быть недоступен в некоторых странах.)

Contents / Sommaire

Deutsch	4
Français	94
Nederlands	186
Русский	276

Wir freuen uns, dass Sie sich für ein Nintendo 2DS™-System entschieden haben. Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung vor Inbetriebnahme des Produkts gründlich durch. Beachten Sie bitte die Gesundheits- und Sicherheitsinformationen auf den **Seiten 10 bis 19** und folgen Sie sorgfältig ihren Anweisungen. **Falls dieses Produkt von Kindern verwendet wird, sollte zuerst ein Erwachsener die Bedienungsanleitung aufmerksam durchlesen und sie dem Kind erklären.** Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung zum Nachschlagen gut auf.

Hinweis: In dieser Bedienungsanleitung schließt der Begriff „Nintendo DSi™-System“ auch das Nintendo DSi XL-System mit ein, und der Begriff „Nintendo 3DS™-System“ auch das Nintendo 3DS XL-System.

Im Set enthalten

Stellen Sie sicher, dass sämtliche der im Folgenden aufgeführten Komponenten vorhanden sind, bevor Sie das System verwenden.

- ☐ **Nintendo 2DS-System x 1**
(FTR-001)



- ☐ **Nintendo 3DS-Netzteil x 1**
(WAP-002(EUR))



- ☐ **Nintendo 2DS-Touchpen x 1**
(FTR-004)

Hinweis: Der Touchpen befindet sich in der Touchpen-Halterung an der Seite des Systems (siehe Seite 22).



- ☐ **SDHC Card x 1**

Hinweis:

- Die SDHC Card befindet sich im SD Card-Steckplatz (siehe Seite 20). Die SDHC Card ist Zubehör eines Drittanbieters und wurde nicht von Nintendo hergestellt.
- Die Kapazität der SDHC Card ist auf der Verpackung angegeben.



- ☐ **AR-Karten x 6**

Hinweis: AR-Karten werden in Verbindung mit der integrierten Software, AR Games: Erweiterte Realität, verwendet (siehe Seite 32).



- ☐ **Schnellstart-Anleitung x 1**

- ☐ **Nintendo 2DS-Bedienungsanleitung x 1**



Außerdem erhältlich

Nintendo 2DS-Tasche

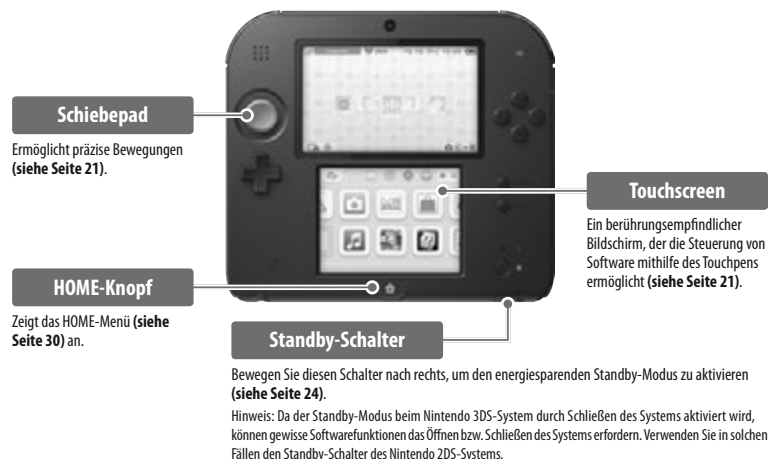
(FTR-009)

Schützen Sie Ihr Nintendo 2DS-System unterwegs mit einer Tasche (separat erhältlich). Sie ist in zwei Farben erhältlich und mit einem weichen Stofffutter ausgestattet, das Ihr System vor Schmutz, Kratzern und Abnutzung schützt.



NINTENDO 2DS™

Im Folgenden finden Sie einige der Funktionen Ihres Nintendo 2DS-Systems:



Dieses System ist Teil der Nintendo 3DS-Familie. Sie können damit alle Nintendo 3DS-Online-Services und jegliche Nintendo 3DS-Software nutzen. Jede Bezugnahme auf „Nintendo 3DS“ in Software und Dokumentationen, ausgenommen Funktionen, die 3D-Darstellungen verwenden, gilt auch für das Nintendo 2DS-System.

Verwenden Sie Software von anderen Systemen der Nintendo DS-Familie (siehe Seite 39).



Nintendo 3DS-Software



Nintendo DS- / Nintendo DSi-Software

Die folgende Software ist bereits auf dem System installiert (siehe Seite 32):



Hinweis: Auf der SDHC Card können außerdem herunterladbare Inhalte vorinstalliert sein. Spielen Sie sie ab, indem Sie das jeweilige Symbol im HOME-Menü berühren (siehe Seite 33).

SpotPass™

Ihr Nintendo 2DS-System sucht zu verschiedenen Zeitpunkten, unter anderem wenn es sich im Standby-Modus befindet (siehe Seite 24), automatisch nach einer Möglichkeit, sich über einen drahtlosen Access Point mit dem Internet zu verbinden und so im Hintergrund Daten auszutauschen.

Hinweis: Daten, die über SpotPass übertragen wurden, werden auf der SD Card gespeichert.



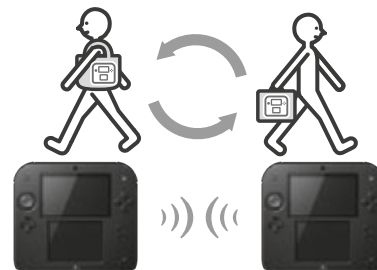
Sie müssen die Internet-Einstellungen konfigurieren, um eine Verbindung zu drahtlosen Access Points zu ermöglichen (siehe Seite 56).

Hinweis:

- SpotPass ist möglicherweise nicht verfügbar, wenn ein aktiver Softwaretitel bestimmte Funktionen verwendet. SpotPass ist nicht verfügbar, während eine lokale drahtlose Verbindung (siehe Seite 31) besteht oder wenn Nintendo DS- / Nintendo DSi-Software verwendet wird.
- Je nach Art der empfangenen Daten kann es auch sein, dass die LED nicht aufleuchtet.
- Um kostenlose Software herunterzuladen, wird eine Nintendo Network ID benötigt (siehe Seite 54).

StreetPass™

Ihr Nintendo 2DS-System sucht automatisch nach Daten und tauscht diese mit anderen Nintendo 3DS- / Nintendo 3DS XL- / Nintendo 2DS-Systemen aus, wenn Sie es bei sich tragen, etwa wenn Sie einen Spaziergang machen oder mit dem Zug fahren.



Es werden automatisch Daten ausgetauscht, sollten Sie an jemandem vorbeigehen, der den gleichen Softwaretitel für StreetPass registriert hat, sowohl während sich das System im Standby-Modus befindet als auch zu anderen Zeitpunkten.

Erfolgreicher StreetPass-Austausch

Leuchtet grün, wenn Daten übertragen werden und Ihrer Mitteilungsliste eine Mitteilung hinzugefügt wird (siehe Seite 49).



Ihre StreetPass-Einstellungen werden auf dem Nintendo 2DS-System gespeichert.

Hinweis:

- Maximal 12 Softwaretitel können gleichzeitig StreetPass verwenden.
- Contact Mode-Einstellungen für Nintendo DS™- / Nintendo DSi-Softwaretitel werden nicht gespeichert und müssen konfiguriert werden, wenn Sie kompatible Titel spielen. Außerdem ist es nicht möglich, StreetPass-Daten für Nintendo 3DS-Softwaretitel auszutauschen, während Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretitel verwendet werden.
- Es können keine Daten übertragen werden, wenn das System ausgeschaltet oder die drahtlose Verbindung deaktiviert ist (siehe Seite 20).
- StreetPass ist möglicherweise nicht verfügbar, wenn ein aktiver Softwaretitel bestimmte Funktionen verwendet. StreetPass ist nicht verfügbar, während eine lokale drahtlose Verbindung (siehe Seite 31) oder eine Verbindung mit dem Internet besteht.

Entdecken Sie die neueste Software!



Nintendo eShop

Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her und rufen Sie den Nintendo eShop auf, um die neuesten Informationen und Videos zu verschiedenen Softwaretiteln anzusehen sowie herunterladbare Software zu erwerben.



Im eShop erhältlich:

- **Herunterladbare Software**
Erwerben Sie neue, exklusiv im Nintendo eShop erhältliche Software, oder herunterladbare Versionen von kartenbasierter Software.
- **Virtual Console**
Erwerben Sie klassische Spiele, die schon auf Plattformen wie Game Boy™ und Game Boy™ Color erfolgreich waren.
- **Nintendo DSiWare**
Erwerben Sie Software, die ursprünglich auf Nintendo DSi als Nintendo DSiWare™ erschien.

Wenn Sie eine Nintendo Network ID mit Ihrem System verknüpfen, können Sie die Kontobewegungen und das Guthaben Ihres Nintendo eShop-Kontos mit Ihrer Wii U™-Konsole teilen (siehe Seite 55).

Inhalt

• Im Set enthalten	4
• Gesundheits- und Sicherheitsinformationen (Bitte sorgfältig lesen!)	10

Vorbereitung

 Komponenten: Bezeichnungen und Funktionen	20
 Aufladen	23
 Das System ein- und ausschalten	24
Das System zum ersten Mal konfigurieren	24
Tastaturen verwenden	26
Betriebsanzeige	27
Nutzungsdauer der Batterie	27
 Verwendung von SD Cards	28
Wenn auf Ihrer SD Card kein Platz mehr ist...	29

Software verwenden

 HOME-Menü	30
Software-Symbole	32
Software laden	33
Elektronische Bedienungsanleitungen	34
Sicherheitskopien von Software-Speicherdaten erstellen	34
HOME-Menü-Einstellungen	35
Designs ändern	36
Design-Shop (Bezahlinhalte)	36
Bildschirmfotos des HOME-Menüs aufnehmen	37
Ordner im HOME-Menü erstellen	37
Fotos aufnehmen / QR Code-Bilder lesen	38

 Kartenbasierte Software	39
Verwendung von Karten	40
 Download Software	42
Software laden	42
 Spielnotizen	43
 Freundesliste	44
Freundesliste	44
Freunde registrieren	45
Ihre eigene Freundschaftskarte bearbeiten / Freundschaftskarten ansehen	46
Kommunikation mit Freunden	47
Einstellungen der Freundesliste	48
 Mitteilungen	49
Mitteilungen erhalten	49
Mitteilungen ansehen	50
 Internetbrowser	51
 Miiverse	52

Systemeinstellungen anpassen

 Systemeinstellungen	53
 Nintendo Network ID-Einstellungen	54
Erstellen oder Verknüpfen einer Nintendo Network ID	55
 Interneteinstellungen	56
Was Sie für eine Internetverbindung benötigen	56
Mit dem Internet verbinden	57
 Altersbeschränkungen	61
Funktionen, die eingeschränkt werden können	61
Altersbeschränkungen konfigurieren	62
 Datenverwaltung	63
Sicherheitskopien	64
 Allgemeine Einstellungen	65
Datentransfer	66
System-Update	74
Systemspeicher formatieren	75

Problemlösungen

Das Nintendo 3DS-Batteriepack ersetzen	76
Problemlösungen	78
• Technische Daten	88
• Kontaktinformationen	91

Gesundheits- und Sicherheitsinformationen (Bitte sorgfältig lesen!)

Bitte beachten Sie die folgenden Gesundheits- und Sicherheitsinformationen, während Sie das Produkt verwenden. Andernfalls kann es zu Unfällen und / oder Verletzungen kommen.

■ Verwendung des Produkts durch Kinder

FALLS DIESES PRODUKT VON KINDERN VERWENDET WIRD, SOLLTE ZUERST EIN ERWACHSENER ODER ERZIEHUNGSBERECHTIGTER DIE BEDIENUNGSANLEITUNG AUFMERKSAM DURCHLESEN UND SIE DEM KIND ERKLÄREN. ELTERN ODER ERZIEHUNGSBERECHTIGTE SOLLTEN KINDER BEIM SPIELEN VON VIDEOSPIELEN BEAUFSICHTIGEN. KLEINERE KINDER SOLLTEN BEIM SPIELEN BEAUFSICHTIGT UND UNTERSTÜTZT WERDEN.

■ Für den Fall, dass das System nicht ordnungsgemäß funktioniert

Sollten Sie den Verdacht haben, dass Ihr System nicht so funktioniert wie vorgesehen, lesen Sie bitte den Abschnitt „Problemlösungen“ auf den **Seiten 78 bis 87**.

Wenn Sie einen Schaden am System feststellen oder ungewöhnliche Geräusche, Gerüche oder Rauch davon ausgehen, befolgen Sie bitte die untenstehenden Anweisungen:

-  **System ausschalten**
-  **Zubehör entfernen**
-  **Konsumentenberatung kontaktieren**

Halten Sie den POWER-Schalter gedrückt, um das System auszuschalten

Hinweis: Da es gefährlich sein kann, das Produkt in diesem Zustand zu berühren, seien Sie bitte vorsichtig, wenn Sie den POWER-Schalter drücken.

Entfernen Sie das Netzteil und anderes Zubehör

Hinweis: Stellen Sie sicher, dass Sie den Netzteilstecker aus der Steckdose ziehen, bevor Sie den Gleichstromstecker vom System trennen.

Wenden Sie sich an die Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 91)

Hinweis: Versuchen Sie nicht, das System selbst zu reparieren. Dies kann zu Verletzungen führen.

Erklärung zu Warnstufen

Die folgenden Warnungen zeigen an, wie schwerwiegend die Konsequenzen sein können, wenn Sie die korrekte Vorgehensweise nicht befolgen sollten.

WARNUNG

Werden die Vorsichtsmaßnahmen nicht eingehalten, besteht die Möglichkeit, dass es zu Tod oder schweren Verletzungen (oder Sachschäden) kommt.

VORSICHT

Werden die Vorsichtsmaßnahmen nicht eingehalten, besteht die Möglichkeit, dass es zu Verletzungen (oder Sachschäden) kommt.

VORSICHTIGER GEBRAUCH

Sollte das Produkt unsachgemäß behandelt werden, besteht die Möglichkeit, dass es zu Sachschäden kommt.

Die folgenden Symbole erscheinen innerhalb der Warnhinweise

Verbotssymbole



Verboten



Zerlegen verboten



Gebrauch verboten

Hinweisymbol



Informationen

Gesundheits- und Sicherheitsinformationen

Halten Sie sich bitte sorgfältig an die folgenden Hinweise, um Ihr Wohlbefinden während des Gebrauchs dieses Produktes sicherzustellen.



WARNUNG – EPILEPSIEHINWEIS



- Bei einigen Personen (ca. 1 Person von 4 000) können während des Betrachtens blinkender Lichter und Muster epileptische Anfälle oder Wahrnehmungsverlust auftreten. Solche Reaktionen können erfolgen, wenn diese Personen Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen, selbst wenn bei ihnen bisher niemals epileptische Anfälle aufgetreten sind.
- Jeder, der jemals Krampfanfälle, Wahrnehmungsverlust oder andere Symptome, die auf Epilepsie hindeuten, erlitten hat, sollte vor dem Spielen von Videospielen einen Arzt aufsuchen.
- Eltern oder Erziehungsberechtigte sollten Kinder während des Spielens von Videospielen beaufsichtigen. Unterbrechen Sie das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, wenn bei Ihnen oder Ihrem Kind folgende Symptome auftreten sollten:

Krämpfe
Verändertes Sehvermögen

Augen- oder Muskelzuckungen
Unwillkürliche Bewegungen

Wahrnehmungsverlust
Desorientierung

■ Beachten Sie beim Spielen stets die folgenden Hinweise, um die Wahrscheinlichkeit eines epileptischen Anfalls zu reduzieren:

- Verzichten Sie auf das Spielen, wenn Sie erschöpft sind oder Schlaf benötigen.
- Spiele Sie stets in einem gut beleuchteten Raum.
- Achten Sie darauf, pro Stunde etwa 10–15 Minuten Pause zu machen.



WARNUNG – AUGENERMÜDUNG UND BEWEGUNGSKRANKHEIT (KINETOSE)



Bei einigen Personen können nach längerer Spieldauer die Augen schmerzen. Manche Personen leiden auch an Bewegungs-krankheit (Kinetose). Beachten Sie folgende Hinweise, um Augenermüdung, Schwindel oder Übelkeit zu vermeiden:

- Vermeiden Sie exzessives Spielen. Eltern oder Erziehungsberechtigte sollten darauf achten, dass Kinder eine angemessene Spieldauer nicht überschreiten.
- Unabhängig davon, wie Sie sich fühlen, sollten Sie in jedem Fall stündlich eine Pause von 10–15 Minuten einlegen.
- Sollten Ihre Augen ermüden oder schmerzen während Sie spielen, oder sollte Ihnen schwindlig oder übel sein, unterbrechen Sie das Spiel sofort und legen Sie eine mehrstündige Pause ein, bevor Sie weiterspielen.
- Sollten die oben genannten Beschwerden nicht abklingen oder sollten während oder nach dem Spielen andere Beschwerden auftreten, beenden Sie das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf.



WARNUNG – ÜBERANSTRENGUNG



Bei einigen Personen können nach längerer Spieldauer Muskeln bzw. Gelenke schmerzen oder Hautreizungen auftreten. Beachten Sie folgende Hinweise, um Probleme wie Sehnscheidenentzündungen, Karpaltunnelsyndrom und Hautreizungen zu vermeiden:

- Vermeiden Sie exzessives Spielen. Eltern oder Erziehungsberechtigte sollten darauf achten, dass ihre Kinder eine angemessene Spieldauer nicht überschreiten.
- Unabhängig davon, wie Sie sich fühlen, sollten Sie in jedem Fall stündlich eine Pause von 10–15 Minuten einlegen.
- Der Touchpen sollte nicht zu fest gehalten oder mit zu viel Kraft auf den Bildschirm gedrückt werden, da dies zu Erschöpfung oder Unbehagen führen kann.
- Sollten Ihre Hände, Handgelenke oder Arme ermüden oder schmerzen oder sollten bei Ihnen Symptome auftreten wie **Kribbeln**, **Taubheit**, **Brennen** oder **Steifheit**, legen Sie eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor Sie weiterspielen.
- Sollten die oben genannten Beschwerden nicht abklingen oder sollten während oder nach dem Spielen andere Beschwerden auftreten, beenden Sie das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf.

**WARNUNG – AUSTRIIT VON SUBSTANZEN AUS DER BATTERIE**

Das Nintendo ZDS-System enthält ein wiederaufladbares Lithium-Ionen-Batteriepack. Das Austreten von Substanzen oder die Entzündung des Batteriepacks kann zu Verletzungen führen oder Ihr Nintendo ZDS-System beschädigen.

■ Beachten Sie folgende Hinweise, um das Austreten von Substanzen und / oder die Entzündung des Batteriepacks zu vermeiden:

- Beschädigen Sie nicht das Batteriepack.
- Setzen Sie das Batteriepack keinen starken Stößen, Vibrationen oder Flüssigkeiten aus.
- Zerlegen oder verformen Sie das Batteriepack nicht und versuchen Sie nicht, es zu reparieren.
- Setzen Sie das Batteriepack keiner großen Hitze aus und entsorgen Sie es nicht im Feuer.
- Berühren Sie nicht die Kontakte des Batteriepacks und verursachen Sie keinen Kurzschluss zwischen den Kontakten des Batteriepacks, indem Sie sie mit Gegenständen aus Metall berühren.
- Beschädigen Sie nicht das Label des Batteriepacks und entfernen Sie es nicht.
- Verwenden Sie nur ein kompatibles Netzteil.
- Das Batteriepack des Nintendo ZDS-Systems darf nur unter der Aufsicht Erwachsener wiederaufgeladen werden.
- Die Batterie muss aus dem Nintendo ZDS-System entfernt werden, bevor Sie es entsorgen.

Sollten Substanzen aus dem Batteriepack austreten, berühren Sie sie nicht. Wischen Sie die Außenseite des Systems sorgfältig mit einem weichen, angefeuchteten Tuch ab, um sicherzustellen, dass ausgetretene Substanzen, die sich auf dem System befinden können, nicht in Kontakt mit Ihren Händen kommen. Sollten sie dennoch in Kontakt mit Ihren Händen oder anderen Körperteilen kommen, spülen Sie diese mit Wasser ab. Sollten die Substanzen in Kontakt mit Ihren Augen kommen, kann dies zu Verletzungen führen. Spülen Sie Ihre Augen sofort mit viel Wasser aus und suchen Sie einen Arzt auf.

**WARNUNG – FREQUENZSTÖRUNGEN**

Das Nintendo ZDS-System sendet Funkwellen aus, die die einwandfreie Funktion benachbarter Elektrogeräte beeinträchtigen können, insbesondere die Funktion von Herzschrittmachern.

- Halten Sie bei Verwendung der drahtlosen Verbindung des Nintendo ZDS-Systems einen Abstand von mindestens 25 Zentimetern zu Herzschrittmachern. Sollten Sie einen Herzschrittmacher oder andere implantierte medizinische Geräte verwenden, nutzen Sie die drahtlose Verbindung des Nintendo ZDS-Systems nicht, ohne sich zuvor mit einem Arzt oder dem Hersteller des medizinischen Gerätes in Verbindung gesetzt zu haben.

■ Wichtige Information zum Gebrauch des Nintendo ZDS-Systems in Flugzeugen, Krankenhäusern und Flughäfen:

- Der Gebrauch des Nintendo ZDS-Systems in Flugzeugen, Krankenhäusern und Flughäfen kann – ähnlich wie bei anderen nicht drahtlosen Geräten – erlaubt sein, wenn die drahtlose Verbindung NICHT aktiv ist.
- Sie erkennen eine aktive drahtlose Verbindung Ihres Nintendo ZDS-Systems zum einen daran, dass die gelbe Verbindungsanzeige leuchtet, um anzuzeigen, dass die Verbindung aktiviert wurde. Zum anderen blinkt sie, um anzuzeigen, dass eine drahtlose Datenübertragung stattfindet. Die Verbindungsanzeige blinkt, wenn Sie die Mehrspieler-Funktion eines Spiels verwenden oder Spiele / Funktionen zu / von einem anderen System übertragen. Beachten Sie die Regeln und Vorschriften zur Verwendung von drahtlosen Endgeräten an Orten wie Krankenhäusern, Flughäfen oder an Bord von Flugzeugen und befolgen Sie diese auf jeden Fall.
- An Bord von Flugzeugen ist jegliche Verwendung von Mehrspielerfunktionen oder einer drahtlosen Verbindung verboten. Die Verwendung dieser Funktion an den genannten Orten kann zu Störungen oder Fehlfunktionen elektronischer Geräte und somit zu Schäden an Personen und Gegenständen führen.

WICHTIG: Das Nintendo ZDS-System ermöglicht es Ihnen, die drahtlose Verbindung für alle Funktionen des Systems zu deaktivieren. Um die drahtlose Verbindung zu aktivieren / deaktivieren, berühren Sie das Symbol in der linken oberen Ecke des Touchscreens, während Sie sich im HOME-Menü befinden, und rufen Sie die HOME-Menü-Einstellungen auf.

**WARNUNG – DRAHTLOSE VERBINDUNG**

Das Nintendo ZDS-System bietet verschiedene Anwendungen, die es ermöglichen, mittels drahtloser Verbindung zu kommunizieren. Sie können die drahtlose Verbindung in den HOME-Menü-Einstellungen deaktivieren.

WICHTIG: Wenn die drahtlose Verbindung aktiviert ist, ist es möglich, dass sich das Nintendo ZDS-System automatisch mit dem Internet verbindet. Wenn Sie den automatischen Verbindungsaufbau mit dem Internet unterbinden möchten, deaktivieren Sie bitte jegliche drahtlose Verbindung in den HOME-Menü-Einstellungen. Um bestimmte Online-Services nutzen zu können, werden eine Breitband-Internetverbindung sowie ein drahtloser Access Point bzw. ein Nintendo Wi-Fi USB Connector benötigt. Bei der Verbindung mit dem Internet entstehen Ihnen zusätzliche Kosten. Daher empfehlen wir, vor Verwendung eines solchen Services sicherzustellen, dass Sie über einen schnellen Internetzugang ohne Begrenzung der Verwendungs- und Downloadzeit verfügen, um zu vermeiden, dass für die Verwendung eines solchen Services zusätzliche Internetkosten anfallen. Die Online-Services stehen nicht in allen Ländern zur Verfügung; weitere Einzelheiten finden Sie unter <https://3dservices.nintendo-europe.com>. Um Online-Services nutzen zu können, müssen Sie über eine drahtlose Internetverbindung verfügen und die netzwerkbezogenen Bedingungen sowie die Datenschutzrichtlinie akzeptieren. Sie werden möglicherweise auch dazu aufgefordert, eine Nintendo Network ID zu erstellen oder zu verknüpfen.

■ Beachten Sie bitte die folgenden Punkte bei der Verwendung der drahtlosen Verbindung:

- Wenn Sie Informationen oder Inhalte über die drahtlose Verbindung senden, veröffentlichen oder auf andere Weise zugänglich machen, stellen Sie sicher, dass keine Informationen enthalten sind, mit denen Sie persönlich identifiziert werden können, z. B. Name, E-Mail-Adresse, Adresse oder Telefonnummer, da andere diese Informationen und Inhalte möglicherweise sehen können. Verwenden Sie, insbesondere wenn Sie einen Nutzernamen oder Spitznamen für Ihre Mii™-Charaktere auswählen, nicht Ihren wirklichen Namen, da andere bei Verwendung der drahtlosen Verbindung möglicherweise Ihren Nutzernamen und die Spitznamen Ihrer Mii-Charaktere sehen können.
- Freundschafts- und Freundschaftskarten sind Teil eines Systems, das es Ihnen ermöglicht, Freundschaften mit anderen Nutzern zu schließen, sodass Sie mit Ihnen bekannten Personen spielen, kommunizieren und interagieren können. Wenn Sie Freundschafts- und Freundschaftskarten mit Unbekannten austauschen, besteht das Risiko, dass Sie Informationen oder Nachrichten mit beleidigendem oder unangemessenem Inhalt erhalten bzw. Unbekannte Informationen über Sie sehen, die Sie nicht sehen sollen. Wir empfehlen daher, dass Sie Ihren Freundschaftscode niemandem geben, den Sie nicht kennen, und auch Freundschaftskarten nicht mit Personen austauschen, die Sie nicht kennen.
- Unterlassen Sie schädliche, illegale, beleidigende oder anderweitig unangemessene Aktivitäten, die anderen Nutzern Probleme bereiten könnten. Senden Sie oder machen Sie auch sonst keine Inhalte zugänglich, die andere bedrohen, beleidigen oder verletzen, ihre Rechte verletzen (z. B. Urheberrecht, Recht am eigenen Bild, Privatsphäre, Persönlichkeitsrechte oder Warenzeichen) oder von anderen Personen als verstörend empfunden werden könnten. Insbesondere wenn Sie von anderen Personen Fotos, Bilder oder Videos aufgenommen haben und diese senden oder anderweitig zugänglich machen, stellen Sie sicher, dass diese Personen zuvor ihre Zustimmung erteilt haben. Wenn unangemessenes Verhalten Ihrerseits gemeldet oder bestätigt wird, könnte dies Strafen wie z. B. den Ausschluss von den Online-Services nach sich ziehen.

Lesen Sie die folgenden Hinweise bitte sorgfältig durch, um eine korrekte Verwendung dieses Produkts sicherzustellen.

⚠️ WARNUNG

- ❌ **Zerlegen Sie das System nicht und versuchen Sie nicht, es zu reparieren**
- ❌ **Setzen Sie das Batteriepack keiner großen Hitze aus und entsorgen Sie es nicht im Feuer**
- ❌ **Setzen Sie das System keinen Hitzequellen, wie Heizgeräten oder Öfen, aus und setzen Sie das System möglichst nicht über einen längeren Zeitraum direktem Sonnenlicht aus**
Ansonsten kann es zum Austreten von Substanzen oder zu einer Entzündung oder Explosion kommen, was wiederum zu Feuer und / oder einem tödlichen Stromschlag führen kann. Außerdem kann das Batteriepack durch Hitze beschädigt oder verformt werden.

- ⚠️ **Verwenden Sie ausschließlich ein kompatibles Netzteil und Batteriepack**
Die Verwendung eines inkompatiblen Netzteils oder Batteriepacks kann zum Austreten von Flüssigkeit aus dem Batteriepack, oder zu einer Entzündung oder Explosion führen, was wiederum Feuer und / oder einen tödlichen Stromschlag nach sich ziehen kann.
Verwenden Sie ausschließlich das Nintendo 3DS-Batteriepack (CTR-003) und das Nintendo 3DS-Netzteil (WAP-002(EUR)).

- ❌ **Berühren Sie die Kontakte des Batteriepacks nicht mit Metallobjekten oder Objekten, die nicht zum System gehören, und beschädigen Sie das Batteriepack nicht**

Dies kann zu einer Entzündung, einer Explosion, einem tödlichen Stromschlag und / oder einem Kurzschluss führen.

Verwenden Sie das System nicht mit Reise-Spannungswandlern, mit für die Verwendung mit Glühbirnen vorgesehenen Helligkeitsreglern oder mit Auto verwendeten Spannungswandlern oder Ladegeräten.



- ⚠️ **Verwenden Sie das Netzteil und Batteriepack ausschließlich mit kompatiblen Systemen**
Die Verwendung des Netzteils und / oder Batteriepacks mit einem inkompatiblen System kann zu Feuer, dem Austritt von Flüssigkeit aus dem Batteriepack, zu einer Entzündung, einer Explosion, oder zu einem elektrischen Schlag führen.

- Das Nintendo 3DS-Batteriepack (CTR-003) kann mit den folgenden Geräten verwendet werden:
 - Nintendo 3DS (CTR-001(EUR))
 - Nintendo 2DS (FTR-001)
 - Wii U Pro Controller (WUP-005)
- Das Nintendo 3DS-Netzteil (WAP-002(EUR)) kann mit den folgenden Geräten verwendet werden:
 - Nintendo 3DS (CTR-001(EUR))
 - Nintendo 3DS XL (SPR-001(EUR))
 - Nintendo 2DS (FTR-001)
 - Nintendo DSi (TWL-001(EUR))
 - Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR))

- ❌ **Setzen Sie das System keinen Flüssigkeiten aus und stecken Sie keine Objekte in das System, die nicht zum System gehören**
Dies kann sonst zu Feuer, elektrischen Schlägen und weiteren Fehlfunktionen führen.
Sollte das Nintendo 2DS-System mit Flüssigkeiten in Kontakt kommen, schalten Sie es umgehend aus, entfernen Sie das Netzteil und entfernen Sie danach die Batterieabdeckung und das Batteriepack. Reinigen Sie das Äußere des Systems mit einem weichen, nebelfeuchten Tuch (zur Reinigung bitte nur Wasser verwenden). Das Innere des Nintendo 2DS-Systems darf nicht mit Wasser oder anderen Flüssigkeiten gereinigt werden.

- ❌ **Berühren Sie die Netzteil-Anschlussbuchse nicht mit den Fingern oder mit Metallobjekten**
Dies kann zu Verletzungen, tödlichen Stromschlägen, Kurzschlüssen und Fehlfunktionen führen.
- ❌ **Berühren Sie das System oder das Netzteil nicht, wenn das System während eines Gewitters geladen wird**
Dies kann zu einem tödlichen Stromschlag durch einen weitergeleiteten Blitz führen.
- ❌ **Verwenden Sie das System nicht an Orten mit hoher Feuchtigkeit oder einer hohen Staub- oder Rußkonzentration**
Dies kann zu Feuer, einem tödlichen Stromschlag oder zu Fehlfunktionen führen. Es könnte außerdem dazu führen, dass sich Schimmel auf den Kameralinsen bildet.
- ❌ **Setzen Sie das System keinen starken Stößen aus, lassen Sie es also nicht fallen und treten Sie nicht darauf**
Ansonsten kann es zu Schäden an den Bildschirmen oder am Batteriepack kommen, das dann starke Hitze ausstrahlen und somit zu Verbrennungen oder anderen Verletzungen führen kann.
Hinweis: Wenn das System beschädigt ist und Sie es berühren, kann dies zu Verletzungen führen. Berühren Sie nicht die beschädigten Stellen.
- ❌ **Nähern Sie sich dem Infrarot-Sende-Empfänger nicht zu sehr**
Direkt in den Infrarot-Sende-Empfänger zu sehen, kann zu Sehstörungen und anderen Problemen führen.
- ❌ **Verwenden Sie Ihre Kopfhörer nicht mit zu hoher Lautstärke**
Die längere Verwendung eines Kopfhörers bei hoher Lautstärke kann zu einer Beeinträchtigung des Hörvermögens führen. Bitte stellen Sie die Lautstärke so ein, dass Sie die Geräusche Ihrer Umgebung noch hören können. Bei Erschöpfung oder falls Sie ein Klingeln in den Ohren oder ähnliche Symptome wahrnehmen, sehen Sie von einer Verwendung des Kopfhörers für einen gewissen Zeitraum ab. Sollten diese Symptome dennoch anhalten, suchen Sie bitte einen Arzt auf.
- ❌ **Wenn das System beschädigt ist und Sie es mehr als nötig berühren, kann dies zu Verletzungen führen.**
Berühren Sie nicht die beschädigten Stellen.
- ❌ **Bewahren Sie das System nicht in Reichweite kleiner Kinder oder von Haustieren auf**
Dieses Produkt enthält kleines Zubehör und Teile, wie beispielsweise SD Cards, die leicht verschluckt werden können – **Erstickengefahr!**
- ❌ **Verwenden Sie das System nicht, während Sie gehen oder Auto / Fahrrad fahren**
 - Es ist verboten und außerdem gefährlich, das System zu verwenden, während Sie ein Fahrzeug steuern.
 - Es kann zu Unfällen führen, wenn Sie das System während des Gehens oder Radfahrens verwenden.

-  **Achten Sie bei Verwendung des Systems auf Ihre Umgebung**
Unschlagmäßiger Gebrauch kann zu Verletzungen, der Beschädigung von Einrichtungsgegenständen oder zu Fehlfunktionen führen.

- Möglicherweise bewegen Sie sich, während Sie die Kameras verwenden, um Fotos zu machen oder während Sie bestimmte Spiele spielen. Stellen Sie daher sicher, dass die Umgebung, in der Sie sich bewegen, frei ist. Achten Sie darauf, dass sich keine Möbel, Objekte oder Menschen in dem Bereich, in dem Sie spielen, befinden, sodass Sie während des Spiels nicht versehentlich mit ihnen zusammenstoßen.



-  **Setzen Sie das Nintendo 2DS-System keinen hohen Temperaturen aus**

Das Nintendo 2DS-System ist für die Verwendung bei Temperaturen von 5–35° C ausgelegt. Wenn Sie das System in einer heißen Umgebung (z. B. unter einer Decke oder einem anderen Ort ohne Belüftung) verwenden, steigt die Temperatur des Systems möglicherweise stark an, was zu Verbrennungen führen kann. Wenn Sie das System längere Zeit verwenden, während Sie es aufladen, kann die Temperatur des Systems steigen. Wenn Sie das System berühren, während es heiß ist, kann dies zu Verbrennungen führen.

-  **Die korrekte Verwendung des Touchpens**

Ein fehlerhafter Gebrauch kann zu Verletzungen oder Schäden führen.

- Verwenden Sie den Touchpen für keine anderen Zwecke als im Gebrauch mit einem Nintendo 2DS-System.
- Verbiegen Sie den Touchpen während des Gebrauchs nicht und wenden Sie keinen unnötigen Druck an.
- Verwenden Sie keinen beschädigten oder verbogenen Touchpen.

-  **Verwenden Sie das Netzteil nur mit der richtigen Voltzahl (220 – 240 Volt Wechselstrom)**

Ansonsten kann es zu Feuer, zu Überhitzung, zu tödlichen Stromschlägen und zu anderen Schäden kommen. Verwenden Sie keine Spannungswandler, die zum Gebrauch im Ausland vorgesehen sind, oder Stecker, die eine verminderte Spannung liefern.

-  **Verwenden Sie das Netzteil nicht, wenn Kabel oder Stecker beschädigt ist**

Dies kann ein Feuer und / oder einen tödlichen Stromschlag hervorrufen.

- Vermeiden Sie es, das Kabel eng aufzurollen, darauf zu treten, daran zu ziehen, es zu verdrehen oder Änderungen daran vorzunehmen.
- Vermeiden Sie es, schwere Objekte auf das Kabel zu stellen, insbesondere auf den Gleichstromstecker.
- Sollte das System defekt oder das Kabel beschädigt sein, versuchen Sie nicht, es zu verwenden.
- Setzen Sie das Kabel keinen extremen Hitzequellen, wie Heizgeräten oder Öfen, aus.
- Sollte das äußere, biegsame Kabel des Netzteils beschädigt sein, kontaktieren Sie die Nintendo Konsumentenberatung, um Informationen über Ersatzteile zu erhalten (**siehe Seite 91**). Um mögliche Gefahren zu vermeiden, versuchen Sie bitte nicht, das Netzteil selbst zu reparieren.
- Wenn das System während der Verwendung aufgeladen wird, achten Sie darauf, nicht am Kabel zu ziehen oder sich darin zu verfangen.
- Die Verwendung von Netzteilen durch Kinder sollte ausschließlich unter der Aufsicht eines Elternteils oder Erziehungsberechtigten zugelassen werden.

-  **Halten Sie den Netzteilstecker sauber, indem Sie ihn mit einem trockenen Tuch abwischen**

Der Versuch, das Gerät verschmutzt oder mit Staub darauf zu verwenden, kann zu Feuer, zu tödlichen Stromschlägen oder zu Kurzschlüssen führen.

-  **Stecken Sie nicht zu viele Netzstecker in eine einzelne Steckdose bzw. in einen einzelnen Mehrfachstecker-Adapter und vermeiden Sie es, mehrere Mehrfachstecker-Adapter miteinander zu verknüpfen**
Dies kann zu Feuer oder tödlichen Stromschlägen führen.

-  **Stellen Sie sicher, dass Sie das Netzteil richtig einstecken und entfernen**

Ansonsten können Feuer, tödliche Stromschläge oder Kurzschlüsse die Folge sein. Weiterhin kann ein unvollständiges Einstecken in die Steckdose dazu führen, dass nicht zum System gehörende Materialien oder Metallobjekte, wie Büro- oder Heftklammern, in Berührung mit den Kontakten des Steckers kommen.

Um das Netzteil zu entfernen, nehmen Sie das Netzteil sicher in die Hand und ziehen Sie es gerade aus der Steckdose. Wenn das System von Kindern verwendet wird, sollten Eltern oder Erziehungsberechtigte sicherstellen, dass es Kindern nicht möglich ist, die Kontakte des Steckers mit Metallobjekten zu berühren, wenn das Netzteil eingesteckt wird. Das Netzteil sollte in eine Steckdose gesteckt werden, die leicht zugänglich ist und sich in unmittelbarer Umgebung des aufzuladenden Geräts befindet.

-  **Verwenden Sie das System nicht mit nassen Händen**

Dies kann zu Unfällen, Fehlfunktionen, Verletzungen oder Schäden an Objekten führen.

VORSICHT

-  **Üben Sie keinen unnötigen Druck auf die LC-Bildschirme aus und setzen Sie sie keinen extremen Stößen aus**

Dies kann zu Verletzungen oder Fehlfunktionen führen. Vermeiden Sie den Kontakt von harten oder spitzen Gegenständen mit den Bildschirmen, wenn Sie das System bei sich tragen. Sollten die LC-Bildschirme beschädigt werden, vermeiden Sie es, mit den austretenden Flüssigkeiten in Kontakt zu kommen.

-  **Stecken Sie das System nicht in Ihre Hosentasche**

Sollten das System und die LC-Bildschirme starkem Druck ausgesetzt werden, wenn etwa darauf gesessen wird, können sie beschädigt werden und es kann zu Verletzungen und Fehlfunktionen kommen.



-  **Erwerben Sie ein strapazierfähiges Trageband**

Sollten Sie ein Trageband verwenden, achten Sie bitte darauf, dass selbstgemachte oder nicht strapazierfähige Tragebänder reißen und somit Verletzungen und Schäden verursachen können.

-  **Schleudern Sie das System nicht an einem daran befestigten Trageband herum**

Dies kann dazu führen, dass das Trageband reißt und das System zu Boden fällt oder weggeschleudert wird. Dies kann zu Schäden am System oder Objekten in der Umgebung sowie Verletzungen an Ihnen selbst und anderen Personen führen.

VORSICHTIGER GEBRAUCH

- Das mit dem Nintendo 2DS-System verwendete Netzteil sollte regelmäßig auf Schäden an Kabel und Steckverbindungen sowie an sonstigen Bestandteilen überprüft werden.
- Das Nintendo 2DS-System sollte von Kindern unter 3 Jahren nicht verwendet werden.
- Das Netzteil sollte nur im Haus verwendet werden.

Schalten Sie das System nicht wiederholt ein und aus

Dies kann zu Fehlfunktionen führen oder dazu, dass Daten, die auf SD Cards und im Systemspeicher gespeichert sind, gelöscht werden.

Schalten Sie das Nintendo 2DS-System immer zuerst aus, bevor Sie Karten oder eine SD Card einschieben oder entfernen. Schieben Sie die Karte / SD Card vollständig ein, ohne dabei zu viel Druck auf die Karte / SD Card oder das Nintendo 2DS-System anzuwenden.

Sollte dies nicht beachtet werden, kann es zur Beeinträchtigung von Speicherdaten und zu Schäden am System oder am Zubehör kommen.

Verwenden Sie nur kompatibles Zubehör

Die Verwendung der folgenden Geräte kann zu Fehlfunktionen oder beeinträchtigter Funktionalität führen:

- Zubehör, das inkompatibel mit der verwendeten Software ist.
- Inkompatible Geräte bzw. inkompatibles Zubehör.
- Defektes oder beschädigtes Zubehör.

Bewegen Sie das Schiebepad nicht ruckartig von einer Seite zur anderen

Dies kann den Controller beschädigen und das Spiel beeinträchtigen.

Beschädigen Sie den Touchscreen nicht

Dies kann zu Fehlfunktionen führen.

- Verwenden Sie entweder den beiliegenden Touchpen (FTR-004) oder einen Gegenstand, der von der jeweiligen Software für die Eingabe auf dem Bildschirm vorgegeben wird. Verwenden Sie keine Stifte, Metallobjekte oder jegliche anderen Objekte (einschließlich Fingernägel), die Kratzer auf dem Bildschirm hinterlassen können.
- Üben Sie keinen unnötigen Druck auf den Touchscreen aus, kratzen Sie nicht mit Objekten darüber und stechen Sie nicht auf ihn ein.
- Verwenden Sie das System nicht, wenn sich Sand, Fusseln, Essenskrümel oder andere raue Substanzen darauf befinden, da dies Kratzer auf dem Touchscreen hinterlassen kann. Sollte der Touchscreen schmutzig werden, verwenden Sie ein weiches Tuch, um ihn zu säubern.
- Der obere Bildschirm ist nicht berührungsempfindlich. Versuchen Sie nicht, den Touchpen auf ihn zu verwenden.

Setzen Sie die Kameras nicht über einen längeren Zeitraum direkter Sonneneinstrahlung aus und fotografieren Sie nicht direkt intensive Lichtquellen wie die Sonne

Hierdurch können Fehlfunktionen der Kameras oder Verfärbungen der fotografierten Objekte verursacht werden.

- Die Bilder, die mit den Kameras aufgenommen wurden, können sich in der tatsächlichen Farbe oder Helligkeit der aufgenommenen Objekte unterscheiden. Es kann außerdem vorkommen, dass sich auf den Bildern unverändert helle oder dunkle Stellen befinden. In keinem dieser Fälle liegt eine Fehlfunktion des Produkts vor.
- Sollten die Linsen verschmutzen, wischen Sie sie vorsichtig mit einem trockenen, weichen Tuch oder Wattebausch ab. Üben Sie bei der Reinigung keinen Druck auf die Linsen aus, da dies zu Schäden führen kann.

Bewahren Sie das System nicht direkt vor dem Gebläse einer Klimaanlage oder an Orten mit stark schwankenden Temperaturen und / oder Kondenswasserbildung auf

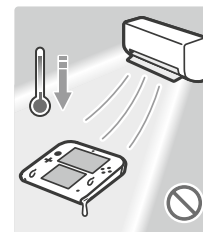
Kondenswasserbildung im System kann zu Fehlfunktionen führen.

Wie Sie das Nintendo 2DS-System von einem kalten Ort an einen warmen bringen

Um Kondenswasserbildung zu vermeiden, geben Sie das System in eine Plastiktüte und entfernen Sie die Luft aus der Tüte. Belassen Sie es so für etwa 60 Minuten, bis es sich auf die Umgebungstemperatur erwärmt hat, bevor Sie es wieder verwenden.

Sollte sich Kondenswasser auf dem System gebildet haben

Schalten Sie das System aus und belassen Sie es für ungefähr 60 Minuten in einer warmen Umgebung, bis alle Wassertropfen getrocknet sind, bevor Sie es erneut verwenden.



Pusten Sie nicht auf die Kontakte des Systems oder der Karten

Dadurch kann Feuchtigkeit eindringen, die die Karte und / oder das Nintendo 2DS-System beschädigen kann.

Lassen Sie das System nicht in Kontakt mit Verdünnern, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln kommen

Dies kann dazu führen, dass die Plastikhülle beschädigt wird oder dass die Farbe abblättert. Achten Sie darauf, das System nicht zu verwenden, nachdem Sie Produkte wie Nagellackentferner verwendet haben. Reinigen Sie das System mit einem nebelfeuchten Tuch und warmem Wasser. Wringen Sie sorgfältig alles überschüssige Wasser aus dem Tuch und wischen Sie das System sauber. Trocknen Sie das System nach dem Säubern mit einem weichen, trockenen Tuch ab. Das Nintendo 2DS-System sollte vom Netzteil entfernt werden, bevor Sie es säubern.

Folgen Sie den örtlichen Richtlinien und Vorschriften, wenn die Batterie oder das System entsorgt werden muss

Auskünfte darüber, wie Sie Batterien entsorgen können, erhalten Sie bei Ihrem örtlichen Entsorgungsträger (siehe Seite 77).

- Wenn Sie Ihr System entsorgen möchten, löschen Sie bitte zuerst all Ihre Daten. Sollten Sie keine Nintendo Network ID mit Ihrem System verknüpft haben, löschen Sie bitte Ihr Nintendo eShop-Konto und formatieren Sie im Anschluss den Systemspeicher. Sollten Sie eine Nintendo Network ID mit Ihrem System verknüpft haben, formatieren Sie bitte lediglich den Systemspeicher. Löschen Sie bitte außerdem den Inhalt der SD Card mithilfe eines Computers.
- Sollten Sie weiterhin ein anderes System der Nintendo 3DS-Familie nutzen wollen, können Sie alle Ihre Daten mithilfe des Datentransfers (siehe Seite 66) auf das neue System übertragen, anstatt sie zu löschen.

Teilen von persönlichen Informationen

Sobald Audio- oder Videodaten von Ihrem Nintendo 2DS-System übermittelt wurden, können diese von Dritten kopiert und/oder frei modifiziert werden. Wenn Sie zustimmen, Ihre Daten zu verschicken, können Sie danach deren Verwendung nicht mehr einschränken oder sie löschen.

WICHTIG: JEDE NICHT AUTORIZIERTE TECHNISCHE MODIFIKATION DER HARDWARE ODER DER SOFTWARE IHRES NINTENDO 2DS-SYSTEMS, ODER JEGICHE VERWENDUNG EINES NICHT AUTORIZIERTEN GERÄTES MIT IHREM SYSTEM, KANN DAZU FÜHREN, DASS IHR SYSTEM NICHT MEHR VERWENDBAR IST UND NICHT AUTORIZIERTE INHALTE ENTFERNT WERDEN.

Ihr Nintendo 2DS-System und die zugehörige Software sind nicht für den Gebrauch mit nicht autorisierten Geräten und / oder mit nicht autorisierter Software vorgesehen. Die von Nintendo gestattete Gewährleistung schließt keine Schäden mit ein, die an oder durch die Verwendung von nicht autorisierten Geräten und Modifikationen, nicht autorisierter Software und / oder nicht lizenziertem Zubehör entstehen. Weiterhin kann eine Verwendung dieser dazu führen, dass Sie selbst verletzt werden oder andere verletzt werden, dass Funktionen gestört werden und / oder Ihr Nintendo 2DS-System und damit verbundene Services Schaden nehmen. Nintendo (sowie sämtliche Lizenznehmer und Distributoren von Nintendo) ist nicht verantwortlich für jeglichen Schaden oder Verlust, der durch die Verwendung solcher Geräte, Modifikationen, Software oder von nicht autorisiertem Zubehör entsteht.

Wichtig! Sobald ein Update des Nintendo 2DS-Systems durchgeführt worden ist, kann dieses dazu führen, dass bereits vorgenommene nicht autorisierte oder zukünftige, nicht autorisierte technische Modifikationen an der Hardware oder Software Ihres Nintendo 2DS-Systems und / oder die Verwendung Ihres Systems in Verbindung mit nicht autorisierten Geräten die Nutzung des Systems unmöglich machen. Inhalte, die auf nicht autorisierte Modifikationen der Hardware oder Software Ihres Nintendo 2DS-Systems zurückgehen, können entfernt werden. Stimmen Sie dem Update nicht zu, kann dies dazu führen, dass die Nutzung von Spielen nicht mehr möglich ist.



Komponenten: Bezeichnungen und Funktionen

Die Funktionen dieser Komponenten werden in dieser Bedienungsanleitung erklärt.

Mitteilungsanzeige

Zeigt durch Blinken und Farbbänderung den Status Ihres Systems an.

- **SpotPass-Mitteilung erhalten** (blinkt fünf Sekunden lang blau) (siehe Seite 49)
- **Inhalte über StreetPass erhalten** (blinkt fünf Sekunden lang grün) (siehe Seite 49)
- **Ein Freund ist online** (blinkt fünf Sekunden lang orange) (siehe Seite 48)
- **Batterieleistung ist niedrig** (blinkt rot) (siehe Seite 30)



SD Card-Steckplatz (siehe Seite 28)

Zum Einstecken von SD Cards (SD Cards / SDHC Cards). Die im Lieferumfang enthaltene SDHC Card befindet sich bereits im System.

Mikrofon

Wird von Software mit Mikrofon-Funktion verwendet.



Standby-Schalter

Bewegen Sie den Schalter nach rechts, um den Standby-Modus zu aktivieren.



POWER-Schalter (⏻) (siehe Seite 24)



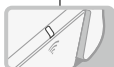
Betriebsanzeige (⏻) (siehe Seite 27)

Leuchtet, wenn das System eingeschaltet ist.



Ladeanzeige (🔋) (siehe Seite 23)

Leuchtet orange, während die Batterie geladen wird.



Verbindungsanzeige (📶)

Leuchtet gelb, wenn die drahtlose Verbindung aktiviert ist, und leuchtet nicht, wenn sie deaktiviert ist. Sie blinkt gelb, wenn Daten gesendet oder empfangen werden.

Hinweis:

- Die Verbindungsanzeige leuchtet oder blinkt dunkler, wenn sich das System im Standby-Modus befindet.
- Die drahtlose Verbindung kann in den HOME-Menü-Einstellungen (siehe Seite 35) aktiviert / deaktiviert werden.

LC-Bildschirm

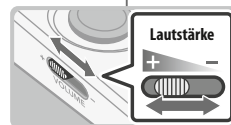
Innenkamera

Für bestimmte Spiele und Software, bei denen die Kamera-Funktion genutzt wird.

Schiebepad

Wird mit Software verwendet, die die Steuerung per Schiebepad unterstützt. Hinweis: Sollte das Schiebepad nicht richtig funktionieren, finden Sie auf Seite 79 weitere Informationen.

Lautsprecher



Lautstärkeregler

Die Lautstärke wird durch Schieben geregelt.

Hinweis: Das Auslöser-Geräusch der Kamera ertönt unabhängig von der aktuellen Einstellung der Lautstärke stets in einer festgelegten Lautstärke.

Steuerkreuz

LC-Bildschirm (Touchscreen)

Ein druckempfindlicher Bildschirm, der die Interaktion durch Berührung ermöglicht. Verwenden Sie mit Software, die diese Eingabeart unterstützt, den im Lieferumfang enthaltenen Nintendo 2DS-Touchpen.

Bedienung des Touchscreens



Berühren

Den Touchscreen sanft mit dem Touchpen anzutippen, wird als „Berühren“ bezeichnet.



Führen

Den Touchpen mit sanftem Druck über den Touchscreen zu bewegen, wird als „Führen“ bezeichnet.

Steuerelemente (A-, B-, X- und Y-Knopf)

START

SELECT

HOME-Knopf (🏠) (siehe Seite 30)

Zeigt das HOME-Menü an.

Audiobuchse

Hier kann ein Stereo-Kopfhörer (im Handel erhältlich) angeschlossen werden. Wenn er angeschlossen ist, wird kein Ton über den Lautsprecher wiedergegeben.

Hinweis: Bitte verwenden Sie nur kompatibles Zubehör.





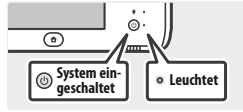
Das System ein- und ausschalten

Der POWER-Schalter wird verwendet, um das System sowohl ein- als auch auszuschalten. Wenn Sie das System zum ersten Mal einschalten, müssen Sie die Systemeinstellungen konfigurieren.

Schalten Sie das System ein, indem Sie den POWER-Schalter drücken. Sobald das System eingeschaltet ist, leuchtet die Betriebsanzeige auf.

Hinweis:

- Wenn der Standby-Schalter nach rechts bewegt wurde, kann das System weder ein- noch ausgeschaltet werden.
- Nach dem Einschalten kann es einige Sekunden dauern, bis das HOME-Menü angezeigt wird.
- Weitere Informationen über die Betriebsanzeige und die Nutzungsdauer der Batterie finden Sie auf **Seite 27**.



Standby-Modus und Ausschalten des Systems

Standby-Modus

Bewegen Sie den Standby-Schalter nach rechts, während das System eingeschaltet ist, um das Spiel zu unterbrechen und den Standby-Modus zu aktivieren. Im Standby-Modus sind die Bildschirme ausgeschaltet und die Knöpfe und Tasten des Systems reagieren nicht auf Eingaben. SpotPass (siehe **Seite 6**) und StreetPass (siehe **Seite 7**) bleiben dabei aktiv, doch der Energieverbrauch ist stark reduziert.

Hinweis: Es gibt Software, die den Standby-Modus nicht ausführen kann, während sie verwendet wird oder während bestimmte Aufgaben durchgeführt werden. Nintendo 3DS Sound zum Beispiel kann während einer Wiedergabe nicht in den Standby-Modus schalten.



Das System ausschalten

Drücken Sie den POWER-Schalter, um das POWER-Menü aufzurufen. Berühren Sie dann AUSSCHALTEN, um das System auszuschalten. Alternativ können Sie auch den POWER-Schalter gedrückt halten, um den gleichen Effekt zu erzielen.



Das System zum ersten Mal konfigurieren

Sie müssen das System konfigurieren, nachdem Sie es zum ersten Mal eingeschaltet haben. **Wenn das System von Kindern verwendet wird, sollte unbedingt ein Erwachsener diese Schritte durchführen.** Die folgenden Schritte sollten mit dem Touchpen auf dem Touchscreen (siehe **Seite 21**) durchgeführt werden.

1 Stellen Sie die Sprache des Systems ein

Berühren Sie die Sprache, die Sie verwenden möchten, und berühren Sie dann OK.

- Zu Beginn werden Informationen über das System angezeigt. Lesen Sie sich die Informationen durch und berühren Sie OKAY, um fortzufahren.



2 Datum und Uhrzeit einstellen

Berühren Sie und , um Datum und Uhrzeit einzustellen. Berühren Sie dann OKAY.



3 Geben Sie einen Nutzernamen ein

Hinweis:

- Weitere Informationen zur Verwendung der Tastatur finden Sie auf **Seite 26**.
- Namen können nicht länger als zehn Zeichen sein.
- Der Name, den Sie auswählen, wird über die drahtlose Verbindung auf anderen Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL-, Nintendo 2DS- und Nintendo DS-Systemen sichtbar sein, also verwenden Sie bitte keine Wörter oder Phrasen, die andere beleidigen könnten. Die Verwendung unangemessener Begriffe kann dazu führen, dass die Anzeige Ihres Namens auf anderen Nintendo 3DS- / Nintendo 3DS XL- / Nintendo 2DS-Systemen eingeschränkt wird.



4 Geben Sie Ihren Geburtstag ein

Berühren Sie und , um Ihren Geburtstag einzugeben.



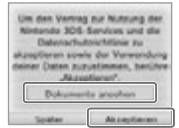
5 Wählen Sie das Land, in dem Sie wohnen, und dann Ihre Region

Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit OKAY.



6 Akzeptieren Sie den Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und die Datenschutzrichtlinie

Berühren Sie AKZEPTIEREN, wenn Sie die Informationen durchgelesen haben. Sollten Sie die Vertragsbedingungen später akzeptieren wollen, berühren Sie SPÄTER.



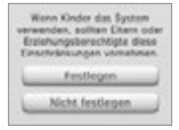
7 Konfigurieren Sie die Internet Einstellungen (siehe Seite 56)

Eine Verbindung zum Internet ermöglicht den Austausch verschiedener Arten von Daten über SpotPass und die Verwendung der drahtlosen Verbindung mit Softwaretiteln, die diese unterstützen. Um diese Einstellungen später vorzunehmen, berühren Sie SPÄTER FESTLEGEN.



8 Stellen Sie die Altersbeschränkungen ein (siehe Seite 61)

Stellen Sie die Altersbeschränkungen ein, um den Zugriff von Kindern auf bestimmte Inhalte und Funktionen einzuschränken, wie etwa die Verwendung des Internetbrowsers oder die Interaktion mit anderen Nutzern. Falls das System von Kindern verwendet wird, sollten Eltern und Erziehungsberechtigte die erforderlichen Altersbeschränkungen vornehmen.



9 Lesen Sie die Einführung für das System

Berühren Sie OKAY, um die Einführung zu beginnen. Wenn Sie SPÄTER auswählen, können Sie die Einführung zu einem späteren Zeitpunkt sehen, indem Sie ÜBER DAS SYSTEM in den Systemeinstellungen (siehe **Seite 65**) unter „Allgemeine Einstellungen“ auswählen.



Ihr System ist nun bereit für den Gebrauch. Drücken Sie den HOME-Knopf, um in das HOME-Menü (siehe **Seite 30**) zu gelangen und Ihr Nintendo 2DS-System verwenden zu können.

Tastaturen verwenden

Auf dem Touchscreen wird eine Tastatur angezeigt, um Ihnen die Eingabe von Zeichen zu ermöglichen. Berühren Sie ein Zeichen, um es einzugeben.

Standard

Alphanumerisch

Texterkennung ein / aus

Wählen Sie, ob der nächste Buchstabe als Klein- oder Großbuchstabe eingegeben werden soll

Texterkennung
Wählen Sie das Wort, das Sie verwenden möchten, aus einer Liste.

Löscht das Zeichen links vom Cursor.

Setzt einen Zeilenumbruch.

Zwischen Eingabemodi wechseln

Sonderzeichen
Wählen Sie zwischen Groß- und Kleinbuchstaben.

Symbole
Zeigt zusätzliche Symbole an.

Mobiltelefon
Wählen Sie aus den Zeichen, die einer Taste zugeordnet sind, das gewünschte Zeichen, indem Sie die Taste wiederholt berühren.

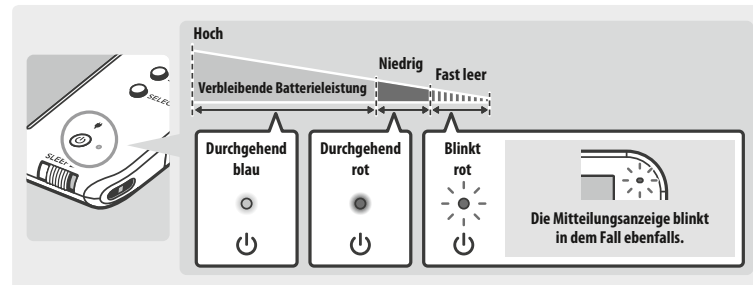
Nächstes Zeichen
Bestätigen Sie die Eingabe eines Zeichens und gelangen Sie so zum nächsten Feld.

Ziffernfeld

Löscht die zuletzt eingegebene Ziffer

Betriebsanzeige

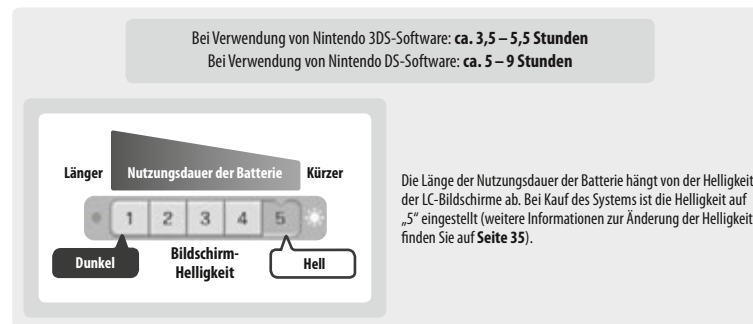
Die Betriebsanzeige leuchtet blau, wenn das System eingeschaltet ist. Sie leuchtet rot, wenn die Batterieleistung nachlässt, und blinkt rot, wenn die Batterie nahezu erschöpft ist.



Hinweis: Wenn die Betriebsanzeige rot leuchtet, sollten Sie Ihr Spiel schnellstmöglich speichern und das System wiederaufladen. Wenn die Batterieleistung erschöpft ist, bevor Sie speichern, können Sie ungespeicherte Daten verlieren. Sollte die Betriebsanzeige blau leuchten und langsam heller und wieder dunkler werden, befindet sich das System im Standby-Modus (siehe Seite 24), der weniger Strom verbraucht.

Nutzungsdauer der Batterie

Die Nutzungsdauer der Batterie hängt von einer Reihe von Faktoren ab, wie der Verwendung von Software, der Menge an Daten, die über die drahtlose Verbindung verschickt und empfangen wurden, und der Umgebungstemperatur. Daher sollten die im Folgenden angegebenen Zeiten nur als grobe Näherungswerte betrachtet werden. Die Verwendung der Kamera-Funktion kann die Nutzungsdauer unter die angegebenen Werte reduzieren.



Das System in den Standby-Modus zu versetzen (siehe Seite 24), reduziert den Stromverbrauch stark, während drahtlose Verbindungen wie SpotPass und StreetPass aktiv bleiben. Wenn die Batterie vollständig wiederaufgeladen wurde, kann das System 3 Tage im Standby-Modus verbleiben.

Hinweis: Die Betriebsanzeige pulsiert langsam, wenn sich das System im Standby-Modus befindet. Manche Softwaretitel ermöglichen es dem System nicht, während der Verwendung in den Standby-Modus zu wechseln, selbst wenn der Standby-Schalter nach rechts bewegt wurde. Wenn Sie den Standby-Modus aktivieren, während Sie solche Software verwenden, leuchtet die Betriebsanzeige weiterhin durchgehend. Nintendo 3DS Sound zum Beispiel kann während einer Wiedergabe nicht in den Standby-Modus schalten.



Verwendung von SD Cards

Das Nintendo 2DS-System unterstützt SD Cards mit bis zu 2 GB Speicherplatz und SDHC Cards von 4 GB bis 32 GB Speicherplatz.

Die im Lieferumfang enthaltene SDHC Card befindet sich bereits im SD Card-Steckplatz Ihres Nintendo 2DS-Systems. Sie können SD Cards verwenden, um Ihre Fotodaten zu sichern oder Sound-Dateien, die zuvor gespeichert wurden, abzuspielen (die Art der Daten, die Sie speichern können, hängt dabei vom Softwaretitel ab).

Hinweis: Heruntergeladene Software wird, mit Ausnahme von Nintendo DSiWare (siehe Seite 7), auf der SD Card gespeichert. Heruntergeladene Software (einschließlich den zugehörigen Speicherdaten) kann nicht einzeln zwischen SD Cards verschoben oder kopiert werden.

Die Verwendung von MiniSD / microSD Cards

Um MiniSD Cards oder microSD Cards verwenden zu können, wird ein entsprechender Adapter benötigt.

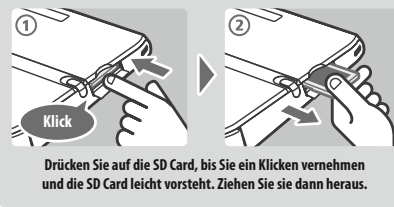
Wird ein Adapter verwendet, entfernen Sie nach Verwendung stets den kompletten Adapter (nicht nur die SD Card) aus dem Steckplatz. Ein Verbleib des leeren Adapters im Steckplatz könnte zu Fehlfunktionen oder zur Beschädigung des Systems oder Ihrer Daten führen.



Entfernen von SD Cards

Schalten Sie das System aus, bevor Sie versuchen, eine SD Card einzustecken oder zu entfernen. Andernfalls kann das System oder die SD Card beschädigt werden und Daten können verloren gehen.

Hinweis: Wenn Sie während eines Spiels dazu aufgefordert werden, die SD Card zu entfernen, brauchen Sie das System nicht auszuschalten.



Drücken Sie auf die SD Card, bis Sie ein Klicken vernehmen und die SD Card leicht vorsteht. Ziehen Sie sie dann heraus.

Einschieben von SD Cards

1 Öffnen Sie die SD Card-Steckplatzabdeckung



2 Stecken Sie die SD Card in den SD Card-Steckplatz

Drücken Sie die SD Card fest, aber vorsichtig hinein, bis sie mit einem Klicken einrastet. Schließen Sie dann die Steckplatzabdeckung.



Die bedruckte Seite sollte nach oben zeigen.

Schreibschutz-Schieber der SD Card

Wenn sich der Schreibschutz-Schieber der SD Card in der unteren Position befindet, ist die Karte gesperrt und Daten können auf ihr weder geschrieben noch gelöscht werden. Der Schieber sollte sich in der oberen Position befinden, um diese Funktionen zu ermöglichen.

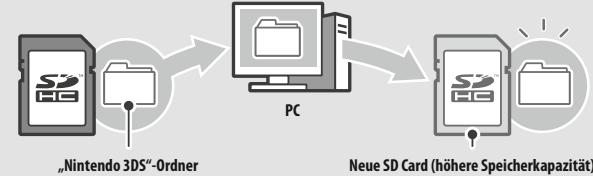
Schreibschutz-Schieber



Wenn auf Ihrer SD Card kein Platz mehr ist...

Um freien Speicherplatz auf einer SD Card zu schaffen, löschen Sie Foto-, Video- oder Sound-Dateien, die Sie nicht länger benötigen, über die Datenverwaltung in den Systemeinstellungen (siehe Seite 63). Alternativ können Sie alle Daten von Ihrer derzeitigen SD Card auf eine SD Card mit größerer Speicherkapazität verschieben. Sie können auch Software auf einer anderen SD Card speichern, allerdings können Sie später nicht den Inhalt mehrerer SD Cards kombinieren.

Um Daten zu übertragen, benötigen Sie einen PC und ein im Handel erhältliches SD Card-Lesegerät. Sie sollten dann den gesamten „Nintendo 3DS“-Ordner auf die neue SD Card verschieben.



Hinweis:

- Kopieren Sie den Ordner immer in das Hauptverzeichnis der SD Card.
 - Heruntergeladene Software (inklusive Speicherdaten) befindet sich im „Nintendo 3DS“-Ordner. Fotodaten werden in diesem Ordner allerdings nicht abgelegt.
- Modifizieren, verschieben, löschen oder verändern Sie nicht die Namen der Dateien in diesem Ordner.

Hinweise zum Kopieren von Software

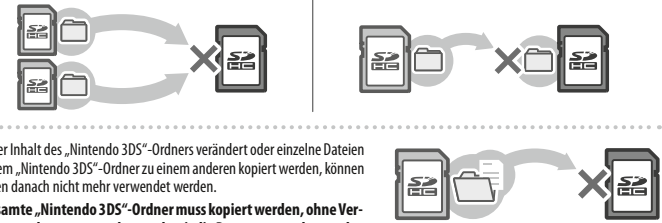
Kopieren Sie immer den gesamten „Nintendo 3DS“-Ordner

Wenn Sie aktualisierte Daten auf der neuen SD Card speichern, kann dies dazu führen, dass die Software mit der ursprünglichen SD Card nicht mehr verwendet werden kann.

Sie sollten immer nur eine SD Card gleichzeitig mit einem Softwaretitel verwenden. Die gleiche Software kann nicht als Sicherheitskopie Ihrer Spielfortschritte auf mehrere SD Cards kopiert werden. Achten Sie darauf, dass Sie nur die neue SD Card verwenden.

Auf die folgenden Arten können Sie Daten nicht kopieren

Heruntergeladene Software, die auf mehreren SD Cards gespeichert wurde, kann nicht auf einer einzelnen SD Card zusammengefügt werden. **Wenn Sie neue Daten über bereits existierende Daten kopieren, sind die am Speicherort bereits vorhandenen Daten danach nicht mehr verwendbar.**



Sollte der Inhalt des „Nintendo 3DS“-Ordners verändert oder einzelne Dateien von einem „Nintendo 3DS“-Ordner zu einem anderen kopiert werden, können die Daten danach nicht mehr verwendet werden.

Der gesamte „Nintendo 3DS“-Ordner muss kopiert werden, ohne Veränderungen daran vorzunehmen, damit die Daten verwendet werden können.

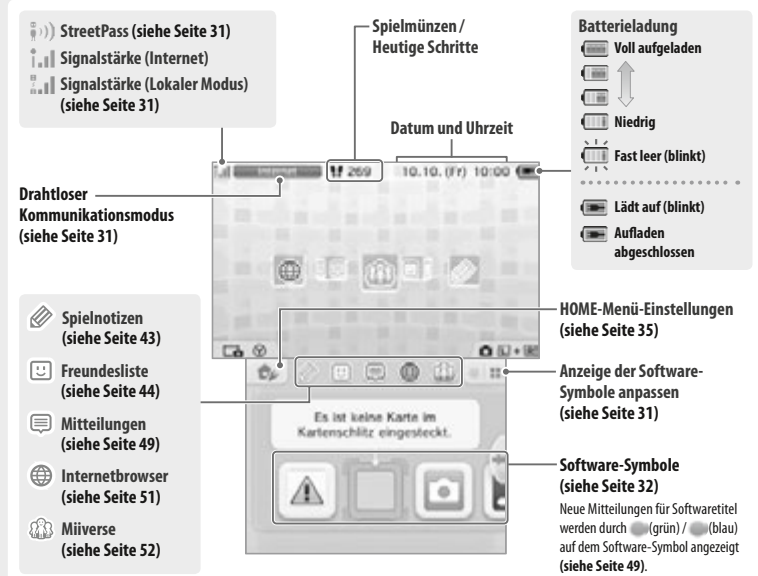


HOME-Menü

Das HOME-Menü wird angezeigt, wenn Sie das System einschalten. Jede Funktion des Nintendo 2DS-Systems ist von hier aus zugänglich.

Softwaretitel können vom HOME-Menü aus gestartet werden, indem Sie das Symbol berühren, das zu dem Titel, den Sie spielen möchten, gehört. Das HOME-Menü zeigt außerdem Uhrzeit und Datum, den derzeitigen drahtlosen Kommunikationsmodus sowie die Anzahl der Schritte, die Sie an diesem Tag gegangen sind, an.

Sie können außerdem sofort sehen, welche Software neue Informationen oder Updates über SpotPass erhalten hat, da dies durch ein auf dem Software-Symbol gekennzeichnet wird.



Hinweis

- Drücken Sie gleichzeitig und , um die Kamera zu aktivieren und Fotos aufzunehmen (siehe Seite 38).
- Halten Sie gedrückt, während Sie das Steuerkreuz nach oben, unten oder rechts drücken, um ein Bildschirmfoto vom HOME-Menü zu erstellen (siehe Seite 37).
- Inhalte, die auf dem oberen Bildschirm angezeigt werden, unterscheiden sich je nach verwendeter Software. Die Anzeige bewegt sich auf verschiedene Arten, wenn das Mikrofon mehr Geräusche auffängt.

Spielmünzen / Heutige Schritte

Wenn Sie gehen, während Sie Ihr Nintendo 2DS-System bei sich tragen, zählt es Ihre Schritte. Alle 100 Schritte erhalten Sie eine Spielmünze. Sie können bis zu 10 Spielmünzen pro Tag erhalten, insgesamt bis zu 300 Spielmünzen. Diese können in kompatiblen Softwaretiteln verwendet werden.

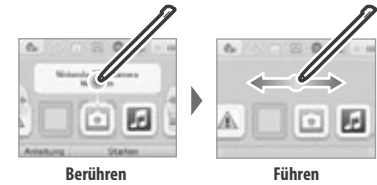
Hinweis:

- Schritte werden gezählt, wenn sich das System im Standby-Modus befindet.
- Während Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretitel auf dem System gespielt werden, kann ein Maximum von sieben Tagen an Schrittzahldaten aufgezeichnet werden. Sie müssen die Software einmal beenden, bevor Sie mehr Daten aufzeichnen können.

Durch Software-Symbole navigieren, Software-Symbole anpassen und verschieben

Navigieren

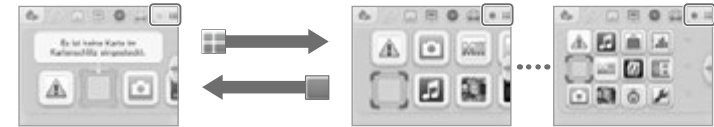
Berühren Sie ein Symbol und führen Sie dann den Touchpen nach links oder rechts, um durch die verfügbaren Software-Symbole zu navigieren. Das Berühren von / an den Seiten des Bildschirms erfüllt dieselbe Funktion.



Die Anzeige anpassen und Software-Symbole verschieben

Die Anzeige der Software-Symbole anpassen

Berühren Sie / , um das Layout der auf dem Bildschirm angezeigten Software-Symbole zu ändern.



Software-Symbole verschieben

Um ein Symbol zu verschieben, berühren und halten Sie das Symbol mit dem Touchpen, bis es sich löst, verschieben Sie es dann an die von Ihnen gewünschte Stelle und nehmen Sie den Touchpen vom Bildschirm.

Wenn Sie ein Symbol über ein anderes schieben, werden die beiden Symbole miteinander vertauscht.



Drahtlose Kommunikationsmodi

	Zeigt an, dass eine Verbindung zum Internet hergestellt wurde (siehe Seite 56).
	Zeigt an, dass das System nach weiteren Nutzern sucht, die StreetPass aktiviert haben (siehe Seite 7). Wenn Sie Nintendo 3DS-Software für die Verwendung mit StreetPass registrieren, ermöglichen Sie es dem System, automatisch nach anderen Nutzern zu suchen, mit denen Informationen ausgetauscht werden können. Dieser Status wird zusammen mit angezeigt.
	Zeigt an, dass das System mit anderen Nintendo 3DS- / Nintendo 3DS XL- / Nintendo 2DS-Systemen in Ihrer Nähe kommuniziert. Funktionen wie die lokale Freunde-Registrierung (siehe Seite 45) und das Download-Spiel verwenden den Lokalen Modus. Im drahtlosen Kommunikationsmodus wird das Signalstärke-Symbol angezeigt. Eine höhere Signalstärke bedeutet eine bessere Datenübertragung.
	Wenn die drahtlose Verbindung aktiviert wurde, wird angezeigt. Ist die drahtlose Verbindung deaktiviert, wird angezeigt. Sie können die drahtlose Verbindung in den HOME-Menü-Einstellungen aktivieren oder deaktivieren (siehe Seite 35). wird angezeigt, wenn sie aktiviert ist, und , wenn sie deaktiviert ist.

Software-Symbole

Kostenlose Software, die über SpotPass erhalten wurde, und Software, die im Nintendo eShop heruntergeladen wurde, werden dem HOME-Menü als Symbole hinzugefügt. Auf einer SD Card können bis zu 300 Softwaretitel gespeichert werden. Im Folgenden werden die verschiedenen Arten von Softwaretitel-Symbolen erklärt:

Symbole für kartenbasierte Software

Nintendo 3DS-Karte



Nintendo DS- / Nintendo DSi-Karte



Das Symbol der jeweiligen Software erscheint, nachdem die Karte in den Kartenschlitz geschoben wurde.

Symbole für integrierte Software

Um Informationen zur Verwendung dieser Softwaretitel zu erhalten, schlagen Sie bitte in der jeweiligen elektronischen Bedienungsanleitung nach (siehe Seite 34).



Gesundheits- und Sicherheitsinformationen

Lesen Sie wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen für Ihr System.



Nintendo 3DS-Kamera

Nehmen Sie mit dieser Anwendung 3D-Fotos und -Videos auf.

- Das Nintendo 2DS-System kann keine 3D-Bilder und -Videos wiedergeben.



Nintendo 3DS Sound

Hören Sie Musik und fertigen Sie Aufnahmen an.



Mii-Maker

Verwandeln Sie sich selbst und andere Personen in Mii-Charaktere!



StreetPass Mii-Lobby

Mii-Charaktere, die Sie über StreetPass (siehe Seite 7) getroffen haben, erscheinen hier.



Nintendo eShop

Beziehen Sie Informationen und Videos über verschiedene Software und laden Sie neue Software herunter (siehe Seite 6).



AR Games: Erweiterte Realität

Verwenden Sie die AR-Karten zusammen mit den Außenkameras, um realistische Spiele mit erweiterter Realität zu erleben.



Face Raiders

Ein Actionspiel, bei dem Ihr eigenes Gesicht und Gesichter von Freunden zum Gegner werden!



Aktivitätslog

Zeichnen Sie die Zahl der Schritte auf, die Sie zurücklegen, während Sie Ihr Nintendo 2DS-System bei sich tragen, sowie die Zeit, die Sie Software verwenden.



Download-Spiel

Laden Sie Demoversionen herunter und spielen Sie Mehrspieler-Partien!



Systemeinstellungen anpassen (siehe Seite 53)

Passen Sie die Nintendo 2DS-Systemeinstellungen an.

Software laden

Berühren Sie das Software-Symbol und dann STARTEN.



Software beenden / pausieren

Drücken Sie den HOME-Knopf während Sie spielen, um einen Softwaretitel zu pausieren und das HOME-Menü anzeigen zu lassen. Berühren Sie FORTSETZEN oder drücken Sie den HOME-Knopf erneut, um weiterzuspielen, oder berühren Sie BEENDEN im HOME-Menü, um die Software zu beenden.



Pausiert...

Wenn ein Softwaretitel pausiert ist, können Sie die HOME-Menü-Einstellungen anpassen und außerdem auf Spielnotizen, die Freundesliste, Mitteilungen, den Internetbrowser, das Miiverse, den Kameramodus und die Bedienungsanleitungen zugreifen. Es können andere Softwaretitel gestartet werden, jedoch muss der pausierte Titel dazu beendet werden.

Hinweis:

- Abhängig vom Status der Software (Verwendung der drahtlosen Verbindung oder der Außenkameras usw.) kann es sein, dass das HOME-Menü nicht angezeigt wird oder bestimmte Funktionen nicht verfügbar sind. Einige Softwaretitel verwenden bestimmte Funktionen des HOME-Menüs nicht.
- Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretitel können auf diese Weise nicht pausiert werden.

Speichern Sie, bevor Sie eine Software beenden

Ungespeicherte Daten gehen verloren, wenn Sie einen Softwaretitel ohne Speichern beenden.

Entfernen Sie pausierte Software nicht und schalten Sie das System nicht aus

Entfernen Sie Karten oder SD Cards mit pausierter Software nicht und schalten Sie das System nicht aus, während sich Software in diesem Zustand befindet. Dies kann zur Beschädigung oder dem Verlust von Daten führen.

Elektronische Bedienungsanleitungen

Wenn ein Softwaretitel eine elektronische Bedienungsanleitung enthält, wird die Option ANLEITUNG angezeigt, sobald Sie dieses Symbol auswählen. Berühren Sie diese Schaltfläche, um sich die Bedienungsanleitung anzusehen. Sie können sich eine Anleitung auch ansehen, wenn ein Softwaretitel pausiert wird.



Anleitungen ansehen

1 Wählen Sie einen Punkt im Inhaltsverzeichnis

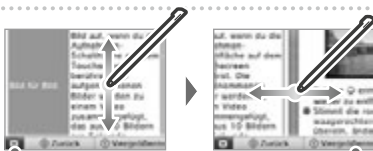
Führen Sie den Touchpen nach oben und unten, um durch das Inhaltsverzeichnis des Manuals zu navigieren und berühren Sie die Seite, die Sie sich ansehen möchten.

Hinweis: Drücken Sie den Y-Knopf, um die Sprache der Bedienungsanleitung zu ändern.



2 Eine Seite ansehen

Führen Sie den Touchpen nach oben und unten, um durch das Inhaltsverzeichnis einer Seite zu navigieren. Führen Sie den Touchpen nach links und rechts, um die Seite zu wechseln.



Anleitung schließen

Schriftgröße ändern

Sicherheitskopien von Software-Speicherdaten erstellen

Sie können Sicherheitskopien der Speicherdaten von Download Software erstellen. Wenn eine Sicherheitskopie erstellt wurde, können Sie sie jederzeit aus der Datenverwaltung in den Systemeinstellungen (siehe Seite 63) abrufen.

1 Berühren Sie die Software, für die Sie eine Sicherheitskopie erstellen möchten und berühren Sie anschließend

Falls ein Softwaretitel keine Sicherheitskopien von Speicherdaten unterstützt, wird  nicht angezeigt.



2 Um eine Sicherheitskopie zu erstellen, berühren Sie SPEICHERDATEN SICHERN.

Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm.



HOME-Menü-Einstellungen

Berühren Sie  im HOME-Menü, um die folgenden Einstellungen festzulegen.



Design ändern	Ändern Sie das Design des HOME-Menüs. Sie können aus verschiedenen Designs wählen oder den Design-Shop besuchen, um die Auswahl zu erweitern (siehe S. 36).
Layout speichern / laden	Speichern Sie Layouts für Designs sowie Software-Symbole des HOME-Menüs und wechseln Sie zwischen verschiedenen gespeicherten HOME-Menü-Layouts.
Bildschirmhelligkeit	Wählen Sie zwischen fünf Helligkeitsstufen.
Drahtlose Verbindung	Aktivieren oder deaktivieren Sie die drahtlose Verbindung.
Nintendo 3DS-Bildertransfer	Öffnen Sie den Internetbrowser und starten Sie Nintendo 3DS-Bildertransfer, um Bildschirmfotos vom HOME-Menü in sozialen Netzwerken wie Twitter oder Facebook zu posten. Weitere Informationen finden Sie in der Anwendung Nintendo 3DS-Bildertransfer.
amiibo™-Einstellungen	Konfigurieren Sie hier die amiibo-Einstellungen bei der Verwendung des Nintendo 3DS-NFC-Lese-/Schreibgeräts (separat erhältlich). Weitere Informationen über amiibo finden Sie unter amiibo.nintendo.eu.
Nintendo eShop	Rufen Sie den Nintendo eShop auf (siehe S. 6).
Systemeinstellungen	Starten Sie die Systemeinstellungen (siehe S. 53). Hinweis: Dadurch wird pausierte Software beendet. Bitte speichern Sie Ihren Fortschritt, bevor Sie die Systemeinstellungen starten.

Helligkeit und Nutzungsdauer der Batterie

Wenn die Bildschirmhelligkeit erhöht wird, verringert sich die Nutzungsdauer der Batterie und umgekehrt. Bitte denken Sie daran, wenn Sie die Helligkeitseinstellungen vornehmen (siehe Seite 27).

Hinweis: Da hellere Bildschirmhelligkeit mehr Energie benötigen, kann die Betriebsanzeige von blau zu rot wechseln. Sollte die Batterie fast aufgebraucht sein, kann es vorkommen, dass sich das System plötzlich ausschaltet.

Einstellung für Helligkeit und für die drahtlose Verbindung bei Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretiteln

Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretitel können nicht auf das HOME-Menü zugreifen. Drücken Sie den HOME-Knopf, um die Software zu pausieren, und verwenden Sie dann die folgenden Steuerungsbefehle, um die Einstellungen für Helligkeit und für die drahtlose Verbindung anzupassen.

【○ START + +】



Halten Sie START gedrückt und drücken Sie dann:

-  Oben: Helligkeit erhöhen
-  Unten: Helligkeit verringern

【○ START + X】



Halten Sie START gedrückt und drücken Sie dann:

-  Drahtlose Verbindung deaktivieren

Hinweis: Wenn die drahtlose Verbindung deaktiviert wurde, kann sie nicht wieder aktiviert werden, während Nintendo DS- / Nintendo DSi-Software verwendet wird.

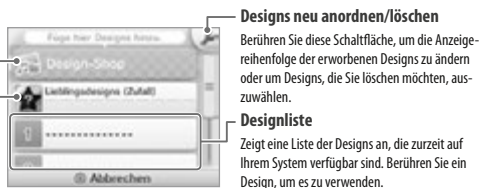
Designs ändern

Das Ändern eines Designs ermöglicht es Ihnen, den Bildschirmhintergrund, Symbole, Musik und Sounds im HOME-Menü zu ändern. Wählen Sie DESIGN ÄNDERN in den HOME-Menü-Einstellungen aus, um Designs zu ändern oder den Design-Shop aufzurufen.

Design-Shop (siehe unten)

Lieblingsdesigns (Zufall)

Erstellen Sie eine Liste Ihrer Lieblingsdesigns, aus der Ihr System ein zufälliges Design auswählt, wenn Sie es einschalten oder sich beim Beenden des Standby-Modus im HOME-Menü befinden.



Designs neu anordnen/löschen

Berühren Sie diese Schaltfläche, um die Anzeigereihenfolge der erworbenen Designs zu ändern oder um Designs, die Sie löschen möchten, auszuwählen.

Designliste

Zeigt eine Liste der Designs an, die zurzeit auf Ihrem System verfügbar sind. Berühren Sie ein Design, um es zu verwenden.

Hinweis:

- Designs, die auf Ihrem System vorinstalliert sind, können nicht gelöscht oder neu angeordnet werden.
- Wurden Designs einmal erworben, können sie kostenlos erneut im Design-Shop heruntergeladen werden. Bitte beachten Sie, dass Sie Designs möglicherweise nicht erneut herunterladen können, wenn deren Verfügbarkeit unterbrochen oder eingestellt wurde.
- Designs können nicht erneut heruntergeladen werden, falls Sie Ihr Nintendo eShop-Konto oder Ihre Nintendo Network ID löschen. Um weitere Informationen zu erhalten, lesen Sie die elektronische Bedienungsanleitung des Nintendo eShops.

Design-Shop (Bezahlinhalte)

Um neue Designs zu erwerben, wählen Sie in den HOME-Menü-Einstellungen DESIGN ÄNDERN und dann DESIGN-SHOP.

Hinweis:

- Erworben Designs werden als zusätzliche Inhalte auf der SD Karte gespeichert.
- Sie benötigen eine Internetverbindung, um Designs zu erwerben.

Neue Designs

Berühren Sie diese Schaltfläche, um neue Designs anzeigen zu lassen.

Design-Sammlung

Hier sehen Sie Sammlungen empfohlener Designs. Berühren Sie eine Sammlung, um sich die Designs anzusehen. Berühren Sie ein Design, um zusätzliche Informationen zu erhalten.



Design-Shop-Menü

Downloadcode eingeben

Laden Sie ein Design herunter, indem Sie einen Downloadcode einlösen.

Mitteilungseinstellungen

Sie können wählen, ob Sie Mitteilungen vom Design-Shop erhalten möchten, die im HOME-Menü erscheinen.

Designs erwerben

Berühren Sie ZUM KAUFBILDSCHIRM im Designinformationsbildschirm und folgen Sie anschließend den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Hinweis: Der Downloadvorgang beginnt nach dem Kauf. Ist der Download abgeschlossen, können Sie das neue Design in den HOME-Menü-Einstellungen unter DESIGN ÄNDERN auswählen.



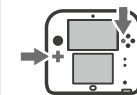
Bildschirmfotos des HOME-Menüs aufnehmen

Drücken Sie die folgenden Tastenkombinationen, um ein Bildschirmfoto des HOME-Menüs aufzunehmen.



Drücken und halten Sie und drücken Sie dann:

- Oben: Nimmt ein Bildschirmfoto des oberen Bildschirms auf
- Unten: Nimmt ein Bildschirmfoto des Touchscreens auf
- Rechts: Nimmt ein Bildschirmfoto von beiden Bildschirmen auf



- Das Bildschirmfoto können Sie sich in Nintendo 3DS-Kamera ansehen (siehe S. 32).
 - Verwenden Sie Nintendo 3DS-Bildertransfer in den HOME-Menü-Einstellungen, um Bildschirmfotos in sozialen Netzwerken zu posten (siehe Seite 35).
- Hinweis: Es ist nicht möglich, Bildschirmfotos des oberen Bildschirms zu erstellen, wenn Software pausiert ist (siehe Seite 33).

Ordner im HOME-Menü erstellen

Im HOME-Menü können Sie Ordner erstellen, um Ihre Software-Symbole zu organisieren. Sie können bis zu 60 separate Ordner erstellen, von denen jeder bis zu 60 Software-Symbole beinhalten kann.

1 Berühren Sie im HOME-Menü (leeres Feld).

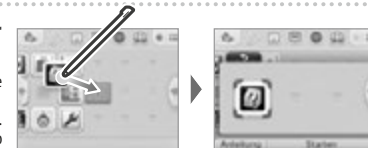
Berühren Sie ORDNER ERSTELLEN

(Ordnersymbol) erscheint an der freien Stelle.



2 Software-Symbole in den neuen Ordner verschieben

- Um ein Symbol zu verschieben, berühren und halten Sie den Touchpen auf dem Symbol, bis es sich löst. Ziehen Sie es über das Ordnersymbol und der Ordner öffnet sich. Ziehen Sie das Symbol an die gewünschte Stelle innerhalb des Ordners und heben Sie den Touchpen an.
- Wenn Sie ein Symbol aus einem Ordner heraus verschieben möchten, ziehen Sie es einfach auf die gleiche Weise aus dem Ordner.



3 Berühren Sie , um den Ordner zu schließen.

Wenn Sie den Ordner wieder öffnen möchten, wählen Sie ihn einfach aus und berühren ÖFFNEN.



Ordnerneinstellungen

Wählen Sie ein Ordnersymbol und berühren Sie dann EINSTELLUNGEN, um den Ordner umzubenennen oder ihn komplett zu löschen.

- Wenn Sie einen Ordner umbenennen, wird das erste Zeichen des Ordernamens auf dem jeweiligen Symbol im HOME-Menü angezeigt.

Hinweis: Ein Ordner, in dem sich Software-Symbole befinden, kann nicht gelöscht werden.



Darstellung der Software-Symbole ändern

Berühren Sie  / , um die Darstellung der Software-Symbole auf dem Bildschirm zu ändern.

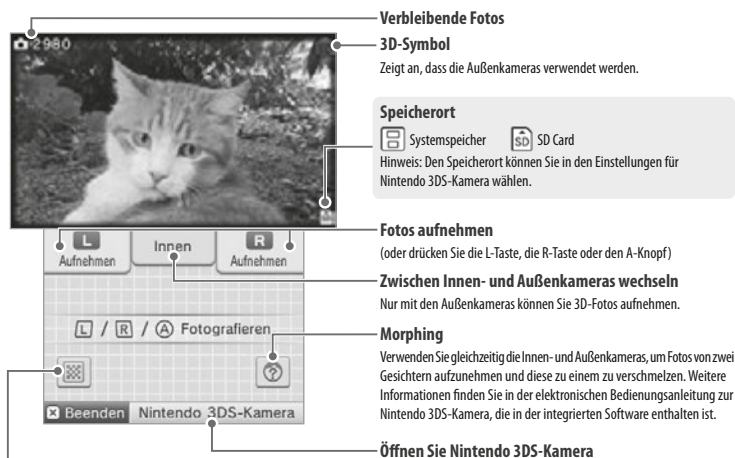


Hinweis zu Ordern

Ein Karten-Symbol kann nicht in einen Ordner verschoben werden. Außerdem können Sie keinen Ordner in einen anderen verschieben.

Fotos aufnehmen / QR Code-Bilder lesen

Drücken Sie im HOME-Menü gleichzeitig  und , um zum Kameramodus zu wechseln. Über die Außenkamera des Systems können 3D-Fotos aufgenommen werden. Das Nintendo 3DS-System kann allerdings keine 3D-Bilder anzeigen.



QR Code einlesen

Wenn Sie die Kamera auf einen QR Code des Nintendo eShops oder auf den QR Code einer Website richten, können Sie im Nintendo eShop bzw. im Internetbrowser (siehe Seite 51) direkt auf die entsprechende Seite gelangen.

Hinweis: Fotos, die Sie aufgenommen haben, können Sie sich in Nintendo 3DS-Kamera ansehen (siehe Seite 32).



Kartenbasierte Software

So verwenden Sie Karten mit Ihrem Nintendo 2DS-System.

Hinweis: Sollte als Systemsprache Niederländisch, Portugiesisch oder Russisch gewählt worden sein, wird automatisch Englisch als Sprache in nicht-Nintendo 3DS-Titeln eingestellt. In manchen Fällen kann dies in der Software angepasst werden.

Mit dem Nintendo 2DS-System kann Nintendo 3DS-, Nintendo DS-, Nintendo DSi- und erweiterte Nintendo DSi-Software verwendet werden.

Nintendo 3DS-Karte



Nintendo DS- / Nintendo DSi-Karte



Hinweis:

- Das Nintendo 2DS-System kann keine 3D-Bilder / -Videos darstellen, auch wenn die Software 3D-Darstellungen enthält.
- SpotPass, StreetPass und das HOME-Menü können nicht verwendet werden, während Sie Nintendo DS- / Nintendo DSi-Software verwenden.
- Nur Nintendo 3DS- und Nintendo DSi-Software der Region des Systems selbst kann verwendet werden. Softwaretitel aus anderen Regionen funktionieren möglicherweise nicht.
- Nintendo 3DS-Softwaretitel können mit Nintendo DS-, Nintendo DS Lite-, Nintendo DSi- und Nintendo DSi XL-Systemen nicht verwendet werden.

PEGI- / USK-Altersempfehlungssystem

[1113/GER]

Alters Einstufungen



Titel mit der Einstufung 3 sind für Benutzer ab 3 Jahren geeignet



Titel mit der Einstufung 7 sind für Benutzer ab 7 Jahren geeignet



Titel mit der Einstufung 12 sind für Benutzer ab 12 Jahren geeignet



Titel mit der Einstufung 16 sind für Benutzer ab 16 Jahren geeignet



Titel mit der Einstufung 18 sind für Benutzer ab 18 Jahren geeignet

Inhaltsbeschreibung

In manchen Fällen werden auf der Verpackung von Softwaretiteln Angaben zum Inhalt der Software gemacht. Diese Symbole geben die Hauptkriterien an, aufgrund derer die AltersEinstufung erfolgt ist.



Das „Online“-Symbol gibt an, dass das Spiel über eine Online-Funktion verfügt, die das gemeinsame Spielen mit anderen ermöglicht.

Das PEGI-AltersEinstufungssystem wurde entwickelt, um Eltern und Erziehungsberechtigten eine informierte Entscheidung beim Kauf von Computer- und Videospielen zu ermöglichen. Es ersetzt verschiedene bereits bestehende nationale AltersEinstufungssysteme durch ein einziges System, das nun im Großteil Europas verwendet wird. Weitere Informationen zum PEGI-AltersEinstufungssystem finden Sie auf <http://www.pegi.info>.

Hinweis: Diese AltersEinstufung bezieht sich nicht auf den Schwierigkeitsgrad eines Spiels, sondern informiert anhand des Spielinhalts darüber, ob das Spiel für eine bestimmte Altersgruppe geeignet ist.

Altereinstufungen der USK

[0413/GER]

In Deutschland werden Computerspiele von der USK nach § 14 JuSchG geprüft und eingestuft. Das jeweilige Alterskennzeichen muss auf der Verpackung und in der Regel auf dem Bildträger gemäß den gesetzlichen Vorgaben angebracht sein.

Auf Bildträgern von Wii- und Wii U-Konsolen erscheint das USK-Logo im Zweifarbendruck. Auf Bildträgern von Nintendo DS- und Nintendo 3DS-Systemen müssen die Einstufungen „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“ und „Freigegeben ab 6 Jahren“ nicht wiedergegeben werden; höhere USK-Einstufungen werden in verkürzter Textform auf die Bildträger gedruckt.

Folgende Altersfreigaben können durch die USK vergeben werden:



Informations-, Instruktionen- und Lehrprogramme benötigen keine USK-Alterskennzeichen.

Weitere Informationen finden Sie auf der Website der USK unter <http://www.usk.de>.

Hinweis: Diese Alterseinstufung bezieht sich nicht auf den Schwierigkeitsgrad eines Spiels, sondern informiert anhand des Spielinhalts darüber, ob das Spiel für eine bestimmte Altersgruppe geeignet ist.

Verwendung von Karten

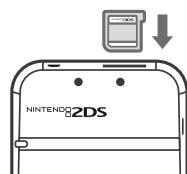
1 Schieben Sie eine Karte in den Kartenschlitz

Hinweis:

- Sollten Sie Probleme haben, die Karte einzuschieben, nehmen Sie sie heraus und überprüfen Sie, ob sie in die richtige Richtung zeigt. Die bedruckte Seite sollte vom System fort zeigen.

Es kann zu Schäden führen, wenn Sie die Karte gewaltsam hineindrücken, während sie in die falsche Richtung zeigt.

- Stecken Sie nur dann Karten ein oder entfernen Sie sie, wenn das HOME-Menü angezeigt wird oder das System ausgeschaltet ist. (Stellen Sie bei pausierter Software bitte sicher, dass Sie die Software beendet haben, bevor Sie die zugehörige Karte entfernen.)



Überprüfen Sie, in welche Richtung die Karte zeigt

Das Nintendo 3DS-, Nintendo DS- oder Nintendo DSi-Logo auf der Karte und das 2DS-Logo auf dem System sollten in die gleiche Richtung zeigen.

Drücken Sie vorsichtig auf die Karte und entfernen Sie sie dann.



2 Berühren Sie das Kartensymbol und dann STARTEN

Nintendo DS- / Nintendo DSi-Titel werden automatisch in einem erweiterten Format angezeigt. Um die Software in ihrer ursprünglichen Auflösung zu starten, halten Sie entweder START oder SELECT gedrückt und berühren dann STARTEN, um die Software zu starten. Halten Sie START oder SELECT weiterhin gedrückt, bis die Software gestartet wurde.



3 Weitere Informationen finden Sie in der elektronischen Bedienungsanleitung der Software, die Sie verwenden.

Software beenden

Drücken Sie den HOME-Knopf, um ins HOME-Menü zu gelangen, und berühren Sie dann BEENDEN, um einen Softwaretitel zu beenden. (Ungespeicherte Daten gehen verloren, wenn Sie einen Softwaretitel beenden, ohne ihn zu speichern.)

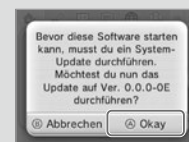
- Berühren Sie FORTSETZEN, um zu dem Punkt zurückzukehren, an dem die Software pausiert wurde.
- Um Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretitel zu beenden, speichern Sie zuerst Ihre Daten, drücken Sie dann den HOME-Knopf und berühren Sie OKAY.

Hinweis: Wenn Sie den POWER-Schalter drücken, wird der Softwaretitel beendet und das POWER-Menü angezeigt.



System-Updates auf Karten

Einige Karten enthalten Daten für ein System-Update. Diese Karten zeigen eine Nachricht an, wenn ein System-Update erforderlich ist, um die Karte verwenden zu können. Folgen Sie den Anweisungen, um ein Update Ihres Systems durchzuführen (**siehe Seite 74**).



Inkompatible Software und inkompatibles Zubehör

Die Nintendo 3DS-Ladestation, die Nintendo 3DS XL-Ladestation, das Nintendo 3DS-Schiebepad Pro und das Nintendo 3DS XL-Schiebepad Pro sind mit diesem System nicht kompatibel.

Generell können diese Produkte und solche, die über den Game Boy Advance™-Modulschacht mit einem Nintendo DS-System oder einem Nintendo DS Lite-System verbunden werden oder die im Zusammenhang mit einem Game Boy Advance-Spielmodul funktionieren, nicht verwendet werden. Weitere Informationen finden Sie auf support.nintendo.com.



Download Software

Sie können kostenlose Software über SpotPass herunterladen oder im Nintendo eShop Software erwerben.

Der Nintendo 2DS ist mit einem RF-Modul (802.11) ausgestattet. Die Strahlung liegt bei weniger als 10 mW EIRP; die maximale Spektraldichte liegt bei weniger als -30 dBW/1MHz EIRP. Diese Werte beziehen sich auf eine Umgebungstemperatur von 0° C bis 40° C. Der Nintendo 2DS ist gemäß der Kommissions-Entscheidung 2000/299/EC als Klasse 1 klassifiziert.

Download Software wird, mit Ausnahme von Nintendo DSiWare (siehe Seite 7), auf einer SD Card gespeichert. Die dazugehörigen Symbole werden im HOME-Menü angezeigt.

Wie Sie neue Software erhalten können:

- Erhalten Sie kostenlose Software über SpotPass (siehe Seite 6).
- Erwerben Sie Software über den Nintendo eShop (siehe Seite 6).

Hinweise für heruntergeladene Software

- Da manche Softwaretitel automatisch über SpotPass (siehe Seite 6) verschickt werden, ist es empfehlenswert, dauerhaft eine SD Card im System zu belassen.
- Es können bis zu 40 Nintendo DSiWare-Titel im Systemspeicher und bis zu 300 Download Softwaretitel auf einer SD Card gespeichert werden.
- Download Software (inklusive Speicherdaten) kann nur auf dem System verwendet werden, auf das sie ursprünglich heruntergeladen wurde. Software, die Sie auf einer SD Card speichern, kann nicht mit anderen Nintendo 3DS- / Nintendo 3DS XL- / Nintendo 2DS-Systemen verwendet werden.
- Um kostenlose Software oder Demoversionen heruntergeladen zu können, wird eine verknüpfte Nintendo Network ID benötigt (siehe Seite 54).
- Demoversionen von Software könnten nur begrenzt zur Verfügung stehen. Sie sind nur in einem gewissen Zeitrahmen spielbar oder können nur einige Male gespielt werden. Wenn Sie das gesetzte Zeitlimit bzw. die Anzahl der Spielzugriffe überschritten haben, erscheint eine Systemnachricht. Folgen Sie bitte den abgebildeten Anweisungen oder gehen Sie in den Nintendo eShop.
- Ist die Sprache des Systems auf Niederländisch, Portugiesisch oder Russisch eingestellt, werden Nintendo DSiWare-Titel standardmäßig mit englischem Bildschirmtext dargestellt. In einigen Fällen lässt sich dies innerhalb der Software anpassen.
- Es kann nur Nintendo 3DS-Software und Nintendo DSiWare gestartet werden, deren Region mit der des Systems übereinstimmt. Softwaretitel aus anderen Regionen funktionieren möglicherweise nicht.
- Das Nintendo 2DS-System kann keine 3D-Bilder / -Videos darstellen, auch wenn die Software 3D-Darstellungen enthält.

Software laden

1 Berühren Sie das Software-Symbol und berühren Sie dann STARTEN

Nintendo DSiWare-Titel werden standardmäßig in einem erweiterten Format angezeigt. Wenn Sie die Software in ihrer ursprünglichen Auflösung laden möchten, halten Sie entweder START oder SELECT gedrückt, während die Software gestartet wird. Halten Sie START oder SELECT weiterhin gedrückt, bis die Software gestartet wurde.



2 Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung der Software, die Sie verwenden

- So sehen Sie sich die elektronische Bedienungsanleitung an (siehe Seite 34)
- Alterseinstufung von Software (siehe Seite 39)
- Softwaretitel beenden (siehe Seite 41)



Spielnotizen

Mithilfe dieser Anwendung können Sie sich sogar während des Spielens von Nintendo 3DS-Softwaretiteln Notizen machen! Pausieren Sie einfach die Software und erstellen Sie Notizen, während Sie den Software-Bildschirm vor sich haben.

Berühren Sie  im HOME-Menü, um sich eine Liste aller von Ihnen erstellten Notizen anzusehen.

- Es können bis zu 16 Seiten gespeichert werden. Notizen können als Fotodaten gespeichert und mit Nintendo 3DS-Kamera angesehen werden (siehe Seite 32).
- Um eine Notiz zu erstellen, während ein Nintendo 3DS-Softwaretitel aktiv ist, drücken Sie den HOME-Knopf, um den Softwaretitel zu pausieren und ins HOME-Menü zu gelangen, und starten Sie dann die Anwendung „Spielnotizen“.



1 Wählen Sie eine Notiz, um sie zu bearbeiten



Stifte
Radierer
Wählen Sie aus drei verschiedenfarbigen Stiften und löschen Sie Elemente mit dem Radierer.

Den Bildschirm wechseln

Berühren Sie dieses Symbol, während ein Spiel pausiert ist, um die Anzeige auf dem oberen Bildschirm zu ändern.

Beide Bildschirme anzeigen



Oberen Bildschirm anzeigen



Unteren Bildschirm anzeigen



- Notizen, die als Fotodaten auf einer SD Card gespeichert wurden, können mit Nintendo 3DS-Kamera (siehe Seite 32) betrachtet werden.
- Löscht den Text dieser Notiz.

2 Berühren Sie , wenn Sie fertig sind

Dadurch wird die Notiz gespeichert und Sie kehren zum Spielnotizen-Bildschirm zurück.



Freundesliste

Spielen und kommunizieren Sie über das Internet mit registrierten Freunden – egal, wo Sie sich gerade befinden.

Sie können über die Freundesliste Mitteilungen erhalten, wenn registrierte Freunde sich mit dem Internet verbinden.

Berühren Sie im HOME-Menü, um Ihre Freundesliste zu öffnen. Wenn Sie sie das erste Mal öffnen, werden Sie darum gebeten, eine Freundeskarte zu erstellen, indem Sie den Hinweisen auf dem Bildschirm folgen.

Über Ihre Nintendo Network ID gespeicherte Freunde sind nicht dieselben wie die auf Ihrem Nintendo 2DS-System gespeicherten Freunde. Sollten Sie Änderungen an dieser Freundesliste vornehmen, hat dies keine Auswirkungen auf die Freundesliste Ihrer Nintendo Network ID.

Um die Freundesliste anzusehen, während ein Nintendo 3DS-Softwaretitel aktiv ist, drücken Sie den HOME-Knopf, um das HOME-Menü aufzurufen. Rufen Sie dann die Freundesliste auf.

Hinweis: Die Freundesliste kann nur mit Nintendo 3DS-Softwaretiteln verwendet werden. Um ein drahtloses Spiel mit Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretiteln verwenden zu können, müssen Sie die entsprechenden Einstellungen in der Software selbst vornehmen.



Software verwenden



Sie benötigen...

Persönliches Mii	Um Ihre eigene Freundeskarte zu erstellen, müssen Sie zuerst Ihr Persönliches Mii mithilfe von Mii-Maker erstellen (siehe Seite 32).
Internetverbindung	Wird benötigt, um zu sehen, wenn Freunde sich mit dem Internet verbinden (siehe Seite 56).

Freundesliste



Freunde registrieren (siehe Seite 45)

Freundeskarten ansehen (siehe Seite 46)

- Eigene Freundeskarte bearbeiten
- Die Freundeskarte eines Freundes ansehen

Einstellungen der Freundesliste (siehe Seite 48)

- Einstellungen zu Mitteilungen von Freunden
- Freundeskarte löschen

Freunde registrieren

Sie können bis zu 100 Freunde in Ihrer Freundesliste registrieren.

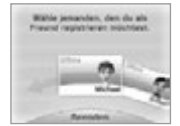
Lokal

Berühren Sie **LOKAL**, um sich mit anderen Nintendo 3DS- / Nintendo 3DS XL- / Nintendo 2DS-Nutzern in Reichweite zu verbinden und sich gegenseitig zu registrieren.



Finden Sie die Freundeskarte, die zu der Person gehört, die Sie als Freund registrieren möchten, und berühren Sie sie.

Ihre Freundeskarten werden ausgetauscht und Sie werden in der Freundesliste des jeweils anderen registriert.



Internet

Berühren Sie **INTERNET**, um einen Freund durch den Austausch von Freundescodes zu registrieren. Ihren eigenen Freundescode finden Sie auf Ihrer Freundeskarte.



Geben Sie den Freundescode ein, der zu der Person gehört, die Sie registrieren möchten.



Sie sind noch nicht auf dem anderen System registriert

Ihr Freund wird zuerst vorläufig registriert. Geben Sie dazu den Namen der Person ein, die Sie registrieren möchten. (Wenn diese Person Sie dann ebenfalls registriert, ändert sich der Status und Sie werden dann als vollwertige Freunde erkannt. Der Name und das Mii dieser Person werden dann ebenfalls angezeigt.)



Sie sind bereits auf dem anderen System registriert

Die Daten der Freundeskarte der anderen Person werden automatisch empfangen und die Person wird als Freund registriert.



Software verwenden



Freundesliste

Teilen Sie Ihren Freundescode niemandem mit, den Sie nicht kennen

Die Freundesliste ist ein System, das zur Verwendung durch Sie und die Menschen, die Sie kennen, vorgesehen ist. Sollten Sie Ihren Freundescode in Internet-Foren veröffentlichen oder ihn Menschen mitteilen, die Sie nicht kennen, kann dies dazu führen, dass Sie unerwünschte Daten oder Kommentare mit möglicherweise beleidigenden Inhalten erhalten. Teilen Sie Ihren Freundescode niemandem mit, den Sie nicht kennen.

Ihre eigene Freundeskarte bearbeiten / Freundeskarten ansehen

Wählen Sie Ihre eigene Freundeskarte in der Freundesliste aus, um Ihre Angaben zu bearbeiten oder sehen Sie sich die Freundeskarten anderer an. Ihre eigene Freundeskarte ist durch  gekennzeichnet.

Ihre eigene Freundeskarte bearbeiten

Wählen Sie Ihre eigene Freundeskarte aus, um Ihren Kommentar und Ihren Lieblingstitel zu bearbeiten.



Wählen Sie Ihren Lieblingstitel aus den Softwaretiteln, die Sie bisher gespielt haben, aus.

Geben Sie einen Kommentar ein, der bis zu 16 Zeichen lang sein kann. Dieser wird für Ihre Freunde sichtbar sein.

Freundeskarten ansehen

Wählen Sie die Freundeskarte aus, die Sie sich ansehen möchten.



Der Lieblingstitel des Freundes oder der Softwaretitel, den er oder sie gerade spielt, werden auf dem oberen Bildschirm angezeigt.

Kommunikation mit Freunden

Wenn ein Freund sich mit dem Internet verbindet, ändern sich die Informationen, die auf seiner oder ihrer Freundeskarte angezeigt werden. Sofern Ihr Freund gerade spielt, können Sie sehen, welchen Titel er oder sie gerade spielt.

Online



Offline



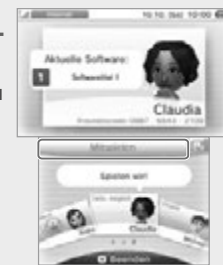
Hinweis:

- Um den Onlinestatus eines Freundes zu sehen, muss dieser in den Einstellungen JA gewählt haben, als danach gefragt wurde, ob der eigene Onlinestatus Freunden gezeigt werden soll. Dies kann jederzeit in der Freundesliste geändert werden.
- Um an dem Spiel, das Ihr Freund spielt, teilnehmen zu können, müssen Sie die Karte des gleichen Spieletitels in Ihr System eingelegt haben oder die gleiche Software auf Ihrem System installiert haben.
- Wenn Sie einen Softwaretitel spielen, welcher nicht für einen Internetzugang ausgelegt ist, können Sie nicht online gehen.

An dem Spiel eines Freundes teilnehmen

Wenn Sie zu dem Spiel eines Freundes hinzukommen, ändert sich die Information auf der Karte Ihres Freundes. Berühren Sie MITSPIELEN, um an dem Spiel Ihres Freundes teilzunehmen.

Hinweis: Sie können nur an dem Spiel Ihres Freundes teilnehmen, wenn Sie einen kompatiblen Softwaretitel besitzen. Weitere Informationen hierzu erhalten Sie in der Bedienungsanleitung der Software.



Hinweis:

- Berühren Sie  auf dem Touchscreen, um einen neuen Freund hinzuzufügen.
- Bitte geben Sie in Ihren Kommentaren keine persönlichen Informationen preis und verwenden Sie keine Begriffe, die andere Menschen beleidigen könnten. Bestimmte Wörter sind vom System blockiert und können nicht eingegeben werden.
- Wenn Sie ein Mii erhalten, dessen Name als „Mii“ angezeigt wird, bedeutet dies, dass der Urheber dieses Mii-Charakters wahrscheinlich ein gesperrter Nutzer ist. Weitere Informationen erhalten Sie in der elektronischen Bedienungsanleitung des Mii-Makers.

Mitteilungsanzeige

Die Mitteilungsanzeige am System leuchtet für fünf Sekunden orange auf, wenn ein Freund sich mit dem Internet verbindet.

Wenn ein Freund ein Spiel spielt, an welchem Sie teilnehmen können, erscheint ein (orange) über .



Leuchtet orange

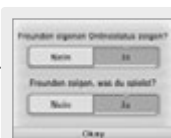
Reihenfolge der Freundeskarten

Wenn Sie online sind, werden die Freundeskarten in der folgenden Reihenfolge abgebildet:

Ihre Freundeskarte ➔ Freunde, an deren Spiel Sie teilnehmen können ➔ Online-Freunde ➔ Offline-Freunde ➔ vorläufig registrierte Freunde

Einstellungen der Freundesliste

Nehmen Sie Einstellungen über Mitteilungen zum Onlinestatus vor und löschen Sie Freunde aus Ihrer Freundesliste.



Wählen Sie aus, ob Sie Ihren Onlinestatus und den Titel, den Sie spielen, anzeigen lassen möchten.



Löschen Sie Freundeskarten aus Ihrer Freundesliste.

Hinweis: Freunde werden nicht darüber informiert, wenn ihre Freundeskarten gelöscht wurden.



Mitteilungen

Sie können Mitteilungen über SpotPass, StreetPass und andere Quellen erhalten.

Berühren Sie im HOME-Menü, um eine Liste der Mitteilungen anzuzeigen.

Um Mitteilungen einzusehen, während ein Nintendo 3DS-Softwaretitel aktiv ist, drücken Sie den HOME-Knopf, um das HOME-Menü aufzurufen und starten Sie dann die Anwendung „Mitteilungen“.



Arten von Mitteilungen

SpotPass	Mitteilungen von Nintendo und von Softwaretiteln.
StreetPass	Mitteilungen, die über StreetPass erhalten wurden (weitere Informationen zu StreetPass finden Sie auf Seite 7).

Mitteilungen erhalten

Ihr Nintendo 2DS-System kann Mitteilungen erhalten...

- Wenn das System eingeschaltet ist ([siehe Seite 24](#)).
- Wenn die drahtlose Datenübertragung aktiviert wurde ([siehe Seite 20](#)).
- Wenn eine Internetverbindung konfiguriert wurde ([siehe Seite 56](#)). Mitteilungen über StreetPass benötigen keine Internetverbindung.

Hinweis:

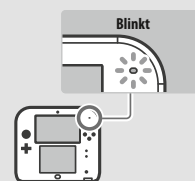
- Es kann vorkommen, dass Softwaretitel Mitteilungen verschicken, während Sie nicht mit dem Internet verbunden sind.
- Mitteilungen über StreetPass benötigen keine Internetverbindung.
- Von Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretiteln können keine Mitteilungen gesendet werden.



Mitteilungen erhalten

Die Mitteilungsanzeige leuchtet auf, wenn das Nintendo 2DS-System eine Mitteilung erhält. Bei Mitteilungen, die über StreetPass empfangen wurden, leuchtet sie grün, bei über SpotPass empfangenen Mitteilungen blau. In beiden Fällen blinkt die Anzeige fünf Sekunden. Weiterhin werden (grün) oder (blau) auf dem Mitteilungssymbol und Symbole für die jeweiligen Softwaretitel im HOME-Menü angezeigt, wenn Sie eine Mitteilung erhalten haben.

Hinweis: Sollte das System Mitteilungen erhalten, während es sich im Standby-Modus befindet, blinkt die Mitteilungsanzeige für fünf Sekunden auf und leuchtet dann konstant. Sobald Sie den Standby-Modus deaktivieren, erlischt sie.



Mitteilungen ansehen

Berühren Sie eine Mitteilung, um sie sich anzusehen.



Bewegen Sie den Schieber hinauf oder herunter, um durch die Mitteilungen zu navigieren.

- Ungelesene Mitteilungen werden durch (grün) für StreetPass- oder (blau) für SpotPass-Mitteilungen angezeigt.
- Auf dem System können 12 Mitteilungen über StreetPass und 100 SpotPass-Mitteilungen gespeichert werden. Wenn diese Begrenzung oder der verfügbare Speicherplatz überschritten ist (wenn beispielsweise viele der Mitteilungen Bilder enthalten), werden ältere Mitteilungen, angefangen mit der ältesten, gelöscht.

Mitteilungen deaktivieren

Mitteilungen von Softwaretiteln deaktivieren

Berühren Sie in einer Mitteilung MITTEILUNGEN DIESER SOFTWARE DEAKTIVIEREN und folgen Sie dann den Hinweisen auf dem Bildschirm.

Hinweis: Mitteilungen, die keine Internetverbindung benötigen, wie Mitteilungen von Softwaretiteln, können in der Mitteilungliste nicht deaktiviert werden. Diese Mitteilungen werden während des Spiels übermittelt und die Art, wie sie deaktiviert werden, unterscheidet sich von Softwaretitel zu Softwaretitel.



Mitteilungen über StreetPass deaktivieren

Berühren Sie StreetPass FÜR DIESE SOFTWARE DEAKTIVIEREN und passen Sie dann die Einstellungen in der StreetPass-Verwaltung in den Systemeinstellungen an, um StreetPass zu deaktivieren. Sobald StreetPass deaktiviert ist, werden Sie diese Mitteilungen für diesen Titel nicht länger erhalten (siehe Seite 63).

Hinweis:

- Um wieder Mitteilungen zu erhalten, passen Sie die Einstellungen innerhalb der Software an. Detailliertere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung der Software.
- Mitteilungen von Nintendo enthalten wichtige Informationen für alle Nutzer und können nicht deaktiviert werden.



Internetbrowser

Bewegen Sie sich mithilfe intuitiver Eingabe per Touchscreen im Internet.

Berühren Sie im HOME-Menü, um den Internetbrowser zu starten. Wenn Sie den Browser zum ersten Mal verwenden, folgen Sie den Setup-Anweisungen auf dem Bildschirm.

Hinweis:

- Sie benötigen eine Internetverbindung, um sich Websites anzusehen (siehe Seite 56).
- Sie können den Browser während der Verwendung von Nintendo 3DS-Software starten, indem Sie den HOME-Knopf drücken und den Browser aus dem HOME-Menü auswählen.
- Abhängig von der jeweiligen Software ist es eventuell nicht möglich, den Browser während des Spiels zu starten.



Wenn Sie den Browser starten, wird auf dem unteren Bildschirm das unten dargestellte Menü angezeigt. Greifen Sie auf Websites zu oder berühren Sie eine Option, um sie auszuwählen.

Menü



Der Browser enthält eine Bedienungsanleitung, in der Sie detaillierte Informationen zur Verwendung finden.

Kinder vor schädlichen Websites schützen

Mithilfe der Altersbeschränkungen Ihres Nintendo 2DS-Systems (siehe Seite 61) können Sie die Verwendung des Browsers sperren und so Kinder am Zugang zu schädlichen oder unangemessenen Inhalten hindern.



Das Miiverse ist ein Online-Service, in dem sich Spieler aus aller Welt über ihre Mii-Charaktere begegnen. Teilen Sie Ihre Spielerlebnisse und Meinungen zu Spielen mit Nutzern aus der ganzen Welt!

Berühren Sie  im HOME-Menü, um das Miiverse zu betreten.

- Zur Nutzung des Miiverse wird eine Internetverbindung benötigt (**siehe Seite 56**).
- Eine Nintendo Network ID wird benötigt, um Beiträge oder Kommentare im Miiverse verfassen zu können (**siehe Seite 54**).
- Sie können Communitys im Miiverse ansehen oder Beiträge posten, während Sie Nintendo 3DS-Software verwenden, indem Sie den HOME-Knopf drücken und die Miiverse-Schaltfläche im HOME-Menü auswählen.

Hinweis: Je nach Software kann das Miiverse möglicherweise nicht während der Verwendung der Software gestartet werden.



Über spezielle Communitys im Miiverse können Sie Informationen zu Spielen mit anderen teilen, herausfinden, welche Spiele andere Nutzer spielen und mehr!

Communitys sind ein guter Startpunkt, um sich im Miiverse umzuschauen. Wählen Sie den Titel einer Community aus, die Sie anspricht, und lesen Sie Beiträge, hinterlassen Sie Kommentare oder sagen Sie „Yeah!“ zu einem Beitrag, der Ihnen besonders gut gefällt.



Weitere Informationen zum Miiverse finden Sie in der elektronischen Bedienungsanleitung.

Die elektronische Bedienungsanleitung des Miiverse finden Sie in der Miiverse-Anwendung. Starten Sie zuerst das Miiverse, um sich die elektronische Bedienungsanleitung anzusehen.

Hinweise zum Miiverse

Ihre Beiträge, Kommentare und Profilkommentare im Miiverse können von vielen Nutzern gesehen werden. Bitte veröffentlichen Sie keine Informationen, über die Sie oder andere persönlich identifiziert werden könnten, und posten Sie keine Beiträge, die anstößig oder beleidigend sein könnten. Weitere Informationen finden Sie in den Miiverse-Verhaltensrichtlinien (<https://miiverse.nintendo.net/guide/>).

Altersbeschränkungen (siehe Seite 61)

Sie können die Verwendung des Miiverse in den Altersbeschränkungen einschränken.



Systemeinstellungen anpassen

Passen Sie hier die Internet Einstellungen, die Altersbeschränkungen und andere Einstellungen für grundlegende Funktionen des Systems an.

Berühren Sie das Symbol für die Systemeinstellungen im HOME-Menü, um die Systemeinstellungen aufzurufen.



Weitere Informationen erhalten Sie in der elektronischen Bedienungsanleitung.

INTERNET-EINSTELLUNGEN	NINTENDO NETWORK ID-EINSTELLUNGEN	Richten Sie hier die Nutzerinformationen Ihrer Nintendo Network ID ein, löschen Sie eine ID oder verknüpfen Sie eine bereits existierende ID mit Ihrem System (siehe Seite 54).
	VERBINDUNGS-EINSTELLUNGEN	Hier können Sie Einstellungen zur Internetverbindung vornehmen (siehe Seite 56).
	SpotPass	Hier können Sie Einstellungen zu automatischen Software-Downloads und zum Senden von Systeminformationen vornehmen.
	NINTENDO DS-VERBINDUNGEN	Hier können Sie Einstellungen zur Internetverbindung für Nintendo DS-Software vornehmen.
	WEITERE INFORMATIONEN	Hier können Sie den Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und die Datenschutzrichtlinie einsehen, oder die MAC-Adresse des Systems überprüfen.
ALTERS-BESCHRÄNKUNGEN		Hier können Sie Funktionen wie Online-Interaktion, StreetPass, die Verwendung des Internetbrowsers sowie die Nintendo 3DS Shop-Services sperren (siehe Seite 61).
DATENVERWALTUNG		Hier können Sie Daten wie Nintendo 3DS Download Software, Nintendo DSiWare und StreetPass-Daten verwalten. Außerdem können Sie die Liste gesperrter Nutzer zurücksetzen (siehe Seite 63).
ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN		Hier können Sie Profilinformationen sowie Datum/Uhrzeit verwalten, und Softwaredaten übertragen (siehe Seite 65).





Nintendo Network ID-Einstellungen

Erstellen oder verknüpfen Sie hier eine Nintendo Network ID auf oder mit Ihrem System und verwalten Sie Ihre Nutzerinformationen.

Mit einer Nintendo Network ID können Sie eine Vielzahl an Funktionen des Nintendo Network™ erleben.

Laden Sie kostenlose Software und Demoversionen aus dem Nintendo eShop (siehe S. 6 – 7) herunter.

Tauschen Sie sich mit anderen Nutzern weltweit im Miiverse (siehe S. 52) aus.

Sie können auf Ihr Nintendo eShop-Guthaben mit Ihrem System, aber auch mit Ihrer Wii U-Konsole zugreifen.

- Eine Internetverbindung (siehe S. 56) und eine E-Mail-Adresse werden benötigt, um eine Nintendo Network ID mit Ihrem System zu verknüpfen.
- Eine Nintendo Network ID unterscheidet sich von einem Club Nintendo-Konto.
- Ein Erwachsener sollte eine Nintendo Network ID für sein Kind erstellen oder verknüpfen.

Falls Sie ein weiteres Nintendo 3DS-System besitzen und Daten auf Ihr neues System übertragen möchten...

Konfigurieren Sie Ihr neues System und führen Sie erst dann einen Datentransfer durch (siehe S. 66). Erstellen oder verknüpfen Sie vor dem Datentransfer keine Nintendo Network ID auf oder mit Ihrem neuen System.

Vorsicht

Wenn Sie eine neue Nintendo Network ID mit diesem System verknüpfen, ist es danach nicht mehr möglich, Daten von einem anderen Nintendo 3DS-System zu übertragen.

Hinweise zu Nintendo Network IDs

- Bei jedem Start des Nintendo eShops ist die Anmeldung mit der Nintendo Network ID erforderlich.
- Die Kontobewegungen und das Guthaben des Nintendo eShops auf Ihrem System werden mit denen Ihrer Nintendo Network ID zusammengelegt.



- Es kann nur eine ID pro System verknüpft werden.



- Eine Nintendo Network ID kann nicht mit mehreren Systemen verknüpft werden.



Hinweis: Sie können allerdings mithilfe des Datentransfers alle Ihre Daten zwischen zwei Systemen übertragen (siehe S. 66).

- Sie können zwei Nintendo Network IDs nicht zu einer ID verbinden.



- Sie können keinen Datentransfer zu einem System durchführen, das bereits mit einer Nintendo Network ID verknüpft ist.



- Die über Ihre Nintendo Network ID gespeicherten Freundesdaten werden getrennt von den auf Ihrem System gespeicherten Freundesdaten verwaltet. Die über Ihre Nintendo Network ID gespeicherten Freundesdaten können nur über eine Wii U-Konsole gelöscht oder gespeichert werden und werden nur für Software benötigt, für deren Nutzung die Anmeldung mit der ID erforderlich ist.

Erstellen oder Verknüpfen einer Nintendo Network ID

Hierfür gibt es zwei Methoden:

- Erstellen einer neuen Nintendo Network ID.
- Verwenden einer bereits mit einer Wii U-Konsole verknüpften Nintendo Network ID.

Falls Sie eine Wii U-Konsole besitzen...

Sie können die bereits mit Ihrer Wii U-Konsole verknüpfte ID ebenfalls mit diesem System verknüpfen. Dadurch ist es möglich, dass Sie auf bestehendes Nintendo eShop-Guthaben mit beiden Geräten zugreifen und im Miiverse als ein und dieselbe Person posten können.



Bitte beachten Sie, dass, wenn Sie eine neue Nintendo Network ID auf Ihrem System erstellen, Sie nicht die Möglichkeit haben, dem mit der Nintendo Network ID auf Ihrer Wii U-Konsole verknüpften Nintendo eShop-Guthaben über Ihr System weiteres hinzuzufügen oder damit darauf zuzugreifen.



Berühren Sie NINTENDO NETWORK ID-EINSTELLUNGEN in den Systemeinstellungen (siehe S. 53).

1 Berühren Sie EXISTIERENDE ID VERKNÜPFEN oder NEUE ID ERSTELLEN

- Wenn Sie eine neue ID auf diesem System erstellen, können Sie diese nicht mit einer existierenden, auf einer Wii U-Konsole verwendeten ID zu einer einzigen ID verbinden. Wenn Sie eine einzige Nintendo Network ID sowohl auf diesem System als auch auf einer Wii U-Konsole verwenden möchten, wählen Sie EXISTIERENDE ID VERKNÜPFEN.



2 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm

- Manche Services erfordern die Anmeldung mit der Nintendo Network ID. Sollten Sie Ihr Passwort vergessen haben, wählen Sie VERGESSEN... oder ICH HABE MEIN PASSWORT VERGESSEN und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

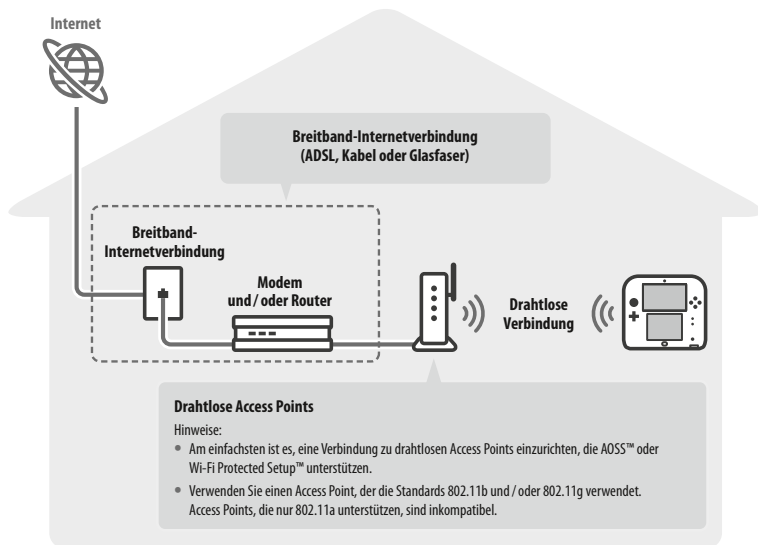


Interneteneinstellungen

Verbinden Sie Ihr Nintendo 2DS-System mit dem Internet, um viele zusätzliche Möglichkeiten nutzen zu können.

Was Sie für eine Internetverbindung benötigen

Sie benötigen eine drahtlose Internetverbindung, um Ihr Nintendo 2DS-System mit dem Internet zu verbinden. Weiterhin benötigen Sie einen PC, um die Einstellungen Ihres drahtlosen Access Points (Router) einzurichten.



Mit dem Internet verbinden

Sobald Sie alles haben, was Sie benötigen, um sich mit dem Internet zu verbinden, können Sie damit beginnen, die Einstellungen auf Ihrem Nintendo 2DS-System zu konfigurieren.

Hinweis: Um eine Verbindung zum Internet herzustellen, während Sie eine Nintendo DS-Karte verwenden, müssen Sie die Nintendo DS-Verbindungen konfigurieren.

1 Berühren Sie VERBINDUNGSEINSTELLUNGEN



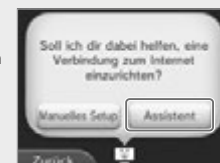
2 Berühren Sie NEUE VERBINDUNG



Finden Sie Ihre Idealeinstellungen mithilfe des Assistenten

Berühren Sie ASSISTENT, um Hilfe während der Einrichtung der Verbindung zu erhalten. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm und wählen Sie die für Ihre Verbindung passenden Einstellungen.

- Hilfe zu AOSS finden Sie auf **Seite 58**.
- Hilfe zu Wi-Fi Protected Setup finden Sie auf **Seite 59**.
- Hilfe zur Suche nach Access Points und deren Konfiguration finden Sie auf **Seite 60**.



Wie Sie eine Verbindung ohne Assistent konfigurieren

Wenn Sie lieber ohne Hilfe eine Verbindung einrichten möchten, berühren Sie MANUELLES SETUP und wählen dann aus den angezeigten Optionen, um Ihre Verbindung zu konfigurieren.

- Hilfe zu AOSS finden Sie auf **Seite 58**.
- Hilfe zu Wi-Fi Protected Setup finden Sie auf **Seite 59**.
- Hilfe zur Suche nach Access Points und deren Konfiguration finden Sie auf **Seite 60**.



Mithilfe von AOSS verbinden

Wenn Ihr Access Point AOSS unterstützt, können Sie unkompliziert und schnell eine Verbindung einrichten. Zusätzlich zu dieser Anleitung finden Sie weitere Informationen auch in der Bedienungsanleitung Ihres Access Points.

Hinweis: Die Verwendung von AOSS kann die Einstellungen Ihres Access Points verändern. **Sollte Ihr PC mit dem Access Point verbunden sein, ohne AOSS zu verwenden, kann es sein, dass eine Verbindung nach der Verwendung von AOSS nicht mehr funktioniert. Wenn Sie eine Verbindung über einen Access Point herstellen, der durch eine Suche gefunden wurde, ändern sich die Einstellungen dieses Access Points nicht (siehe Seite 60).**

1 Berühren Sie AOSS

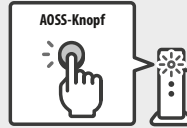
Hinweis: Wenn Sie den Assistenten verwenden und  gewählt haben, beginnen Sie bei Schritt 2.



2 Schritte, die Sie am Access Point vornehmen müssen

Halten Sie den AOSS-Knopf am Access Point gedrückt, bis die entsprechende LED zwei Mal aufleuchtet.

Hinweis: Falls Sie wiederholt versucht haben, eine Verbindung über AOSS herzustellen, dies allerdings fehlgeschlagen ist, warten Sie etwa fünf Minuten und wiederholen Sie dann den Vorgang.



3 Sobald der Bildschirm zum Abschluss des Setups erscheint, drücken Sie OKAY, um einen Verbindungstest durchzuführen

- Wenn der Test erfolgreich verläuft, ist das Setup abgeschlossen.
- In manchen Fällen kann es zu einem Verbindungsfehler kommen, nachdem das AOSS-Setup abgeschlossen wurde. Sollte dies geschehen, warten Sie bitte kurze Zeit und versuchen Sie dann erneut, eine Verbindung aufzubauen.

Mithilfe von Wi-Fi Protected Setup verbinden

Wi-Fi Protected Setup ermöglicht die schnelle und einfache Einrichtung einer Verbindung. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Access Points.

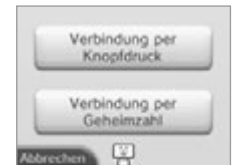
Hinweis: Wenn Ihr Access Point über WEP verschlüsselt ist (siehe Seite 60), können Sie über Wi-Fi Protected Setup keine Verbindung herstellen.

1 Berühren Sie

Hinweis: Wenn Sie den Assistenten verwenden und  gewählt haben, beginnen Sie bei Schritt 2.



2 Berühren Sie die Verbindungsmethode, die von Ihrem Access Point unterstützt wird



3 Schritte, die Sie am Access Point vornehmen müssen

Hinweis: Es kann ungefähr zwei Minuten dauern, bis das Setup abgeschlossen ist.

Verbindung per Knopfdruck

Drücken und halten Sie den Wi-Fi Protected Setup-Knopf am Access Point, bis die LED blinkt.



Verbindung per Geheimzahl

Auf dem Touchscreen wird eine Geheimzahl angezeigt. Berühren Sie WEITER, sobald Sie die Geheimzahl in den Einstellungen des Access Points eingegeben haben.

Hinweis: Drücken Sie WEITER auf dem Touchscreen Ihres Nintendo 2DS-Systems, nachdem Sie den Access Point konfiguriert haben.



4 Sobald der Bildschirm zum Abschluss des Setups erscheint, drücken Sie OKAY, um einen Verbindungstest durchzuführen

- Wenn der Test erfolgreich verläuft, ist das Setup abgeschlossen.
- In manchen Fällen kann es zu einem Verbindungsfehler kommen, nachdem die Einrichtung über Wi-Fi Protected Setup abgeschlossen wurde. Sollte dies geschehen, warten Sie bitte kurze Zeit und versuchen Sie dann erneut eine Verbindung aufzubauen.

Suche nach und Verbindung mit einem Access Point

Sie können diese Methode verwenden, um nach einem Access Point zu suchen und sich mit ihm zu verbinden, wenn Ihr Access Point AOSS oder Wi-Fi Protected Setup nicht unterstützt. Zusätzlich sollten Sie die Bedienungsanleitung Ihres Access Points lesen.

Hinweis: Wenn Ihr Access Point über WPA2™-PSK (TKIP) verschlüsselt ist (siehe unten), können Sie keine Verbindung herstellen, indem Sie nach einem Access Point suchen.

1 Berühren Sie SUCHE NACH EINEM ACCESS POINT

Hinweis: Wenn Sie den Assistenten verwenden und WEISS NICHT / KEINEN DAVON oder UNTERWEGS gewählt haben, beginnen Sie bei Schritt 2.



2 Wählen Sie einen Access Point

Hinweis: Berühren Sie den Namen des Access Points, zu dem Sie eine Verbindung herstellen möchten (SSID, ESSID oder Netzwerkname). Falls Sie diesen Namen nicht kennen, sehen Sie bitte in den Einstellungen des Access Points, den Sie verwenden, nach.



3 Geben Sie den Sicherheitsschlüssel ein und berühren Sie OKAY

- Dieser Schritt ist nur dann nötig, wenn der Access Point durch einen Schlüssel gesichert wurde. Falls Sie den Sicherheitsschlüssel nicht kennen, sehen Sie bitte in den Einstellungen des Access Points, den Sie verwenden, nach.
 - Die Zeichen des Schlüssels, die Sie eingeben, werden dabei durch einen Asterisk (*) ersetzt.
- Hinweis: Ein Sicherheitsschlüssel ist das Passwort, das für Ihren Access Point eingestellt wurde. Er wird benötigt, um es Ihrem Nintendo 2DS-System zu ermöglichen, eine Verbindung zum Internet herzustellen. Er kann auch als Verschlüsselungscode oder Netzwerk-Passwort bezeichnet werden.

4 Berühren Sie OKAY, um Ihre Einstellungen zu speichern

5 Berühren Sie OKAY, um einen Verbindungstest durchzuführen

- Wenn der Test erfolgreich verläuft, ist das Setup abgeschlossen.
- Sollte die Verbindung fehlschlagen und ein Fehler auftreten, folgen Sie den Anweisungen, die Sie in der Fehlermeldung erhalten.

Verschlüsselungstypen

Im Folgenden finden Sie die gängigsten Verschlüsselungstypen für drahtlose Netzwerke:

Methode	WEP	WPA™-PSK (TKIP)	WPA2-PSK (TKIP)	WPA-PSK (AES)	WPA2-PSK (AES)
Sicherheit	Schwach	←			→ Stark

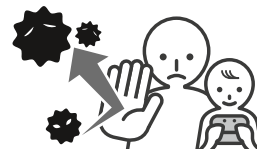


Altersbeschränkungen

Mit dieser Option können Sie die Verwendung bestimmter Spiele, die Durchführung von Käufen oder bestimmte Funktionen des Nintendo 2DS-Systems (wie die Verwendung des Internetbrowsers) für Kinder sperren.

Funktionen, die eingeschränkt werden können

Die folgenden Funktionen können gesperrt werden. Bitte sperren Sie diese Funktionen je nach Bedarf, wenn Sie Kindern die Verwendung des Nintendo 2DS-Systems erlauben. Hinweis: Wenn Sie die Altersbeschränkungen vornehmen, sperren Sie damit ebenfalls Teile der Nintendo Network ID-Einstellungen, die Internet-Einstellungen, die Regionseinstellungen, die Außenkameras, den Datentransfer und die Formatierung des Systemspeichers. Sie müssen die Geheimzahl der Altersbeschränkungen eingeben, um auf diese Funktionen zugreifen zu können.



SOFTWARE-ALTERSEINSTUFUNG	Sperrt die Verwendung von Nintendo 3DS- und Nintendo DSi-Software basierend auf der Alterseinstufung der Software (siehe Seite 39). Hinweis: Dadurch wird über Download-Spiel erhaltene Nintendo 3DS-Software ebenfalls gesperrt, dies gilt allerdings nicht für Nintendo DS-Software oder Software, die über DS Download-Spiel empfangen wurde.
INTERNETBROWSER	Sperrt die Verwendung des Internetbrowsers und verhindert das Anzeigen von Internetseiten.
NINTENDO 3DS SHOP-SERVICES	Sperrt den Erwerb von Waren und Services sowie die Verwendung von Kreditkarten über den Shop-Service.
MIIVERSE	Sperrt das Ansehen oder Posten von Inhalten im Miiverse.
AUSTAUSCH VON DATEIEN	Sperrt die Übertragung von Dateien, die persönliche Informationen enthalten können, wie Foto-, Bild-, Audio-, Videodateien und lange Textnachrichten. Hinweis: Diese Einstellung kann nicht für Nintendo DS-Software und das Miiverse vorgenommen werden.
ONLINE-INTERAKTION	Sperrt die Kommunikation mit anderen Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL-, Nintendo 2DS-, Nintendo DSi- und Nintendo DSi XL-Systemen über das Internet. Hinweis: Diese Einstellung kann nicht für Nintendo DS-Software und das Miiverse vorgenommen werden.
StreetPass	Sperrt die Kommunikation mit anderen Nintendo 3DS- / Nintendo 3DS XL- / Nintendo 2DS-Systemen über StreetPass. Hinweis: Diese Einstellung kann für Nintendo DS- / Nintendo DSi-Software nicht vorgenommen werden.
FREUNDREGISTRIERUNG	Sperrt die Registrierung neuer Freunde.
DS-DOWNLOAD-SPIEL	Sperrt die Verwendung von DS Download-Spiel.
BEREITGESTELLTE VIDEOS ANSEHEN	Sperrt bereitgestellte Videos, die nicht für jedes Alter geeignet sind. Diese Sperre gilt nicht für spielebezogene Videos im Nintendo eShop. Spielebezogene Videos können Sie unter „Software-Alterseinstufung“ sperren. Hinweis: In mancher Software zum Abspielen bereitgestellter Videos kann diese Einstellung auch in der Software direkt vorgenommen werden.

Hinweis: Wenn dieses Nintendo 2DS-System von mehreren Kindern verwendet wird, empfehlen wir, die Altersbeschränkungen für das jüngste Kind zu konfigurieren.

Altersbeschränkungen konfigurieren

Berühren Sie ALTERSBESCHRÄNKUNGEN, um mit der Konfiguration zu beginnen (siehe Seite 53).

1 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm

Informationen zu den Altersbeschränkungen erscheinen auf dem Bildschirm. Folgen Sie bitte den angegebenen Anweisungen, um mit der Konfiguration fortzufahren.

2 Geben Sie eine vierstellige Geheimzahl ein und berühren Sie OKAY

Um sicherzustellen, dass die eingegebene Information korrekt ist, werden Sie gebeten, die Geheimzahl zwei Mal einzugeben.

Hinweis: Ihre Geheimzahl wird benötigt, um sowohl die Altersbeschränkungen zu ändern als auch, um sie vorübergehend aufzuheben. Achten Sie darauf, sie nicht zu vergessen.



3 Wählen Sie eine geheime Frage und geben Sie dann eine mindestens vier Zeichen lange Antwort ein

Wenn Sie Ihre eigene geheime Frage erstellen möchten, wählen Sie (ERSTELLE DEINE EIGENE GEHEIME FRAGE) und geben Sie eine Frage sowie deren Antwort ein. Frage und Antwort sollten jeweils mindestens vier Zeichen lang sein.

Hinweis:

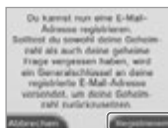
- Sie müssen die geheime Frage beantworten, wenn Sie Ihre Geheimzahl vergessen. Achten Sie darauf, die Antwort nicht zu vergessen.
- Auf Seite 26 finden Sie detaillierte Informationen zur Verwendung der Tastatur.



4 Registrieren Sie eine E-Mail-Adresse

Sollten Sie Ihre Geheimzahl und die Antwort auf Ihre geheime Frage vergessen haben, kann ein Generalschlüssel an die von Ihnen registrierte E-Mail-Adresse gesendet werden, mit dem Sie Ihre Geheimzahl zurücksetzen können.

Bitte verwenden Sie eine E-Mail-Adresse, auf die nur Eltern oder Erziehungsberechtigte zugreifen können, um zu verhindern, dass Kinder den gesendeten Generalschlüssel sehen.



5 Berühren Sie die Einstellungen, die Sie anpassen möchten, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm

Sollten Sie zum ersten Mal Altersbeschränkungen festlegen, sind zunächst alle Funktionen eingeschränkt.

Berühren Sie FERTIG, um die Konfiguration der Altersbeschränkungen zu beenden.



Die Altersbeschränkungen später vornehmen

Wählen Sie in den Systemeinstellungen ALTERSBESCHRÄNKUNGEN und dann ÄNDERN, um die Altersbeschränkungen später vorzunehmen.

Hinweis: Falls Sie Ihre Geheimzahl oder die Antwort auf die geheime Frage vergessen haben, berühren Sie VERGESSEN... auf dem Bildschirm zur Eingabe der Geheimzahl (siehe Seite 84).



Datenverwaltung

Überprüfen oder verwalten Sie Software, Daten und Einstellungen, die im Systemspeicher oder auf einer SD Card gespeichert wurden.

Sie können heruntergeladene Software verwalten, Software, die für StreetPass registriert wurde, überprüfen oder konfigurieren und die Liste der gesperrten Nutzer zurücksetzen. Wählen Sie in den Systemeinstellungen DATENVERWALTUNG und wählen Sie dann die entsprechende Option.



 Nintendo 3DS-Datenverwaltung	SOFTWARE	Überprüfen oder löschen Sie Nintendo 3DS Download Software oder Virtual Console™-Software. Hinweis: - Sie können bis zu 300 Nintendo 3DS-Titel auf Ihrer SD Card speichern. - Beim Löschen von Software können Sie eine Sicherheitskopie der jeweiligen Speicherdaten erstellen.
	ZUSATZDATEN	Überprüfen oder löschen Sie Zusatzdaten (z. B. Daten, die Sie durch Ihren SpotPass erhalten haben) auf Ihrem Nintendo 3DS-System.
	ZUSÄTZLICHE INHALTE	Überprüfen oder löschen Sie Zusatzinhalte (inklusive Software-Update-Daten), welche Sie für kompatible Nintendo 3DS-Software heruntergeladen haben.
	SICHERHEITS-KOPIEN	Erstellen oder löschen Sie Sicherheitskopien von Nintendo 3DS Download Software oder Virtual Console-Software und stellen Sie Speicherdaten aus Sicherheitskopien wieder her. Wurde eine Sicherheitskopie erstellt, können die Speicherdaten zu jedem Zeitpunkt wiederhergestellt werden (siehe Seite 64).
 Nintendo DSiWare-Verwaltung		Überprüfen Sie im Systemspeicher oder auf einer SD Card gespeicherte Nintendo DSiWare. Sie können außerdem Nintendo DSiWare vom Systemspeicher auf eine SD Card kopieren und umgekehrt oder sie löschen. Hinweis: Sie können bis zu 40 Nintendo DSiWare-Titel im Systemspeicher speichern.
StreetPass-VERWALTUNG		Zeigt eine Liste mit Software, die für StreetPass registriert wurde. Sie können außerdem StreetPass für jeden gewünschten Softwaretitel deaktivieren.
GESPERRTE NUTZER ZURÜCKSETZEN		Das Zurücksetzen der Einstellungen der gesperrten Nutzer hebt alle vorher getroffenen Einschränkungen auf und lässt den Empfang von Daten aller Nutzer zu.

Hinweis:

- Sie können über 300 zusätzliche Daten / Inhalte auf einer SD Card speichern, aber nur die ersten 300 werden in Ihrer Datenverwaltung angezeigt.
- Nintendo DSiWare kann nicht von einer SD Card gestartet werden. Kopieren Sie sie in den Systemspeicher, bevor Sie spielen.
- Wenn Sie einen Softwaretitel an einen Ort kopieren, an dem dieser Softwaretitel bereits gespeichert ist, wird die bereits bestehende Software mit der kopierten überschrieben. Seien Sie vorsichtig beim Kopieren von Software, um ein Überschreiben von Speicherdaten zu vermeiden.
- Gelöschte Software und zusätzliche Inhalte können ohne zusätzliche Kosten erneut aus dem Nintendo eShop heruntergeladen werden. (Bitte beachten Sie, dass es nicht möglich ist, Inhalte erneut herunterzuladen, deren Vertrieb ausgesetzt oder beendet wurde.)

Sicherheitskopien

Erstellen oder löschen Sie Sicherheitskopien der Speicherdaten von Download Software und stellen Sie Daten aus Sicherheitskopien wieder her.



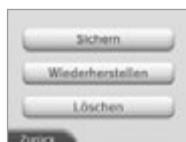
Hinweise zu Sicherheitskopien von Speicherdaten

- Sicherheitskopien für bis zu 30 Titel können auf einer SD Card gespeichert werden.
- Sie können mehr als eine Sicherheitskopie pro Softwaretitel erstellen.
- Das Wiederherstellen von Speicherdaten aus Sicherheitskopien überschreibt die existierenden Speicherdaten in der Software.
- Speicherdaten können nur wiederhergestellt werden, wenn die Software und die Sicherheitskopie auf der gleichen SD Card gespeichert sind.
- Für die folgenden Arten von Software können keine Sicherheitskopien erstellt werden:
 - Kartenbasierte Software
 - Vorinstallierte Software
 - Download Software, die keine Sicherheitskopien unterstützt

Hinweis: Selbst wenn die Download Software das Anfertigen einer Sicherheitskopie der Speicherdaten nicht unterstützt, **können diese dennoch gesichert werden. Dies ist aber nur möglich, wenn die Download Software in der Software-Verwaltung gelöscht wird** (ausgenommen Game Boy Advance-Titel auf Virtual Console). Wenn Sie die Software erneut herunterladen und das Geschenk-Symbol berühren, werden die Speicherdaten mithilfe der Sicherheitskopie automatisch einmal wiederhergestellt.

Sicherheitskopien verwalten

Wählen Sie eine dieser Optionen.



Sicherheitskopie erstellen

- 1 Berühren Sie die Software, für die Sie eine Sicherheitskopie erstellen möchten.



- 2 Berühren Sie SICHERN.

Berühren Sie vorhandene Speicherdaten, um sie zu überschreiben.



Sicherheitskopien wiederherstellen / löschen

- 1 Berühren Sie die Sicherheitskopie, die Sie wiederherstellen oder löschen möchten.



- 2 Wählen Sie OKAY.



Allgemeine Einstellungen

Passen Sie Ihre Nutzerinformationen an und konfigurieren Sie verschiedene andere Einstellungen.

Berühren Sie ◀/▶ an den Seiten des Bildschirms, um umzublättern.

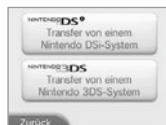


NUTZEREINSTELLUNGEN	Passen Sie Ihren Nutzernamen, Ihr Geburtsdatum, Ihre Region sowie Ihre Nintendo DS-Nutzereinstellungen an. Hinweis: • Ihre Nutzereinstellungen unterscheiden sich von den Nutzerinformationen Ihrer Nintendo Network ID. Änderungen, die Sie an Ihren Nutzereinstellungen vornehmen, werden nicht auf die Nutzerinformationen Ihrer ID übertragen. • Ihre Nintendo DS-Nutzereinstellungen enthalten eine Farbe und einen Kommentar, welche in bestimmten Nintendo DS- und Nintendo DSi-Softwaretiteln verwendet werden. (Von Nintendo DS- oder Nintendo DSi-Software nicht unterstützte Zeichen werden als „?“ angezeigt.)
DATUM / UHRZEIT	Passen Sie Datum und Uhrzeit an.
TOUCHSCREEN	Kalibrieren Sie den Touchscreen, wenn er nicht wie vorgesehen funktioniert.
ÜBER DIESES SYSTEM	Sehen Sie sich eine Einführung zu diesem System an und erfahren Sie, in welchen Punkten es sich von einem Nintendo 3DS-System unterscheidet.
SOUND	Ändern Sie die Einstellungen zur Lautsprecherwiedergabe. • Wenn Sie den Mono-Lautsprecher des Nintendo 2DS-Systems verwenden, wird die Einstellung MONO empfohlen.
MIKROFONTEST	Überprüfen Sie, ob das Mikrofon richtig funktioniert. Ändert das Symbol auf dem unteren Bildschirm die Farbe, wenn Sie sprechen oder vorsichtig in das Mikrofon pusten, dann funktioniert es ordnungsgemäß.
AUSSENKAMERAS	Kalibrieren Sie die Außenkameras.
SCHIEBEPAD	Kalibrieren Sie das Schiebepad, wenn die Eingabe nicht wie vorgesehen funktioniert oder wenn während des Spiels Eingaben über das Schiebepad erfolgen, ohne dass das Schiebepad verwendet wird.
DATENTRANSFER	Übertragen Sie Daten zwischen Systemen (siehe Seite 66).
SPRACHE	Ändern Sie die Sprache Ihres Systems.
SYSTEM-UPDATE	Führen Sie ein Update der System-Software durch (siehe Seite 74).
FORMATIEREN	Formatieren Sie das System, um Daten im Systemspeicher, wie Software und Speicherdaten, zu löschen (siehe Seite 75).

Datentransfer

Sie können Daten auf folgende Art übertragen:

- von einem Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-System auf ein Nintendo 2DS-System
- zwischen Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- oder Nintendo 2DS-Systemen
- von einem Nintendo 2DS-System auf ein New Nintendo 3DS- oder New Nintendo 3DS XL-System



Schrittweise Anleitung für den Datentransfer zwischen Systemen

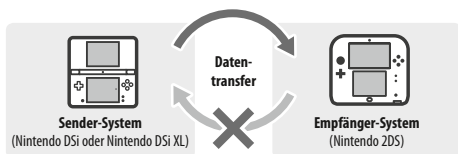
Eine hilfreiche, schrittweise Anleitung für den Datentransfer zwischen Systemen, der Sie folgen können, während Sie einen Datentransfer durchführen, finden Sie unter datentransfer.nintendo.de.

- Sie müssen eine Verbindung zum Internet herstellen, um Daten übertragen zu können. Über das Lokale Spiel können ebenfalls Daten übertragen werden. Es wird empfohlen, beide Systeme in unmittelbarer Nähe zueinander in Reichweite eines stabilen Internetzugangs zu platzieren (**siehe Seite 56**).
- Um sicherzugehen, dass sich die Systeme während des Transfers nicht ausschalten, stellen Sie sicher, dass sie vollständig aufgeladen sind oder ein Netzteil angeschlossen ist. Wenn die Batterieleistung zu schwach ist, können Sie keine Daten übertragen.

Hinweis: Sie können den Standby-Modus während des Transfers nicht aktivieren.

Transfer von einem Nintendo DSi- / Nintendo DSi XL-System

Übertragen Sie Nintendo DSiWare und Fotos / Aufnahmen von einem Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-System auf ein Nintendo 2DS-System.



Hinweis: Es ist nicht möglich, Daten von einem Nintendo 2DS-System auf ein Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-System zu übertragen. Bitte beachten Sie, dass der Vorgang des Datentransfers nicht rückgängig gemacht werden kann.

	Nintendo Wi-Fi Connection-Konfiguration	Überträgt Internet-Einstellungen (Nintendo DS-Verbindungen) sowie die Nintendo Wi-Fi Connection ID.
Übertragbare Daten:	Fotos und Aufnahmen	Überträgt Fotos und Aufnahmen aus Nintendo DSi-Kamera und Nintendo DSi Sound, welche auf dem Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-System vorinstalliert sind.
	Nintendo DSiWare	Überträgt Nintendo DSiWare.

Download der Transfersoftware

Um Daten von einem Vorgängersystem (Nintendo DSi oder Nintendo DSi XL) auf Ihr Nintendo 2DS-System zu übertragen, müssen Sie zuerst die kostenlose Nintendo 3DS-Transfersoftware aus dem Nintendo DSi Shop auf das Vorgängersystem herunterladen.

- Weitere Informationen zum Nintendo DSi Shop finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Nintendo DSi- / Nintendo DSi XL-Systems.

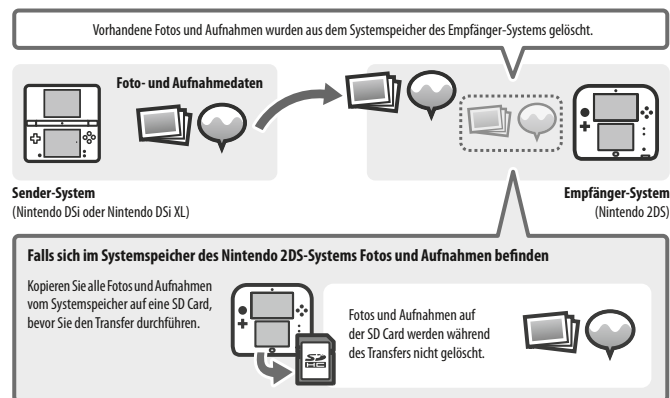


Hinweise zum Transfer der Nintendo Wi-Fi Connection-Konfiguration

- Die Nintendo Wi-Fi Connection-Konfiguration auf dem Nintendo 2DS-System, zu dem Sie die Daten übertragen möchten, wird überschrieben.
- Ihre Nintendo Wi-Fi Connection ID wird während des Transfers vom Sender-System gelöscht. Weitere Informationen über Ihre Nintendo Wi-Fi Connection ID finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-Systems.
- Einstellungen, die mit dem Erweiterten Setup vorgenommen wurden (Verbindungen 4 – 6), werden nicht übertragen.

Hinweis zum Transfer von Fotos und Aufnahmen

Alle Fotos und Aufnahmen, die im Systemspeicher des Nintendo 2DS-Systems abgelegt sind, werden gelöscht. Wenn Sie nicht möchten, dass die Fotos und Aufnahmen auf Ihrem Nintendo 2DS-System gelöscht werden, kopieren Sie sie auf eine SD Card, bevor Sie den Transfer durchführen. Nachdem der Transfer abgeschlossen wurde, stecken Sie die SD Card des Sender-Systems in das Empfänger-System ein. Wenn Sie dies nicht tun, verlieren Sie möglicherweise Speicherdaten für manche Software.

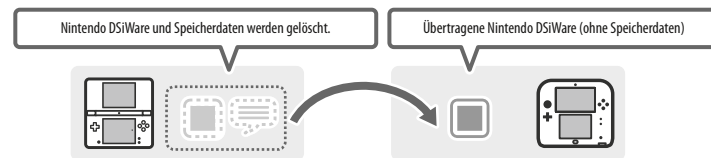


Hinweis: Wenn Sie die Fotos, die Sie mit dem Sender-System verwendet und auf einer SD Card gespeichert haben, übertragen wollen, müssen Sie sie zuerst in den Systemspeicher des Sender-Systems kopieren.



Hinweise zum Transfer von Nintendo DSiWare

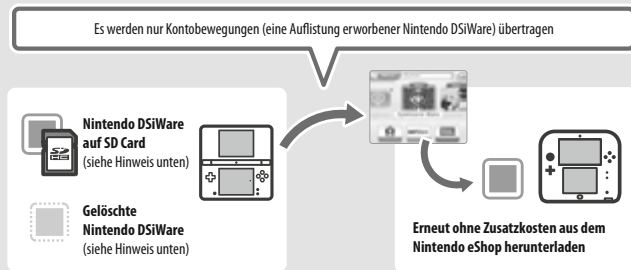
Nur die Software selbst wird auf das Empfänger-System übertragen. Speicherdaten werden nicht übertragen. Sowohl Software als auch Speicherdaten werden vom Sender-System gelöscht. Bitte stellen Sie sicher, dass es in Ordnung ist, die Speicherdaten zu löschen, bevor Sie mit dem Transfer beginnen.



Hinweis: Die Daten werden im Systemspeicher des Empfänger-Systems abgelegt. Sollte im Systemspeicher des Empfänger-Systems nicht ausreichend freier Speicherplatz vorhanden sein, können Sie die Daten nicht übertragen. Schaffen Sie freien Speicherplatz, indem Sie in den Systemeinstellungen die Datenverwaltung öffnen und bereits auf dem System gespeicherte Nintendo DSiWare auf eine SD Card kopieren und sie anschließend vom Systemspeicher löschen (siehe Seite 63).

Falls erworbene Nintendo DSiWare gelöscht oder auf eine SD Card kopiert wurde

Wenn Sie Nintendo DSiWare-Titel erworben haben, die später gelöscht oder auf eine SD Card verschoben wurden, können Sie diese Software dennoch übertragen, auch wenn Sie sich nicht mehr im Systemspeicher des Sender-Systems befindet. In diesem Fall wird nicht die tatsächliche Software auf das Empfänger-System übertragen, sondern die Software kann erneut und ohne Zusatzkosten aus dem Nintendo eShop heruntergeladen werden.



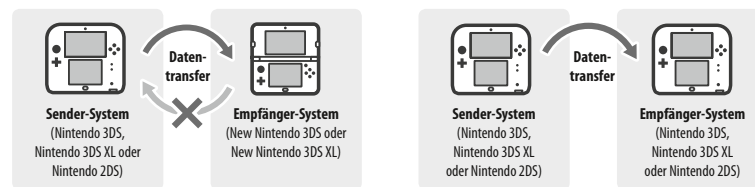
Hinweis: Um Nintendo DSiWare-Titel auf dem Nintendo DSi-System spielen zu können, nachdem sie übertragen wurden, müssen Sie die Titel mithilfe von Nintendo DSi Points erneut erwerben.

Hinweis:

- Nintendo DSiWare, die kostenlos oder nicht im Nintendo eShop verfügbar ist, kann nicht übertragen werden. Weitere Informationen über nicht übertragbare Nintendo DSiWare finden Sie auf der Nintendo-Website.
- Nintendo DSi Points sowie sämtliche Software, die auf dem Sender-Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-System vorinstalliert ist, kann nicht übertragen werden.
- Software, die sich bereits auf dem Empfänger-System befindet, kann nicht übertragen werden.

Transfer von einem System der Nintendo 3DS-Familie

Übertragen Sie Daten für integrierte Software, Ihr Nintendo eShop-Guthaben / Ihre Nintendo eShop-Kontobewegungen etc. von einem Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL-, Nintendo 2DS-System.



Hinweis:

- Bei einem Transfer werden stets alle Daten übertragen. Sie können nicht einzelne Software oder Daten zum Transfer auswählen.
- Sie können keine Daten von einem New Nintendo 3DS-System oder einem New Nintendo 3DS XL-System auf ein Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- oder Nintendo 2DS-System übertragen.

Übertragbare Daten:	Nintendo DS-Software-einstellungen	Überträgt Interneteinstellungen (Nintendo DS-Verbindungen) sowie die Nintendo Wi-Fi Connection ID.
	Speicherdaten der integrierten Software	Überträgt Daten wie z. B. Freundesliste, Fotos der Nintendo 3DS-Kamera, Nintendo 3DS Sound-Aufnahmen sowie im Mii-Maker erstellte Mii-Charaktere, die auf dem Nintendo 3DS- / Nintendo 3DS XL- / Nintendo 2DS-System vorinstalliert sind.
	Nintendo DSiWare	Überträgt im Systemspeicher abgelegte Nintendo DSiWare (und deren Speicherdaten).
	Nintendo eShop-Kontobewegungen / Guthaben	Überträgt Ihre Nintendo eShop-Kontobewegungen / Ihr Nintendo eShop-Guthaben auf das Empfänger-System und ergänzt die dort bereits vorhandenen Daten. Hinweis: Manche Kontobewegungen können möglicherweise nicht übertragen werden. Vor dem Datentransfer werden nicht übertragbare Inhalte auf dem Bildschirm aufgelistet.
	Nintendo Network ID	Überträgt Ihre Nintendo Network ID-Daten. Hinweis: Eine Nintendo Network ID, die zuvor mit dem Sender-System verknüpft war, kann nach dem Datentransfer nur mit dem Empfänger-System erneut verknüpft werden.
	Nutzungslizenzen für Speicherdaten der SD Card	Überträgt Anwendungslizenzen für auf der SD Card gespeicherte Daten (z. B. herunterladbare Software und die dazugehörigen Daten, Zusatzinhalte, etc.). Um weitere Informationen zum Übertragen von Daten auf eine SD Card zu erhalten, siehe S. 70.

Hinweise zum Transfer einer Nintendo Network ID

Wenn eine Nintendo Network ID mit dem Empfänger-System verknüpft ist, kann kein Datentransfer durchgeführt werden. In diesem Fall muss die Verknüpfung mit der ID aufgehoben werden, indem Sie das System formatieren (siehe Seite 75).

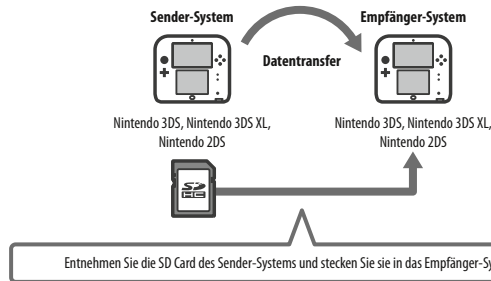
- Sie können mehrere IDs nicht zu einer ID zusammenfassen. Über eine ID erworbene Software kann nicht mit einer anderen ID verwendet werden.
- Sobald Sie die Verknüpfung eines Systems mit einer Nintendo Network ID aufheben, können Sie sie mit keinem anderen System mehr verknüpfen. Sie können sie nur wieder mit dem System verknüpfen, mit dem sie vorher verknüpft war. (Sie können nur eine Nintendo Network ID pro System verknüpfen. Heben Sie die Verknüpfung einer Nintendo Network ID mit einem System auf und verknüpfen danach eine andere ID, ist es notwendig, den Systemspeicher zu formatieren, wenn Sie die vorherige ID wieder verknüpfen möchten.)



Transfer von SD Card-Daten

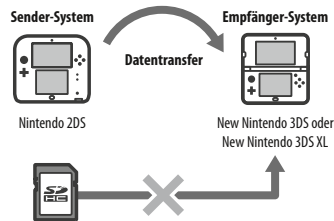
Die Methode zur Übertragung von SD Card-Daten unterscheidet sich abhängig vom System, das Sie verwenden.

Transfer zwischen Nintendo 3DS-Systemen



Die Daten der SD Card des Sender-Systems sind später nur mit dem Empfänger-System verwendbar. Nachdem Sie den Datentransfer durchgeführt haben, stecken Sie die SD Card in das Empfänger-System ein. Verwenden Sie das Empfänger-System, ohne die SD Card eingesteckt zu haben, haben Sie möglicherweise keinen Zugriff auf die Speicherdaten bestimmter Softwaretitel.

Transfer von einem Nintendo 2DS-System auf ein New Nintendo 3DS-System



Die SD Card des Sender-Nintendo 2DS-Systems kann nicht in den microSD Card-Steckplatz eines New Nintendo 3DS- oder New Nintendo 3DS XL-Systems eingesteckt werden. Jedoch bestehen die folgenden drei Methoden, SD Card-Daten auf diese Systeme zu übertragen.

Drahtloser Transfer (Alle Daten)

Es ist möglich, alle Daten, die auf einer SD Card eines Nintendo 2DS-Systems gespeichert sind, mithilfe der drahtlosen Verbindung auf eine microSD Card eines New Nintendo 3DS- oder New Nintendo 3DS XL-Systems zu übertragen.

- Der Transfer nimmt möglicherweise einige Zeit in Anspruch, sollte eine große Menge Daten zu übertragen sein.
- Sollte nicht genügend freier Speicherplatz auf der microSD Card des Empfänger-Systems vorhanden sein, können Sie den Datentransfer nicht durchführen. Brechen Sie in diesem Fall den Datentransfer ab und löschen Sie alle Fotos, Videos, Aufnahmen und Software, die Sie nicht behalten möchten. Alternativ können Sie auch eine microSD Card mit größerer Speicherkapazität in das Empfänger-System einstecken oder die Methode „Drahtloser Transfer (Teildaten)“ für die Übertragung verwenden.



Drahtloser Transfer (Teildaten)

Verwenden Sie diese Methode, wenn die microSD Card des Empfänger-Systems nicht über genügend freien Speicherplatz verfügt. Alle Daten außer die der Nintendo 3DS Download Software werden auf die microSD Card übertragen. Nachdem Sie den Datentransfer durchgeführt haben, kann die von Ihnen im Nintendo eShop erworbene herunterladbare Software kostenlos erneut heruntergeladen werden.

- Speicherdaten werden wieder hergestellt, sobald Sie die Software nach dem erneuten Download starten.



Kopieren mithilfe eines PC

Mit dieser Methode werden die SD Card-Daten nicht automatisch auf die microSD Card des Empfänger-Systems übertragen. Wurde der Datentransfer abgeschlossen, kopieren Sie mithilfe eines Computers die SD Card-Daten auf eine microSD Card. Nachdem die Daten kopiert wurden, stecken Sie die microSD Card in das Empfänger-System ein.

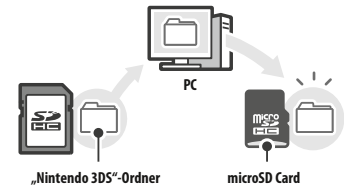
- Sollten Sie eine microSD Card mit einem SD Card-Adapter im Sender-System verwendet haben, ist die Verwendung eines Computers zum Kopieren der Daten nicht notwendig. Stecken Sie einfach die microSD Card in das Empfänger-System ein, sobald der Datentransfer abgeschlossen ist.



Daten auf eine microSD Card kopieren

Um Daten von einer SD Card auf eine microSD Card zu kopieren, verwenden Sie den SD Card-Steckplatz Ihres Computers oder ein im Handel erhältliches microSD Card-Lesegerät und kopieren Sie so alle SD Card-Daten auf die microSD Card. (Sie sollten den gesamten „Nintendo 3DS“-Ordner kopieren.)

- Kopieren Sie Daten auf eine leere microSD Card. Sollte die microSD Card bereits Daten enthalten, löschen Sie diese, bevor Sie Daten von der SD Card übertragen. (Sind Ihnen die Daten auf der Empfänger-microSD Card wichtig, erstellen Sie andernorts eine Kopie davon, beispielsweise auf Ihrem PC.)
- Kopieren Sie den „Nintendo 3DS“-Ordner in das Hauptverzeichnis der microSD Card, d. h. speichern Sie ihn nicht in einem anderen Ordner.
- Der „Nintendo 3DS“-Ordner enthält Daten zu herunterladbarer Software und dazugehörige Speicherdaten. Er enthält keine Foto-Dateien.
- Versuchen Sie nicht, die Daten im „Nintendo 3DS“-Ordner zu verändern, sie zu verschieben, zu löschen oder umbenennen.
- Lesen Sie bitte auch unbedingt die Hinweise zum Kopieren von Daten: **siehe S. 29**.



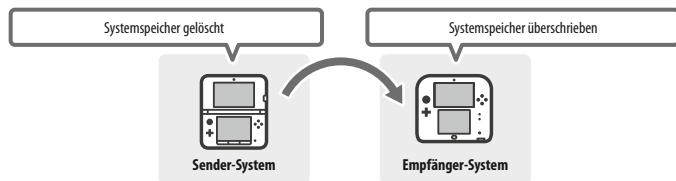
Wenn Sie verschiedene SD Cards mit dem Sender-System verwendet haben...

Sie können nur die Daten einer einzigen SD Card mithilfe der Methoden „Drahtloser Transfer (Alle Daten)“ oder „Drahtloser Transfer (Teildaten)“ übertragen. Daten anderer SD Cards sollten nach dem Transfer mithilfe der Methode „Kopieren mithilfe eines PC“ auf andere microSD Cards kopiert werden.



Hinweise zum Transfer

Nach dem Transfer der Daten werden alle Daten des Sender-Systems gelöscht.



Hinweis: Die Daten im Systemspeicher des Empfänger-Systems (z. B. vorinstallierte Anwendungsdaten) werden mit Ausnahme von Nintendo DSiWare gelöscht und mit den Daten des Sender-Systems überschrieben. Kopieren Sie vor dem Transfer Fotos und Aufnahmen auf Ihre SD Card.

Hinweise zur Downloadsoftware

- Daten auf der SD Card des Empfänger-Systems, wie z. B. Nintendo 3DS Download Software und deren Speicherdaten, können nach dem Datentransfer nicht mehr verwendet werden. Die Software kann aus dem Nintendo eShop erneut heruntergeladen werden.
- Nintendo DSiWare und deren Speicherdaten auf der SD Card des Empfänger-Systems sollten vor dem Datentransfer in den Systemspeicher des Empfänger-Systems verschoben werden. Dadurch können sie auch nach dem Datentransfer noch verwendet werden.
- Falls die gleiche Downloadsoftware auf beiden Systemen heruntergeladen wurde, **werden die Daten der Kontobewegungen des Empfänger-Systems gelöscht und mit den Daten des Sender-Systems ersetzt. Die vorherigen Daten des Empfänger-Systems (und / oder der SD Card) sind dann ebenfalls nicht mehr zu verwenden.**

Hinweise zum Nintendo eShop-Guthaben

Falls die Nintendo eShop-Guthaben des Sender- und Empfänger-Systems zusammen das maximal erlaubte Guthaben überschreiten, wird der Datentransfer unterbrochen.

Datentransfer

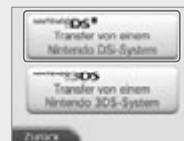
Von einem Nintendo DSi-System

Transfer von einem Nintendo DSi- oder einem Nintendo DSi XL-System

1 (Auf dem Nintendo 2DS-System)

Berühren Sie **TRANSFER VON NINTENDO DSi-SYSTEM**

Lesen Sie die Warnhinweise zum Übertragen von Daten und berühren Sie dann **WEITER**.



2 (Auf dem Nintendo 2DS-System)

Berühren Sie **VON NINTENDO DSi-SYSTEM EMPFANGEN**

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um fortzufahren.



3 (Auf dem Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-System)

Wählen Sie das Symbol der Nintendo 3DS-Transfersoftware im Nintendo DSi-Menü

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um fortzufahren.



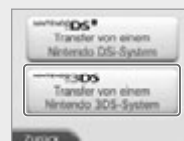
Von einem System der Nintendo 3DS-Familie

Transfer von einem Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- oder Nintendo 2DS-System

1 (Sender-/Empfänger-System)

Berühren Sie **TRANSFER VON EINEM NINTENDO 3DS-SYSTEM.**

Lesen Sie die Warnhinweise über den Datentransfer, dann berühren Sie **ZUSTIMMEN**.



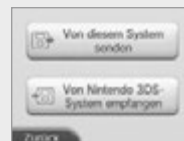
2 (Sender-System)

Berühren Sie **VON DIESEM SYSTEM SENDEN.**

(Empfänger-System)

Berühren Sie **VON NINTENDO 3DS-SYSTEM EMPFANGEN.**

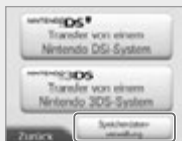
Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um fortzufahren.





Transfer von Systemen der Nintendo 3DS-Familie mithilfe der Methode „Drahtloser Transfer (Teildaten)“

Haben Sie die Methode „Drahtloser Transfer (Teildaten)“ verwendet, um Daten auf ein New Nintendo 3DS-System zu übertragen, können Sie mit der Option „Speicherdaten-Verwaltung“ prüfen, ob die Daten ordnungsgemäß übertragen wurden. Diese Option kann ebenfalls zum Löschen von Speicherdaten verwendet werden.



System-Update

Installieren Sie vorhandene Updates für das HOME-Menü und für Anwendungen.

Sie müssen eine Verbindung zum Internet hergestellt haben, um ein System-Update durchführen zu können. Konfigurieren Sie Ihre Internet-Verbindungseinstellungen (siehe Seite 56), bevor Sie das System-Update verwenden. (Wird das System-Update mithilfe einer Nintendo 3DS-Karte durchgeführt, ist eine Verbindung zum Internet nicht notwendig.)

Hinweis:

- Ein System-Update kann nicht durchgeführt werden, wenn die Batterieleistung zu sehr nachgelassen hat.
- Auf der Nintendo-Website finden Sie eine Zusammenfassung von Einzelheiten zum Update-Vorgang.

SYSTEM-UPDATES

WICHTIG: Sobald ein Update des Nintendo 2DS-Systems durchgeführt worden ist, kann dieses dazu führen, dass bereits vorgenommene nicht autorisierte oder zukünftige, nicht autorisierte technische Modifikationen an der Hardware oder Software Ihres Nintendo 2DS-Systems und / oder die Verwendung Ihres Systems in Verbindung mit nicht autorisierten Geräten die Nutzung des Systems unmöglich machen. Inhalte, die auf nicht autorisierte Modifikationen der Hardware oder Software Ihres Nintendo 2DS-Systems zurückgehen, können entfernt werden. Stimmen Sie dem Update nicht zu, kann dies dazu führen, dass die Nutzung von Spielen nicht mehr möglich ist.

AUTOMATISCHE SYSTEM-UPDATES

Gelegentlich führt das Nintendo 2DS-System automatische Updates durch, etwa Updates der Liste, die die Verwendung von Wörtern verhindert, die bei Nutzern Anstoß erregen können, und / oder Updates der internen Datenbank bezüglich drahtloser Access Points, die es Ihnen ermöglicht, auf die von Nintendo zur Verfügung gestellten Online-Services zuzugreifen.

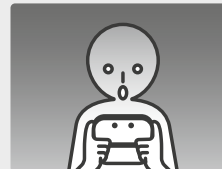
Auf dem Bildschirm wird vor derartigen oder ähnlichen kleineren automatischen Updates keine Meldung angezeigt. Bei anderen System-Updates wird eine Meldung auf dem Bildschirm angezeigt und Sie müssen AKZEPTIEREN wählen, um ein solches Update zu installieren.

Systemspeicher formatieren

Wählen Sie diese Option, um alle auf dem System gespeicherten Daten zu löschen und das System auf die Werkseinstellungen zurückzusetzen.

Hinweis:

- Wenn eine Nintendo Network ID mit Ihrem System verknüpft ist, wird für die Formatierung des Systemspeichers eine Internetverbindung benötigt.
- Die aktuelle Version der Systemsoftware bleibt erhalten, selbst wenn Sie den Systemspeicher formatieren.



Sollten Sie Ihr System formatieren, werden die folgenden Daten gelöscht und können nicht wiederhergestellt werden:

- Im Systemspeicher abgelegte Inhalte wie die Freundesliste, Mitteilungen und Schritt-zahl-Daten
- Speicherdaten von Anwendungen
- Alle im Systemspeicher abgelegten Fotos
- Änderungen der Systemeinstellungen
- Auf dem System gespeicherte Software (siehe erster Punkt unter „Hinweis:“) und die zugehörigen Speicherdaten
- Auf einer SD Card gespeicherte Daten (siehe zweiter Punkt unter „Hinweis:“)
 - Herunterladbare Software (siehe erster Punkt unter „Hinweis:“) und zugehörige Speicherdaten
 - Zusätzliche Inhalte (siehe erster Punkt unter „Hinweis:“)
 - Zusatzdaten
 - Sicherheitskopien von Speicherdaten
- Die Verknüpfung mit einer Nintendo Network ID (siehe dritter Punkt unter „Hinweis:“)

Hinweis:

- Software kann ohne Zusatzkosten erneut aus dem Nintendo eShop heruntergeladen werden. Bitte beachten Sie, dass Software unter bestimmten Umständen zeitweise oder permanent aus dem Angebot des Nintendo eShop herausgenommen werden kann. Sollte dies geschehen, können Sie diese Software nicht mehr herunterladen. Wenn Ihr System mit einer Nintendo Network ID verknüpft ist, kann erworbene Software nur über diese ID erneut heruntergeladen werden (siehe Seite 54).
- Sollte während des Formatierens keine SD Card, die Software oder Daten enthält, eingesteckt sein, werden die Daten auf dieser SD Card nicht gelöscht, können allerdings nicht mehr verwendet werden.
- Durch die Formatierung Ihres Systems wird Ihre Nintendo Network ID nicht gelöscht. Sie können Ihre ID nach der Formatierung wieder mit Ihrem System verknüpfen, indem Sie EXISTIERENDE ID VERKNÜPFEN in den Nintendo Network ID-Einstellungen auswählen.

Hinweise zur Entsorgung oder Weitergabe Ihres Systems

Wenn Sie den Systemspeicher formatieren, werden Ihre Fotos und Aufnahmen auf der SD Card sowie Ihre Nintendo eShop-Kontobewegungen und Ihr Guthaben nicht gelöscht. Wenn Ihr Nintendo 2DS-System dauerhaft den Besitzer wechselt und Ihr System nicht mit einer Nintendo Network ID verknüpft ist, löschen Sie Ihre Kontobewegungen im Nintendo eShop, bevor Sie das System formatieren, und verwenden Sie einen PC, um die Daten auf der SD Card zu löschen.

Wenn Ihr System mit einer Nintendo Network ID verknüpft ist...

Wenn Sie eine Nintendo Network ID mit Ihrem System verknüpft haben, können Sie diese ID – selbst nach einer Systemformatierung – danach mit keinem weiteren System verknüpfen. Um Ihre ID mit einem anderen System zu verknüpfen, ist ein Datentransfer (siehe Seite 66) anstatt einer Formatierung erforderlich.



Das Nintendo 3DS-Batteriepack ersetzen

Wiederholtes Aufladen des Batteriepacks verringert die Nutzungsdauer und reduziert so die Zeit, die Sie das System verwenden können, bevor Sie es wiederaufladen. Wenn sich die Nutzungsdauer merklich reduziert hat, ersetzen Sie das Batteriepack, indem Sie den untenstehenden Schritten folgen.

Weitere Informationen darüber, wo Sie ein Ersatz-Batteriepack erwerben können, erhalten Sie bei der Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 91).

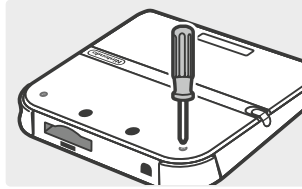
Das Nintendo 3DS-Batteriepack ersetzen

- Wenn das System von einem jüngeren Kind verwendet wird, sollte ein Elternteil oder Erziehungsberechtigter den Austausch des Batteriepacks vornehmen.
- Schalten Sie bitte immer das System aus und entfernen Sie den Netzteilstecker, bevor Sie ein Batteriepack ersetzen.

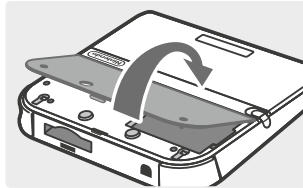
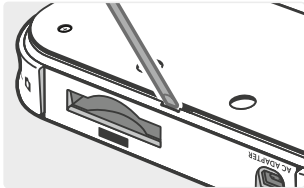
1 Öffnen Sie die Batteriefachabdeckung

Lösen Sie nun mit einem Schraubendreher die zwei Schrauben der Batteriefachabdeckung.

Hinweis: Wenn Sie einen nicht passenden Schraubendreher verwenden, kann es vorkommen, dass Sie den Schraubkopf beschädigen und die Abdeckung nicht mehr entfernen können.



2 Entfernen Sie die Batteriefachabdeckung



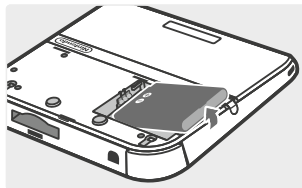
Führen Sie einen Schlitzschraubendreher oder ein ähnliches Objekt zwischen Batteriefachabdeckung und System ein und drücken Sie die beiden vorsichtig auseinander.

Hinweis:

- Achten Sie darauf, mit den Fingernägeln nicht zwischen Batteriefachabdeckung und System zu gelangen, da dies zu Verletzungen führen kann.
- Wenden Sie keine übermäßige Kraft an, da dies zu Schäden an Ihrem Nintendo 3DS-System und / oder der Batteriefachabdeckung führen kann.

3 Entfernen Sie das Batteriepack

Entfernen Sie das Batteriepack wie dargestellt.

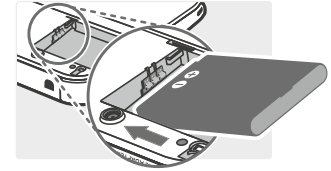


4 Warten Sie mindestens 10 Sekunden und legen Sie dann ein neues Batteriepack ein

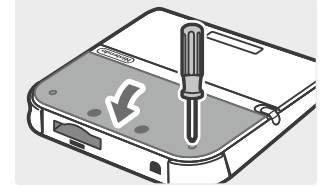
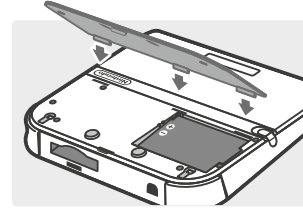
Legen Sie das neue Batteriepack ein wie dargestellt.

Hinweis:

- Achten Sie darauf, dass die Batterie in die richtige Richtung zeigt.
- Wenn Sie das neue Batteriepack einlegen, direkt nachdem Sie das alte entnommen haben, kann dies dazu führen, dass die Betriebsanzeige nicht korrekt funktioniert.



5 Setzen Sie die Batteriefachabdeckung wieder ein und ziehen Sie die zwei Schrauben an



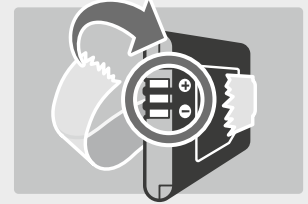
Üben Sie beim Einsetzen der Batteriefachabdeckung leichten Druck aus, bis der Haken in der Mitte fest eingerastet ist.

Wenn die Batterie entfernt wird, wird auch die Datums- und Zeitanzeige zurückgesetzt. Sie können die Einstellungen erneut vornehmen, indem Sie im HOME-Menü die Systemeinstellungen öffnen und anschließend ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN und dann DATUM / UHRZEIT wählen.

Hinweis: Setzen Sie immer die Batteriefachabdeckung wieder ein. Sollte das System Erschütterungen ausgesetzt sein, während die Batteriefachabdeckung entfernt ist, kann die Batterie beschädigt werden, was zu Feuer oder Explosionen führen kann.

Entsorgung von Batterien

- Kleben Sie etwas Klebeband über den positiven (+) und negativen (–) Kontakt.
- Entfernen Sie nicht das Etikett.
- Versuchen Sie nicht, das Batteriepack zu zerlegen.
- Beschädigen Sie die Batterie nicht.

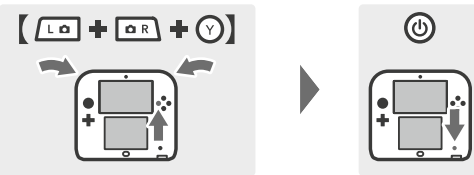


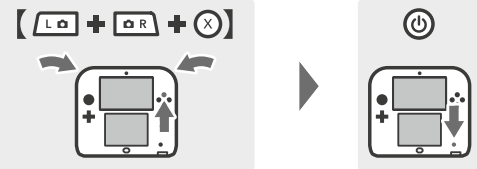
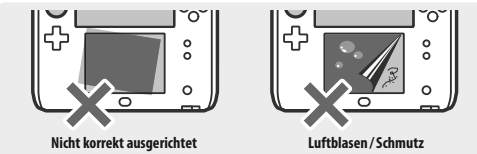
Problemlösungen

Im Falle eines Problems überprüfen Sie bitte zunächst die unten beschriebenen Situationen und die dazugehörigen Lösungen, bevor Sie sich an die Nintendo Konsumentenberatung wenden.

Hinweis: Wenn das Problem ein Spiel oder Zubehör beinhaltet, lesen Sie bitte auch in der entsprechenden Bedienungsanleitung nach.

Problem	Maßnahme
Das Nintendo 3DS-Batteriepack lässt sich nicht aufladen / Die Ladeanzeige leuchtet nicht	• Verwenden Sie das Nintendo 3DS-Netzteil? ■ Verwenden Sie für das Nintendo 2DS-System bitte ausschließlich das Nintendo 3DS-Netzteil (WAP-002(EUR)). • Ist das Nintendo 3DS-Netzteil korrekt ins System und in die Steckdose eingesteckt? ■ Ziehen Sie das Netzteil ab und warten Sie etwa 30 Sekunden, bevor Sie es wieder einstecken. Vergewissern Sie sich, dass das Nintendo 3DS-Netzteil korrekt am Nintendo 2DS-System und an der Steckdose angeschlossen ist. • Wird das Batteriepack bei einer Umgebungstemperatur zwischen 5° C und 35° C aufgeladen? ■ Laden Sie das Batteriepack bei einer Umgebungstemperatur zwischen 5° C und 35° C. Bei höheren oder niedrigeren Temperaturen lässt sich das Batteriepack möglicherweise nicht aufladen. • Ist das Batteriepack korrekt eingesetzt? ■ Wenn sich das System nicht einschalten lässt und die Ladeanzeige beim Anschließen des Netzteils aufleuchtet und gleich darauf wieder erlischt, ist möglicherweise das Batteriepack nicht korrekt eingesetzt. Vergewissern Sie sich, dass das Batteriepack korrekt eingesetzt ist (siehe Seite 77). • Leuchtet die Ladeanzeige? ■ Wenn die Ladeanzeige blinkt, ist das Batteriepack möglicherweise nicht korrekt eingesetzt. Sollte dies geschehen, wenden Sie sich an die Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 91).
Das Nintendo 2DS-System lässt sich nicht einschalten	• Wurde das System aufgeladen? ■ Laden Sie das System auf (siehe S. 23). • Wurde der Standby-Schalter nach rechts bewegt? ■ Bewegen Sie den Standby-Schalter nach links und schalten Sie das System ein. • Ist das Batteriepack korrekt eingesetzt? ■ Wenn sich das System nicht einschalten lässt und die Ladeanzeige beim Anschließen des Netzteils aufleuchtet und gleich darauf wieder erlischt, ist möglicherweise das Batteriepack nicht korrekt eingesetzt. Vergewissern Sie sich, dass das Batteriepack korrekt eingesetzt ist (siehe Seite 77).
Das Nintendo 2DS-System wird heiß	• Laden Sie das Batteriepack bei hoher Umgebungstemperatur oder über einen langen Zeitraum auf? ■ Dies kann dazu führen, dass die Temperatur des Systems stark ansteigt. Laden Sie das Batteriepack bei einer Umgebungstemperatur zwischen 5° C und 35° C. Wenn Sie das System berühren, während es heiß ist, kann dies zu Verbrennungen führen.
Das Nintendo 3DS-Batteriepack muss häufiger als sonst aufgeladen werden / Die Ladezeit ist länger als üblich	• Verwenden Sie das System oder laden Sie das Batteriepack bei einer Umgebungstemperatur von unter 5° C auf? ■ Bei einer Umgebungstemperatur von unter 5° C verkürzt sich die Nutzungsdauer der Batterie und der Ladevorgang dauert länger als üblich. Batterienutzungsdauer Die Nutzungsdauer der Batterie verringert sich nach und nach, wenn die Batterie wiederholt verwendet und wiederaufgeladen wird, d. h. Sie können das System weniger lang verwenden. Sollten Sie feststellen, dass sich die Nutzungsdauer deutlich verkürzt hat, ersetzen Sie das Batteriepack. Bei der Nintendo Konsumentenberatung erhalten Sie weitere Informationen darüber, wo Ersatz-Batteriepacks erhältlich sind (siehe Seite 91).

Problem	Maßnahme
Das Batteriepack hat sich ausgedehnt	■ Lithium-Ion-Batterien degenerieren mit der Zeit und können sich durch wiederholtes Aufladen ausdehnen. Dies stellt keine Fehlfunktion oder ein mögliches Sicherheitsrisiko dar. Ersetzen Sie das Batteriepack, wenn sich das Batteriepack ausdehnt und die Nutzungsdauer nachlässt (siehe Seite 76). ■ Sollten Substanzen aus dem Batteriepack austreten, berühren Sie sie nicht, sondern kontaktieren Sie die Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 91).
Kein Bild / Ton	• Leuchtet die Betriebsanzeige? ■ Drücken Sie den POWER-Schalter, um das System einzuschalten. • Wurde das System aufgeladen? ■ Laden Sie das System auf. • Ist die Karte korrekt eingesteckt? ■ Stecken Sie die Karte vorsichtig so weit in den Kartenschlitz ein, bis ein Klicken zu hören ist. • Befindet sich das System im Standby-Modus? ■ Sollte sich das System im Standby-Modus befinden, beenden Sie diesen, indem Sie den Standby-Schalter nach links bewegen (siehe Seite 24). Sollte das Problem dadurch nicht behoben werden, finden Sie weitere Informationen zum Beenden des Standby-Modus in der Bedienungsanleitung des Softwaretitels, den Sie verwenden.
Permanent schwarze / helle Punkte auf den LC-Bildschirmen / Dunkle / helle Stellen auf den LC-Bildschirmen	■ Es ist eine Eigenschaft von LC-Bildschirmen, dass es eine kleine Anzahl von Pixeln gibt, die immer dunkel sind. Dies ist normal und wird nicht als Defekt angesehen. Der 3D-Bildschirm und der Touchscreen haben unterschiedliche technische Merkmale, daher kann es vorkommen, dass es Unterschiede in der Helligkeit gibt.
Unterschiedliche Helligkeit der LC-Bildschirme	■ Der obere Bildschirm und der Touchscreen haben unterschiedliche technische Merkmale, daher kann es vorkommen, dass die Wiedergabe von Farben und die Helligkeit unterschiedlich sind. Dies ist normal und wird nicht als Defekt angesehen.
3D-Bilder sind nicht zu erkennen	• Das Nintendo 2DS-System kann keine 3D-Bilder / -Videos wiedergeben.
Das Schiebepad funktioniert nicht einwandfrei	• Stimmen die Aktionen auf dem Bildschirm mit den über das Schiebepad eingegebenen Bewegungen überein? ■ In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass die Eingabe über das Schiebepad nach langem Gebrauch oder Verwendung mit zu großem Druck nicht mehr einwandfrei funktioniert. Wenn die Eingabe über das Schiebepad und die auf dem Bildschirm angezeigten Aktionen nicht übereinstimmen, können Sie die Eingabe über die Option SCHIEBEPAD in den Systemeinstellungen korrigieren (siehe Seite 65). Hinweis: Sollte eine Eingabe über das Schiebepad erfolgen, obwohl es nicht verwendet wird, und Sie Tasten, Knöpfe und den Touchscreen nicht verwenden können, schalten Sie das System aus und starten Sie es erneut mit dem Schiebepad-Kalibrierungsbildschirm, indem Sie den POWER-Schalter drücken, während Sie die L-Taste, R-Taste und den Y-Knopf gedrückt halten. 

Problem	Maßnahme
Der Touchscreen reagiert nicht einwandfrei	• Entsprechen die Eingaben auf dem Touchscreen den Aktionen auf dem Bildschirm? ■ Wenn die Eingabe über den Touchscreen und die auf dem Bildschirm angezeigten Aktionen nicht übereinstimmen, können Sie die Eingabe über die Option TOUCHSCREEN in den Systemeinstellungen korrigieren (siehe Seite 65). Hinweis: Sollten Sie den Touchscreen nicht verwenden können, um dies durchführen zu können, schalten Sie das System aus und starten Sie es erneut mit dem Touchscreen-Kalibrierungsbildschirm, indem Sie den POWER-Schalter drücken, während Sie die L-Taste, R-Taste und den X-Knopf gedrückt halten.  • Haben Sie eine im Handel erhältliche Schutzfolie auf dem Touchscreen angebracht? ■ Wenn Sie eine im Handel erhältliche Schutzfolie auf dem Touchscreen angebracht haben, überprüfen Sie vor dem Kalibrieren des Touchscreens, ob diese korrekt angebracht wurde. Informationen zum korrekten Anbringen der Schutzfolie finden Sie in der mit der Folie gelieferten Anleitung.  Nicht korrekt ausgerichtet Luftblasen / Schmutz
Während der Verwendung einer Software, bei der der Spieler das System bewegen muss, reagiert die Software, obwohl das System nicht bewegt wurde oder die Software reagiert nicht entsprechend der jeweiligen Bewegung	• Möglicherweise verursacht der eingebaute Bewegungssensor eine inkorrekte Eingabe. ■ Sollte das System plötzlichen Temperaturveränderungen oder Stößen ausgesetzt sein, kann dies zu einer fehlerhaften Reaktion des Sensors führen. Führen Sie in diesem Fall die folgenden Schritte durch, um den Sensor zu rekalisieren. Halten Sie im HOME-Menü für 3 Sekunden den Y-Knopf und den B-Knopf gedrückt. Dadurch wird der Bewegungssensor-Kalibrierungsbildschirm geöffnet. Legen Sie das System auf eine ebene Oberfläche und berühren Sie KALIBRIEREN oder ZURÜCKSETZEN.  Halten Sie den Y-Knopf und den B-Knopf für 3 Sekunden gedrückt. Legen Sie das System auf eine ebene Oberfläche und berühren Sie KALIBRIEREN. Hinweis: Wenn Sie KALIBRIEREN berühren, geht das System davon aus, dass es sich in einer waagerechten Position befindet. Die Einstellungen für den Bewegungssensor werden dementsprechend vorgenommen.

Problem	Maßnahme
Der Bildschirm wird komplett schwarz und das System reagiert nicht mehr / Das System friert ein	■ Falls der Bildschirm schwarz bleibt, wenn Sie das System anschalten oder den Standby-Modus beenden, oder falls der Bildschirm während des Spielens plötzlich schwarz wird und das System nicht mehr reagiert, schalten Sie das System aus, indem Sie den POWER-Schalter gedrückt halten, bis die Betriebsanzeige aufhört zu leuchten, und drücken Sie anschließend den POWER-Schalter erneut, um das System wieder einzuschalten.
Kein Ton aus dem Lautsprecher des Systems zu hören	• Ist die Lautstärke auf die niedrigste Stufe eingestellt? ■ Versuchen Sie als Erstes, die Lautstärke zu regulieren, indem Sie den Lautstärkeregler seitlich am System bedienen. • Sind Kopfhörer angeschlossen? ■ Wenn Kopfhörer mit dem Nintendo 2DS-System verbunden sind, wird der Sound nicht durch den Lautsprecher des Systems abgespielt. Hinweis: Das Auslösergeräusch der Kamera wird immer mit einer bestimmten Lautstärke abgespielt, unabhängig davon, auf welche Stufe der Lautstärkeregler eingestellt ist oder ob Kopfhörer angeschlossen sind.
Kein Ton aus dem Kopfhörer zu hören	• Ist die Lautstärke auf der niedrigsten Stufe eingestellt? ■ Versuchen Sie als Erstes, die Lautstärke zu regulieren, indem Sie den Lautstärkeregler seitlich am System bedienen. • Ist der Kopfhörer korrekt eingesteckt? ■ Vergewissern Sie sich, dass der Kopfhörer richtig mit der Audiobuchse des Systems verbunden ist.
Das Mikrofon funktioniert nicht / Die Stimmeneingabe wird nicht erkannt	• Unterstützt die Software oder Segmente der Software die Verwendung des Mikrofons? ■ Das Mikrofon kann nur in Softwaretiteln oder Segmenten von Softwaretiteln verwendet werden, die diese Funktion unterstützen. • Funktioniert das Mikrofon einwandfrei? ■ Wählen Sie MIKROFONTEST in den Systemeinstellungen, um zu überprüfen, ob das Mikrofon einwandfrei funktioniert (siehe Seite 65). • Werden die Stimmen von anderen Personen, wie Familienangehörigen oder Freunden, einwandfrei erkannt? ■ Bei der Spracherkennung bestehen individuelle Unterschiede. Manche Stimmen sind schwerer zu erkennen als andere. • Haben Sie ein Headset mit Mikrofon angeschlossen? ■ Entfernen Sie das Headset mit Mikrofon und verwenden Sie stattdessen das Mikrofon des Systems.
Das Mikrofon reagiert ungewöhnlich / Aus dem Lautsprecher kommt eine Rückkopplung*	• Verwenden Sie das System in einer lauten Umgebung oder an einem Ort, an dem der Geräuschpegel sehr hoch ist? ■ Möglicherweise reagiert das Mikrofon auf die Audioausgabe des Lautsprechers oder Hintergrundgeräusche. Versuchen Sie, das System von der Geräuschquelle zu entfernen, verringern Sie die Lautstärke des Lautsprechers, verwenden Sie Kopfhörer oder versuchen Sie, Hintergrundgeräusche zu vermeiden. • Was ist eine „Rückkopplung“? Eine Rückkopplung ist das unangenehme Geräusch, das entsteht, wenn vom Mikrofon aufgefangene Geräusche über den Lautsprecher ausgegeben werden und dann erneut vom Mikrofon aufgefangen werden. • Haben Sie ein Headset mit Mikrofon angeschlossen? ■ Headsets mit Mikrofon können manchmal Rückkopplungen auslösen. Entfernen Sie das Headset mit Mikrofon.

Problem	Maßnahme
Meine Schritte werden nicht gezählt	• Befindet sich das System im Standby-Modus? ➤ Ihre Schritte werden nur gezählt, wenn der Standby-Modus aktiviert ist. • Befindet sich das System in einer lose hängenden Tasche oder halten Sie es an einem Trageband? ➤ Es kann vorkommen, dass das System Ihre Schritte nicht korrekt zählt. Sollte es sich in einer lose hängenden Tasche befinden, während Sie gehen, werden die Schritte möglicherweise nicht richtig gezählt. Wenn Sie das System in einer Tasche bei sich tragen möchten, während Sie sich bewegen, verwenden Sie eine eng anliegende Tasche, wie etwa eine Gürteltasche. Hinweis: • Unter Umständen kann die gezählte Schrittzahl höher oder niedriger als die Anzahl der tatsächlich gegangenen Schritte liegen. • Stecken Sie das System nicht in die Hosentasche. Sollten das System und die LC-Bildschirme starkem Druck ausgesetzt werden, wenn etwa darauf gesessen wird, können sie beschädigt werden und es kann zu Verletzungen und Fehlfunktionen kommen. • Verwenden Sie einen Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretitel? ➤ Wenn über einen Zeitraum von sieben Tagen und mehr Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretitel verwendet werden ohne sie zu beenden, werden nur Schritte für die ersten sieben Tage aufgezichnet. Beenden Sie das Spiel, nachdem Sie es gespeichert haben.
Die SD Card funktioniert nicht	• Wurde die SD Card korrekt eingesteckt? ➤ Stecken Sie die SD Card vorsichtig in den SD Card-Steckplatz seitlich am System ein, bis sie hörbar einrastet (siehe Seite 28). • Ist die SD Card beschädigt? ➤ Überprüfen Sie mithilfe eines PCs oder einer Digitalkamera, ob Dateien auf der SD Card korrekt angezeigt werden.
Ich kann mir die Fotos auf der SD Card nicht ansehen	• Befinden sich auf der SD Card Fotos, die mithilfe von Nintendo 3DS-Kamera angezeigt werden können? ➤ Nintendo 3DS-Kamera kann nur Fotos anzeigen, die mit dem Nintendo 2DS-System aufgenommen wurden. Fotos, die Sie mit einer Digitalkamera oder einem Mobiltelefon aufgenommen haben, können nicht angezeigt werden.
Obwohl eine Karte in den Kartenschlitz eingesteckt wurde, wird das Symbol des Softwaretitels nicht angezeigt und im HOME-Menü erscheint folgende Meldung: „Es ist keine Karte im Kartenschlitz eingesteckt.“	• Wurde die Karte korrekt eingesteckt? ➤ Entfernen Sie die Karte und stecken Sie sie zurück in den Kartenschlitz, bis sie hörbar einrastet. Falls das nicht auf Anhieb funktioniert, wiederholen Sie diesen Vorgang (siehe Seite 40). • Verwenden Sie Software aus einer anderen Region? ➤ Nur Nintendo 3DS- und Nintendo DSi-Software der Region des Systems selbst kann verwendet werden. Software aus anderen Regionen kann möglicherweise nicht verwendet werden.

Problem	Maßnahme
Das Spiel lässt sich nicht spielen	• Wurden die Altersbeschränkungen aktiviert, sodass der Zugriff auf bestimmte Software unter Angabe von Alterseinstufungen eingeschränkt ist? ➤ Geben Sie die Geheimzahl ein und heben Sie die Altersbeschränkungen entweder vorübergehend auf oder deaktivieren Sie die Option in den Altersbeschränkungen, die die Verwendung von Software, basierend auf der Alterseinstufung, einschränkt (siehe Seite 61).
Bei der Verwendung von Nintendo DS- / Nintendo DSi-Software erscheint die folgende Meldung: „Ein Fehler ist aufgetreten. Bitte halte den POWER-Schalter gedrückt, um das System auszuschalten. Weitere Informationen findest du in der Bedienungsanleitung.“	➤ Schalten Sie das System aus und wieder ein und versuchen Sie es dann auf dieselbe Weise noch einmal. Falls die Fehlermeldung erneut erscheint, könnte Ihr System beschädigt sein. Wenden Sie sich bitte an die Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 91).
Ich kann keine Verbindung zum Internet herstellen	• Ist Ihr Access Point über WEP verschlüsselt (siehe Seite 60)? ➤ Wenn Ihr Access Point WEP verwendet, können Sie sich nicht über Wi-Fi Protected Setup mit dem Internet verbinden. • Erscheint ein Fehler-Code? ➤ Wenn die Internet Einstellungen nicht korrekt sind oder der Verbindungstest fehlschlägt, wird eine Fehlermeldung mit Fehler-Code angezeigt. Folgen Sie den Anweisungen der Fehlermeldung auf dem Bildschirm. Zu Fehler-Codes, die bei der Einrichtung von Nintendo DS-Verbindungen oder beim Spielen von Nintendo DS- oder Nintendo DSi-Software erscheinen, beachten Sie bitte das Folgende. Fehler-Codes, die beim Spielen von Nintendo DSi-Software angezeigt werden Die Internetverbindung des Nintendo 2DS-Systems ist möglicherweise nicht korrekt eingestellt. Wählen Sie in den Internet Einstellungen VERBINDUNGSTEST, um einen Verbindungstest durchzuführen, und befolgen Sie anschließend die Anweisungen in der Fehlermeldung. 

Haben Sie die korrekte Geheimzahl eingegeben?

- Geben Sie die korrekte Geheimzahl ein (siehe Seite 62).

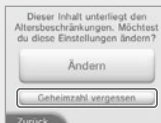
Haben Sie die korrekte Antwort auf die geheime Frage eingegeben?

- Geben Sie die korrekte Antwort auf die geheime Frage ein (siehe Seite 62).

Wenn Sie Ihre Geheimzahl oder die Antwort auf die geheime Frage vergessen haben sollten...

Sollten Sie Ihre Geheimzahl vergessen haben

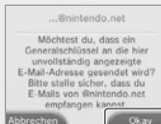
Berühren Sie **GEHEIMZAHL VERGESSEN** auf dem ersten Bildschirm, der erscheint, nachdem Sie in den Systemeinstellungen **ALTERSBSCHRÄNKUNGEN** berührt haben, oder berühren Sie **VERGESSEN...** auf dem Bildschirm für die Geheimzahleingabe. Geben Sie die Antwort auf Ihre geheime Frage ein.

**Sollten Sie die Antwort auf Ihre geheime Frage vergessen haben**

- 1 Berühren Sie **VERGESSEN...** auf dem Bildschirm für die Eingabe der geheimen Antwort.



- 2 Falls Sie eine E-Mail-Adresse registriert haben, berühren Sie auf diesem Bildschirm **OKAY**, um einen Generalschlüssel zu erhalten. Der Generalschlüssel wird dann an die registrierte E-Mail-Adresse gesendet.

**Hinweis:**

- Um einen Generalschlüssel erhalten zu können, wird eine Internetverbindung benötigt.
- Falls Sie einen Spam- oder Domainfilter verwenden, stellen Sie sicher, dass Sie E-Mails der Domain „@nintendo.net“ empfangen können.

Falls Sie keine E-Mail-Adresse registriert haben

Eine Servicenummer wird angezeigt. Setzen Sie sich per Telefon oder E-Mail (siehe Seite 91) mit der Nintendo Konsumentenberatung in Kontakt. Halten Sie die **Servicenummer** und das **derzeitig auf dem Nintendo 2DS-System eingestellte Datum** bereit. Sie erhalten einen Generalschlüssel.

- 3 Berühren Sie auf dem vorigen Bildschirm **OKAY**, dann geben Sie den Generalschlüssel ein.

Hinweis: Sobald Sie den Generalschlüssel eingegeben haben, wird Ihre E-Mail-Adresse von Ihrem System gelöscht. Bitte registrieren Sie Ihre E-Mail-Adresse erneut, nachdem Sie eine neue Geheimzahl eingegeben haben.



Probleme bei der drahtlosen Verbindung (Die Verbindung wird unterbrochen und das Spiel kann nicht flüssig gespielt werden)

- Ist die drahtlose Verbindung aktiviert?
 - Um die drahtlose Verbindung zu aktivieren, berühren Sie das Symbol in der linken oberen Ecke des Touchscreens, während Sie sich im HOME-Menü befinden und rufen Sie die HOME-Menü-Einstellungen auf. Berühren Sie **EIN** unter „Drahtlose Verbindung“.
- Erscheint eines der beiden Signalstärke-Symbole (oder) auf dem Bildschirm?
 - Das Signal, das Ihr System empfängt, scheint zu schwach zu sein. Verringern Sie den Abstand zu anderen Spielern und entfernen Sie Hindernisse zwischen den Systemen.

Mit der Kamera aufgenommene Fotos sind verfärbt

- Haben Sie die Farbeinstellungen in Nintendo 3DS-Kamera verändert?
 - Überprüfen Sie die Effekte / die Manuelle Einstellung in Nintendo 3DS-Kamera (siehe Seite 32).
- Je nach Umgebung können Fotos unterschiedlich gut gelingen, dies gilt besonders bei Fotos in schwach beleuchteter Umgebung, die viele Objekte in ähnlichen Farben auf dem Bildschirm darstellen.
 - Nehmen Sie ein Foto mit einem anderen Motiv auf. Falls die Farben noch immer nicht stimmen, wenden Sie sich an die Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 91).

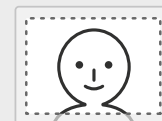
- Dies geschieht, wenn Ihr Gesicht nicht einwandfrei erkannt wird. Die unten aufgeführten Faktoren können die Gesichtserkennung beeinflussen.

Tipps zur Gesichtserkennung

Befolgen Sie die hier aufgeführten Tipps, um die Gesichtserkennungsrate zu verbessern:



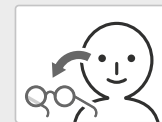
Halten Sie sich in einer gut beleuchteten Umgebung auf.



Blicken Sie direkt in die Kamera.



Streichen Sie Ihre Haare aus dem Gesicht.



Nehmen Sie Ihre Brille ab.

Andere Faktoren wie Frisur, Farbe, Form und Dichte Ihrer Gesichtsbearbeitung sowie Schmuck können ebenfalls beeinflussen, ob die Gesichtserkennung erfolgreich verläuft.

Hinweis: Selbst wenn Sie die erwähnten Faktoren berücksichtigen, können individuelle Merkmale und bestimmte Umgebungen eine präzise Erkennung erschweren.

Die Altersbeschränkungen lassen sich nicht deaktivieren

Problem	Maßnahme
Nintendo 3DS Sound zeigt weder Audiodateien noch Ordner an	• Wurde die SD Card korrekt eingesteckt? ➤ Stecken Sie die SD Card vorsichtig in den SD Card-Steckplatz seitlich am System ein, bis sie hörbar einrastet. • Befinden sich auf der SD Card Dateien, die mithilfe von Nintendo 3DS Sound abgespielt werden können? ➤ Nintendo 3DS Sound kann AAC-Dateien mit den Dateierweiterungen .m4a, .mp4 und .3gp sowie MP3-Dateien mit der Dateierweiterung .mp3 wiedergeben. Andere Audiodateien, beispielsweise kopiergeschützte, können nicht wiedergegeben werden. • Wurden die Audiodateien auf der SD Card im Ordner „Private“, der sich im Ordner „Nintendo 3DS“ befindet, gespeichert? ➤ Audiodateien, die im Ordner „Nintendo 3DS“ im Ordner „Private“ gespeichert sind, werden in Nintendo 3DS Sound nicht angezeigt. Dateien sollten in einem anderen Ordner gespeichert werden. • Befinden sich auf der SD Card mehr als 3 000 Audiodateien? ➤ Es können maximal 3 000 Audiodateien angezeigt werden. • Befinden sich auf der SD Card mehr als 1 000 Ordner mit Audiodateien? ➤ Es können maximal 1 000 Ordner angezeigt werden. • Befinden sich mehr als 100 Audiodateien in einem einzelnen Ordner? ➤ Es können maximal 100 Dateien in einem einzelnen Ordner angezeigt werden. Befinden sich auf der SD Card mehrere Ordner mit demselben Namen, wird der Inhalt dieser Ordner in einem einzelnen Ordner angezeigt. Die maximale Anzahl der Dateien, die in einem solchen Ordner angezeigt werden kann, liegt bei 100 Dateien. • Befinden sich Audiodateien in einem Ordner jenseits der achten Ebene? ➤ Nintendo 3DS Sound sucht Dateien nur in Ordnern der ersten bis achten Ebene.
Es lassen sich keine Audiodateien mit Nintendo 3DS Sound abspielen	• Sind die Audiodateien in einem Format gespeichert, das Nintendo 3DS Sound abspielen kann? ➤ Nintendo 3DS Sound spielt Audiodateien in folgendem Format ab: • Dateiformat: AAC (.m4a, .mp4 oder .3gp), MP3 (.mp3) • Datenrate (Bitrate): 16 – 320 kbps • Abtastrate (Samplingrate): 32 – 48 kHz • Sind die Dateien mit DRM (Digital Rights Management) geschützt? ➤ DRM-geschützte Audiodateien können nicht mit Nintendo 3DS Sound abgespielt werden.
Das System erkennt meine AR-Karten nicht / Ich habe meine AR-Karten verloren	➤ Wenn Ihre AR-Karte nicht erkannt wird... Überprüfen Sie Folgendes und probieren Sie es erneut: • AR-Karten werden nicht erkannt, wenn der Abstand zum System zu groß oder zu klein ist. • Sorgen Sie dafür, dass die gesamte AR-Karte auf dem oberen Bildschirm zu sehen ist. Ist dies nicht der Fall, könnte sie nicht erkannt werden. • Spielen Sie in einer ausreichend beleuchteten Umgebung. • Verwenden Sie die AR-Karten nicht im direkten Sonnenlicht, da dies dazu führen kann, dass die Außenkameras sie nicht richtig erkennen. • Säubern Sie die Außenkameras mit einem weichen Tuch, wenn sie verschmutzt sind, bevor Sie mit dem Spiel beginnen. • Verbogene oder geknickte AR-Karten werden vom System nicht einwandfrei erkannt. Verwenden Sie AR-Karten immer auf einer ebenen Fläche. ➤ Falls Ihre AR-Karte weiterhin nicht erkannt wird oder Sie Ihre AR-Karte verloren haben... Sie können die Bilder der AR-Karten unter support.nintendo.com herunterladen. Drucken Sie diese in Farbe aus und verwenden Sie sie als Ersatz.

Problem	Maßnahme
Das Download-Spiel funktioniert nicht	• Wird die Verwendung von Software anhand von Alterseinstufungen oder die Verwendung des Download-Spiels durch Altersbeschränkungen verhindert? ➤ Wenn Sie Schwierigkeiten mit Nintendo 3DS-Softwaretiteln haben, deaktivieren Sie die Option in den Altersbeschränkungen, welche Software anhand der Alterseinstufungen sperrt (siehe Seite 61). ➤ Wenn Sie Schwierigkeiten mit Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretiteln haben, deaktivieren Sie die Option in den Altersbeschränkungen, die die Verwendung von DS-Download-Spiel einschränkt (siehe Seite 61).

Falls Sie weitere Hilfe brauchen...

Sollte Ihr Nintendo 2DS-System trotz der aufgeführten Problemlösungen nicht einwandfrei funktionieren, empfehlen wir Ihnen, die Herstellergewährleistung zu lesen und sich telefonisch an die Nintendo Konsumentenberatung zu wenden, um eine Überprüfung der betroffenen Artikel zu beantragen (siehe Seite 91). In der Herstellergewährleistung finden Sie Informationen zum Beantragen von Reparaturen sowie zu den Gewährleistungsbedingungen und den Bedingungen des Reparaturservices.

Entsorgen des Produkts

Entsorge dieses Produkt oder die enthaltene Batterie nicht im Hausmüll. Weitere Informationen erhältst du unter: <http://docs.nintendo-europe.com>



Technische Daten

Hinweis: Diese technischen Daten können ohne weitere Hinweise geändert werden.

Nintendo 2DS-System	
Modellnummer	FTR-001
LC-Bildschirme (Bildschirmgröße / Auflösung)	Oberer Bildschirm: Breitbild-LC-Bildschirm (16,7 Millionen darstellbare Farben) 3,53 Zoll (Breite: 76,8 mm x Höhe: 46,08 mm) 400 x 240 Pixel
	Unterer Bildschirm: Touchscreen LC-Bildschirm (16,7 Millionen darstellbare Farben) 3,02 Zoll (Breite: 61,44 mm x Höhe: 46,08 mm) 320 x 240 Pixel
Netzteil / Batterie	Nintendo 3DS-Netzteil (WAP-002(EUR)) Nintendo 3DS-Batteriepack (CTR-003)
Betriebs-Frequenzband/- bänder	2412-2472MHz
Kommunikationsstandard	IEEE802.11b / g
Maximale Sendeleistung	7dBm
Empfohlene Kommunikationsdistanz	Bis zu 30 m Hinweis: Die maximale Entfernung, bei der eine drahtlose Verbindung möglich ist, kann abhängig von der Umgebung reduziert sein.
Kamera-Funktion	Linse: Fixe Brennweite Bildsensor: CMOS Pixel (effektiv): ca. 300 000
Uhr-Funktion	Max. tägliche Abweichung von ± 4 Sekunden (bei Verwendung in der unter „Zulässige Umgebungsverhältnisse“ angegebenen Umgebung)
Lautsprecher	Mono
Anschlüsse	Kartenschlitz, SD Card-Steckplatz, Netzteil-Anschlussbuchse, Audiobuchse (Stereo-Wiedergabe)
Sensoren	Bewegungssensor, Gyrosensor
Andere Funktionen	Infrarot-Kommunikation (Empfohlene Distanz: bis zu 20 cm) Hinweis: Die maximale Entfernung, bei der eine drahtlose Verbindung möglich ist, kann abhängig von der Umgebung reduziert sein.
Maximaler Verbrauch	ca. 4,1 W (während des Aufladens)
Zulässige Umgebungs- verhältnisse	Temperatur: 5 – 35° C Feuchtigkeit: 20 – 80 %
Abmessungen	Höhe: 127 mm x Breite: 144 mm x Tiefe: 20,3 mm
Gewicht	ca. 260 g (inkl. Batteriepack, Touchpen und SD Card)
Ladezeit	ca. 3,5 Stunden
Batterienutzungsdauer	Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 27.

Nintendo 3DS-Netzteil	
Modellnummer	WAP-002(EUR)
Eingangsleistung	Wechselstrom 220-240 V 50/60 Hz 12VA
Ausgangsleistung	Gleichstrom 4,6 V 900 mA
Abmessungen	Länge: 70,5 mm x Breite: 27,0 mm x Höhe: 84,5 mm
Gewicht	ca. 80 g
Kabellänge	ca. 1,9 m
Kompatible Systeme	• Nintendo 3DS (CTR-001(EUR)) • Nintendo 3DS-Ladestation (CTR-007) • Nintendo 3DS XL (SPR-001(EUR)) • Nintendo 3DS XL-Ladestation (SPR-007) • Nintendo 2DS (FTR-001) • Nintendo DSi (TWL-001(EUR)) • Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR))

Nintendo 3DS-Batteriepack	
Modellnummer	CTR-003
Batterietyp	Lithium-Ionen
Batteriekapazität	5 Wh

Nintendo 2DS-Touchpen	
Modellnummer	FTR-004
Material	Plastik (ABS / PE)
Länge	ca. 98 mm
Gewicht	ca. 1,8 g

Kontaktinformationen

Garantie Deutschland, Österreich, Schweiz, Belgien, Luxemburg

[140317/GER-HW]

12-MONATIGE HERSTELLERGARANTIE – NINTENDO-HARDWARE

Diese Herstellergarantie umfasst Nintendo-Systeme, einschließlich der auf dem jeweiligen Nintendo-System zum Zeitpunkt des Kaufs aufgespielten Originalsoftware (die „**Nintendo-Systemsoftware**“) und der zum Zeitpunkt des Kaufs in der Verpackung des Nintendo-Systems mitgelieferten Fernbedienungen (die „**Nintendo-Fernbedienungen**“). Für die Zwecke dieser Herstellergarantie werden das jeweilige Nintendo-System, die Nintendo-Systemsoftware und die Nintendo-Fernbedienungen zusammen als das „**Produkt**“ bezeichnet.

Nintendo of Europe GmbH, Herriotstr. 4, 60528 Frankfurt, Deutschland („**Nintendo**“) garantiert dem Verbraucher des Produkts in einem Land des Europäischen Wirtschaftsraums oder in der Schweiz („**Sie**“/„**Ihnen**“) nach Maßgabe der folgenden Bedingungen für die Dauer von 12 Monaten ab dem Kaufdatum die Freiheit des Produkts von Material- und Verarbeitungsfehlern.

GARANTIEAUSSCHLUSS

Diese Herstellergarantie umfasst nicht:

- Software (ausgenommen die Nintendo-Systemsoftware) oder Spiele (jeweils unabhängig davon, ob das Spiel oder die Software zum Zeitpunkt des Kaufs im Produkt inbegriffen war oder nicht);
- Zubehör, Peripheriegeräte oder andere Artikel, die zum Gebrauch mit dem Produkt bestimmt sind, aber nicht von oder für Nintendo hergestellt werden (unabhängig davon, ob diese Artikel zum Zeitpunkt des Kaufs dem Produkt beigelegt waren oder nicht);
- Produkte, die weiterverkauft oder für Miet- oder andere wirtschaftliche Zwecke benutzt wurden;
- Fehler des Produkts, die verursacht wurden durch Unfallschäden, Ihre eigene Fahrlässigkeit und/oder die Fahrlässigkeit eines Dritten, unsachgemäßen Gebrauch, Veränderungen, Gebrauch im Zusammenhang mit Produkten, die nicht von Nintendo geliefert, lizenziert oder für den Gebrauch mit dem Produkt autorisiert wurden (einschließlich z. B. nicht lizenzierter Spielerweiterungen, Kopierlaufwerke, Anschlüsse, Netzteile oder nicht lizenzierten Zubehörs), Computerviren, Internetverbindungen oder andere Formen der elektronischen Kommunikation, Gebrauch, der nicht den jeweiligen Anleitungen entspricht, sowie durch jeden anderen Grund, der kein Material- oder Verarbeitungsfehler ist;
- Fehler des Produkts, die verursacht werden durch die Verwendung von mangelhaften, schadhafte oder undichten Batterien oder Batteriepacks, oder durch die Nutzung von Batterien oder Batteriepacks, die nicht den jeweiligen Anleitungen entsprechen;
- eine sich im Laufe der Zeit allmählich einstellende Abnahme der Leistung von Batterien und Batteriepacks für das Produkt (dies ist weder ein Mangel am Material noch ein Verarbeitungsfehler);
- Produkte, die durch andere Personen oder Unternehmen als Nintendo oder deren autorisierte Partner geöffnet, verändert oder repariert wurden oder deren Seriennummer geändert, entstellt oder entfernt wurde;
- den Verlust von Daten, die durch andere Personen oder Unternehmen als Nintendo oder deren autorisierte Partner auf das Produkt geladen oder auf diesem gespeichert wurden; oder
- den Verlust von Daten oder anderen Inhalten, wie zum Beispiel Software, infolge der Formatierung des Produkts (oder der SD Card/microSD Card bzw. anderer externer Speichermedien, die mit dem Produkt genutzt werden) durch Sie oder durch andere Personen oder Unternehmen als Nintendo oder deren autorisierte Partner; oder
- den Verlust von Daten oder jedweder anderer Inhalte durch Löschung der Nintendo Network ID, auf die das Produkt registriert oder mit der das Produkt verknüpft ist.

GELTENDMACHEN VON ANSPRÜCHEN

Um Ansprüche aufgrund dieser Herstellergarantie wirksam geltend zu machen, müssen Sie:

- Nintendo innerhalb von 12 Monaten nach dem Kaufdatum über den Fehler des Produkts informieren und
- das Produkt innerhalb von 30 Kalendertagen nach dieser Information an Nintendo zurücksenden.

Um Ansprüche geltend zu machen, kontaktieren Sie bitte den **Nintendo Service**.

Beachten Sie bitte Folgendes, wenn Sie ein Produkt an den Nintendo Service schicken:

Bitte entfernen oder löschen Sie alle privaten oder vertraulichen Dateien oder Daten, bevor Sie Ihr Produkt an den Nintendo Service schicken.

Mit der Zusendung des Produkts an Nintendo willigen Sie ein, dass Nintendo oder deren autorisierte Partner für den Verlust, die Löschung oder Zerstörung Ihrer Dateien oder Daten, die nicht gelöscht oder entfernt wurden, nicht verantwortlich sind. Wir empfehlen Ihnen dringend, eine Sicherungskopie jeglicher Daten anzufertigen, die Sie nicht entfernen oder löschen. Bitte beachten Sie, dass, abhängig von der Art der Reparatur, Daten oder andere Inhalte, die im Produkt gespeichert wurden, eventuell gelöscht werden. Daten oder andere Inhalte, die Sie auf der SD Card/microSD Card oder anderen externen Speichermedien gespeichert haben, können möglicherweise nicht mehr ausgelesen oder importiert werden.

Wenn Sie ein Produkt an den Nintendo Service schicken:

1. nutzen Sie bitte die Originalverpackung, falls möglich;
2. fügen Sie bitte eine Beschreibung des Fehlers bei;
3. fügen Sie eine Kopie des Kaufbelegs bei, auf dem das Kaufdatum ausgewiesen ist.

Stellt Nintendo nach Überprüfung des Produkts fest, dass das Produkt fehlerhaft ist, wird Nintendo nach eigenem Ermessen entweder den fehlerhaften Teil kostenlos reparieren oder ersetzen oder das relevante Element des Produkts kostenlos ersetzen.

Wird der Fehler erst nach Ablauf der 12-monatigen Herstellergarantie entdeckt oder ist der Fehler nicht durch diese Herstellergarantie gedeckt, könnte Nintendo trotzdem bereit sein, den fehlerhaften Teil nach eigenem Ermessen zu reparieren oder zu ersetzen oder das relevante Element des Produkts zu ersetzen. Um weitere Informationen hierzu zu erhalten, insbesondere zu etwaigen Kosten, wenden Sie sich bitte an den **Nintendo Service**.

Diese Herstellergarantie lässt gesetzliche Gewährleistungsansprüche, die Ihnen als Verbraucher gegenüber dem Verkäufer nach geltendem Recht einschließlich besonderer Schutzbestimmungen für Verbraucher zustehen können, unberührt. Die hier beschriebenen Leistungen gelten zusätzlich zu den gesetzlichen Gewährleistungsansprüchen.

Zusätzliche Information für Luxemburg:

Diese Herstellergewährleistung lässt das gesetzliche Mängelgewährleistungsrecht sowie die gesetzliche Garantie für versteckte Mängel unberührt. Ein Sachmangel ist innerhalb von 2 Jahren nach Lieferung des Produkts geltend zu machen. Ein versteckter Mangel ist unmittelbar nach Auftreten anzuzeigen. Der Anspruch aus der gesetzlichen Garantie für versteckte Mängel muss innerhalb eines Jahres ab Anzeige geltend gemacht werden.

Nintendo Service (Deutschland)

[280416/GER-NOE]

**Nintendo Service
info@nintendo.de**

www.nintendo.de

Postfach 730312
60505 Frankfurt
Deutschland

(+49) 069 66105 900

Nintendo Service (Österreich)

[280416/GER-AT]

**Nintendo Service
info@nintendo.at**

www.nintendo.at

Postfach 730312
60505 Frankfurt
Deutschland

(+43) 01 25300070

Nintendo Service (Schweiz)

[280416/GER-CH]

**Nintendo Service
info@nintendo.ch**

www.nintendo.ch

Nintendo Schweiz
Täferstr. 1 (Gate 1)
5405 Dättwil
Schweiz

(+41) 056 203 1420

Nintendo Service (Belgien/Luxemburg)

[280416/GER-NBE]

**Nintendo Service
Belgien: (+32) 0900-10800**

(€ 0,45 pro Minute)

Luxemburg: (+32) (0)3 224 76 83

contact@nintendo.be

www.nintendo.be (für allgemeine Informationen)
<https://nintendo.comserve-nl.com> (für Reparaturanmeldungen)

Frankrijklei 33, bus 7
2000 Antwerpen
Belgien

Notizen

[illegible]

Notizen

[illegible]

Merci d'avoir acheté la console Nintendo 2DS™. Lisez ce mode d'emploi avant d'utiliser ce produit, et suivez attentivement ses instructions. En particulier, lisez avec attention les **pages 100 à 109** contenant les informations sur la santé et la sécurité. **Si ce produit est destiné à être utilisé par des enfants, ce mode d'emploi doit leur être lu et expliqué par un adulte.** Conservez ce mode d'emploi pour vous y référer ultérieurement.

Note : dans ce mode d'emploi, le terme « console Nintendo DSi™ » fait également référence à la console Nintendo DSi™ XL, et le terme « console Nintendo 3DS » fait également référence à la console Nintendo 3DS XL.

Contenu :

Avant d'utiliser votre console, veuillez vous assurer que tous les éléments indiqués dans la liste ci-dessous sont présents.

- ☐ **Console Nintendo 2DS x 1**
(FTR-001)



- ☐ **Bloc d'alimentation Nintendo 3DS x 1**
(WAP-002(EUR))



- ☐ **Stylét Nintendo 2DS x 1**
(FTR-004)

Note : le stylét est inséré dans le porte-stylét situé sur la tranche de la console (**voir p. 112**).



- ☐ **Carte SDHC x 1**

Notes :

- la carte SDHC est insérée dans le port carte SD (**voir p. 110**). La carte SDHC est un accessoire fourni par un tiers et n'est pas fabriquée par Nintendo ;
- la capacité de la carte SDHC est indiquée sur la boîte.



- ☐ **Cartes RA x 6**

Note : ces cartes s'utilisent avec le logiciel Jeux en RA : réalité augmentée préinstallé sur la console (**voir p. 122**).



- ☐ **Guide de démarrage rapide x 1**
☐ **Mode d'emploi Nintendo 2DS x 1**



Également disponible

Pochette de transport pour Nintendo 2DS

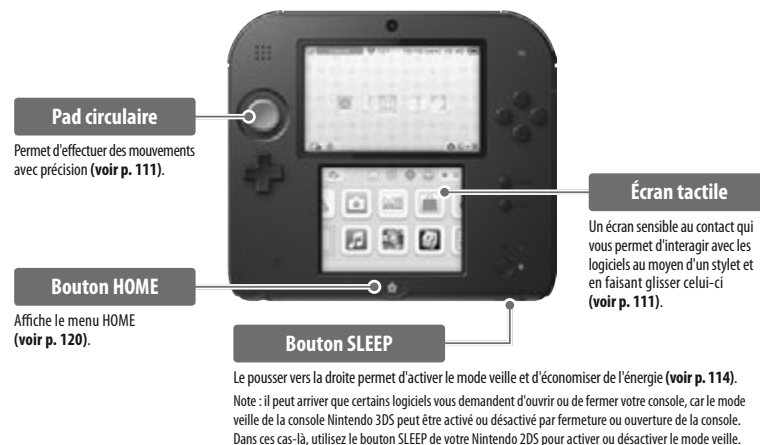
(FTR-009)

Protégez votre console Nintendo 2DS lors de vos déplacements grâce à cette pochette (vendue séparément) disponible en deux coloris. Sa doublure en peluche maintient la console à l'abri de la saleté et des rayures.



NINTENDO 2DS™

Découvrez toutes les possibilités offertes par votre console Nintendo 2DS !



Cette console fait partie de la famille Nintendo 3DS. Elle est compatible avec tous les logiciels et services en ligne Nintendo 3DS. Toute mention de « Nintendo 3DS » dans les logiciels et dans la documentation concerne également la console Nintendo 2DS, à l'exception des références à l'affichage 3D.

Utilisez les logiciels des autres consoles de la famille Nintendo DS (**voir p. 129**).



Logiciel Nintendo 3DS



Logiciel Nintendo DS / Nintendo DSi

Les logiciels suivants sont préinstallés sur la console (**voir p. 122**).



Note : d'autres contenus téléchargeables peuvent également avoir été préinstallés sur la carte SDHC. Touchez leur icône dans le menu HOME (**voir p. 123**) pour y accéder.

SpotPass™

Quand elle en a l'occasion, et même en mode veille, la console Nintendo 2DS cherche automatiquement à se connecter à Internet via les points d'accès sans fil qu'elle détecte afin d'échanger des données (voir p. 114).

Note : les données reçues via SpotPass sont sauvegardées sur la carte SD.



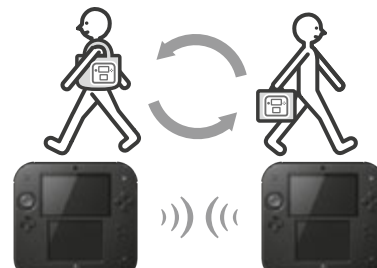
Vous devez configurer vos paramètres Internet afin de vous connecter aux points d'accès sans fil (voir p. 146).

Notes :

- SpotPass peut ne pas être disponible si un logiciel en cours d'utilisation se sert de certaines fonctions. SpotPass n'est pas disponible si la communication sans fil locale est utilisée (voir p. 121) ou si vous utilisez un logiciel Nintendo DS ou Nintendo DSi ;
- il se peut que le témoin de notification ne s'allume pas à la réception de certains types de données ;
- vous devez disposer d'un identifiant Nintendo Network pour télécharger des logiciels gratuits (voir p. 144).

StreetPass™

Votre console Nintendo 2DS recherche et échange automatiquement des données avec d'autres consoles Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS au gré de vos déplacements (lorsque vous êtes à bord d'un train ou que vous vous promenez dans la rue, par exemple).



Lorsque StreetPass est activé, il vous suffit de croiser quelqu'un possédant le même logiciel inscrit dans la liste StreetPass pour que l'échange de données se fasse automatiquement, que la console soit en mode veille ou que vous soyez en train de l'utiliser.

Échange de données réussi avec StreetPass

Le témoin clignote (vert) lors du transfert de données et une notification est ajoutée à votre liste des notifications (voir p. 139).



Vos paramètres StreetPass sont sauvegardés dans la mémoire de la console Nintendo 2DS.

Notes :

- un maximum de 12 logiciels à la fois peuvent être utilisés avec StreetPass ;
- les paramètres du Contact Mode pour les titres Nintendo DS™ ou Nintendo DSi ne sont pas sauvegardés et doivent être configurés lorsque vous jouez à des titres compatibles. En outre, aucune donnée StreetPass relative à un logiciel Nintendo 3DS ne peut être échangée lorsqu'un titre Nintendo DS ou Nintendo DSi est en cours d'utilisation ;
- les données ne peuvent pas être transmises si la console est éteinte ou si la fonction de communication sans fil est désactivée (voir p. 110) ;
- StreetPass peut ne pas être disponible si un logiciel en cours d'utilisation se sert de certaines fonctions. StreetPass n'est pas disponible si la communication sans fil locale est activée (voir p. 121) ou si vous êtes connecté à Internet.

Découvrez les logiciels les plus récents !



Nintendo eShop

Connectez-vous à Internet et accédez au Nintendo eShop pour consulter les informations les plus récentes et les dernières vidéos concernant toutes sortes de logiciels, et achetez des logiciels téléchargeables.



Vous pouvez acheter

Logiciels téléchargeables

Vous pouvez acheter de nouveaux logiciels vendus exclusivement sur le Nintendo eShop ou les versions téléchargeables de logiciels sortis sur carte.

Console virtuelle

Vous pouvez acheter les jeux auxquels vous aimiez jouer sur Game Boy™ et Game Boy™ Color.

Nintendo DSiWare

Vous pouvez acheter des Nintendo DSiWare™, les logiciels sortis sur Nintendo DSi.

Associez à cette console l'identifiant Nintendo Network que vous utilisez sur votre Wii U™ pour mettre en commun le solde et l'historique des activités du compte Nintendo eShop sur les deux consoles (voir p. 145).

Sommaire

• Contenu	94
• Informations sur la santé et la sécurité (À lire attentivement)	100

Préparer la console

 Nom et fonction des éléments	110
 Recharger la batterie	113
 Allumer et éteindre la console	114
Paramétrage initial	114
Utiliser le clavier	116
Témoign d'alimentation	117
Autonomie	117
 Utiliser une carte SD	118
Si votre carte SD est pleine...	119

Utiliser un logiciel

 Menu HOME	120
Icônes de logiciels	122
Démarrer un logiciel	123
Mode d'emploi électronique	124
Archiver les données de sauvegarde d'un logiciel	124
Paramètres du menu HOME	125
Changer de thème	126
Boutique de thèmes (contenu payant)	126
Prendre une capture du menu HOME	127
Créer un dossier dans le menu HOME	127
Prendre des photos / lire un QR Code	128

 Logiciels sur carte	129
Utiliser une carte de jeu	130
 Logiciels téléchargeables	132
Démarrer un logiciel	132
 Notes de jeu	133
 Liste d'amis	134
Liste d'amis	134
Ajouter un ami	135
Modifier votre carte ami et consulter des cartes ami	136
Communiquer avec ses amis	137
Paramètres de la liste d'amis	138
 Notifications	139
Comment recevoir des notifications	139
Lire les notifications	140
 Navigateur Internet	141
 Miiverse	142

Modifier les paramètres de la console

 Paramètres de la console	143
 Identifiant Nintendo Network	144
Créer ou associer un identifiant Nintendo Network	145
 Paramètres Internet	146
Équipement requis pour se connecter à Internet	146
Se connecter à Internet	147
 Contrôle parental	151
Fonctionnalités concernées	151
Paramétrer le contrôle parental	152
 Gestion des données	153
Sauvegardes archivées	154
 Autres paramètres	155
Transfert de données	156
Mise à jour de la console	164
Formater la console	165

En cas de problème

Remplacer la batterie Nintendo 3DS	166
En cas de problème	168
• Caractéristiques techniques	178
• Nous contacter	180

Informations sur la santé et la sécurité (À lire attentivement)

Avant d'utiliser ce produit, veuillez à prendre connaissance de toutes les informations sur la santé et la sécurité décrites ci-dessous afin d'éviter tout risque d'accident ou de blessure.

■ Utilisation du produit par les enfants

SI CE PRODUIT EST UTILISÉ PAR DE JEUNES ENFANTS, CE MODE D'EMPLOI DOIT LEUR ÊTRE LU ET EXPLIQUÉ PAR UN ADULTE. IL EST CONSEILLÉ AUX PARENTS OU TUTEURS DE RESTER AUPRÈS DES ENFANTS ET DE LES SURVEILLER LORSQU'ILS JOUENT AUX JEUX VIDÉO.

■ Si la console ne fonctionne pas correctement

Si vous avez l'impression que la console ne fonctionne pas comme elle le devrait, veuillez vous référer à la section En cas de problème, pages 168 à 177.

Si vous constatez un bruit ou une odeur inhabituels, si de la fumée émane de la console ou si celle-ci semble endommagée, veuillez suivre les instructions ci-dessous :

1.  Éteindre

Maintenez le bouton POWER enfoncé pour éteindre la console.

Note : manipuler une console qui ne fonctionne pas correctement pourrait s'avérer dangereux, faites donc attention lorsque vous appuyez sur le bouton POWER.

2.  Débrancher

Retirez le bloc d'alimentation ainsi que tous les accessoires.

Note : avant de retirer la prise CC de la console, assurez-vous de bien avoir débranché la prise CA de la prise murale.

3.  Nous contacter

Contactez le service consommateurs Nintendo (voir p. 180).

Note : n'essayez pas de réparer la console vous-même, vous pourriez vous blesser.

Classification des risques

Les avertissements ci-dessous indiquent la gravité des risques encourus si vous ne suivez pas correctement les instructions.

AVERTISSEMENT

Le non-respect des précautions indiquées pourrait entraîner de graves blessures ou la mort, ou provoquer des dégâts matériels.

ATTENTION

Le non-respect des précautions indiquées pourrait entraîner des blessures ou provoquer des dégâts matériels.

VIGILANCE

Le non-respect des précautions indiquées pourrait provoquer des dégâts matériels.

Ces avertissements sont accompagnés des symboles suivants :

Symboles d'interdiction :



Interdit



Démontage interdit



Manipulation interdite

Symbole d'instruction :



Information

Informations sur la santé et la sécurité

Veuillez à bien suivre les instructions suivantes afin d'utiliser votre produit en toute sécurité.



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE



I – Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

II – Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : **vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.**



AVERTISSEMENT – FATIGUE OCULAIRE ET CINÉTOSE



Jouer aux jeux vidéo pendant une période prolongée peut causer des douleurs oculaires. Certaines personnes peuvent également souffrir de cinétose (mal des transports) lorsqu'elles jouent à un jeu vidéo. Suivez les instructions ci-dessous pour éviter la fatigue oculaire, les étourdissements et les nausées.

- Évitez de jouer de manière excessivement prolongée. Il est recommandé aux parents ou tuteurs de vérifier que leurs enfants jouent de manière appropriée.
- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures, même si vous estimez que ce n'est pas nécessaire.
- Si vos yeux sont fatigués ou irrités lorsque vous jouez, ou si vous vous sentez étourdi ou nauséeux, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si les symptômes précédents ou d'autres gênes persistent pendant ou après une partie, arrêtez de jouer et consultez un médecin.



AVERTISSEMENT – TRAUMATISMES DUS À DES MOUVEMENTS RÉPÉTÉS



Jouer aux jeux vidéo pendant plusieurs heures peut provoquer des douleurs dans vos muscles et articulations, ou même irriter votre peau. Suivez les instructions ci-dessous pour éviter des problèmes de tendinite, le syndrome du canal carpien ou des irritations de l'épiderme.

- Évitez de jouer de manière excessivement prolongée. Il est recommandé aux parents ou tuteurs de vérifier que leurs enfants jouent de manière appropriée.
- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures, même si vous estimez que ce n'est pas nécessaire.
- Il est inutile de serrer le stylet Nintendo ZDS ou de l'appuyer trop fort sur l'écran sous peine de provoquer gêne ou fatigue.
- Si vos mains, poignets ou bras sont fatigués ou douloureux quand vous jouez, ou si vous ressentez des symptômes tels que des **fourmillements**, un **engourdissement**, une **sensation de brûlure** ou de **raideur**, reposez-vous plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si les symptômes précédents ou d'autres gênes persistent pendant ou après une partie, arrêtez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT – FUITE DE LA BATTERIE

! La console Nintendo 2DS est équipée d'une batterie rechargeable lithium-ion. La fuite ou la combustion de la batterie peut causer des blessures et endommager votre console.

■ Pour éviter tout risque de fuite et/ou de combustion, observez les précautions ci-dessous.

- N'endommagez pas la batterie.
- N'exposez pas la batterie à des chocs ou des vibrations excessifs, et ne la mettez pas en contact avec des liquides.
- N'essayez pas de démonter, déformer ou réparer la batterie.
- N'exposez pas la batterie à la chaleur et ne la jetez pas au feu.
- Ne touchez pas les bornes de la batterie et ne provoquez pas de court-circuit en plaçant un objet en métal entre les bornes.
- Ne retirez pas et n'endommagez pas l'autocollant de la batterie.
- Utilisez un bloc d'alimentation compatible.
- La batterie de la console Nintendo 2DS doit être rechargée en présence d'un adulte.
- Avant de jeter la console Nintendo 2DS, il convient d'en retirer la batterie.

Si la batterie fuit, n'y touchez pas. Afin d'éviter tout contact entre le liquide de la batterie et vos mains, essuyez soigneusement l'extérieur de la console avec un chiffon doux légèrement humide. En cas de contact avec la peau, rincez-la à l'eau claire. Si du liquide provenant de la batterie entre en contact avec vos yeux, cela peut provoquer des lésions. Rincez immédiatement et abondamment avec de l'eau et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT – INTERFÉRENCES AVEC LES FRÉQUENCES RADIO

! La console Nintendo 2DS peut émettre des ondes radio susceptibles d'influer sur le fonctionnement des appareils électroniques à proximité, y compris les stimulateurs cardiaques (pacemakers).

- N'utilisez pas la console Nintendo 2DS à moins de 25 centimètres d'un stimulateur cardiaque lorsque la communication sans fil est activée. Si vous avez un stimulateur cardiaque ou tout autre implant médical, n'utilisez pas les fonctions de communication sans fil sans avoir au préalable consulté votre médecin ou le fabricant de votre implant médical.

■ Informations importantes de sécurité : utilisation de la console Nintendo 2DS dans les aéroports, les hôpitaux et à bord des avions

- L'utilisation de la console Nintendo 2DS dans les aéroports, les hôpitaux et à bord des avions, tout comme celle de n'importe quel autre appareil électronique dépourvu de fonction de communication sans fil, peut être autorisée lorsque la communication sans fil est DÉSACTIVÉE.
- Vous savez que la console Nintendo 2DS utilise la fonction de communication sans fil quand le témoin de communication sans fil (jaune) est allumé pour indiquer que la fonction est activée, ou quand il clignote pour indiquer qu'un transfert de données est en cours. Le témoin de communication sans fil clignote quand vous utilisez un jeu en mode multijoueur, ou quand un transfert de données de jeu ou de contenu est en cours avec une autre console. Veuillez observer les règles d'utilisation des appareils disposant d'une fonction de communication sans fil dans les endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions.
- Afin de respecter les règlements des compagnies aériennes, n'utilisez aucune fonction de communication sans fil à bord d'un avion. L'utilisation de ces fonctions peut créer des interférences ou causer des dysfonctionnements des équipements électroniques, pouvant entraîner des blessures ou des dégâts matériels.

IMPORTANT : toutes les fonctions de communication sans fil de la console Nintendo 2DS peuvent être désactivées. Pour activer ou désactiver la communication sans fil, touchez l'icône en haut à gauche de l'écran tactile quand vous êtes dans le menu HOME afin d'accéder aux paramètres du menu HOME.

⚠ AVERTISSEMENT – COMMUNICATION SANS FIL

! La console Nintendo 2DS dispose de diverses applications vous permettant d'échanger des informations via la communication sans fil. Vous pouvez désactiver cette fonction dans les paramètres du menu HOME.

IMPORTANT : la console Nintendo 2DS peut tenter de se connecter à Internet automatiquement lorsque la communication sans fil est activée. Si vous souhaitez empêcher la connexion automatique, désactivez la communication sans fil dans les paramètres du menu HOME. Une connexion Internet haut débit et un point d'accès sans fil ou un connecteur Wi-Fi USB Nintendo sont nécessaires pour bénéficier de certains services en ligne. Tous les frais induits par la connexion Internet sont à votre charge. Par conséquent, afin d'éviter tous frais supplémentaires, nous vous recommandons de vous assurer que vous disposez d'un accès Internet haut débit sans restriction de volume ou de durée avant d'utiliser ces services. Les services en ligne ne sont pas accessibles dans tous les pays. Pour plus de détails, visitez le site <http://3dservices.nintendo-europe.com>.

Pour utiliser les services en ligne vous devez disposer d'une connexion Internet sans fil et accepter les termes des contrats relatifs à l'utilisation des services en ligne et de la politique de confidentialité. La création et l'association d'un identifiant Nintendo Network peuvent être requises.

■ Lorsque vous utilisez la communication sans fil, gardez les informations ci-dessous à l'esprit.

- Si vous postez, envoyez ou rendez accessible d'une façon quelconque toute information ou tout contenu via la communication sans fil, assurez-vous de n'inclure aucune information qui permettrait de vous identifier personnellement, comme votre nom, votre adresse e-mail ou postale ou votre numéro de téléphone, car d'autres utilisateurs sont susceptibles de voir ces informations ou contenus. En particulier, lorsque vous choisissez votre pseudonyme ou le surnom d'un Mii™, n'utilisez pas votre vrai nom, car d'autres utilisateurs pourraient les voir lorsque vous utilisez la communication sans fil.
- Les codes ami et les cartes ami sont des éléments d'un système servant à établir une relation avec d'autres utilisateurs, afin de vous permettre de jouer, communiquer et interagir avec des personnes que vous connaissez. Si vous échangez vos codes ami ou vos cartes ami avec des inconnus, vous courez le risque de recevoir des informations ou des messages contenant des propos choquants ou des contenus inappropriés ; vous permettriez également à des personnes que vous ne connaissez pas de voir des informations vous concernant. Par conséquent, nous vous recommandons de ne pas donner vos codes ami et de ne pas partager votre carte ami avec des personnes que vous ne connaissez pas.
- Ne commettez aucun acte offensant, illégal, insultant ou inapproprié de quelque manière que ce soit à l'encontre d'un autre utilisateur. En particulier, ne postez pas, n'envoyez pas et ne rendez accessible d'aucune autre façon toute information ou tout contenu qui pourrait constituer une menace, une insulte ou un harcèlement pour autrui, qui pourrait enfreindre les droits d'autrui (tels que les droits de propriété intellectuelle, à l'image, au respect de la vie privée, à la publicité, ou les marques de commerce), ou qui pourrait heurter la sensibilité d'autrui. En particulier, lorsque vous envoyez, postez ou rendez accessibles des photos, des images ou des vidéos sur lesquelles figurent d'autres personnes, assurez-vous d'obtenir préalablement leur autorisation. Si un comportement inapproprié est signalé ou constaté, vous encourez des sanctions telles qu'une interdiction d'utiliser les services en ligne.

Veuillez lire attentivement ce qui suit afin d'utiliser votre produit dans les meilleures conditions.

AVERTISSEMENT

-  **N'essayez pas de démonter ou de réparer la console.**
 -  **N'exposez pas la batterie à la chaleur et ne la jetez pas au feu.**
 -  **N'exposez pas la console à des sources de chaleur telles qu'un radiateur ou une plaque de cuisson, et veillez à ne pas l'exposer directement à la lumière du soleil pendant une période prolongée.**
Le non-respect de ces précautions pourrait entraîner une fuite, une combustion ou une explosion de la batterie et causer ainsi un incendie ou un choc électrique. De plus, une certaine température pourrait provoquer une déformation ou une détérioration de la batterie.
 -  **Utilisez un bloc d'alimentation et une batterie compatibles.**
Utiliser un bloc d'alimentation ou une batterie incompatible entraîne des risques de fuite, de combustion ou d'explosion de la batterie, et corollairement, d'incendie et/ou de choc électrique.
N'utilisez que la batterie Nintendo 3DS (CTR-003) et le bloc d'alimentation Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)).
 -  **Ne touchez pas les bornes de la batterie avec un corps étranger ou un objet en métal et n'endommagez pas la batterie.**
Cela pourrait entraîner une combustion ou une explosion de la batterie, un choc électrique et/ou un court-circuit.
N'utilisez pas la console avec un adaptateur de voyage, avec un variateur d'intensité pour lampe à incandescence, ni avec un adaptateur secteur ou un chargeur de voiture.
-
-  **N'utilisez le bloc d'alimentation et la batterie qu'avec une console compatible.**
Utiliser le bloc d'alimentation et/ou la batterie avec une console incompatible entraîne des risques d'incendie dus à une fuite de la batterie, de combustion, d'explosion ou de choc électrique.
 - La batterie Nintendo 3DS (CTR-003) peut être utilisée avec les éléments suivants :
 - console Nintendo 3DS (CTR-001(EUR)) ;
 - console Nintendo 2DS (FTR-001) ;
 - manette Wii U Pro (WUP-005).
 - Le bloc d'alimentation Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) peut être utilisé avec les éléments suivants :
 - console Nintendo 3DS (CTR-001(EUR)) ;
 - console Nintendo 3DS XL (SPR-001(EUR)) ;
 - console Nintendo 2DS (FTR-001) ;
 - console Nintendo DSi (TWL-001(EUR)) ;
 - console Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR)).
 -  **Ne versez pas de liquide sur la console et n'y insérez aucun corps étranger.**
Cela pourrait provoquer des incendies, des chocs électriques et/ou des dysfonctionnements.
Si la console Nintendo 2DS entre en contact avec un liquide, éteignez-la immédiatement, débranchez le bloc d'alimentation, ouvrez le couvercle de la batterie et retirez-la, puis essuyez l'extérieur de la console avec un chiffon doux légèrement humide (n'utilisez que de l'eau). N'utilisez aucun liquide pour nettoyer l'intérieur de la console.

-  **Ne touchez pas le connecteur du bloc d'alimentation avec vos doigts ou un objet en métal.**
Cela entraîne des risques d'incendie, de choc électrique, de court-circuit ou de dysfonctionnement.
-  **Ne touchez pas la console ou le bloc d'alimentation lorsque la batterie est en charge pendant un orage.**
Cela entraîne des risques de choc électrique dus à la foudre.
-  **Ne placez pas la console dans un endroit trop humide, trop poussiéreux ou exposé à la suie.**
Cela entraîne des risques d'incendie, de choc électrique ou de dysfonctionnement. En outre, de la moisissure pourrait se former sur les objectifs.
-  **N'exposez pas la console à des chocs violents, ne la faites pas tomber et ne marchez pas dessus.**
Cela pourrait endommager les écrans ou provoquer une surchauffe de la batterie, ce qui pourrait causer des brûlures ou d'autres blessures.
Note : toucher la console lorsqu'elle est endommagée peut entraîner des blessures. N'essayez pas de toucher les parties endommagées.
-  **Ne vous approchez pas trop du port infrarouge.**
Placer ses yeux directement en face du port infrarouge peut entraîner une détérioration de la vision et d'autres problèmes.
-  **Ne mettez pas le volume trop fort lorsque vous utilisez des écouteurs.**
L'utilisation d'écouteurs à un volume élevé pendant une période prolongée peut provoquer une perte d'audition. Lorsque vous utilisez des écouteurs, maintenez le volume assez bas pour que vous puissiez toujours entendre les bruits environnants. Si vous ressentez de la fatigue ou que vous entendez un sifflement, cessez d'utiliser les écouteurs. Si les symptômes persistent, consultez un médecin.
-  **Manipuler la console plus que nécessaire lorsqu'elle est endommagée peut entraîner des blessures.**
Ne touchez pas les parties endommagées.
-  **Maintenez la console hors de la portée des jeunes enfants et des animaux domestiques.**
Ce produit contient des accessoires et des pièces de petite taille, notamment une carte microSD, qui peuvent être avalés facilement. **Risque d'étouffement !**
-  **N'utilisez pas la console lorsque vous conduisez, roulez à vélo ou marchez.**
 - Utiliser la console lorsque vous conduisez est très dangereux et constitue un délit.
 - Utiliser la console lorsque vous marchez ou roulez à vélo peut provoquer des accidents.

⚠️ Soyez attentif à ce qui vous entoure lorsque vous utilisez la console.

Le non-respect de cette consigne pourrait entraîner des blessures, des dégâts matériels et des dysfonctionnements.

- Vous serez certainement amené à vous déplacer pendant que vous utilisez l'appareil photo, pour prendre des photos ou pour jouer à certains jeux ; veillez à ce que les endroits où vous êtes susceptible de vous déplacer soient libres de tout obstacle. Assurez-vous qu'aucun meuble, objet ou personne ne se trouve dans votre aire de jeu afin d'éviter de les heurter par accident.



⚠️ N'exposez pas la console Nintendo 2DS à des températures élevées.

La console Nintendo 2DS est destinée à être utilisée à des températures comprises entre 5 et 35 °C. L'utilisation de la console dans un endroit très chaud (comme sous une couverture ou un autre endroit non aéré) peut causer une surchauffe de la console pouvant entraîner des brûlures. L'utilisation de la console pendant une période prolongée lorsque la batterie est en charge peut causer une surchauffe de la console. Toucher la console lorsqu'elle est chaude peut provoquer des brûlures.

⚠️ Utilisez le stylet de manière appropriée.

Une utilisation incorrecte entraîne des risques de blessure ou de dégâts matériels.

- Le stylet n'est destiné à être utilisé que sur l'écran tactile de la console Nintendo 2DS, ne l'utilisez pas d'une autre manière.
- Ne le déformez pas et n'exercez pas de pression excessive pendant son utilisation.
- N'utilisez pas de stylet déformé ou endommagé.

⚠️ Assurez-vous de brancher le bloc d'alimentation dans une prise au voltage adapté (CA 220 – 240 V).

Le non-respect de cette consigne pourrait entraîner des incendies, des surchauffes, des chocs électriques ou d'autres dégâts. N'utilisez pas d'adaptateurs destinés à être utilisés à l'étranger ou de prises dont le voltage est plus faible.

⚠️ N'utilisez pas le bloc d'alimentation si son cordon ou sa prise sont endommagés.

Cela pourrait provoquer des incendies et/ou des chocs électriques.

- Évitez d'enrouler le cordon très serré, de marcher dessus, de le tirer ou de le tordre, et n'essayez pas d'en modifier la longueur.
- Évitez de placer des objets lourds sur le cordon, en particulier sur sa prise CC.
- Si la console ou le cordon du bloc d'alimentation sont endommagés, n'essayez pas de les utiliser.
- N'exposez pas le cordon à des sources de chaleur très élevée comme des radiateurs ou des plaques de cuisson.
- Si le câble flexible externe ou le cordon est endommagé, veuillez contacter le service consommateurs Nintendo afin d'obtenir plus d'informations sur la manière de remplacer ces éléments (voir p. 180). Pour écarter tout danger, n'essayez pas de réparer le bloc d'alimentation vous-même.
- Veillez à ne pas emmêler le cordon et à ne pas tirer dessus quand vous jouez alors que la console est en charge.
- L'utilisation du bloc d'alimentation par un enfant doit impérativement se faire sous la surveillance d'un parent ou tuteur légal.

⚠️ Nettoyez la prise CA avec un chiffon sec afin qu'elle reste propre.

Utiliser la console lorsqu'elle est sale ou poussiéreuse pourrait entraîner des incendies, des chocs électriques, ou des courts-circuits.

⚠️ Si vous utilisez une multiprise, n'y branchez pas trop d'appareils à la fois et ne branchez pas plusieurs multiprises entre elles. Évitez également de brancher trop d'appareils électriques dans les prises murales. Cela pourrait entraîner des incendies ou des chocs électriques.

⚠️ Assurez-vous de toujours brancher et débrancher le bloc d'alimentation avec précaution.

Le non-respect de cette consigne pourrait entraîner des incendies, des électrocutions ou des courts-circuits.

Si la prise du bloc d'alimentation n'est pas insérée correctement dans la prise murale, des objets en métal (tels que des trombones ou des attaches métalliques) pourraient entrer en contact avec les broches de la prise.

Pour débrancher le bloc d'alimentation, tenez fermement sa prise et tirez-la bien droit hors de la prise murale.

Si la console est destinée à être utilisée par des enfants, un adulte doit s'assurer que ceux-ci ne touchent pas les broches de la prise avec un objet en métal lorsqu'ils branchent le bloc d'alimentation.

Le bloc d'alimentation doit être branché dans une prise murale facile d'accès, à proximité de l'appareil à recharger.

⚠️ Ne manipulez pas la console si vous avez les mains mouillées.

Cela pourrait provoquer des accidents, des dysfonctionnements, des blessures ou des dégâts matériels.

⚠️ ATTENTION

⚠️ N'appliquez pas de pression excessive sur les écrans à cristaux liquides et ne les exposez pas à un choc violent.

Cela entraîne des risques de blessure ou de dysfonctionnement.

Lorsque vous transportez la console avec vous, évitez que les écrans n'entrent en contact avec des objets durs ou pointus. Si les écrans LCD se fissurent, veillez à ce que le liquide qui s'en écoule n'entre pas en contact avec votre peau.

⚠️ Ne mettez pas la console dans la poche arrière de votre pantalon.

Appliquer une pression excessive sur la console et les écrans LCD (en vous asseyant dessus, par exemple) peut les endommager et entraîner des risques de blessures ou de dysfonctionnements divers.



⚠️ Achetez une dragonne résistante.

Notez qu'une dragonne artisanale ou trop fragile pourrait se rompre et entraîner des blessures ou des dégâts.

⚠️ Ne laissez pas la console se balancer au bout de la dragonne.

La dragonne pourrait se rompre et la console tomber ou être projetée, occasionnant des dégâts aux objets alentour ou à la console. Vous pourriez aussi vous blesser ou blesser quelqu'un.

VIGILANCE

- Inspectez régulièrement le bloc d'alimentation de votre console Nintendo 2DS pour vous assurer que son cordon, son boîtier et tous ses constituants sont intacts.
- La console Nintendo 2DS n'est pas destinée à être utilisée par des enfants de moins de trois ans.
- N'utilisez le bloc d'alimentation qu'en intérieur.

■ N'éteignez pas et n'allumez pas la console de façon répétée.

Cela pourrait entraîner un dysfonctionnement et un effacement des données sauvegardées sur une carte SD ou dans la mémoire de la console.

■ Éteignez toujours la console Nintendo 2DS avant d'insérer ou de retirer une carte de jeu/carte SD. Insérez la carte de jeu/carte SD jusqu'au bout sans forcer sur celle-ci ou sur la console Nintendo 2DS.

Le non-respect de ces précautions pourrait affecter vos données de sauvegarde et endommager la console ou des accessoires.

■ N'utilisez que des accessoires compatibles.

L'utilisation des éléments suivants pourrait provoquer un dysfonctionnement :

- accessoires incompatibles avec le logiciel utilisé ;
- appareils et accessoires non compatibles avec la console ;
- accessoires cassés ou endommagés.

■ Ne poussez pas le pad de commande circulaire violemment d'un côté à l'autre.

Cela pourrait l'endommager et perturber le déroulement des jeux.

■ N'endommagez pas l'écran tactile.

Cela pourrait entraîner un dysfonctionnement.

- Utilisez soit le stylet fourni (FTR-004), soit l'objet spécifié par le logiciel pour interagir avec l'écran tactile. N'utilisez ni stylo, ni objet métallique, ni tout autre objet, y compris vos ongles, pouvant rayer l'écran tactile.
- N'appliquez pas de pression excessive sur l'écran tactile, ne laissez pas tomber d'objet dessus et ne le transpercez pas.
- N'utilisez pas la console si l'écran tactile est couvert de sable, de miettes ou de toute autre matière abrasive susceptible d'en rayer la surface. Si l'écran tactile est sale, utilisez un chiffon doux pour le nettoyer.
- L'écran supérieur n'est pas un écran tactile, n'utilisez donc pas le stylet dessus.

■ N'exposez pas les objectifs de l'appareil photo à la lumière directe du soleil pendant une période prolongée et ne photographiez pas de sources de lumière intense telles que le soleil.

Cela peut provoquer un dysfonctionnement de l'appareil photo ou altérer les couleurs de vos photographies.

- Il peut arriver que les images ne restituent pas exactement les couleurs et la luminosité du sujet photographié. Veuillez noter également que les images contiennent parfois certains points toujours sombres ou toujours clairs. Ces phénomènes ne sont pas liés à un mauvais fonctionnement de l'appareil.
- Si les objectifs sont sales, essuyez-les délicatement avec un chiffon doux et sec ou un bâtonnet ouaté. Veillez à ne pas appuyer trop fort sur les objectifs quand vous les nettoyez ou vous risquez de provoquer des dysfonctionnements.

■ Ne placez pas la console à proximité d'un climatiseur, dans un endroit où les variations de température sont importantes ou dans un lieu sujet à la condensation.

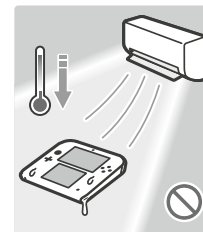
Si de la condensation se forme à l'intérieur de la console, cela peut entraîner un dysfonctionnement.

■ Déplacer la console Nintendo 2DS d'un endroit froid à un endroit chaud

Pour éviter que de la condensation ne se forme dans la console, placez-la dans un sac en plastique et videz l'air du sac. Laissez la console ainsi pendant environ une heure avant de l'utiliser, afin qu'elle se mette à température ambiante.

■ Si de la condensation se forme sur la console

Éteignez la console et laissez-la sécher pendant environ une heure dans un environnement chaud. Lorsque toutes les gouttes se sont évaporées, la console peut être utilisée à nouveau.



■ Ne soufflez pas sur les connecteurs de la console ou sur les cartes de jeu.

Cela peut entraîner une formation de vapeur susceptible d'endommager la carte de jeu et/ou la console Nintendo 2DS.

■ Assurez-vous que la console n'entre pas en contact avec du diluant, de l'alcool ou tout autre produit solvant.

Cela peut endommager la coque en plastique et abîmer le revêtement. Ne manipulez pas la console après avoir utilisé un produit tel que du dissolvant pour vernis à ongle. Pour la nettoyer, humidifiez un chiffon avec de l'eau tiède, essorez-le autant que possible, puis passez-le sur la console. Terminez en essuyant la console à l'aide d'un chiffon doux et sec. Veillez à débrancher le bloc d'alimentation de la console Nintendo 2DS avant de la nettoyer.

■ Au moment de jeter la batterie ou la console, veuillez vous conformer aux lois et règlements en vigueur dans votre pays.

Pour obtenir plus d'informations sur la façon de jeter la batterie, contactez le service de traitement des déchets solides le plus proche (voir p. 167).

- Avant de jeter votre console, assurez-vous au préalable d'avoir effacé l'ensemble de vos données. Si vous n'avez pas associé d'identifiant Nintendo Network à la console, effacez vos données de connexion au Nintendo eShop, puis formatez-la. Si vous avez associé un identifiant Nintendo Network à la console, il vous suffit de la formater. Veillez également à effacer le contenu de la carte SD à l'aide d'un ordinateur.
- Si vous comptez utiliser une autre console de la famille Nintendo 3DS, vous pouvez, au lieu de les effacer, transférer l'ensemble de vos données sur votre nouvelle console en procédant à un transfert de données (voir p. 156).

■ Partage des informations personnelles

Lorsque des données audio ou vidéo sont envoyées par le biais de votre console Nintendo 3DS XL, elles peuvent être copiées et/ou modifiées librement par des utilisateurs tiers. Une fois que vous avez accepté de transmettre vos données, il ne vous est plus possible d'en limiter l'usage ou de les effacer ultérieurement.

■ IMPORTANT : TOUTE MODIFICATION TECHNIQUE NON AUTORISÉE DE LA CONSOLE NINTENDO 2DS OU DE SES LOGICIELS, OU TOUTE UTILISATION D'UN APPAREIL NON AUTORISÉ AVEC VOTRE CONSOLE, POURRAIT LA RENDRE DÉFINITIVEMENT INUTILISABLE ET ENTRAÎNER L'EFFACEMENT DU CONTENU NON AUTORISÉ.

Votre console Nintendo 2DS et ses logiciels ne sont pas destinés à être utilisés avec des appareils et/ou des logiciels non autorisés. Notez que les garanties accordées par Nintendo ne couvrent aucune détérioration causée par ou à des appareils, logiciels ou modifications non autorisés, et/ou à des accessoires non licenciés par Nintendo. De plus, l'utilisation des éléments sus-mentionnés pourrait provoquer des blessures, à vous-même ou à une tierce personne, et/ou provoquer des dysfonctionnements de votre console Nintendo 2DS et des services qui lui sont liés. Nintendo (ainsi que ses partenaires sous licence et ses distributeurs) ne saurait être tenu responsable d'aucun dommage et d'aucune perte causés par l'utilisation de tels appareils, logiciels, modifications ou accessoires non licenciés.

IMPORTANT : après la mise à jour de votre console Nintendo 2DS, toute modification technique existante ou future non autorisée, physique ou logicielle, et toute utilisation d'un appareil non autorisé avec votre console, pourraient la rendre définitivement inutilisable. Tout contenu lié à une modification non autorisée, physique ou logicielle, de votre console Nintendo 2DS, est susceptible d'être effacé. Le refus de la mise à jour pourrait rendre impossible l'utilisation de certains logiciels.



Nom et fonction des éléments

La fonction des éléments indiqués ci-dessous est détaillée dans ce mode d'emploi.

Témoin de notification

Clignote et change de couleur pour indiquer divers états de la console.

- **Notification SpotPass reçue** (clignote bleu pendant cinq secondes) (voir p. 139)
- **Notification StreetPass reçue** (clignote vert pendant cinq secondes) (voir p. 139)
- **Ami en ligne** (clignote orange pendant cinq secondes) (voir p. 138)
- **Batterie faible** (clignote rouge) (voir p. 120)



Port carte SD (voir p. 118)

Permet d'insérer une carte SD ou une carte SDHC. La carte SDHC fournie avec la console est insérée dans celle-ci.

Microphone

Utilisé dans les logiciels compatibles.



Bouton SLEEP

Poussez le bouton SLEEP vers la droite pour mettre la console en mode veille.



Bouton POWER (⏻) (voir p. 114)



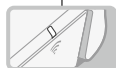
Témoin d'alimentation (⏻) (voir p. 117)

S'allume lorsque la console est allumée.



Témoin de charge (🔋) (voir p. 113)

S'allume (orange) lorsque la batterie est en cours de charge.



Témoin de communication sans fil (📶)

S'allume (jaune) lorsque la fonction de communication sans fil est activée, et demeure éteint lorsque celle-ci est désactivée. Clignote (jaune) lors de l'envoi ou de la réception de données.

Notes :

- lorsque la console est en mode veille, le témoin de communication sans fil s'allume ou clignote plus faiblement ;
- la communication sans fil peut être activée/désactivée dans les paramètres du menu HOME (voir p. 125).

Écran à cristaux liquides

Appareil photo numérique intérieur

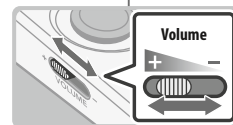
Utilisé dans les logiciels compatibles.

Pad de commande circulaire

Utilisé dans les logiciels compatibles avec ce type de commande.

Note : si le pad circulaire ne fonctionne pas correctement, veuillez vous référer à la page 170.

Haut-parleur



Bouton de volume

Poussez ce bouton pour ajuster le volume sonore.

Note : le réglage du volume n'affecte pas le son émis par la console lorsque vous prenez une photo.

Manette +

Écran à cristaux liquides (écran tactile)

Réagit au contact, ce qui permet d'interagir avec la console en touchant cet écran. Lorsque vous utilisez un logiciel qui tire parti de cette fonctionnalité, interagissez avec l'écran à l'aide du stylet Nintendo 2DS fourni avec la console.

Commandes de l'écran tactile



Toucher

Appuyer légèrement sur l'écran tactile avec le stylet.



Faire glisser

Poser le stylet sur l'écran tactile et le déplacer sur sa surface.

Boutons de commande (boutons A, B, X et Y)

START
SELECT

Bouton HOME (🏠) (voir p. 120)

Permet d'afficher le menu HOME.

Prise audio

Permet de brancher des écouteurs stéréo. Lorsqu'un accessoire est branché dans cette prise, aucun son ne sort du haut-parleur de la console.

Note : veuillez à utiliser des accessoires compatibles.

Couvercle de la batterie (voir p. 166)

Retirez ce couvercle pour remplacer la batterie de la console Nintendo 2DS.
Note : ne retirez le couvercle qu'en cas d'absolue nécessité.

Attaches pour dragonne
Permet d'attacher une dragonne (vendue séparément).

**Porte-stylet**

Permet de ranger le stylet Nintendo 2DS.
Note : le porte-stylet est conçu pour accueillir le stylet Nintendo 2DS (FTR-004). N'essayez pas d'y insérer autre chose.

Objectifs extérieurs (voir p. 122)

Utilisés par les logiciels compatibles avec cette fonction. La présence de deux objectifs permet de prendre des photos 3D et des vidéos 3D.

Note : la Nintendo 2DS ne permet pas de voir les images 3D.

Bouton L

Port carte de jeu (voir p. 129)

Insérez les cartes Nintendo 3DS, les cartes Nintendo DSi, les cartes optimisées Nintendo DSi et les cartes Nintendo DS dans cet emplacement.

Bouton R

**Connecteur du bloc d'alimentation (voir p. 113)**

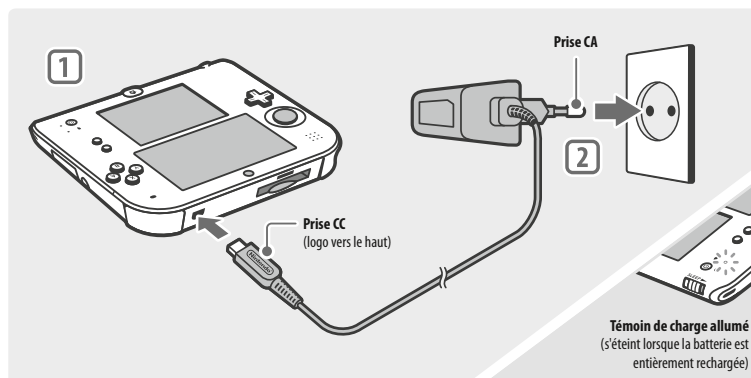
Permet de connecter le bloc d'alimentation Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) pour recharger la batterie.

Port infrarouge

Utilisé par les logiciels compatibles avec cette fonction. Il permet d'émettre et de recevoir des signaux.

**Recharger la batterie**

Vous devez charger la batterie avant d'utiliser votre console Nintendo 2DS pour la première fois.

**1 Branchez la prise CC dans la console Nintendo 2DS.**

Note : assurez-vous que le logo de la prise CC est orienté vers le haut avant d'insérer la prise dans la console.

2 Branchez la prise CA dans une prise murale standard 220 – 240 V.

- Le témoin de charge s'allume au début de la recharge et s'éteint quand la batterie est entièrement rechargée. Une fois que la batterie est rechargée, débranchez le bloc d'alimentation de la prise murale et retirez la prise CC de la console Nintendo 2DS.

Notes :

- si vous utilisez un logiciel pendant que la batterie se recharge, il se peut que le témoin de charge reste allumé une fois la recharge terminée. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement ;
- pour débrancher le bloc d'alimentation de la console, ne tirez pas sur le cordon mais saisissez la prise CC et retirez-la en tenant la console.

Recharger la batterie

- 3 heures et 30 minutes environ sont nécessaires pour recharger totalement la batterie de la console quand celle-ci est éteinte. Toutefois, le temps de charge peut varier en fonction du niveau de charge de la batterie et du fait que la console est utilisée ou non au cours de la recharge.
- Il se peut que la batterie s'abîme ou ne puisse pas être rechargée correctement si vous essayez de la recharger alors que la température ambiante est inférieure à +5 °C ou supérieure à +35 °C. Il est possible que la batterie ne se recharge pas complètement si la température est trop basse.
- Les performances de la batterie peuvent légèrement baisser au fur et à mesure des cycles de recharge et d'utilisation. Après 500 recharges, l'autonomie de la batterie peut tomber à 70 % de sa capacité au moment de l'achat.
- Assurez-vous de recharger la batterie au moins une fois tous les six mois. Les batteries lithium-ion se déchargent progressivement avec le temps lorsqu'elles ne sont pas utilisées. L'absence d'utilisation de la console pendant une période prolongée peut résulter en une décharge excessive de la batterie. Il peut alors être impossible de la recharger en la branchant au bloc d'alimentation.
- Remplacez la batterie si vous avez l'impression que l'autonomie de la console a sensiblement diminué. Les batteries de remplacement sont vendues séparément (voir p. 166). Veuillez contacter le service consommateurs Nintendo pour obtenir plus d'informations sur la façon de vous procurer une batterie de remplacement (voir p. 180).





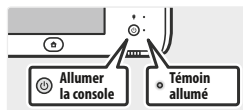
Allumer et éteindre la console

Le bouton POWER sert aussi bien à allumer la console qu'à l'éteindre. Vous devez régler les paramètres de la console la première fois que vous l'allumez.

Allumez la console en appuyant sur le bouton POWER. Une fois la console sous tension, le témoin d'alimentation s'allume.

Notes :

- lorsque le bouton SLEEP est poussé vers la droite, il est impossible d'allumer ou d'éteindre la console ;
- lorsque vous allumez la console, le menu HOME peut mettre quelques secondes à s'afficher ;
- pour plus d'informations sur le témoin d'alimentation et l'autonomie de la batterie, veuillez vous référer à la **page 117**.



Activer le mode veille et éteindre la console

Activer le mode veille

Poussez le bouton SLEEP vers la droite au cours d'une partie pour mettre le logiciel en pause et activer le mode veille. En mode veille, les écrans s'éteignent et les commandes sont inactives. SpotPass (voir p. 96) et StreetPass (voir p. 97) restent actifs, mais la consommation de la batterie est considérablement réduite.

Note : le mode veille ne peut pas être activé lorsque vous utilisez certains logiciels ou lorsque ceux-ci exécutent des tâches spécifiques. Par exemple, le studio son Nintendo 3DS ne peut pas entrer en mode veille lorsqu'un fichier est en cours de lecture.



Éteindre la console

Appuyez sur le bouton POWER pour afficher le menu POWER. Sélectionnez alors ÉTEINDRE. Vous pouvez également mettre la console hors tension en maintenant le bouton POWER enfoncé.



Paramétrage initial

Vous devez paramétrer la console quand vous l'allumez pour la première fois. **Si la console est destinée à être utilisée par des enfants, cette phase doit être prise en charge par un adulte.** Les étapes suivantes doivent être exécutées sur l'écran tactile à l'aide du stylet (voir p. 111).

1 Sélection de la langue

Touchez la langue de votre choix, puis touchez OK.

- Des informations concernant la console vont s'afficher. Touchez OK après les avoir lues pour continuer.



2 Régler la date et l'heure

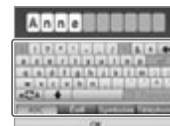
Touchez et pour régler la date et l'heure, puis touchez OK.



3 Saisir votre pseudonyme

Notes :

- pour plus d'informations sur l'utilisation du clavier, veuillez vous référer à la **page 116** ;
- les noms ne peuvent pas comporter plus de 10 caractères ;
- le nom que vous choisissez sera visible sur d'autres consoles Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo DS et Nintendo DS via la communication sans fil, veillez donc à ne pas inclure de mots ou d'expressions pouvant être jugés offensants. Votre nom peut être bloqué sur la console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo DS d'autres utilisateurs si vous employez un langage grossier ou offensant.



4 Indiquer la date de votre anniversaire

Touchez et pour saisir la date de votre anniversaire.



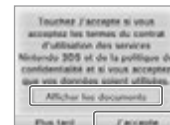
5 Indiquer votre pays de résidence, puis votre région

Touchez OK pour confirmer.



6 Accepter le contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS et la politique de confidentialité

Après avoir pris connaissance du texte, touchez J'ACCEPTÉ. Si vous préférez accepter ces termes ultérieurement, touchez PLUS TARD.



7 Configurer les paramètres Internet (voir p. 146)

Se connecter à Internet permet d'échanger divers types de données grâce à SpotPass et d'utiliser la communication sans fil locale avec les logiciels compatibles. Pour régler ces paramètres ultérieurement, touchez PLUS TARD.



8 Régler les paramètres du contrôle parental (voir p. 151)

Le contrôle parental permet de limiter l'accès à certains contenus et certaines fonctions aux enfants, telles que la navigation sur Internet et les interactions en ligne. Si la console est destinée à être utilisée par un enfant, le contrôle parental doit être paramétré de manière appropriée par un parent ou tuteur.



9 Lire le message d'introduction de la console

Touchez OUI ! pour lire le message d'introduction. Touchez PLUS TARD pour passer. Vous pourrez accéder au message d'introduction à tout moment en sélectionnant AUTRES PARAMÈTRES puis À PROPOS DE CETTE CONSOLE dans les paramètres de la console (voir p. 155).



La console est maintenant prête à être utilisée. Appuyez sur le bouton HOME pour accéder au menu HOME (voir p. 120) et commencer à utiliser votre console Nintendo 3DS.

Utiliser le clavier

Un clavier s'affiche sur l'écran tactile lorsque vous devez entrer des caractères. Touchez un caractère pour le saisir.

Clavier standard

Clavier alphabétique

Saisie semi-automatique
Choisissez un mot dans la liste qui s'affiche.

Saisie semi-automatique activée / désactivée

Basculer vers les majuscules ou les minuscules pour le caractère suivant

Basculer entre les différents claviers

- Caractères spéciaux**: Basculer vers les majuscules ou les minuscules
- Symboles**: Afficher des caractères supplémentaires
- Clavier de type téléphone portable**: Faites défiler les caractères correspondant à chaque bouton en appuyant dessus de façon répétée. **Caractère suivant**: Saisir le caractère affiché et passer à l'emplacement suivant.

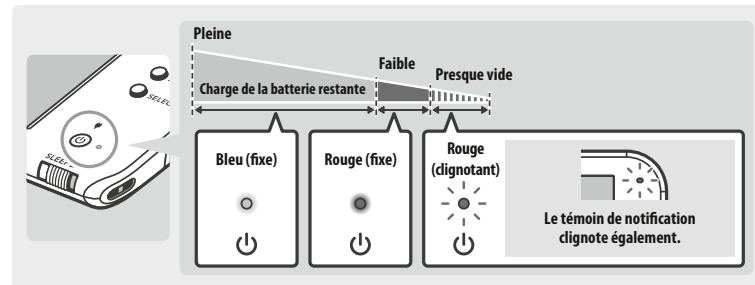
Autres boutons: Effacer le caractère à gauche du curseur, Aller à la ligne.

Clavier numérique

Effacer le dernier chiffre saisi

Témoin d'alimentation

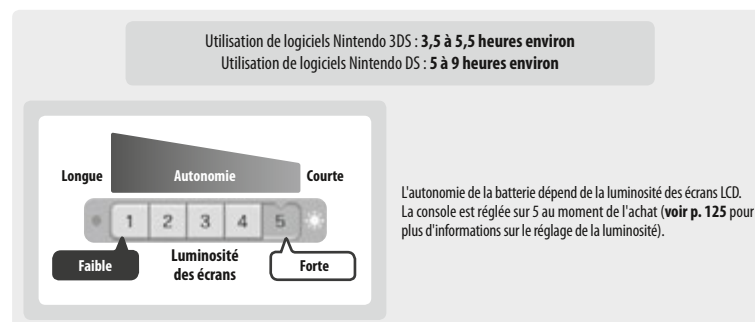
Ce témoin s'allume (bleu) quand la console est sous tension. Il devient rouge si la batterie est faible et clignote (rouge) quand elle est presque vide.



Note : lorsque le témoin d'alimentation devient rouge, sauvegardez votre partie sans attendre et rechargez la batterie. Si la batterie se vide complètement avant que vous ne sauvegardiez, vous risquez de perdre des données. Si le témoin d'alimentation est bleu et oscille lentement, cela indique que la console est en mode veille (**voir p. 114**) et que la consommation d'énergie est réduite.

Autonomie

Divers facteurs influent sur l'autonomie de la batterie, comme les logiciels que vous utilisez, le degré de sollicitation de la communication sans fil et la température ambiante. Les valeurs indiquées ne sont que des estimations. L'utilisation de l'appareil photo peut faire chuter la durée d'utilisation maximale de la batterie en deçà des chiffres indiqués ci-dessous.



Laisser la console en mode veille (**voir p. 114**) réduit considérablement la consommation d'énergie tout en permettant à une fonctionnalité de communication sans fil telle que SpotPass ou StreetPass de rester activée. Une console dont la batterie a été entièrement rechargée a une autonomie de trois jours en mode veille.

Note : le témoin d'alimentation oscille lentement si la console est en mode veille. Certains logiciels ne permettent pas l'activation de ce mode, même lorsque le bouton SLEEP est poussé vers la droite. Le témoin d'alimentation ne clignote alors pas si vous tentez d'activer ce mode. Par exemple, le studio son Nintendo 3DS ne peut pas entrer en mode veille lorsqu'un fichier est en cours de lecture.

SD

Utiliser une carte SD

La console Nintendo 3DS est compatible avec les cartes mémoire SD d'une capacité de 2 Go maximum, et avec les cartes mémoire SDHC d'une capacité allant de 4 Go à 32 Go.

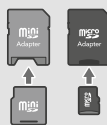
La carte SDHC fournie est insérée dans le port carte SD de votre console Nintendo 3DS. Utilisez une carte SD pour conserver des photos et des fichiers audio (le type de données que vous pouvez sauvegarder dépend du logiciel).

Note : à l'exception des Nintendo DSiWare (voir p. 97), tous les logiciels téléchargés sont sauvegardés sur la carte SD. Les logiciels téléchargés (y compris leurs données de sauvegarde) ne peuvent pas être déplacés ou copiés individuellement d'une carte SD à une autre.

Utiliser des cartes miniSD et microSD

Pour utiliser une carte miniSD ou microSD, vous devez posséder un adaptateur pour carte SD.

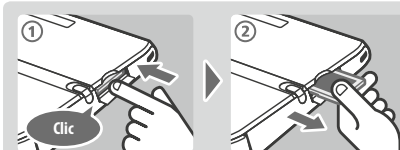
Si c'est le cas, veillez à retirer l'adaptateur en entier (pas seulement la carte) après chaque utilisation. Si vous laissez l'adaptateur connecté à la console, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements, ou d'endommager la console ou des données.



Comment retirer une carte SD

Veillez à bien éteindre la console avant d'insérer ou de retirer une carte SD, sous peine d'endommager la console ou la carte SD et de perdre des données.

Note : si vous êtes invité à retirer une carte SD au cours d'une partie, il n'est pas nécessaire d'éteindre la console.



Poussez la carte SD jusqu'à ce que vous entendiez un clic. La carte s'éjecte alors légèrement. Saisissez-la pour la retirer complètement.

Comment insérer une carte SD

1 Dégagez le cache du port carte SD.



2 Insérez la carte SD dans le port carte SD.

Poussez-la doucement mais fermement, jusqu'à ce que vous entendiez un clic, puis replacez le cache.



Logo vers le haut

Verrou de protection en écriture de la carte SD

Si le verrou de protection en écriture de la carte SD est en position basse, cela signifie qu'elle est protégée et qu'aucune donnée ne peut être écrite ou effacée. Si vous désirez désactiver cette protection, vous devez relever le verrou.

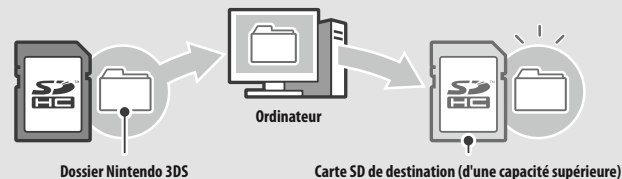
Verrou de protection en écriture



Si votre carte SD est pleine...

Utilisez la gestion des données dans les paramètres de la console (**voir p. 153**) pour effacer les photos, les vidéos ou les enregistrements que vous n'utilisez plus et libérer ainsi de l'espace sur votre carte SD. Vous pouvez également transférer toutes les données de votre carte SD vers une autre carte de capacité supérieure. Vous pouvez sauvegarder des logiciels sur une autre carte SD mais il est impossible de fusionner le contenu de plusieurs cartes SD.

Afin de procéder au transfert de données, il vous faut un ordinateur et un lecteur de carte SD (disponible dans le commerce). Transférez l'intégralité du dossier nommé « Nintendo 3DS » vers la carte SD de destination.



Notes :

- copiez toujours le dossier à la racine de la carte SD ;
- les logiciels téléchargés (y compris leurs données de sauvegarde) sont sauvegardés dans le dossier Nintendo 3DS, les données photos sont sauvegardées ailleurs. **Ne modifiez pas, ne déplacez pas, n'effacez pas et ne renommez pas les fichiers contenus dans ce dossier.**

Précautions concernant la copie de logiciels

Copiez toujours le dossier Nintendo 3DS dans son intégralité.

Si des données mises à jour sont sauvegardées sur la nouvelle carte SD, cela pourrait rendre impossible l'utilisation du même logiciel avec la carte SD originale. **N'utilisez qu'une carte SD à la fois par logiciel. Vous ne pouvez pas sauvegarder votre progression pour un même titre sur plusieurs cartes SD. N'utilisez que la nouvelle carte SD.**

Il est impossible de copier des données en utilisant les méthodes ci-dessous.

Les logiciels téléchargés sauvegardés sur plusieurs cartes SD ne peuvent pas être rassemblés sur une seule carte SD.

Le fait d'effacer des données existantes lors de la copie rend les données cibles inutilisables.



Si le contenu du dossier Nintendo 3DS est modifié ou si des fichiers qui le composent sont copiés d'un dossier Nintendo 3DS à un autre, les données deviennent inutilisables.

Le dossier Nintendo 3DS doit être copié dans son intégralité et sans aucune modification afin de pouvoir utiliser les données qu'il contient.

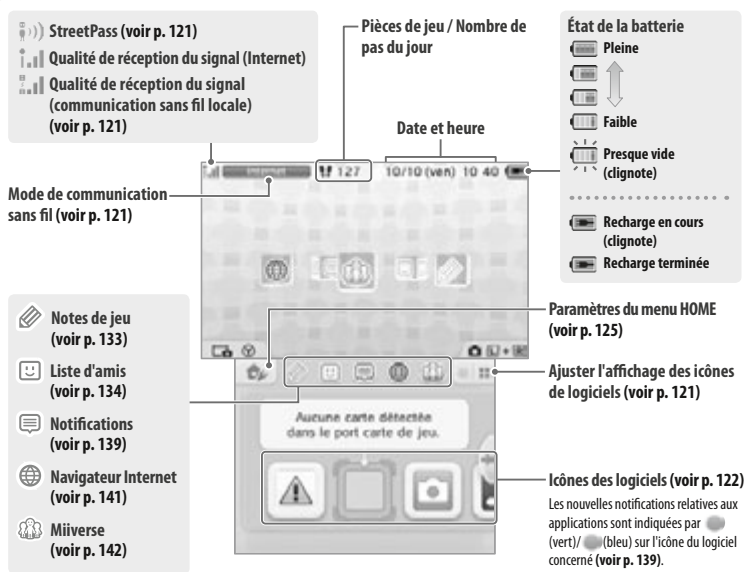


Menu HOME

Le menu HOME s'affiche lorsque vous allumez la console. Il vous permet d'accéder à toutes les fonctions et applications de la console Nintendo 2DS.

Pour démarrer le logiciel de votre choix, touchez l'icône correspondante dans le menu HOME. Le menu HOME affiche également l'heure et la date, le mode de communication sans fil en cours ainsi que le nombre de pas que vous avez faits ce jour-là.

Vous pouvez aussi savoir d'un coup d'œil si de nouvelles informations ou mises à jour SpotPass sont disponibles pour un logiciel particulier en cherchant sur l'icône du logiciel.



Notes :

- appuyez simultanément sur **L** et **R** pour activer l'appareil photo et prendre des photos (voir p. 128) ;
- appuyez simultanément sur **Y** et sur haut, bas ou droite sur la manette pour prendre une capture d'écran du menu HOME (voir p. 127) ;
- le contenu affiché sur l'écran supérieur dépend du logiciel en cours d'utilisation et s'anime en fonction des bruits perçus par le microphone.

Pièces de jeu / Nombre de pas du jour

Lorsque vous vous déplacez avec votre console Nintendo 2DS, celle-ci compte le nombre de pas que vous faites. Tous les 100 pas, vous gagnez une pièce de jeu. Vous pouvez accumuler jusqu'à 300 pièces de jeu, avec un maximum de 10 par jour. Utilisez les pièces de jeu dans les logiciels compatibles.

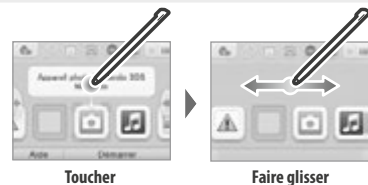
Notes :

- les pas sont comptabilisés lorsque la console est en mode veille ;
- lorsque vous utilisez un logiciel Nintendo DS ou Nintendo DSi, le nombre de vos pas et votre temps de jeu ne peuvent plus être enregistrés au-delà d'une durée d'utilisation équivalente à sept jours. Quittez et redémarrez le logiciel afin de pouvoir enregistrer plus de données.

Faire défiler / Ajuster et déplacer les icônes de logiciels

Faire défiler

Touchez une icône, puis faites glisser le stylet vers la gauche ou la droite pour faire défiler les icônes de logiciels disponibles. Vous pouvez également toucher ← / → de part et d'autre de l'écran.



Ajuster l'affichage et déplacer les icônes de logiciels

Ajuster l'affichage des icônes de logiciels

Touchez [] / [] pour modifier la disposition des icônes de logiciels affichées à l'écran.



Déplacer les icônes de logiciels

Pour déplacer une icône, touchez-la et maintenez le contact avec le stylet jusqu'à ce que l'icône se détache, puis faites-la glisser jusqu'à l'emplacement désiré.

Quand vous déposez une icône sur une icône existante, leur place est échangée.



Modes de communication sans fil

Internet	Indique que vous êtes connecté à Internet (voir p. 146).
StreetPass	Indique que la console cherche d'autres utilisateurs ayant StreetPass activé sur leur console (voir p. 97). Enregistrer des logiciels Nintendo 3DS pour les utiliser avec StreetPass permet à la console de chercher automatiquement des utilisateurs avec lesquels échanger des informations. [] s'affiche également.
Local	Indique que la console communique avec d'autres consoles Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS à proximité. Certaines fonctions comme l'enregistrement d'un ami à proximité (voir p. 135) et le mode téléchargement utilisent la fonction de communication sans fil locale. Pendant une session de communication sans fil, l'icône de qualité de réception du signal [] est affichée. Un signal fort garantit une meilleure transmission des données.
Activé	Activé (accompagné de []) signifie que la communication sans fil est activée et
Désactivé	Désactivé (accompagné de [X]) qu'elle est désactivée (accompagné de [X]). Vous pouvez activer/désactiver la communication sans fil dans les paramètres du menu HOME (voir p. 125).

Icônes de logiciels

Les logiciels gratuits reçus via SpotPass et les logiciels téléchargés dans le Nintendo eShop apparaissent sous forme d'icônes dans le menu HOME. Vous pouvez sauvegarder un maximum de 300 logiciels sur carte SD. Les différents types d'icônes de logiciels sont présentés ci-dessous.

Icônes de logiciels sur carte

Carte de jeu Nintendo 3DS



Carte de jeu Nintendo DS / Nintendo DSi



L'icône du logiciel s'affiche quand une carte de jeu est insérée dans le port carte de jeu.

Icônes des logiciels préinstallés

Pour en savoir plus sur l'utilisation de ces logiciels, consultez leurs modes d'emploi électroniques respectifs (voir p. 124).



Informations sur la santé et la sécurité

Consultez sur votre console d'importantes informations sur la santé et la sécurité.



Appareil photo Nintendo 3DS

Prenez des photos 3D et des vidéos 3D grâce à ce logiciel.

- La console Nintendo 2DS ne permet pas l'affichage 3D.



Studio son Nintendo 3DS

Écoutez de la musique et réalisez des enregistrements.



Éditeur Mii

Créez un Mii qui vous ressemble et d'autres Mii à l'image de vos proches !



Place Mii StreetPass

C'est ici qu'apparaîtront tous les Mii rencontrés grâce à StreetPass (voir p. 97).



Nintendo eShop

Accédez à des informations et des vidéos sur divers logiciels, et téléchargez de nouveaux logiciels (voir p. 96).



Jeux en RA : réalité augmentée

Utilisez les cartes RA avec l'appareil photo numérique extérieur pour jouer à des jeux en réalité augmentée.



La guerre des têtes

Un jeu de tir qui transforme votre visage ou celui de vos amis en ennemis !



Journal d'activité

Consultez le nombre de pas effectués en transportant votre console Nintendo 2DS et le temps passé sur vos logiciels.



Mode téléchargement

Téléchargez des versions de démonstration et jouez à des jeux en multijoueur !



Paramètres de la console (voir p. 143)

Ajustez les paramètres de la console Nintendo 2DS.

Démarrer un logiciel

Touchez l'icône du logiciel puis DÉMARRER.



Quitter / Suspendre un logiciel

Appuyez sur le bouton HOME en cours de partie pour suspendre un logiciel et afficher le menu HOME. Touchez REPRENDRE (ou appuyez à nouveau sur le bouton HOME) pour reprendre la partie, ou touchez QUITTER dans le menu HOME pour quitter le logiciel.



Quand un logiciel est en suspens...

Quand un logiciel est en suspens, vous pouvez ajuster les paramètres du menu HOME et accéder aux notes de jeu, à la liste d'amis, aux notifications, au navigateur Internet, à Miiverse, à l'appareil photo ainsi qu'au mode d'emploi électronique. Pour démarrer un autre logiciel, vous devez d'abord quitter le logiciel en suspens.

Notes :

- en fonction de l'état du logiciel (communication sans fil, appareil photo extérieur en cours d'utilisation, etc.), le menu HOME pourrait ne pas s'afficher, ou certaines fonctions pourraient ne pas être disponibles, notamment celles que le logiciel n'utilise pas ;
- Les logiciels Nintendo DS et Nintendo DSi ne peuvent pas être suspendus.

Sauvegardez avant de quitter un logiciel.

Les données non sauvegardées seront perdues si vous quittez un logiciel sans sauvegarder au préalable.

Ne retirez pas un logiciel en suspens et n'éteignez pas la console.

Ne retirez ni la carte de jeu ni la carte SD et n'éteignez pas la console lorsqu'un logiciel est en suspens : cela pourrait entraîner une corruption ou une perte de données.

Mode d'emploi électronique

Si le logiciel intègre un mode d'emploi électronique, AIDE s'affiche lorsque vous sélectionnez l'icône du logiciel. Touchez cette fenêtre pour consulter le mode d'emploi. Vous pouvez également consulter celui-ci lorsque le logiciel est en suspens.



Consulter un mode d'emploi

1 Choisir une section du sommaire

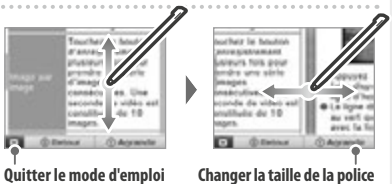
Faites glisser le stylet vers le haut ou le bas pour voir le sommaire du mode d'emploi et touchez la section qui vous intéresse.

Note : appuyez sur le bouton Y pour changer la langue du mode d'emploi.



2 Lire une section

Faites glisser le stylet vers le haut ou le bas pour lire le contenu de la section, et vers la droite et la gauche pour passer d'une section à une autre.



Quitter le mode d'emploi

Changer la taille de la police

Paramètres du menu HOME

Touchez  dans le menu HOME pour configurer les paramètres suivants ou accéder au mode d'emploi électronique du menu HOME.



Changer de thème	Permet de changer le style du menu HOME en choisissant un thème dans la liste de thèmes, ou en accédant à la boutique de thèmes pour ajouter de nouveaux thèmes à la liste (voir p. 126).
Sauvegarder / Charger un arrangement	Sauvegardez un arrangement (thème et disposition des icônes de logiciels) pour pouvoir le charger plus tard.
Luminosité des écrans	Permet de choisir le niveau de luminosité (cinq niveaux).
Communication sans fil	Active/désactive la communication sans fil.
Partage d'images Nintendo 3DS	Ouvre le partage d'images Nintendo 3DS dans le navigateur Internet et vous permet de publier vos captures d'écran sur des réseaux sociaux tels que Twitter ou Facebook. Pour plus d'informations, démarrez le partage d'images Nintendo 3DS.
Paramètres amiibo™	Permet de configurer les paramètres amiibo avec un lecteur/enregistreur NFC Nintendo 3DS (vendu séparément). Pour plus d'informations sur les amiibo, consultez le site amiibo.nintendo.eu
Nintendo eShop	Démarre le Nintendo eShop (voir p. 96).
Paramètres de la console	Ouvre les paramètres de la console (voir p. 143). Note : tout logiciel en suspens sera préalablement fermé. Veillez à sauvegarder votre progression avant d'ouvrir les paramètres de la console.

Luminosité et autonomie de la batterie

Augmenter le niveau de luminosité réduit la durée de la batterie et inversement. Gardez cela à l'esprit lorsque vous ajustez les paramètres de luminosité (voir p. 117).

Note : comme une luminosité élevée implique une plus forte consommation d'énergie, le témoin d'alimentation pourrait passer du bleu au rouge. La console peut s'éteindre brusquement lorsque la batterie est presque vide.

Paramètres de luminosité et communication sans fil avec les titres Nintendo DS et Nintendo DSI

Quand vous utilisez un logiciel Nintendo DS et Nintendo DSI, vous ne pouvez pas afficher le menu HOME. Appuyez alors sur le bouton HOME pour mettre le jeu en pause, puis utilisez les commandes indiquées ci-dessous pour ajuster les paramètres de luminosité et de communication sans fil.

【○ START + +】



Maintenez START enfoncé, puis appuyez sur :

+ haut pour augmenter la luminosité

+ bas pour diminuer la luminosité

【○ START + (X)】



Maintenez START enfoncé, puis appuyez sur :

(X) pour désactiver la communication sans fil

Note : Si la communication sans fil est désactivée, vous ne pourrez pas l'activer pendant l'utilisation d'un logiciel Nintendo DS ou Nintendo DSI.

Changer de thème

Changer de thème vous permet de modifier le fond d'écran, les icônes, la musique et les sons du menu HOME. Sélectionnez CHANGER DE THÈME dans les paramètres du menu HOME pour changer de thème ou accéder à la boutique de thèmes.

Boutique de thèmes (voir ci-dessous)

Thèmes aléatoires

Constituez une liste de thèmes qui apparaîtront aléatoirement à chaque allumage de la console ou à chaque sortie du mode veille s'il a été activé depuis le menu HOME.



Trier / Effacer les thèmes

Touchez ces options pour modifier l'ordre des thèmes dans la liste, ou pour sélectionner des thèmes à effacer.

Liste de thèmes

Affiche la liste des thèmes actuellement disponibles sur votre console. Touchez un thème pour l'utiliser.

Notes :

- Les thèmes préinstallés sur la console ne peuvent pas être réorganisés ou effacés ;
- Les thèmes effacés peuvent être téléchargés à nouveau gratuitement dans la boutique de thèmes. Notez qu'il n'est pas possible de télécharger à nouveau les thèmes dont la distribution a été temporairement ou définitivement interrompue ;
- Si vous effacez votre compte Nintendo eShop ou votre identifiant Nintendo Network, vous ne pourrez plus télécharger à nouveau les thèmes achetés. Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi électronique du Nintendo eShop.

Boutique de thèmes (contenu payant)

Vous pouvez acheter de nouveaux thèmes en sélectionnant CHANGER DE THÈME dans les paramètres du menu HOME, puis BOUTIQUE DE THÈMES.

Notes :

- Les thèmes que vous achetez sont sauvegardés en tant que contenu additionnel sur la carte SD ;
- Pour acheter des thèmes, vous devez disposer d'une connexion Internet.

Nouveaux thèmes

Touchez ici pour afficher la liste des nouveaux thèmes.

Collection de thèmes

Affiche une liste de thèmes recommandés classés par collections. Touchez une collection pour voir les thèmes qu'elle regroupe, et touchez un thème pour des informations détaillées à son sujet.



Menu de la boutique de thèmes

Code de téléchargement

Vous pouvez télécharger un thème en entrant un code de téléchargement.

Notifications du menu HOME

Vous pouvez choisir de recevoir ou non des notifications de la boutique de thèmes dans le menu HOME.

Acheter un thème

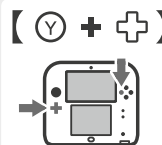
Pour acheter un thème, touchez ÉCRAN D'ACHAT à l'écran d'informations détaillées de ce thème, puis suivez les instructions à l'écran.

Note : le processus de téléchargement commence après confirmation de l'achat. Une fois le téléchargement terminé, vous pouvez choisir le nouveau thème en touchant CHANGER DE THÈME dans les paramètres du menu HOME.



Prendre une capture du menu HOME

Prenez une capture du menu HOME en appuyant sur les boutons suivants.



Maintenez (Y) enfoncé, puis appuyez sur :

- + haut pour prendre une capture de l'écran supérieur
- + bas pour prendre une capture de l'écran tactile
- + droite pour prendre une capture des deux écrans

- Vous pouvez utiliser l'appareil photo Nintendo 3DS (voir p.122) pour voir l'image.
 - Utilisez le partage d'images Nintendo 3DS dans les paramètres du menu HOME pour publier vos captures d'écrans sur les réseaux sociaux (voir p. 125).
- Note : vous ne pouvez pas prendre de capture de l'écran supérieur lorsqu'un logiciel est en suspens (voir p. 123).

Créer un dossier dans le menu HOME

Il est possible de créer des dossiers dans le menu HOME pour y ranger les icônes de vos logiciels. Vous pouvez créer jusqu'à 60 dossiers différents. Chaque dossier peut contenir 60 icônes.

1 Dans le menu HOME, touchez (un emplacement libre).

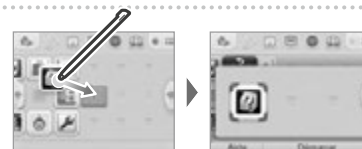
Touchez CRÉER UN DOSSIER.

(l'icône du dossier) apparaît dans l'emplacement vide.



2 Déplacez les icônes des logiciels dans le dossier.

- Pour déplacer une icône, touchez-la et maintenez le contact avec le stylet jusqu'à ce qu'elle se détache. Faites glisser l'icône du logiciel sur l'icône du dossier afin de l'ouvrir, puis faites glisser l'icône du logiciel à l'emplacement désiré. Soulevez le stylet pour déposer l'icône.
- Procédez de la même façon pour retirer une icône d'un dossier.



3 Touchez pour fermer le dossier.

Pour ouvrir le dossier, sélectionnez-le et touchez OUVRIIR.



Paramètres du dossier

Pour renommer ou effacer un dossier, sélectionnez son icône, puis touchez PARAMÈTRES.

- Lorsque vous renommez un dossier, la première lettre de son nom est affichée sur son icône dans le menu HOME.
- Note : vous ne pouvez pas effacer un dossier s'il contient un logiciel.



Ajuster l'affichage des icônes des logiciels

Touchez pour modifier la disposition des icônes des logiciels.

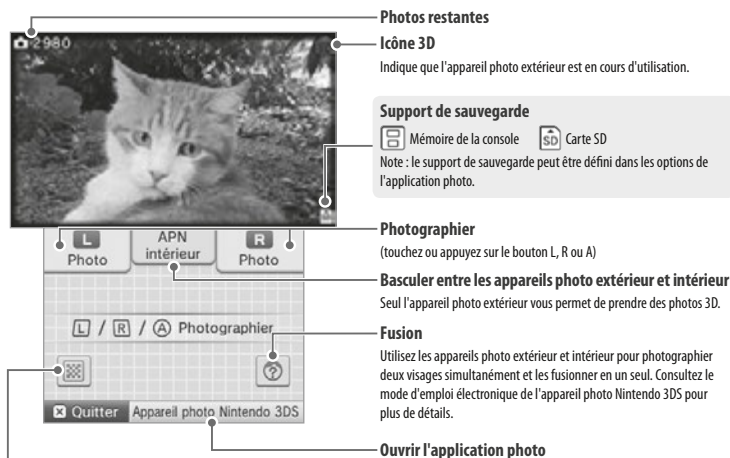


Informations à noter

Les icônes des logiciels sur carte ne peuvent pas être rangées dans un dossier. Il est également impossible de ranger l'icône d'un dossier dans un autre dossier.

Prendre des photos / lire un QR Code

Appuyez simultanément sur et lorsque le menu HOME est affiché pour passer en mode appareil photo. L'appareil photo extérieur peut prendre des photos 3D, mais la console Nintendo 2DS ne permet pas l'affichage 3D.



Lire un QR Code

Si vous cadrez un QR Code du Nintendo eShop ou un QR Code contenant l'URL d'un site Internet avec l'appareil photo, vous accéderez directement à la page correspondante du Nintendo eShop ou du navigateur Internet (voir p. 141).

Note : les photos prises peuvent être visionnées via l'application photo (voir p. 122).



Logiciels sur carte

Comment utiliser les cartes de jeu avec votre console Nintendo 2DS.

Note : si la langue choisie dans les paramètres de la console est le néerlandais, le portugais ou le russe, les logiciels autres que les logiciels Nintendo 3DS utiliseront l'anglais par défaut. Dans certains cas, il est possible de régler la langue directement dans le logiciel.

Les logiciels Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo DSi et optimisés Nintendo DSi peuvent être utilisés sur les consoles Nintendo 2DS.

Carte de jeu Nintendo 3DS



Carte de jeu Nintendo DS ou Nintendo DSi



Notes :

- la console Nintendo 2DS ne permet pas l'affichage 3D, même si le logiciel utilisé comprend du contenu 3D ;
- le menu HOME, SpotPass et StreetPass ne sont pas opérationnels quand un logiciel Nintendo DS ou Nintendo DSi est en cours d'utilisation ;
- seuls les logiciels Nintendo 3DS et Nintendo DSi provenant d'une région identique à celle de la console fonctionneront. Les logiciels provenant d'autres régions pourraient ne pas fonctionner ;
- les logiciels Nintendo 3DS ne peuvent pas être utilisés avec les consoles Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.

Classification par âge (signalétique PEGI)

[1113/FRA]

Catégories de la signalétique



À partir de 3 ans



À partir de 7 ans



À partir de 12 ans



À partir de 16 ans



À partir de 18 ans

Descripteurs de contenu

Les descripteurs de contenu présents sur l'emballage des logiciels indiquent les raisons principales de leur classification dans une certaine catégorie d'âge.



Le logo « Online » indique qu'un titre permet de jouer avec d'autres personnes en ligne.

Différents systèmes de classification par âge ont été unifiés afin de mettre en place la signalétique PEGI, conçue pour guider les parents et tuteurs légaux lors de l'achat de jeux vidéo. Ce système est désormais adopté par la plupart des pays européens. Pour plus d'informations sur la signalétique PEGI, visitez le site <http://www.pegi.info>.

Note : la signalétique PEGI n'indique pas le niveau de difficulté du jeu, mais seulement si son contenu est adapté à une certaine catégorie d'âge.

Utiliser une carte de jeu

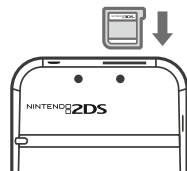
1 Insérez une carte de jeu dans le port carte de jeu.

Notes :

- si vous n'arrivez pas à insérer complètement la carte de jeu dans son port, retirez-la puis insérez-la à nouveau en vous assurant que vous la tenez dans le bon sens et que le logo est orienté vers le dos de la console.

Forcer sur la carte de jeu pour l'insérer alors qu'elle est dans le mauvais sens pourrait endommager la carte ou la console ;

- n'insérez ou ne retirez une carte du port carte de jeu que lorsque le menu HOME est affiché ou que la console est éteinte. (Dans le cas d'un logiciel en suspens, assurez-vous de le quitter avant de retirer la carte de jeu.)



Vérifiez l'orientation de la carte de jeu et de la console.

Le logo Nintendo 3DS, Nintendo DS ou Nintendo DSi de la carte et le logo Nintendo 2DS de la console doivent être orientés dans la même direction.

Poussez la carte vers l'intérieur, puis retirez-la.



2 Touchez l'icône de la carte de jeu, puis touchez DÉMARRER.

Par défaut, les logiciels Nintendo DS ou Nintendo DSi s'affichent dans un format élargi. Pour démarrer un logiciel avec son affichage d'origine, maintenez START ou SELECT enfoncé, puis touchez DÉMARRER. Maintenez START ou SELECT enfoncé jusqu'à la fin du chargement.



3 Pour plus d'informations, veuillez vous référer au mode d'emploi du logiciel que vous utilisez.

Quitter un logiciel

Appuyez sur le bouton HOME pour accéder au menu HOME, puis touchez QUITTER pour quitter un logiciel. (Si vous quittez un logiciel sans sauvegarder, toutes les données non sauvegardées seront perdues.)

- Touchez REPRENDRE pour poursuivre l'utilisation du logiciel au point où vous l'avez interrompue.
- Pour quitter un logiciel Nintendo DS ou Nintendo DSi, sauvegardez d'abord vos données, puis appuyez sur le bouton HOME et touchez OK.

Note : si vous appuyez sur le bouton POWER, vous quittez le logiciel et le menu POWER s'affiche.



Mise à jour de la console via une carte de jeu

Certaines cartes de jeu contiennent des données de mise à jour de la console. Lorsqu'une mise à jour est nécessaire pour les utiliser, un message s'affiche. Dans ce cas, suivez les instructions pour mettre à jour votre console (**voir p. 164**).



Logiciels et accessoires incompatibles

La station de recharge Nintendo 3DS, la station de recharge Nintendo 3DS XL, le pad circulaire Pro Nintendo 3DS et le pad circulaire Pro Nintendo 3DS XL ne sont pas compatibles avec cette console.

De manière générale, vous ne pouvez utiliser aucun accessoire qui nécessite d'être connecté au port cartouche Game Boy Advance™ des consoles Nintendo DS et Nintendo DS Lite, ou qui fonctionne avec les cartouches Game Boy Advance. Pour plus de détails, visitez le site support.nintendo.com.





Logiciels téléchargeables

Profitez de logiciels gratuits téléchargés via SpotPass ou de logiciels achetés dans le Nintendo eShop.

La console Nintendo 2DS est équipée d'un module RF (802.11) d'une puissance de rayonnement inférieure à 10 mW PIRE, avec une densité spectrale de puissance maximum inférieure à -30 dBW/1 MHz PIRE. Ces paramètres sont valables pour des températures comprises entre 0 et 40 °C. En conséquence, la console Nintendo 2DS est classée dans la catégorie 1 des équipements hertziens et des équipements terminaux de télécommunications selon la décision de la Commission 2000/299/CE.

À l'exception des Nintendo DSiWare (voir p. 97), les logiciels téléchargés sont sauvegardés sur une carte SD. L'icône correspondante s'affiche dans le menu HOME.

Utilisez les moyens ci-dessous pour obtenir de nouveaux logiciels.

- Téléchargez des titres gratuits via SpotPass (voir p. 96).
- Téléchargez des logiciels dans le Nintendo eShop (voir p. 96).

Précautions concernant le téléchargement de logiciels

- Comme certains logiciels sont transmis automatiquement via SpotPass (voir p. 96), nous vous recommandons de laisser une carte SD insérée dans la console en permanence.
- Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 40 Nintendo DSiWare dans la mémoire de la console et jusqu'à 300 logiciels téléchargés sur une carte SD.
- Les logiciels téléchargés (y compris leurs données de sauvegarde) ne peuvent être utilisés qu'avec la console sur laquelle ils ont été téléchargés. Les logiciels sauvegardés sur carte SD ne peuvent être utilisés sur une autre console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS.
- Vous devez disposer d'un identifiant Nintendo Network pour télécharger des logiciels gratuits ou de démonstration (voir p. 144).
- L'utilisation des versions de démonstration des logiciels peut être limitée, par exemple en temps ou en nombre d'utilisations. Lorsque vous essayez d'utiliser une version de démonstration qui a expiré, un message s'affiche. Suivez alors les instructions données afin d'effacer le logiciel ou d'ouvrir le Nintendo eShop.
- Si la langue de la console est le néerlandais, le portugais ou le russe, les Nintendo DSiWare s'afficheront en anglais par défaut. Dans certains cas, ce paramètre peut être ajusté dans le logiciel.
- Seuls les logiciels Nintendo 3DS et les Nintendo DSiWare provenant d'une région identique à celle de la console peuvent fonctionner. Les logiciels provenant d'autres régions pourraient ne pas fonctionner.
- La console Nintendo 2DS ne permet pas l'affichage 3D, même si le logiciel utilisé comprend du contenu 3D.

Démarrer un logiciel

1 Touchez l'icône du logiciel puis DÉMARRER.

Les Nintendo DSiWare s'affichent dans un format élargi par défaut. Pour démarrer un logiciel avec son affichage d'origine, maintenez START ou SELECT enfoncé, puis touchez DÉMARRER. Maintenez START ou SELECT enfoncé jusqu'à la fin du chargement.



2 Consultez le mode d'emploi du logiciel concerné pour plus d'informations.

- Comment consulter le mode d'emploi électronique (voir p. 124)
- À propos de la classification par âge des logiciels (voir p. 129)
- Comment quitter un logiciel (voir p. 130)



Notes de jeu

Utilisez ce logiciel pour prendre des notes, même lorsque vous êtes en train de jouer à un titre Nintendo 3DS ! Il vous suffit de suspendre le logiciel en cours pour prendre des notes tout en gardant un œil sur l'écran de jeu.

Touchez  dans le menu HOME pour accéder à la liste de toutes les notes que vous avez prises.

- Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 16 pages. Les notes peuvent être exportées sous forme de photos, puis visionnées via l'application photo (voir p. 122).
- Pour prendre des notes lorsqu'un logiciel est en cours d'utilisation, appuyez sur le bouton HOME afin de suspendre le logiciel et d'ouvrir le menu HOME, puis touchez l'icône correspondant aux notes de jeu.



1 Sélectionnez une note à modifier.



 Crayons

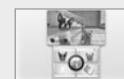
 Gomme

Choisissez parmi trois crayons de couleur et utilisez la gomme pour effacer.

Passer d'un écran à l'autre

Touchez cette icône lorsqu'un jeu est interrompu pour modifier l'affichage sur l'écran supérieur.

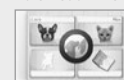
Afficher les deux écrans



Afficher l'écran supérieur



Afficher l'écran inférieur



 Les notes exportées sous forme de photos sur la carte SD peuvent être visionnées via l'application photo (voir p. 122).

 Permet d'effacer le contenu de la note.

2 Touchez lorsque vous avez terminé.

Votre note est alors sauvegardée et vous retournez à l'écran des notes de jeu.



Liste d'amis

Jouez et communiquez via Internet avec les utilisateurs enregistrés dans votre liste d'amis, quel que soit l'endroit où ils se trouvent.

Vous pouvez recevoir des notifications via la liste d'amis lorsque des amis sont en ligne, c'est-à-dire connectés à Internet.

Touchez  dans le menu HOME pour ouvrir votre liste d'amis. La première fois que vous l'ouvrez, suivez les instructions à l'écran pour créer votre carte ami.

La liste d'amis sauvegardée sur votre console Nintendo 2DS et la liste d'amis sauvegardée avec votre identifiant Nintendo Network sont deux choses distinctes. Les changements apportés à la liste d'amis sur votre console n'affecteront pas la liste d'amis sauvegardée avec votre identifiant Nintendo Network.

Pour voir la liste d'amis lorsqu'un logiciel Nintendo 3DS est en cours d'utilisation, appuyez sur le bouton HOME pour afficher le menu Home, puis touchez l'icône correspondant à la liste d'amis.

Note : la liste d'amis ne peut être utilisée qu'avec des logiciels Nintendo 3DS. Pour utiliser la communication sans fil locale avec des logiciels Nintendo DS ou Nintendo DSi, vous devez configurer les paramètres appropriés dans le logiciel.



Ce qu'il vous faut...

Mii Personnel	Pour créer votre carte ami, vous devez d'abord créer votre Mii via l'éditeur Mii (voir p. 122).
Connexion Internet	Une connexion à Internet est requise pour savoir si vos amis sont en ligne (voir p. 146).

Liste d'amis



Ajouter un ami (voir p. 135)

Consulter les cartes ami (voir p. 136)

- Modifier votre carte ami
- Voir la carte ami d'un de vos amis

Paramètres de la liste d'amis (voir p. 138)

- Modifier les paramètres de notification à vos amis
- Effacer la carte ami

Ajouter un ami

Votre liste d'amis peut contenir jusqu'à 100 amis.

Localement

Touchez MODE SANS FIL LOCAL pour vous connecter à la console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS d'un utilisateur à proximité et vous enregistrer mutuellement.



Faites défiler les cartes ami, puis touchez celle de la personne que vous voulez enregistrer comme ami.

Vous échangerez alors vos cartes ami et serez enregistrés mutuellement dans vos listes d'amis respectives.



Via Internet

Touchez VIA INTERNET pour enregistrer des amis en échangeant vos codes ami respectifs. Votre code ami figure sur votre carte ami.



Saisissez le code ami de la personne que vous voulez enregistrer.



Vous n'êtes pas encore enregistré sur l'autre console

Saisissez le nom de votre ami afin qu'il soit temporairement enregistré. S'il vous enregistrez à son tour, le statut sera modifié et vous serez enregistrés comme amis. Le nom de cette personne ainsi que son Mii seront alors affichés.



Vous êtes déjà enregistré sur l'autre console

Les données figurant sur la carte ami de l'autre utilisateur seront automatiquement transférées et il sera enregistré comme ami.



Ne partagez pas votre code ami avec des inconnus

La liste d'amis est conçue pour être utilisée uniquement par vous et les personnes que vous connaissez. Le fait de partager votre code ami en ligne sur des forums ou avec des inconnus pourrait vous exposer à recevoir des données indésirables ou des commentaires contenant des mots que vous pourriez juger inappropriés. Ne partagez donc pas votre code ami avec des inconnus.

Modifier votre carte ami et consulter des cartes ami

Sélectionnez votre carte ami (indiquée par ☺) dans votre liste d'amis pour en modifier des éléments. Vous pouvez également consulter les cartes ami d'autres personnes.

Modifier votre carte ami

Sélectionnez votre carte ami pour modifier votre commentaire ou votre logiciel favori.



Choisissez votre logiciel préféré (parmi ceux que vous avez déjà utilisés).

Entrez un commentaire de 16 caractères maximum que vos amis pourront voir.

Consulter les cartes ami

Sélectionnez la carte ami que vous voulez consulter.

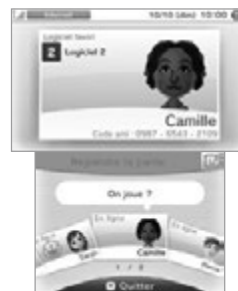


Le logiciel favori de votre ami ou celui qu'il utilise actuellement sont indiqués sur l'écran supérieur.

Communiquer avec ses amis

Quand un ami se connecte, les informations figurant sur sa carte ami sont mises à jour et, s'il utilise un logiciel, celui-ci est indiqué.

En ligne



Hors-ligne



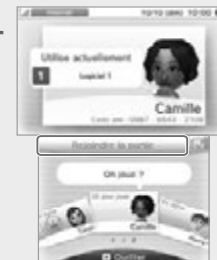
Notes :

- pour que vous puissiez voir le statut de connexion d'un ami, celui-ci doit avoir accepté de le montrer à ses amis. Ceci peut être modifié à tout moment dans les paramètres de la liste d'amis ;
- pour participer à un jeu auquel joue un de vos amis, la même carte de jeu doit être insérée dans votre console ou le même logiciel doit y être sauvegardé ;
- si vous utilisez un logiciel ne permettant pas une connexion à Internet, vous ne pourrez pas vous connecter.

Rejoindre la partie d'un ami

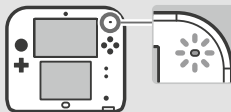
Si vous pouvez rejoindre la partie en cours d'un de vos amis, les informations qui s'affichent sur sa carte ami sont modifiées. Touchez REJOINDRE LA PARTIE pour rejoindre sa partie.

Note : pour rejoindre une partie, vous devez avoir un logiciel compatible. Pour plus d'informations, veuillez vous référer au mode d'emploi de votre logiciel.



Témoin de notification

Quand un ami se connecte, le témoin de notification émet une lumière orange clignotante pendant cinq secondes. Si vous pouvez rejoindre la partie d'un ami, un  (orange) apparaîtra sur .



Témoin de notification orange

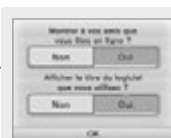
Ordre des cartes ami

Lors de la connexion, les cartes ami sont affichées dans l'ordre suivant :

Votre carte ami ➔ amis dont vous pouvez rejoindre la partie ➔ amis ayant une partie en cours ➔ amis en ligne ➔ amis hors-ligne ➔ amis en attente de confirmation

Paramètres de la liste d'amis

Paramétrez les notifications de votre statut et effacez des amis de votre liste d'amis.



Choisissez d'afficher ou non votre statut de connexion et le logiciel que vous utilisez.



Effacez des cartes ami de votre liste.
Note : si vous effacez la carte ami d'un utilisateur, celui-ci n'en sera pas informé.



Notifications

Ce logiciel vous permet de recevoir des notifications envoyées par SpotPass, StreetPass ou d'autres sources.

Touchez  dans le menu HOME pour afficher la liste des notifications.

Pour lire vos notifications lorsqu'un logiciel Nintendo 3DS est en cours d'utilisation, appuyez sur le bouton HOME pour ouvrir le menu HOME, puis touchez l'icône correspondant aux notifications.



Types de notifications

SpotPass	Notifications contenant des informations provenant de Nintendo ou des logiciels.
StreetPass	Ces notifications sont reçues via StreetPass (référez-vous à la page 97 pour plus d'informations sur StreetPass).

Comment recevoir des notifications

Votre console Nintendo 2DS peut recevoir des notifications si...

- la console est allumée ([voir p. 114](#)) ;
- la communication sans fil est activée ([voir p. 110](#)) ;
- une connexion Internet a été paramétrée ([voir p. 146](#)). Les notifications StreetPass ne nécessitent pas de connexion Internet.

Notes :

- les logiciels peuvent vous envoyer des notifications sans que vous soyez connecté à Internet ;
- les notifications StreetPass ne nécessitent pas de connexion à Internet ;
- les logiciels Nintendo DS ou Nintendo DSi ne peuvent pas envoyer de notifications.



Recevoir des notifications

Le témoin de notification clignote pendant cinq secondes lorsque la console Nintendo 2DS reçoit une notification. Il s'allume en vert s'il s'agit d'une notification StreetPass, et en bleu dans le cas d'une notification SpotPass. En outre, quand vous recevez une notification,  (vert) ou  (bleu) s'affiche sur l'icône de notification et, le cas échéant, sur l'icône des logiciels concernés dans le menu HOME.

Note : lorsque vous recevez une notification alors que la console est en mode veille, le témoin de notification clignote pendant cinq secondes puis reste allumé. Il s'éteint lorsque vous désactivez le mode veille.



Lire les notifications

Touchez une notification pour la lire.



Faites glisser la barre de défilement vers le haut ou le bas pour voir toutes les notifications.

- Les notifications non lues sont indiquées par (vert) dans le cas d'une notification StreetPass et par (bleu) dans le cas d'une notification SpotPass.
- Vous pouvez conserver au maximum 12 notifications StreetPass et 100 notifications SpotPass. Au-delà de ces limites, ou en cas d'espace de sauvegarde insuffisant (si de nombreuses notifications contiennent des images, par exemple), des notifications seront effacées, en commençant par les plus anciennes.

Désactiver les notifications

Désactiver les notifications des logiciels

Touchez REFUSER LES NOTIFICATIONS RELATIVES À CE LOGICIEL à l'intérieur d'une notification, puis suivez les instructions à l'écran.

Note : les notifications qui ne nécessitent pas de connexion à Internet, comme celles envoyées par les logiciels, ne peuvent pas être désactivées dans la liste des notifications. Elles sont envoyées en cours de jeu et la façon de les désactiver dépend du logiciel.



Désactiver les notifications StreetPass

Touchez DÉSACTIVER StreetPass, puis ajustez les paramètres de la gestion StreetPass dans les paramètres de la console. Après cela, vous ne recevrez plus ce type de notifications pour le logiciel concerné (voir p. 153).

Notes :

- pour activer à nouveau les notifications, changez les paramètres à partir du logiciel. Veuillez vous référer à son mode d'emploi pour plus d'informations ;
- les notifications envoyées par Nintendo contiennent des informations importantes à l'attention des utilisateurs et ne peuvent donc pas être désactivées.



Navigateur Internet

Le navigateur Internet vous permet de surfer de manière intuitive à l'aide du stylet.

Touchez dans le menu HOME pour démarrer le navigateur Internet. Lorsque vous l'utilisez pour la première fois, suivez les instructions de paramétrage à l'écran.

Notes :

- une connexion à Internet est requise pour accéder aux pages Web (voir p. 146) ;
- le navigateur est accessible même lorsque vous utilisez un autre logiciel Nintendo 3DS. Il suffit d'appuyer sur le bouton HOME et de le sélectionner dans le menu HOME ;
- certains logiciels ne permettent pas d'accéder au navigateur lorsqu'ils sont en cours d'utilisation.



Lorsque vous démarrez le navigateur, le menu s'affiche sur l'écran tactile. Touchez une option pour la sélectionner ou pour accéder à certains sites.

Menu



Le mode d'emploi électronique de ce logiciel contient des informations détaillées sur son utilisation.

Protéger les enfants contre les sites inappropriés

Utilisez les paramètres de contrôle parental de votre console Nintendo 2DS (voir p. 151) afin de restreindre l'utilisation du navigateur et d'empêcher ainsi les enfants d'avoir accès à des sites nuisibles ou inappropriés.



Miiverse est un service en ligne qui permet aux utilisateurs du monde entier de se retrouver par l'intermédiaire de leur Mii. Grâce à Miiverse, partagez votre expérience de jeu et échangez vos points de vue sur les sujets qui vous intéressent avec d'autres utilisateurs, où qu'ils soient.

Touchez  depuis le menu HOME pour démarrer Miiverse.

- L'utilisation de Miiverse nécessite une connexion Internet (**voir p. 146**).
- La publication de messages ou de commentaires sur Miiverse nécessite un identifiant Nintendo Network (**voir p. 144**).
- Vous pouvez accéder à Miiverse lorsque vous utilisez un logiciel Nintendo 3DS. Il vous suffit d'appuyer sur le bouton HOME et de sélectionner l'icône correspondante depuis le menu HOME.

Note : selon le logiciel utilisé, il peut ne pas être possible d'accéder à Miiverse en cours de partie.



Les différentes communautés dédiées de Miiverse vous permettent d'échanger des informations sur les jeux, de découvrir à quoi jouent les autres utilisateurs et bien plus encore.

Il existe une multitude de façons de profiter de Miiverse. Commencez par toucher le nom d'une communauté qui vous attire. Vous pouvez ensuite consulter les messages et les commentaires, et donner des Ouais à ceux qui vous plaisent.



Consultez le mode d'emploi électronique Miiverse pour plus d'informations.

Vous pouvez consulter le mode d'emploi électronique Miiverse depuis l'application Miiverse elle-même. Pour accéder au mode d'emploi électronique, démarrez Miiverse.

Informations importantes à propos de Miiverse

Sur Miiverse, vos messages, vos commentaires et votre commentaire de profil peuvent être vus par beaucoup d'utilisateurs. N'y incluez pas d'informations à caractère personnel et ne publiez pas de messages ou de commentaires inappropriés ou pouvant heurter la sensibilité d'autrui. Consultez le guide Miiverse (<https://miiverse.nintendo.net/guide/>) pour plus de détails.

Contrôle parental (**voir p. 151**)

Vous pouvez restreindre l'utilisation de Miiverse dans les paramètres de contrôle parental.



Paramètres de la console

Configurez ici les paramètres Internet, le contrôle parental et d'autres paramètres de base de la console.

Pour accéder aux paramètres de la console, touchez l'icône correspondante dans le menu HOME.



Pour plus d'informations, veuillez consulter le mode d'emploi électronique.

IDENTIFIANT NINTENDO NETWORK	Modifiez le profil de votre identifiant Nintendo Network, associez un identifiant existant à votre console ou effacez votre identifiant (voir p. 144).	
PARAMÈTRES INTERNET	CONNEXION INTERNET	Paramétrez la connexion Internet de la console (voir p. 146).
	SpotPass	Paramétrez le téléchargement automatique de logiciels et l'envoi de données système.
	CONNEXIONS NINTENDO DS	Paramétrez les connexions Internet utilisées par les jeux Nintendo DS.
	AUTRES INFORMATIONS	Consultez le contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS, la politique de confidentialité, et l'adresse MAC de la console.
CONTRÔLE PARENTAL	Restreignez l'utilisation des interactions en ligne, de StreetPass, de la navigation sur Internet, des services d'achat Nintendo 3DS, etc. (voir p. 151).	
GESTION DES DONNÉES	Gérez les données des logiciels Nintendo 3DS téléchargés, des Nintendo DSiWare et de StreetPass. Vous pouvez également réinitialiser votre liste d'utilisateurs bloqués (voir p. 153).	
AUTRES PARAMÈTRES	Modifiez les informations de votre profil, réglez la date et l'heure, et transférez des données (voir p. 155).	





Identifiant Nintendo Network

Créez ou associez un identifiant Nintendo Network et paramétrez les informations de l'utilisateur.

Un identifiant Nintendo Network vous permet de profiter des différents services Nintendo Network™.

Télécharger des logiciels gratuits et des versions démo dans le Nintendo eShop (voir p. 96).

Communiquer avec des utilisateurs du monde entier sur Miiverse (voir p. 142).

Utiliser votre solde dans le Nintendo eShop aussi bien sur cette console que sur une console Wii U.

- Une connexion Internet (voir p. 146) et une adresse e-mail sont nécessaires pour associer un identifiant Nintendo Network à votre console.
- Un identifiant Nintendo Network et un compte Club Nintendo Network sont deux choses distinctes.
- S'il est destiné à être utilisé par un enfant, l'identifiant Nintendo Network doit être créé ou associé à la console par un parent ou tuteur.

Si vous possédez une autre console de la famille Nintendo 3DS et souhaitez transférer ses données sur votre nouvelle console...

Effectuez le paramétrage initial de la nouvelle console, puis procédez ensuite au transfert de données (voir p. 156). Ne créez pas d'identifiant Nintendo Network sur la nouvelle console et ne lui associez pas un identifiant existant avant le transfert.

Attention

Vous ne pourrez plus transférer les données d'une autre console Nintendo 3DS sur cette console si vous lui associez un identifiant Nintendo Network.

Informations importantes à propos des identifiants Nintendo Network

- Une fois que vous aurez associé un identifiant Nintendo Network à votre console, vous devrez vous connecter avec cet identifiant chaque fois que vous utiliserez le Nintendo eShop.
- Les activités sur le compte et le solde du Nintendo eShop sur votre console seront mis en commun avec les activités et le solde de votre identifiant Nintendo Network.



- Vous ne pouvez associer qu'un seul identifiant à votre console.



- Vous ne pouvez pas associer un même identifiant Nintendo Network à plusieurs consoles de la famille Nintendo 3DS.



Note : vous pouvez en revanche transférer toutes vos données vers une autre console à laquelle n'est pas associé d'identifiant Nintendo Network, en utilisant le transfert de données (voir p. 156).

- Vous ne pouvez pas fusionner plusieurs identifiants Nintendo Network.



- Vous ne pouvez pas procéder à un transfert de données vers une console à laquelle est déjà associé un identifiant Nintendo Network.



- La liste d'amis sauvegardée avec votre identifiant Nintendo Network et la liste d'amis sauvegardée sur votre console sont deux choses distinctes. Les données d'amis sauvegardées avec votre identifiant ne peuvent être effacées ou modifiées que depuis une Wii U et ne sont utilisables que dans les logiciels nécessitant que vous vous connectiez avec votre identifiant Nintendo Network.

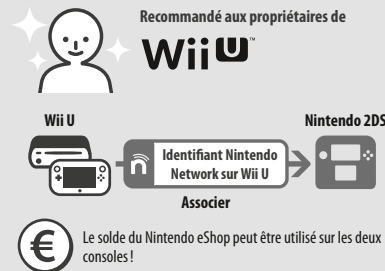
Créer ou associer un identifiant Nintendo Network

Il existe deux options :

- créer un nouvel identifiant Nintendo Network ;
- utiliser un identifiant existant déjà associé à une console Wii U.

Si vous possédez une console Wii U...

Vous pouvez associer l'identifiant de votre console Wii U à cette console. Vous pourrez ainsi utiliser votre solde dans le Nintendo eShop et publier des messages sur Miiverse depuis vos deux consoles avec le même identifiant.



Attention, si vous créez un nouvel identifiant Nintendo Network sur votre console, vous ne pourrez pas additionner ou fusionner votre solde dans le Nintendo eShop avec le solde lié à l'identifiant Nintendo Network de votre console Wii U.



Pour commencer, touchez IDENTIFIANT NINTENDO NETWORK dans les paramètres de la console (voir p. 143).

1 Sélectionnez ASSOCIER UN IDENTIFIANT EXISTANT ou CRÉER UN IDENTIFIANT

- Si vous créez un identifiant sur votre console, vous ne pourrez pas le fusionner avec un identifiant existant sur une Wii U. Pour utiliser le même identifiant sur vos deux consoles, sélectionnez ASSOCIER UN IDENTIFIANT EXISTANT.



2 Suivez les instructions affichées à l'écran

- Certains services nécessitent que vous vous connectiez avec votre identifiant Nintendo Network. Si vous oubliez votre mot de passe, sélectionnez J'AI OUBLIÉ ou J'AI OUBLIÉ MON MOT DE PASSE, puis suivez les instructions à l'écran.



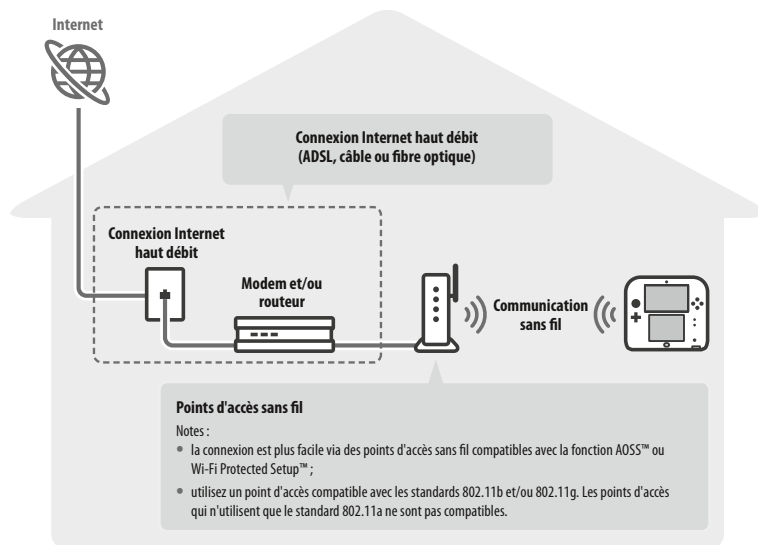


Paramètres Internet

Connectez votre console Nintendo DS à Internet pour avoir accès à tout un éventail de services.

Équipement requis pour se connecter à Internet

Vous avez besoin d'une connexion sans fil pour connecter votre console Nintendo DS à Internet. Les paramètres du point d'accès sans fil (routeur) doivent être ajustés à partir d'un ordinateur.



Se connecter à Internet

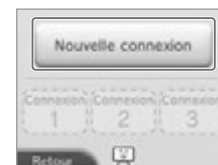
Une fois tous les éléments requis pour vous connecter à Internet réunis, vous pouvez passer au paramétrage de votre console Nintendo DS.

Note : si vous utilisez une carte de jeu Nintendo DS, vous devez paramétrer une des connexions Nintendo DS pour vous connecter à Internet.

1 Touchez PARAMÈTRES DE CONNEXION.



2 Touchez NOUVELLE CONNEXION.



Configurer les paramètres idéaux grâce au tutoriel

Après avoir touché NOUVELLE CONNEXION, touchez OUI pour être guidé tout au long du paramétrage de votre connexion et suivez les instructions qui s'affichent.

- Voir **page 148** pour plus d'informations sur les points d'accès AOSS.
- Voir **page 149** pour plus d'informations sur les points d'accès Wi-Fi Protected Setup.
- Voir **page 150** pour plus d'informations sur la recherche et le paramétrage des points d'accès.



Configurer une connexion sans tutoriel

Après avoir touché NOUVELLE CONNEXION, touchez NON si vous préférez paramétrer votre connexion vous-même, puis utilisez les différentes options qui s'affichent.

- Voir **page 148** pour plus d'informations sur les points d'accès AOSS.
- Voir **page 149** pour plus d'informations sur les points d'accès Wi-Fi Protected Setup.
- Voir **page 150** pour plus d'informations sur la recherche et le paramétrage des points d'accès.



Connexion AOSS

Si votre point d'accès est compatible AOSS, vous pouvez utiliser cette fonction pour paramétrer rapidement la connexion Internet de la console. Veuillez consulter la documentation fournie avec votre point d'accès en plus de ce mode d'emploi.

Note : les paramètres de votre point d'accès peuvent changer si vous utilisez la configuration AOSS. **Un ordinateur déjà relié à ce point d'accès sans l'aide de cette fonction est susceptible de ne plus pouvoir se connecter une fois la configuration AOSS effectuée. Établir une connexion avec un point d'accès trouvé à l'aide de la fonction de recherche ne modifie aucun paramètre du point d'accès (voir p. 150).**

1 Touchez .

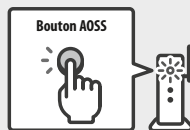
Note : si vous configurez la connexion à l'aide du tutoriel et que vous avez sélectionné , commencez à l'étape 2.



2 Sur le point d'accès

Maintenez enfoncé le bouton AOSS du point d'accès jusqu'à ce que le témoin AOSS clignote.

Note : si l'installation AOSS échoue malgré plusieurs tentatives, attendez environ cinq minutes et réessayez.



3 Lorsque l'écran de fin de paramétrage s'affiche, touchez OK pour effectuer un test de connexion.

- Si le test de connexion est concluant, le paramétrage est terminé.
- Il peut arriver que la connexion échoue après l'installation AOSS. Si c'est le cas, patientez un moment avant d'essayer de vous connecter à nouveau.

Connexion Wi-Fi Protected Setup

Configurez rapidement et facilement votre connexion Internet grâce à la fonction Wi-Fi Protected Setup. Consultez la documentation fournie avec votre point d'accès pour plus de détails.

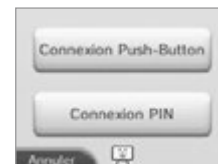
Note : vous ne pouvez pas utiliser la fonction Wi-Fi Protected Setup si votre point d'accès (voir p. 150) est sécurisé via le protocole WEP.

1 Touchez .

Note : si vous configurez la connexion à l'aide du tutoriel et que vous avez sélectionné , commencez à l'étape 2.



2 Touchez la méthode de connexion compatible avec votre point d'accès.



3 Sur le point d'accès

Note : le paramétrage peut prendre environ 2 minutes.

Connexion Push-Button

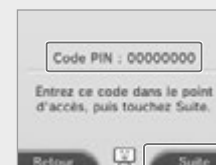
Maintenez enfoncé le bouton Wi-Fi Protected Setup du point d'accès jusqu'à ce que le témoin Wi-Fi Protected Setup clignote.



Connexion PIN

Entrez le code PIN affiché sur l'écran tactile dans les paramètres de votre point d'accès, puis touchez SUITE.

Note : après avoir configuré votre point d'accès, touchez SUITE sur l'écran tactile de votre console Nintendo ZDS.



4 Lorsque l'écran de fin de paramétrage s'affiche, touchez OK pour effectuer un test de connexion.

- Si le test de connexion est concluant, le paramétrage est terminé.
- Il arrive que la connexion échoue après l'installation Wi-Fi Protected Setup. Si c'est le cas, patientez un moment avant d'essayer de vous connecter à nouveau.

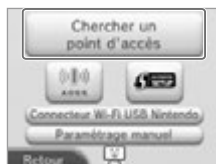
Recherche d'un point d'accès et connexion

Si votre point d'accès n'est pas compatible avec la fonction AOSS ou Wi-Fi Protected Setup, vous pouvez utiliser la méthode ci-dessous pour chercher un point d'accès auquel vous connecter. Il est recommandé de consulter le mode d'emploi fourni avec votre point d'accès.

Note : vous ne pouvez pas chercher et vous connecter à un point d'accès si celui-ci est sécurisé via le protocole WPA2™-PSK (TKIP).

1 Touchez **CHERCHER UN POINT D'ACCÈS**.

Note : si vous configurez la connexion à l'aide du tutoriel et que vous avez sélectionné **AUTRE** ou **JE NE SAIS PAS / AUTRE**, commencez à l'étape 2.



2 Sélectionnez un point d'accès.

Note : touchez le nom du point d'accès auquel vous souhaitez vous connecter (il s'agit du SSID, du ESSID ou du nom du réseau). Si vous ne connaissez pas son nom, consultez les paramètres de votre point d'accès.



3 Entrez la clé de sécurité et touchez **OK**.

- Cette étape n'est nécessaire que si le point d'accès est sécurisé. Si vous ne connaissez pas la clé de sécurité, consultez les paramètres de votre point d'accès.
 - Les caractères que vous saisissez sont remplacés au fur et à mesure par des astérisques (*).
- Note : la clé de sécurité est le mot de passe de votre point d'accès, elle est requise pour permettre à votre console Nintendo 2DS de se connecter à Internet. On l'appelle aussi « clé de chiffrement » ou « mot de passe réseau ».

4 Touchez **OK** pour sauvegarder vos paramètres.

5 Touchez **OK** pour effectuer un test de connexion.

- Si le test de connexion est concluant, le paramétrage est terminé.
- Si la connexion échoue et qu'un message d'erreur s'affiche, suivez les instructions indiquées dans celui-ci.

Types de sécurité

Les principaux protocoles de chiffrement utilisés pour sécuriser les points d'accès sans fil sont les suivants :

Type	WEP	WPA™-PSK (TKIP)	WPA2™-PSK (TKIP)	WPA-PSK (AES)	WPA2-PSK (AES)
Niveau de sécurité	Faible	Fort			



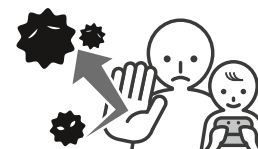
Contrôle parental

Cette option permet d'interdire l'accès à certains jeux et à certaines fonctionnalités de la console Nintendo 2DS (achats en ligne, navigation sur Internet, etc.).

Fonctionnalités concernées

Vous pouvez limiter les fonctionnalités ci-dessous. Veuillez paramétrer le niveau d'interdiction en fonction de l'âge de l'utilisateur si la console Nintendo 2DS est destinée à être utilisée par un enfant.

Note : si vous restreignez l'une des options ci-dessous, vous devrez entrer le code secret du contrôle parental pour accéder aux fonctions suivantes : Identifiant Nintendo Network (certains paramètres), Paramètres Internet, Paramètres de région, APN extérieur, Transfert de données et Formater la console.



CLASSIFICATION PAR ÂGE	Vous pouvez interdire l'utilisation de certains logiciels Nintendo 3DS et Nintendo DSi aux jeunes utilisateurs en vous basant sur la signalétique en vigueur dans votre pays (voir p. 129). Note : les logiciels Nintendo 3DS obtenus via le mode téléchargement sont concernés par l'interdiction, mais celle-ci ne s'applique ni aux logiciels Nintendo DS, ni aux logiciels téléchargés via le mode téléchargement DS.
NAVIGATEUR INTERNET	Vous pouvez interdire l'utilisation du navigateur Internet et empêcher l'affichage des pages Web.
SERVICES D'ACHATS NINTENDO 3DS	Vous pouvez interdire l'achat de biens ou de services et l'utilisation de cartes bancaires avec les services d'achats Nintendo 3DS.
MIIVERSE	Vous pouvez interdire l'accès au contenu ou la publication de contenu sur Miiverse.
ÉCHANGE DE FICHIERS AUDIO/VIDÉO, IMAGES, MESSAGES	Vous pouvez interdire le transfert de données pouvant être utilisées pour envoyer des informations personnelles comme les photos, les images, les sons, les vidéos ou les messages. Note : ce réglage ne s'applique pas aux logiciels Nintendo DS, ni à Miiverse.
INTERACTIONS EN LIGNE	Vous pouvez interdire la communication avec d'autres consoles Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS, Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL via Internet. Note : ce réglage ne s'applique pas aux logiciels Nintendo DS, ni à Miiverse.
StreetPass	Vous pouvez interdire la communication avec d'autres consoles Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS via StreetPass. Note : ce réglage ne s'applique pas aux logiciels Nintendo DS ou Nintendo DSi.
AJOUT D'AMIS	Vous pouvez interdire l'ajout de nouveaux amis.
MODE TÉLÉCHARGEMENT DS	Vous pouvez interdire l'utilisation du mode téléchargement DS.
VISIONNAGE DE VIDÉOS DISTRIBUÉES	Vous pouvez interdire le visionnage des vidéos distribuées (seules les vidéos pour tous les âges pourront être lues). Pour restreindre le visionnage des vidéos de jeu du Nintendo eShop, ajustez le paramètre de classification par âge. Note : ce paramètre peut éventuellement interdire l'utilisation de certains logiciels de lecture de vidéos distribuées.

Note : si cette console Nintendo 2DS est destinée à être utilisée par plusieurs enfants, le contrôle parental doit être paramétré pour le plus jeune d'entre eux.

Paramétrer le contrôle parental

Touchez CONTRÔLE PARENTAL pour commencer (voir p. 143).

1 Suivez les instructions à l'écran.

Des informations concernant le contrôle parental s'affichent. Veuillez suivre les instructions qui s'y trouvent pour procéder au paramétrage.

2 Entrez un code à quatre chiffres, puis touchez OK.

Vous devez entrer votre code secret deux fois pour éviter toute faute de frappe ou erreur.

Note : votre code secret est requis pour modifier les paramètres du contrôle parental ainsi que pour lever temporairement les restrictions.

Veuillez à ne pas l'oublier.



3 Sélectionnez une question personnelle, puis entrez une réponse comportant au moins quatre caractères.

Si vous souhaitez créer votre propre question personnelle, sélectionnez (CRÉER VOTRE PROPRE QUESTION PERSONNELLE.), puis entrez une question et une réponse. Toutes deux doivent comporter au moins quatre caractères.

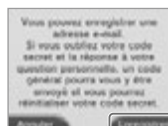
Notes :

- la question personnelle vous est posée si vous oubliez votre code secret. Veuillez à ne pas en oublier la réponse ;
- référez-vous à la **page 116** pour plus de détails sur l'utilisation du clavier.



4 Enregistrez une adresse e-mail.

Si vous oubliez votre code secret et la réponse à votre question personnelle, un code général vous permettant de réinitialiser votre code secret pourra vous être envoyé à l'adresse enregistrée. Afin d'éviter qu'un enfant puisse voir le code général, assurez-vous d'utiliser une adresse à laquelle seul un parent ou tuteur peut accéder.



5 Touchez le panneau correspondant au paramètre que vous voulez modifier, puis suivez les instructions à l'écran.

Lorsque vous ajustez les paramètres de contrôle parental pour la première fois, tous les paramètres sont restreints.

Touchez OK quand vous avez terminé.



Modifier les paramètres de contrôle parental ultérieurement

Pour modifier les paramètres de contrôle parental ultérieurement, sélectionnez CONTRÔLE PARENTAL dans les paramètres de la console, puis MODIFIER.

Note : si vous avez oublié votre code secret et la réponse à votre question personnelle, touchez J'AI OUBLIÉ sur l'écran de saisie du code secret (voir p. 174).



Gestion des données

Consultez ou gérez les logiciels, les données et les paramètres sauvegardés dans la mémoire de la console ou sur une carte SD.

Vous pouvez gérer les logiciels téléchargés, voir les logiciels utilisant StreetPass ou modifier leurs paramètres, ou encore réinitialiser les paramètres des utilisateurs bloqués. Sélectionnez GESTION DES DONNÉES dans les paramètres de la console puis l'option de votre choix.



Gestion des données Nintendo 3DS	LOGICIELS	Voir ou effacer les logiciels Nintendo 3DS téléchargés ou les logiciels de la console virtuelle. Notes : - vous pouvez sauvegarder jusqu'à 300 titres Nintendo 3DS sur une carte SD ; - vous pouvez archiver les données de sauvegarde de logiciels quand vous les effacez.
	DONNÉES ADDITIONNELLES	Voir ou effacer les données additionnelles (comme les données reçues via SpotPass) de votre console Nintendo 3DS.
	CONTENU ADDITIONNEL	Consulter ou effacer le contenu additionnel téléchargé (y compris les mises à jour des logiciels) pour les logiciels Nintendo 3DS compatibles.
	SAUVEGARDES ARCHIVÉES	Archiver ou restaurer les données de sauvegarde des logiciels Nintendo 3DS téléchargeables ou des logiciels de la console virtuelle, et effacez vos archives. Les données de sauvegarde archivées peuvent être restaurées à tout moment (voir p. 154).
Gestion des données Nintendo DSiWare		Voir les Nintendo DSiWare sauvegardés dans la mémoire de la console ou sur une carte SD. Vous pouvez également les copier d'un support à l'autre ou les effacer. Note : vous pouvez sauvegarder jusqu'à 40 Nintendo DSiWare dans la mémoire de la console.
StreetPass		Voir la liste des logiciels utilisant StreetPass. Vous pouvez également désactiver StreetPass pour un logiciel spécifique.
RÉINITIALISER PARAMÈTRES DE BLOCAGE		Réinitialiser les paramètres de blocage d'utilisateurs permet d'annuler toutes les restrictions appliquées jusque-là et d'autoriser la réception de données provenant de tous les utilisateurs.

Notes :

- vous pouvez sauvegarder plus de 300 contenus additionnels/données additionnelles sur une carte SD, mais seuls les 300 premiers seront affichés dans la gestion des données ;
- les Nintendo DSiWare ne peuvent pas être démarrés directement depuis une carte SD. Vous devez d'abord les copier dans la mémoire de la console pour pouvoir y jouer ;
- si vous copiez un logiciel vers un support de sauvegarde le contenant déjà, le logiciel en place sera écrasé. Prenez donc garde à ne pas écraser vos données de sauvegarde lorsque vous copiez un logiciel ;
- les logiciels et contenus additionnels effacés peuvent être téléchargés à nouveau gratuitement depuis le Nintendo eShop, à l'exception des logiciels et contenus dont la distribution a été temporairement ou définitivement interrompue.

Sauvegardes archivées

Archiver ou restaurez les données de sauvegarde des logiciels téléchargeables, et effacez vos archives.



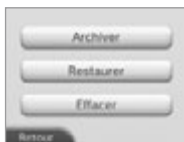
À propos des sauvegardes archivées

- Vous ne pouvez pas conserver les archives de plus de 30 logiciels par carte SD.
- Vous pouvez créer plusieurs archives pour un même logiciel.
- Le cas échéant, lorsque vous restaurez les données de sauvegarde d'un logiciel à partir d'une archive, les données de sauvegarde présentes dans le logiciel sont écrasées.
- Les données de sauvegarde ne peuvent être restaurées que si l'archive est sauvegardée sur la même carte SD que le logiciel correspondant.
- Vous ne pouvez pas archiver les données de sauvegarde des logiciels suivants :
 - logiciels sur carte ;
 - logiciels préinstallés ;
 - logiciels téléchargés non compatible avec la fonction d'archivage.

Note : même si un logiciel téléchargeable n'est pas compatible avec la fonction d'archivage, **vous pouvez en archiver les données de sauvegarde, mais uniquement lorsque vous effacez le logiciel** depuis la gestion des données (à l'exception des logiciels Game Boy Advance de la console virtuelle). Si vous téléchargez ce logiciel à nouveau ultérieurement, ses données de sauvegarde sont restaurées automatiquement (une seule fois) lorsque vous touchez le paquet cadeau.

Gestion des archives

Sélectionnez l'une des options ci-dessous.

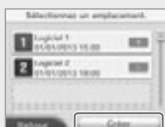


Archiver

- 1 Touchez le logiciel dont vous voulez archiver les données de sauvegarde.



- 2 Touchez CRÉER. Touchez une archive existante pour l'effacer.



Restaurer/Effacer

- 1 Touchez l'archive que vous voulez effacer ou restaurer.



- 2 Touchez OK.



Autres paramètres

Modifiez votre profil et ajustez divers autres paramètres.

Touchez ◀ ou ▶ de part et d'autre de l'écran tactile pour faire défiler les pages.

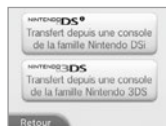


PROFIL	Modifier votre pseudo, votre anniversaire, les paramètres de région et votre profil Nintendo DS. Notes : • votre profil et les informations de l'utilisateur de votre identifiant Nintendo Network sont deux choses distinctes. Modifier votre profil ne modifiera pas les informations enregistrées avec votre identifiant ; • votre profil Nintendo DS comprend un message et une couleur d'interface ; ces paramètres sont utilisés dans certains logiciels Nintendo DS et Nintendo DSi. (Les caractères qui ne sont pas reconnus par une console Nintendo DS ou Nintendo DSi sont remplacés par des points d'interrogation.)
DATE ET HEURE	Régler la date et l'heure.
ÉCRAN TACTILE	Calibrer l'écran tactile s'il ne fonctionne pas correctement.
À PROPOS DE CETTE CONSOLE	Regarder le message d'introduction de la console pour savoir en quoi elle diffère de la console Nintendo 3DS.
SON	Changer les paramètres sonores de la console. • Il est recommandé de sélectionner le son MONO lorsque vous utilisez le haut-parleur de la console Nintendo 2DS.
TEST DU MICRO	Vérifier que le microphone fonctionne correctement. Pour ce faire, parlez ou soufflez dans le microphone de votre console. Si l'icône sur l'écran tactile change de couleur, le microphone fonctionne.
APN EXTÉRIEUR	Calibrer l'appareil photo numérique extérieur.
PAD CIRCULAIRE	Calibrer le pad de commande circulaire lorsqu'il semble ne pas répondre correctement à vos manipulations ou que des mouvements sont reproduits à l'écran alors que vous n'y touchez pas.
TRANSFERT DE DONNÉES	Transférer les données d'une console vers une autre (voir p. 156).
LANGUE	Modifier la langue de la console.
MISE À JOUR	Mettre à jour la console (voir p. 164).
FORMATER LA CONSOLE	Formater la console afin d'effacer toutes les données enregistrées dans la mémoire de la console, comme les logiciels et les données de sauvegarde (voir p. 165).

Transfert de données

Vous pouvez transférer des données :

- depuis une console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL vers une console Nintendo 2DS ;
- entre deux console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS ;
- depuis une console Nintendo 2DS vers une console New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL.



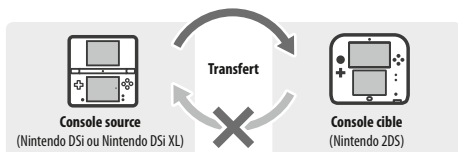
Guide de transfert pas-à-pas

Pour vous aider à transférer vos données, un guide de transfert pas-à-pas est à votre disposition à l'adresse suivante : <http://transfertdeconsole.nintendo.fr>

- Le transfert de données nécessite une connexion Internet. Les consoles seront également connectées entre elles via le mode multijoueur local. Il est recommandé de placer les deux consoles proches l'une de l'autre dans une zone disposant d'un accès Internet stable (voir p. 146).
 - Pour éviter que les consoles ne s'éteignent en cours de transfert, vérifiez avant le début de l'opération que la batterie de chaque console est bien chargée, ou branchez le bloc d'alimentation. Si le niveau de charge de la batterie est trop bas, vous ne pourrez pas transférer les données.
- Note : vous ne pourrez pas activer le mode veille pendant le transfert.

Transfert depuis une console Nintendo DSi / Nintendo DSi XL

Transférez des Nintendo DSiWare et des photos/enregistrements d'une console Nintendo DSi/Nintendo DSi XL vers une console Nintendo 2DS.



Note : le transfert d'une console Nintendo 2DS vers une console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL est impossible. En outre, veuillez noter qu'une fois le transfert effectué, l'opération est irréversible.

Données transférables :	Configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo	Transférez les paramètres Internet (connexions Nintendo DS) et l'identifiant de connexion Wi-Fi Nintendo.
	Photos et enregistrements	Transférez les photos et les enregistrements de ces deux logiciels préinstallés sur la console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL : l'appareil photo Nintendo DSi et le studio son Nintendo DSi.
	Nintendo DSiWare	Transférez les Nintendo DSiWare.

Télécharger l'utilitaire de transfert de données

Afin de transférer les données d'une console antérieure (Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL) vers votre console Nintendo 2DS, vous devez d'abord télécharger l'utilitaire de transfert de données Nintendo 3DS disponible gratuitement dans la boutique Nintendo DSi, accessible à partir de la console antérieure.

- Pour plus d'informations sur la boutique Nintendo DSi, consultez le mode d'emploi Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.



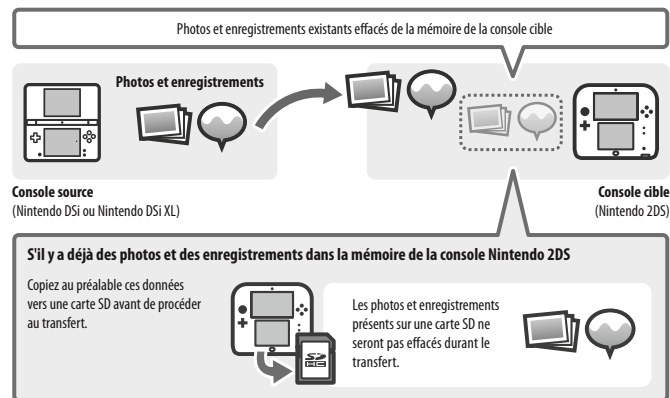
Précautions concernant le transfert de la configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo

- La configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo présente sur la console Nintendo 2DS cible du transfert sera écrasée.
- Votre identifiant de connexion Wi-Fi Nintendo sera effacé de la console source lors du transfert. Pour plus d'informations sur l'identifiant de connexion Wi-Fi Nintendo, consultez le mode d'emploi Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.
- Les paramètres avancés (connexions 4 à 6) ne seront pas transférés.

Précautions concernant le transfert des photos et des enregistrements

L'ensemble des photos et des enregistrements sauvegardés dans la mémoire de la console Nintendo 2DS sera effacé.

Si vous ne voulez pas que ces données soient effacées de votre console Nintendo 2DS, copiez-les sur une carte SD avant de procéder au transfert.



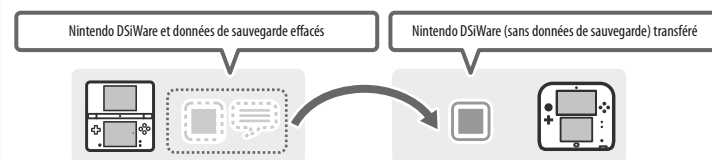
Note : pour transférer des photos sauvegardées sur une carte SD utilisée avec la console source, copiez-les d'abord dans la mémoire de cette dernière.





Précautions concernant le transfert des Nintendo DSiWare

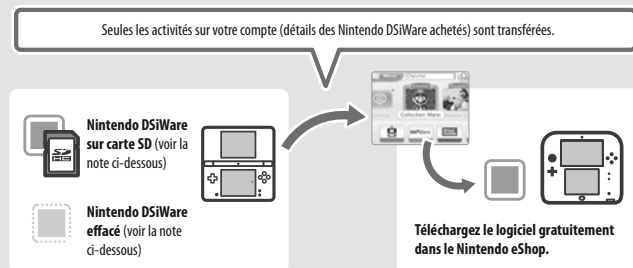
Seul le logiciel est transféré vers la console cible, les données de sauvegarde ne le sont pas. En outre, ces deux éléments sont effacés de la console source. Veuillez vous assurer avant d'effectuer le transfert que la perte des données de sauvegarde est acceptable.



Note : les données sont sauvegardées dans la mémoire de la console cible. Si l'espace libre y est insuffisant, le transfert ne peut pas être effectué. Pour libérer de l'espace, accédez à la gestion des données dans les paramètres de la console afin de copier sur une carte SD les Nintendo DSiWare sauvegardés dans la mémoire de la console, puis effacez-les de cette dernière (**voir p. 153**).

Si un Nintendo DSiWare acheté a été effacé ou copié sur une carte SD

Si vous avez acheté un Nintendo DSiWare qui a été effacé ou copié sur une carte SD par la suite, vous pouvez le récupérer même s'il n'est plus dans la mémoire de la console source. Dans ce cas, le logiciel n'est pas transféré vers la console cible, mais il peut être téléchargé gratuitement dans le Nintendo eShop.



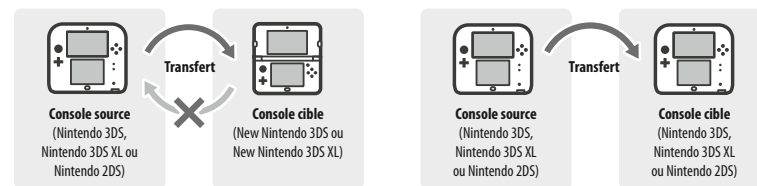
Note : pour rejouer à un Nintendo DSiWare sur la console source après l'avoir transféré, vous devez l'acheter à nouveau à l'aide de Nintendo DSi Points.

Notes :

- les Nintendo DSiWare gratuits ou non disponibles dans le Nintendo eShop ne peuvent pas être transférés. Visitez le site Nintendo pour plus de détails concernant les Nintendo DSiWare qui ne peuvent pas être transférés ;
- les Nintendo DSi Points et les logiciels préinstallés sur la console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL source ne peuvent pas être transférés ;
- les logiciels déjà présents sur la console cible ne sont pas transférés.

Transfert depuis une console de la famille Nintendo 3DS

Transférez les données de sauvegarde des logiciels préinstallés, les activités et le solde du compte Nintendo eShop, etc. d'une console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS.



Notes :

- Les données sont transférées dans leur ensemble. Il n'est pas possible de sélectionner un logiciel ou un élément particulier à transférer ;
- le transfert d'une console New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL vers une console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS est impossible.

Données transférables :	Paramètres du logiciel Nintendo DS	Les paramètres Internet (connexions Nintendo DS) et l'identifiant de connexion Wi-Fi Nintendo sont transférés.
	Données de sauvegarde des logiciels préinstallés	Les données de sauvegarde des logiciels préinstallés sur la console telles que la liste d'amis, les photos prises avec l'appareil photo Nintendo 3DS, les enregistrements réalisés avec le studio son Nintendo 3DS et les Mii créés avec l'éditeur Mii sont transférées.
	Nintendo DSiWare	Les Nintendo DSiWare (et leurs données de sauvegarde) enregistrés dans la mémoire de la console sont transférés.
	Activités et solde du compte Nintendo eShop	Les activités et le solde du compte Nintendo eShop sont transférés. Ils seront fusionnés avec ceux de la console cible. Note : il est possible que certaines données ne soient pas transférables. Le cas échéant, vous pourrez vérifier à l'écran toute donnée non transférable avant de procéder au transfert.
	Identifiant Nintendo Network	Les informations relatives à l'identifiant Nintendo Network sont transférées. Note : un identifiant Nintendo Network préalablement associé à la console source ne pourra être associé à nouveau qu'à la console cible.
	Licences d'utilisation des données de la carte SD	Les licences d'utilisation des données sauvegardées sur la carte SD (par exemple les logiciels téléchargeables et leurs données de sauvegarde, le contenu additionnel, etc.) sont transférées. Pour plus d'informations sur le transfert de données sur une carte SD, référez-vous à la p. 160 .

Précautions concernant le transfert d'un identifiant Nintendo Network

Vous ne pourrez pas effectuer de transfert de données si un identifiant Nintendo Network est associé à la console cible. Il vous faudra d'abord annuler l'association avec cet identifiant Nintendo Network en formatant la console (**voir p. 165**).

- Vous ne pouvez pas fusionner plusieurs identifiants Nintendo Network et donc accéder avec un seul identifiant à des logiciels achetés avec plusieurs identifiants différents.
- Tout identifiant Nintendo Network effacé de votre console ne pourra être associé à nouveau qu'à cette console et à aucune autre. (Il est impossible d'associer plusieurs identifiants Nintendo Network en même temps à la console. Si vous effacez l'identifiant Nintendo Network de votre console puis lui associez un autre identifiant Nintendo Network, vous devrez formater la console pour pouvoir lui associer à nouveau le premier identifiant.)

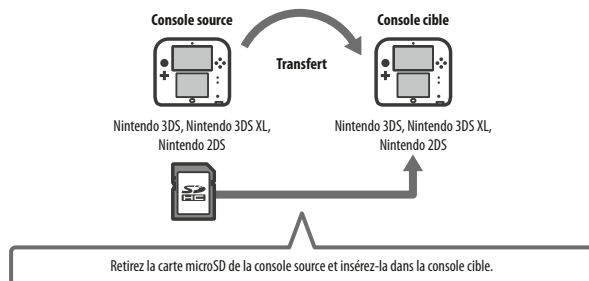




Transfert des données de carte SD

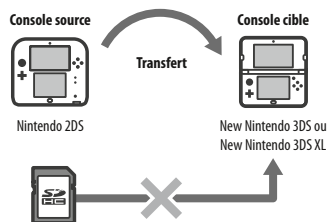
La méthode pour transférer des données sur une carte SD dépend de la console utilisée.

Transfert entre deux consoles de la famille Nintendo 3DS



Les données sauvegardées sur la carte SD de la console source ne seront utilisables que sur la console cible. Après avoir effectué le transfert de données, insérez la carte SD de la console source dans la console cible. Si vous utilisez la console cible sans avoir inséré la carte SD de la console source, il est possible que vous n'ayez pas accès aux données de sauvegarde de certains logiciels.

Transfert depuis une console Nintendo 2DS vers une console New Nintendo 3DS.



La carte SD de la console Nintendo 2DS source ne peut pas être insérée dans le port carte microSD d'une console New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL. Vous pouvez cependant utiliser l'une des trois méthodes suivantes pour transférer vos données :

Transfert sans fil (toutes les données)

Il est possible de transférer toutes les données sauvegardées sur la carte SD d'une console Nintendo 2DS, vers la carte microSD d'une console New Nintendo 3DS ou New Nintendo 3DS XL via la communication sans fil.

- Le transfert peut durer un certain temps si la quantité de données à transférer est importante.
- S'il n'y a pas suffisamment d'espace libre sur la carte microSD de la console cible, le transfert sera impossible. Dans ce cas, annulez le transfert et effacez des photos, vidéos, enregistrements ou logiciels que vous n'utilisez plus. Vous pouvez également insérer dans la console cible une carte microSD disposant de davantage d'espace libre ou utiliser la méthode de transfert suivante : « Transfert sans fil (données limitées) ».



Transfert sans fil (données limitées)

Utilisez cette méthode lorsque la carte microSD insérée dans la console cible dispose de trop peu d'espace libre. Toutes les données seront transférées sur la carte microSD, à l'exception des logiciels Nintendo 3DS téléchargeables. Une fois le transfert terminé, vous pouvez télécharger à nouveau dans le Nintendo eShop tous les logiciels téléchargeables que vous avez achetés, sans frais supplémentaires.

- Lorsque vous téléchargez à nouveau un logiciel, ses données de sauvegarde sont restaurées au premier démarrage.



Copie via un ordinateur

Si vous utilisez cette méthode, les données sauvegardées sur carte SD ne seront pas transférées automatiquement sur la carte microSD de la console cible. Après avoir transféré les données de la console source à la console cible, utilisez un ordinateur pour copier toutes les données de la carte SD sur la carte microSD. Une fois les données copiées, insérez la carte microSD dans la console cible.

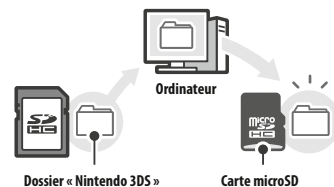
- Si vous avez utilisé une carte microSD avec un adaptateur pour carte SD sur la console source, il n'est pas nécessaire d'utiliser un ordinateur pour copier les données. Il vous suffit d'insérer la carte microSD dans la console cible une fois le transfert terminé.



Copier les données sur la carte microSD

Pour copier les données de la carte SD sur la carte microSD, utilisez le port carte SD de votre ordinateur, ou utilisez un lecteur de carte microSD (disponible dans le commerce). Copiez toutes les données de la carte SD sur la carte microSD. (Le dossier « Nintendo 3DS » doit être copié dans son intégralité.)

- Copiez les données sur une carte microSD vide. Si des données sont sauvegardées sur la carte microSD, effacez-les avant d'y copier les données de la carte SD. (Si vous ne souhaitez pas perdre les données sauvegardées sur la carte microSD, copiez-les sur un autre support, par exemple sur votre ordinateur.)
- Copiez le dossier « Nintendo 3DS » à la racine de la carte microSD. (Ne le copiez pas dans un autre dossier.)
- Le dossier « Nintendo 3DS » contient les données des logiciels téléchargeables et les données de sauvegarde associées. Il ne contient pas de photos.
- N'essayez pas d'ajuster, de déplacer, d'effacer ou de modifier les fichiers contenus dans le dossier « Nintendo 3DS ».
- Lisez et respectez les instructions concernant la copie de données p. 119.



Si vous avez utilisé plusieurs cartes SD avec la console source...

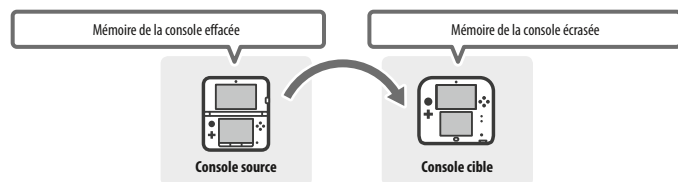
Avec les méthodes « Transfert sans fil (toutes les données) » ou « Transfert sans fil (données limitées) », vous ne pouvez copier les données que d'une seule carte SD. Les données sauvegardées sur d'autres cartes SD doivent être copiées sur des cartes microSD différentes avec la méthode « Copie via un ordinateur » après le transfert.





Précautions concernant le transfert

Les données de la console source sont effacées lors du transfert de données.



Note : à l'exception des Nintendo DSiWare, les données sauvegardées dans la mémoire de la console cible (par exemple les données de sauvegarde des logiciels préinstallés) sont effacées et remplacées par les données de la console source. Copiez préalablement les données telles que les photos ou les enregistrements sur une carte SD.

Précautions concernant les logiciels téléchargés

- Les données sauvegardées sur la carte SD de la console cible, par exemple les logiciels Nintendo 3DS en téléchargement et leurs données de sauvegarde, seront inutilisables après le transfert. Vous pourrez néanmoins télécharger les logiciels à nouveau à partir du Nintendo eShop.
- Les Nintendo DSiWare et leurs données de sauvegarde enregistrés sur la carte SD de la console cible doivent être déplacés dans la mémoire de la console cible avant le transfert. Vous pourrez ainsi continuer à les utiliser après le transfert.
- Si un même logiciel téléchargeable a été téléchargé sur les deux consoles, **les données correspondantes seront effacées des activités du compte Nintendo eShop de la console cible et remplacées par les données de la console source. De plus, les anciennes données de sauvegarde de la console cible (et/ou de la carte SD) ne pourront plus être utilisées.**

Précautions concernant le solde du compte Nintendo eShop

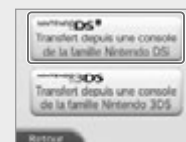
Si la somme des soldes des comptes Nintendo eShop de la console source et de la console cible dépasse le crédit maximum autorisé, le transfert de données ne pourra pas être effectué.

Transfert

Depuis une console Nintendo DSi

Transfert depuis une console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL

- (Sur la console Nintendo 2DS)
Touchez TRANSFERT DEPUIS UNE NINTENDO DSi.
Lisez le message d'avertissement sur le transfert de données, puis touchez SUITE.



- (Sur la console Nintendo 2DS)
Touchez RECEVOIR DEPUIS UNE NINTENDO DSi.
Suivez les instructions à l'écran pour continuer.



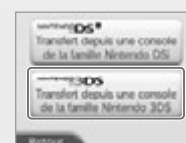
- (Sur la console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL)
Sélectionnez l'icône de l'utilitaire de transfert de données Nintendo 3DS dans le menu Nintendo DSi.
Suivez les instructions à l'écran pour continuer.



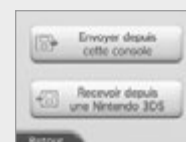
Depuis une console de la famille Nintendo 3DS

Transfert depuis une console Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ou Nintendo 2DS

- (Console source et console cible)
Touchez TRANSFERT DEPUIS UNE CONSOLE DE LA FAMILLE NINTENDO 3DS.
Lisez le message d'avertissement sur le transfert de données, puis touchez J'ACCÉPTE.



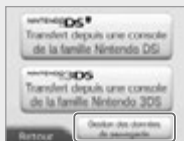
- (Console source)
Touchez ENVOYER DEPUIS CETTE CONSOLE.
(Console cible)
Touchez RECEVOIR DEPUIS UNE NINTENDO 3DS.
Suivez les instructions à l'écran pour continuer.





Transfert depuis une console de la famille Nintendo 3DS avec la méthode « Transfert sans fil (données limitées) ».

Si vous avez utilisé la méthode « Transfert sans fil (données limitées) » pour transférer vos données vers une console New Nintendo 3DS, vérifiez que vos données de sauvegarde ont bien été transférées en utilisant l'option Gestion des données de sauvegarde. Vous pouvez également utiliser cette option pour effacer vos données de sauvegarde.



Mise à jour de la console

Mettez à jour le menu HOME et les applications lorsque des mises à jour sont disponibles.

Les mises à jour nécessitent une connexion Internet active (**voir p. 146**). (Aucune connexion Internet n'est nécessaire lorsque la mise à jour s'effectue depuis une carte de jeu.)

Notes :

- Les mises à jour ne peuvent pas être effectuées si la batterie n'est pas suffisamment chargée ;
- Pour plus de détails sur le contenu de chaque mise à jour, consultez le site Nintendo.

AU SUJET DES MISES À JOUR DE LA CONSOLE

IMPORTANT : après la mise à jour de votre console Nintendo 2DS ou d'un logiciel, toute modification technique existante ou future non autorisée, physique ou logicielle, et toute utilisation d'un appareil non autorisé avec votre console, pourraient la rendre définitivement inutilisable. Tout contenu lié à une modification non autorisée, physique ou logicielle, de votre console Nintendo 2DS, est susceptible d'être effacé. Refuser la mise à jour pourrait rendre impossible l'utilisation de certains logiciels.

AU SUJET DES MISES À JOUR AUTOMATIQUES DE LA CONSOLE

À l'occasion, votre console Nintendo 2DS se mettra automatiquement à jour pour, par exemple, actualiser une liste de mots prohibés susceptibles de heurter la sensibilité d'autres utilisateurs, et/ou actualiser une base de données interne des points d'accès sans fil vous permettant de vous connecter aux services en ligne proposés par Nintendo.

Aucun avertissement ne vous prévient de ce type de mises à jour mineures. Pour les autres types de mises à jour de la console, un avertissement s'affiche à l'écran. Choisissez alors J'ACCÉPTE afin de les installer.

Formater la console

Sélectionnez cette option pour effacer toutes les données sauvegardées dans la mémoire de la console et restaurer les paramètres d'usine de celle-ci.

Notes :

- si un identifiant Nintendo Network est associé à votre console, vous devrez la connecter à Internet pour effectuer le formatage ;
- la version du logiciel de la console reste la dernière en date, même si vous la formatez.



Si vous choisissez de formater la console, les données ci-dessous seront effacées et ne pourront pas être récupérées :

- le contenu sauvegardé dans la mémoire de la console comme la liste d'amis, les notifications et les données du podomètre ;
- les données de sauvegarde relatives aux applications ;
- les photos sauvegardées dans la mémoire de la console ;
- les modifications apportées aux paramètres de la console ;
- les logiciels sauvegardés dans la console (voir la première note ci-dessous) et leurs données de sauvegarde ;
- les données sauvegardées sur carte SD (voir la seconde note ci-dessous) :
 - logiciels téléchargeables (voir la première note ci-dessous) et leurs données de sauvegarde ;
 - contenus additionnels (voir la première note ci-dessous) ;
 - données additionnelles ;
 - données de sauvegardes archivées.
- l'association avec un identifiant Nintendo Network (voir la troisième note ci-dessous).

Notes :

- Les logiciels peuvent être téléchargés à nouveau dans le Nintendo eShop sans frais supplémentaires. Veuillez noter que, dans certains cas, des logiciels peuvent être temporairement ou définitivement retirés du Nintendo eShop. Si cela se produit, vous ne pourrez plus télécharger ces logiciels. Si un identifiant Nintendo Network est associé à votre console, vous devrez utiliser cet identifiant pour télécharger à nouveau les logiciels (**voir p. 144**) ;
- si une carte SD contenant un logiciel ou des données de sauvegarde n'est pas insérée lors du formatage, son contenu ne sera pas effacé mais deviendra inutilisable ;
- le formatage de votre console n'effacera pas votre identifiant Nintendo Network. Vous pourrez associer à nouveau le même identifiant à votre console en sélectionnant IDENTIFIANT NINTENDO NETWORK, puis ASSOCIER UN IDENTIFIANT EXISTANT dans les paramètres de la console.

Avant de jeter ou de céder la console à un tiers

Lorsque vous formatez la mémoire de la console, les photos et les enregistrements présents sur la carte SD ainsi que les activités sur votre compte Nintendo eShop et le solde de ce dernier ne sont pas effacés. Si vous cédez votre console Nintendo 2DS à quelqu'un de manière définitive, utilisez un ordinateur pour supprimer les données présentes sur la carte SD. Si vous n'avez pas associé d'identifiant Nintendo Network à votre console, veillez également à effacer vos données de connexion au Nintendo eShop avant de la formater.

Si un identifiant Nintendo Network est associé à votre console...

Même si vous formatez votre console, un identifiant Nintendo Network qui lui a été associé ne pourra être associé à aucune autre console. Pour utiliser cet identifiant sur une autre console, vous devez procéder non au formatage de la console mais à un transfert de données (**voir p. 156**).



Remplacer la batterie Nintendo 3DS

Au fur et à mesure des cycles de recharge, la capacité de charge de la batterie diminue, entraînant une réduction de l'autonomie. Si celle-ci devient significative, remplacez la batterie en suivant les instructions ci-dessous.

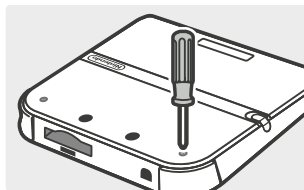
Veillez contacter le service consommateurs Nintendo pour obtenir plus d'informations sur la façon de vous procurer une batterie de remplacement (voir p. 180).

Remplacer la batterie Nintendo 3DS

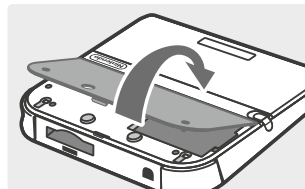
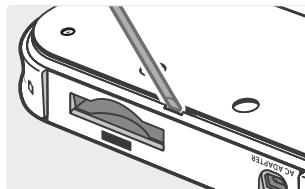
- Si la console est utilisée par un enfant, il est préférable qu'un parent ou un tuteur légal remplace la batterie.
- Veillez à bien éteindre la console et à débrancher le bloc d'alimentation avant de remplacer la batterie.

1 Dévissez le couvercle de la batterie.

À l'aide d'un tournevis, retirez les deux vis du couvercle de la batterie.
Note : utiliser un tournevis inadapté pourrait abîmer la tête des vis, rendant le retrait du couvercle impossible.



2 Retirez le couvercle de la batterie.



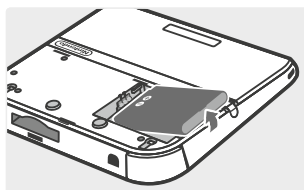
Glissez un tournevis à tête plate ou un objet similaire entre le couvercle de la batterie et la console afin de séparer délicatement les deux éléments.

Notes :

- n'insérez pas vos ongles entre le couvercle de la batterie et la console. Vous risqueriez de vous blesser ;
- ne tirez pas trop fort. Vous risqueriez d'endommager la console Nintendo 2DS et/ou le couvercle de la batterie.

3 Retirez la batterie usagée.

Sortez la batterie comme indiqué sur l'illustration.

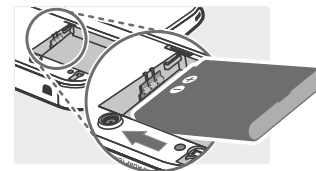


4 Attendez au moins 10 secondes, puis insérez la nouvelle batterie.

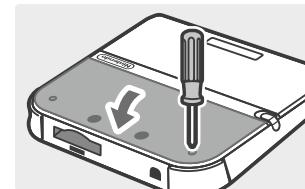
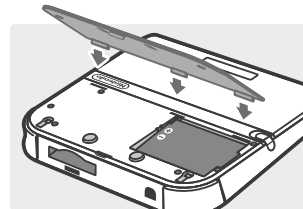
Insérez la batterie neuve comme indiqué sur l'illustration.

Notes :

- assurez-vous que la batterie est tournée dans le bon sens lorsque vous l'insérez ;
- si vous insérez la nouvelle batterie immédiatement après avoir retiré l'ancienne, le témoin d'alimentation pourrait ne pas fonctionner correctement.



5 Remplacez le couvercle et resserrez les deux vis.



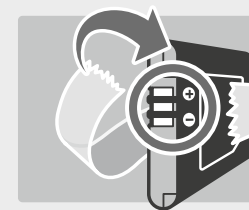
Lorsque vous remplacez le couvercle de la batterie, appuyez jusqu'à ce que le fermoir au centre s'enclenche fermement.

Lorsque vous retirez la batterie, la date et l'heure sauvegardées dans la mémoire de votre console sont réinitialisées. Pour modifier la date et l'heure, accédez aux paramètres de la console via le menu HOME et sélectionnez AUTRES PARAMÈTRES puis DATE ET HEURE.

Note : remettez toujours le couvercle en place. Si la console subit un choc alors que le couvercle est retiré, les dégâts sur la batterie peuvent entraîner des risques de combustion ou d'explosion.

Jeter la batterie

- Recouvrez les bornes positive (+) et négative (–) avec du ruban adhésif.
- N'essayez pas de démonter la batterie.
- Ne retirez pas l'étiquette.
- N'endommagez pas la batterie.

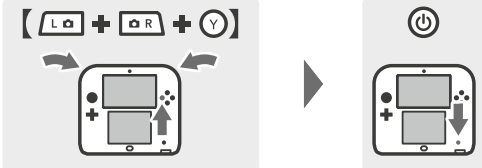
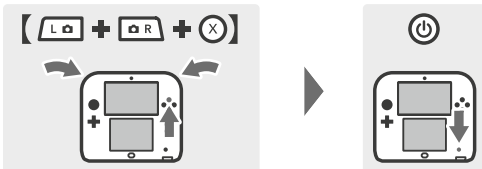
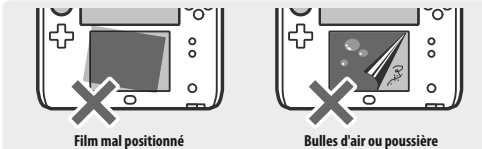


En cas de problème

Avant de contacter le service consommateurs Nintendo, consultez cette section pour déterminer la cause du problème.
Note : si le problème concerne un logiciel ou un accessoire, consultez également le mode d'emploi correspondant.

Problème	Solution
La batterie de la console ne se recharge pas / Le témoin de charge ne s'allume pas	• Utilisez-vous le bloc d'alimentation Nintendo 3DS ? ➤ Pour recharger la batterie de votre console Nintendo 2DS, utilisez le bloc d'alimentation Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)). • Le bloc d'alimentation Nintendo 3DS est-il branché correctement dans la prise murale et dans la console ? ➤ Débranchez le bloc d'alimentation, attendez environ 30 secondes, puis rebranchez-le. Assurez-vous qu'il est branché correctement dans la prise murale et dans la console. • Rechargez-vous la batterie dans un endroit dont la température est comprise entre 5 et 35 °C ? ➤ Rechargez la batterie dans un endroit dont la température est comprise entre 5 et 35 °C. Il est possible que la batterie ne se recharge pas en dehors de cet intervalle de températures. • La batterie est-elle connectée correctement ? ➤ Si la console ne s'allume pas et que le témoin de charge s'allume puis s'éteint immédiatement lorsque vous branchez le bloc d'alimentation, il est possible que la batterie ne soit pas connectée correctement. Assurez-vous que la batterie est connectée correctement (voir p. 167). • Le témoin de charge est-il allumé ? ➤ Si le témoin de charge clignote, il est possible que la batterie ne soit pas connectée correctement. Dans ce cas, contactez le service consommateurs Nintendo (voir p. 180).
La console ne s'allume pas	• La batterie est-elle chargée ? ➤ Rechargez la console (voir p. 113). • Le bouton SLEEP est-il poussé vers la droite ? ➤ Poussez le bouton SLEEP vers la gauche et allumez la console. • La batterie est-elle connectée correctement ? ➤ Si la console ne s'allume pas et que le témoin de charge s'allume puis s'éteint immédiatement lorsque vous branchez le bloc d'alimentation, il est possible que la batterie ne soit pas connectée correctement. Assurez-vous que la batterie est connectée correctement (voir p. 167).
La console est chaude	• Rechargez-vous la console dans un endroit où la température est élevée, ou la rechargez-vous pendant une période trop prolongée ? ➤ Cela pourrait causer une forte augmentation de la température de la console. Rechargez la batterie dans un endroit dont la température est comprise entre 5 et 35 °C. Toucher la console lorsqu'elle est chaude pourrait provoquer des brûlures.

Problème	Solution
Même chargée complètement, la batterie ne permet pas de jouer très longtemps / La batterie met très longtemps à se recharger	• Utilisez-vous la console ou rechargez-vous la batterie dans un endroit où la température est inférieure à 5 °C ? ➤ Dans les endroits où la température est inférieure à 5 °C, la batterie ne permet pas de jouer très longtemps et met plus de temps à se recharger. - Autonomie de la batterie La répétition des cycles de charge de la batterie réduit progressivement sa durée d'utilisation. Si la durée d'utilisation diminue sensiblement, remplacez la batterie. Contactez le service consommateurs Nintendo pour savoir où vous procurer une batterie de rechange (voir p. 180).
La taille de la batterie a augmenté	➤ Les batteries lithium-ion se détériorent avec le temps et leur taille peut augmenter après de nombreux cycles de charge. Ce n'est pas le signe d'un mauvais fonctionnement et cela ne présente aucun risque. Remplacez la batterie si vous constatez que la durée d'utilisation diminue du fait de cette augmentation de taille (voir p. 166). Si la batterie fuit, n'y touchez pas et contactez le service consommateurs Nintendo (voir p. 180).
Aucune image ne s'affiche ou il n'y a pas de son	• Le témoin d'alimentation est-il allumé ? ➤ Appuyez sur le bouton POWER pour allumer la console. • Avez-vous rechargé la console ? ➤ Rechargez la console. • Avez-vous correctement inséré la carte de jeu ? ➤ Insérez la carte de jeu doucement mais fermement, jusqu'à ce que vous entendiez un clic. • La console est-elle en mode veille ? ➤ Si c'est le cas, quittez le mode veille en poussant le bouton SLEEP vers la gauche (voir p. 114). Si le problème perdure, consultez le mode d'emploi du logiciel en cours d'utilisation pour plus d'informations sur la façon de quitter le mode veille.
Des points sombres ou clairs restent affichés sur les écrans LCD / Des zones claires ou sombres apparaissent sur les écrans LCD	➤ Une particularité des écrans LCD est d'avoir certains points éclairés et d'autres non. Cela est normal et ne doit pas être considéré comme un dysfonctionnement. L'écran supérieur et l'écran tactile ont des spécifications propres, l'affichage des couleurs et le niveau de luminosité peuvent donc varier de l'un à l'autre.
Le niveau de luminosité n'est pas le même sur les deux écrans LCD	➤ Les spécifications techniques de l'écran supérieur et de l'écran tactile sont différentes. De ce fait, il est possible que le niveau de luminosité ne soit pas le même sur ces deux écrans. Cela est normal et ne doit pas être considéré comme un dysfonctionnement.
Les images 3D ne s'affichent pas	• La console Nintendo 2DS ne permet pas l'affichage 3D.

Problème	Solution
Le pad de commande circulaire ne fonctionne pas correctement	- Les actions à l'écran reflètent-elles les commandes entrées grâce au pad de commande circulaire ? - Dans de rares cas, après une utilisation prolongée ou si la force exercée est trop importante, il peut arriver que les commandes entrées grâce au pad circulaire n'aient plus l'effet escompté. Utilisez alors l'option PAD CIRCULAIRE dans les paramètres de la console pour calibrer celui-ci (voir p. 155). Note : si des mouvements sont reproduits à l'écran alors que vous ne touchez pas au pad circulaire, et si vous ne pouvez pas utiliser les boutons ou l'écran tactile, éteignez la console, puis appuyez sur le bouton POWER tout en maintenant enfoncés les boutons L, R et Y pour afficher directement l'écran de calibrage du pad circulaire au démarrage de la console. 
L'écran tactile ne fonctionne pas correctement	- Les actions à l'écran reflètent-elles les commandes entrées via l'écran tactile ? - Si les commandes entrées via l'écran tactile n'ont pas l'effet escompté, utilisez l'option ÉCRAN TACTILE dans les paramètres de la console pour calibrer celui-ci (voir p. 155). Note : si vous ne pouvez pas effectuer cette opération à partir de l'écran tactile, éteignez la console, puis appuyez sur le bouton POWER tout en maintenant enfoncés les boutons L, R et X pour afficher directement l'écran de calibrage de l'écran tactile au démarrage de la console.  - Avez-vous appliqué un film de protection (disponible dans le commerce) sur l'écran tactile ? - Si vous avez appliqué un film de protection (disponible dans le commerce) sur l'écran tactile, veuillez vous référer à son mode d'emploi et assurez-vous de l'avoir disposé correctement avant de calibrer l'écran tactile. 

Problème	Solution
Lorsque vous utilisez un logiciel qui nécessite de bouger la console, celui-ci réagit alors que la console est fixe ou ne répond pas correctement aux mouvements effectués	- Le capteur de mouvement intégré à la console reproduit peut-être des commandes erronées. - Si la console est soumise à un brusque changement de température ou à un choc physique, il peut arriver que le capteur de mouvement se mette à reproduire des commandes incorrectes. Dans ce cas, suivez les étapes ci-dessous pour recalibrer le capteur de mouvement. Dans le menu HOME, maintenez les boutons Y et B enfoncés pendant trois secondes pour ouvrir l'écran de calibrage du capteur de mouvement. Posez la console sur une surface plane et touchez CALIBRER ou RÉINITIALISER LES PARAMÈTRES.  Maintenez les boutons Y et B enfoncés pendant trois secondes. Posez la console sur une surface plane et touchez CALIBRER. Note : lorsque vous touchez CALIBRER, la console considère qu'elle est posée sur une surface plane et ajuste les paramètres du capteur de mouvement en conséquence.
L'écran s'éteint et la console ne répond plus / La console se bloque	Si l'écran reste noir lorsque vous allumez la console ou lorsque vous quittez le mode veille, éteignez la console en maintenant le bouton POWER enfoncé jusqu'à ce que le témoin d'alimentation s'éteigne. Procédez de la même façon si l'écran s'éteint ou si la console cesse de répondre en cours d'utilisation. Appuyez ensuite sur le bouton POWER pour allumer la console.
Aucun son ne sort du haut-parleur	- Le volume est-il correctement réglé ? - Réglez le volume à l'aide du bouton de volume se trouvant sur le côté de la console. - Des écouteurs sont-ils branchés dans la prise audio ? - Si des écouteurs sont branchés dans la prise audio de la console, aucun son ne sort du haut-parleur. Note : le volume du son émis par l'obturateur de l'appareil photo reste toujours le même, quelle que soit la position du bouton de volume et que des écouteurs soient branchés ou non.
Aucun son ne sort des écouteurs	- Le volume est-il correctement réglé ? - Essayez de régler le volume à l'aide du bouton de volume se trouvant sur le côté de la console. - La prise des écouteurs est-elle correctement insérée ? - Assurez-vous d'avoir bien inséré la prise des écouteurs dans la prise audio de la console.

Problème	Solution
Le microphone ne fonctionne pas / Votre voix n'est pas reconnue	- Le logiciel ou cette partie du logiciel sont-ils compatibles avec l'utilisation du microphone ? - Le microphone ne peut être utilisé qu'avec les logiciels compatibles et à des moments déterminés. - Le microphone fonctionne-t-il correctement ? - Assurez-vous du bon fonctionnement du microphone en effectuant un test. Choisissez TEST DU MICRO dans les paramètres de la console (voir p. 155). - Les voix d'autres personnes (celles de vos amis ou des membres de votre famille) sont-elles correctement reconnues ? - La précision de la reconnaissance vocale diffère selon les individus. Certaines voix sont plus difficiles à reconnaître que d'autres. - Un casque équipé d'un micro est-il branché ? - Débranchez le casque et parlez dans le microphone de la console.
Le microphone réagit de manière inattendue / Le haut-parleur émet un effet Larsen*	- Utilisez-vous la console dans un environnement bruyant ou le volume du haut-parleur est-il très élevé ? - Le microphone peut réagir à des sons émis par le haut-parleur ou par votre environnement. Essayez de vous éloigner de la source du bruit, de baisser le volume du haut-parleur, d'utiliser des écouteurs ou de jouer dans un endroit calme. * Qu'est-ce que « l'effet Larsen » ? L'effet Larsen est le son strident qui est émis lorsqu'une « boucle acoustique » est créée entre le microphone et le haut-parleur. Les sons captés par le microphone sont émis par le haut-parleur et captés à nouveau par le microphone. - Un casque équipé d'un micro est-il branché ? - Ce type de casque peut provoquer un effet Larsen. Essayez de débrancher le casque.
Les pas que vous faites ne sont pas comptabilisés par la console	- La console est-elle en mode veille ? - Les pas ne sont pris en compte que le mode veille activé. - La console se trouve-t-elle dans un sac qui n'est pas fermement retenu ? Se balance-t-elle au bout de la dragonne ? - Dans certains cas, il est possible que la console n'enregistre pas correctement le nombre de pas, par exemple lorsqu'elle est placée dans un sac qui se balance librement quand vous marchez. Si vous souhaitez transporter la console dans un sac, utilisez plutôt un sac près du corps tel qu'un sac-ceinture. - Notes : - dans certaines conditions, il est possible que le nombre de pas enregistré soit supérieur ou inférieur au nombre de pas réel ; - ne mettez pas la console dans la poche arrière de votre pantalon. Appliquer une pression excessive sur la console et les écrans LCD, en vous asseyant dessus par exemple, pourrait les endommager et entraîner des risques de blessures ou de dysfonctionnements divers. - Un logiciel Nintendo DS ou Nintendo DSi est-il en cours d'utilisation depuis un certain temps ? - Si un logiciel Nintendo DS ou Nintendo DSi reste actif durant une période de plus de sept jours, seuls les pas effectués durant les sept premiers jours seront comptabilisés. Sauvegardez votre progression, puis quittez le logiciel pour que les pas soient à nouveau correctement comptabilisés.
La carte SD ne fonctionne pas correctement	- La carte SD est-elle correctement insérée dans la console ? - Insérez la carte SD dans le port carte SD situé sur le côté de la console en la poussant doucement mais fermement, jusqu'à ce que vous entendiez un clic (voir p. 118). - La carte SD est-elle endommagée ? - Utilisez la carte SD avec un appareil photo ou un ordinateur compatible pour vérifier qu'il est toujours possible d'accéder à ses données de sauvegarde.

Problème	Solution
Les photos sauvegardées sur la carte SD ne s'affichent pas	- Les photos enregistrées sur la carte SD peuvent-elles être visionnées via l'application photo ? - L'application photo peut uniquement afficher les photos prises avec la console Nintendo 2DS. Les photos prises avec un appareil photo numérique ou un téléphone portable ne peuvent pas être affichées.
Bien qu'une carte de jeu ait été insérée dans le port carte de jeu, l'icône du logiciel ne s'affiche pas et le message suivant apparaît à l'écran du menu HOME : « Aucune carte détectée dans le port carte de jeu. »	- La carte de jeu est-elle correctement insérée dans le port carte de jeu ? - Retirez la carte de jeu et réinsérez-la soigneusement en la poussant jusqu'à ce que vous entendiez un clic. Si le problème persiste, essayez de la réinsérer plusieurs fois (voir p. 130). - Utilisez-vous un logiciel provenant d'une autre région ? - Vous ne pouvez utiliser que des logiciels Nintendo 3DS et Nintendo DSi provenant d'une région identique à celle de la console. Les logiciels provenant de régions différentes peuvent ne pas fonctionner.
Il est impossible d'utiliser un logiciel	- Les paramètres du contrôle parental limitent-ils l'accès aux logiciels en fonction de leur limite d'âge ? - Saisissez votre code secret pour désactiver temporairement le contrôle parental. Vous pouvez également régler les paramètres du contrôle parental afin de ne plus limiter l'accès aux logiciels en fonction de leur limite d'âge (voir p. 151).
Le message suivant apparaît lorsqu'un logiciel Nintendo DS ou Nintendo DSi est en cours d'utilisation : « Une erreur est survenue. Maintenez le bouton POWER enfoncé pour éteindre la console, puis suivez les instructions contenues dans son mode d'emploi. »	Éteignez la console, puis rallumez-la et reproduisez les mêmes actions. Si le problème se produit à nouveau et que le même message d'erreur s'affiche, il est possible que votre console soit défectueuse. Contactez le service consommateurs Nintendo (voir p. 180).
La console ne peut pas se connecter à Internet	- Le point d'accès est-il sécurisé via le protocole WEP (voir p. 150) ? - Si le point d'accès est sécurisé via le protocole WEP, vous ne pouvez pas utiliser la fonction Wi-Fi Protected Setup pour vous connecter à Internet. - Un code d'erreur s'affiche-t-il ? - Un message d'erreur et un code d'erreur s'affichent lorsque les paramètres de la connexion Internet sont incorrects et/ou que le test de connexion échoue. Suivez les instructions du message à l'écran. Si un code d'erreur s'affiche pendant le paramétrage d'une connexion Nintendo DS ou pendant que vous utilisez un logiciel Nintendo DS ou Nintendo DSi, lisez les informations ci-dessous. Un code d'erreur s'affiche pendant l'utilisation d'un logiciel Nintendo DSi Les paramètres de connexion Internet de la console Nintendo 2DS sont peut-être incorrects. Sélectionnez TESTER LA CONNEXION dans les paramètres Internet, puis suivez les instructions du message d'erreur qui s'affiche. 

Problème

Solution

Avez-vous entré le bon code secret ?

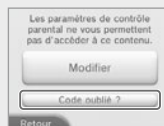
- Assurez-vous que le code secret que vous avez entré est correct (**voir p. 152**).
- Avez-vous entré la bonne réponse à votre question personnelle ?**
- Assurez-vous que vous avez entré la bonne réponse à votre question personnelle (**voir p. 152**).

Si vous avez oublié votre code secret ou la réponse à la question personnelle...**Code secret oublié**

Touchez CODE OUBLIÉ ? sur l'écran qui s'affiche immédiatement après avoir sélectionné CONTRÔLE PARENTAL dans les paramètres de la console. Vous pouvez aussi toucher J'AI OUBLIÉ sur l'écran de saisie du code secret. Saisissez la réponse à votre question personnelle.

Réponse à la question personnelle oubliée

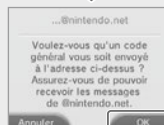
- Touchez J'AI OUBLIÉ sur l'écran de saisie de la réponse.



- Si vous avez enregistré une adresse e-mail, touchez OK à l'écran de demande d'envoi d'un code général. Un code général sera envoyé à l'adresse e-mail enregistrée.

Notes :

- vous devez disposer d'une connexion Internet pour demander l'envoi d'un code général ;
- si votre boîte e-mail filtre le courrier, assurez-vous qu'elle accepte les messages de @nintendo.net.

**Si vous n'avez pas enregistré d'adresse e-mail...**

Un numéro de référence s'affiche. Contactez le service consommateurs Nintendo par téléphone ou par e-mail (**voir p. 180**) et communiquez-lui le numéro de référence ainsi que la date paramétrée actuellement dans la console. Vous recevrez un code général.

- Touchez OK, puis saisissez le code général.

Note : une fois que vous aurez entré le code général, votre adresse e-mail sera effacée de la console. Enregistrez à nouveau votre adresse e-mail après avoir entré un nouveau code secret.



Il est impossible de désactiver le contrôle parental

Problème

Solution

Des problèmes surviennent lors de l'utilisation des fonctions de communication sans fil (la communication sans fil est interrompue ou l'affichage du logiciel utilisé est saccadé)

- La communication sans fil est-elle activée ?
 - Pour activer la communication sans fil, touchez l'icône en haut à gauche de l'écran tactile quand vous êtes dans le menu HOME. Vous accédez aux paramètres du menu HOME. Touchez OUI en dessous de Communication sans fil.
- L'icône ou est-elle affichée à l'écran ?
 - Le signal n'est pas correctement capté. Rapprochez-vous des autres joueurs ou essayez de supprimer les obstacles entre les consoles.

Les couleurs des photos prises avec l'appareil photo Nintendo 3DS ne sont pas naturelles

- Avez-vous modifié les paramètres de couleur de l'appareil photo Nintendo 3DS ?
 - Vérifiez qu'aucun filtre ou réglage manuel ne modifie les couleurs des photos (**voir p. 122**).
- Les couleurs des photos peuvent varier en fonction de votre environnement, en particulier si vous prenez des clichés dans un endroit où l'éclairage est trop faible pour discerner les couleurs à l'écran.
 - Essayez de prendre un autre sujet en photo, et si les couleurs ne vous paraissent toujours pas naturelles, veuillez contacter le service consommateurs Nintendo (**voir p. 180**).

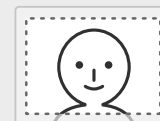
- Cela se produit lorsque la reconnaissance faciale échoue. Les facteurs décrits ci-dessous peuvent avoir une influence sur la qualité de la reconnaissance faciale.

Conseils pour optimiser la reconnaissance faciale

Pour que votre visage ait toutes les chances d'être reconnu correctement, veuillez prendre en compte les conseils suivants :



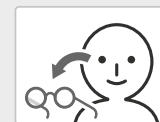
Tenez-vous dans un endroit bien éclairé.



Placez bien votre visage en face de l'objectif.



Assurez-vous que vos cheveux ne cachent pas votre visage.



Retirez vos lunettes.

D'autres facteurs, notamment la couleur des cheveux, la coiffure, la pilosité faciale ou encore la présence de bijoux peuvent influencer sur la qualité de la reconnaissance faciale.

Note : même en tenant compte de l'ensemble des facteurs cités ci-dessus, il est possible que d'autres causes spécifiques, liées par exemple à l'endroit où vous vous trouvez, empêchent la reconnaissance faciale de s'effectuer correctement.

L'appareil photo Nintendo 3DS essaie de prendre une photo de votre visage mais rien ne se passe

Problème	Solution
Le studio son Nintendo 3DS n'affiche pas les dossiers et les fichiers audio	- La carte SD est-elle correctement insérée dans la console ? - Insérez la carte SD dans le port carte SD sur le côté de la console en la poussant doucement mais fermement, jusqu'à ce que vous entendiez un clic. - Les fichiers audio enregistrés sur la carte SD sont-ils compatibles avec le studio son Nintendo 3DS ? - Le studio son Nintendo 3DS ne peut lire que les fichiers audio au format AAC dont l'extension est .m4a, .mp4 ou .3gp, ainsi que les fichiers audio au format MP3 dont l'extension est .mp3. Les autres formats de fichiers audio, ainsi que ceux protégés contre la copie, ne peuvent pas être lus. - Les fichiers audio sont-ils sauvegardés dans le dossier « Private » du dossier Nintendo 3DS sur la carte SD ? - Les fichiers audio sauvegardés dans ce dossier ne s'affichent pas dans le studio son Nintendo 3DS. Sauvegardez les fichiers dans un autre dossier. - La carte SD contient-elle plus de 3 000 fichiers audio ? - Un maximum de 3 000 fichiers audio peuvent être affichés. - La carte SD contient-elle plus de 1 000 dossiers de fichiers audio ? - Un maximum de 1 000 dossiers peuvent être affichés. - Y a-t-il plus de 100 fichiers audio enregistrés dans un même dossier ? - Un maximum de 100 fichiers peuvent être affichés dans un même dossier. Si plusieurs dossiers portent le même nom sur la carte SD, les fichiers audio contenus dans ces dossiers seront rassemblés et affichés à l'intérieur d'un seul et même dossier. Ce dossier ne peut contenir plus de 100 fichiers en tout. - Les fichiers audio sont-ils sauvegardés dans un dossier situé à plus de huit niveaux dans l'arborescence ? - Le studio son Nintendo 3DS n'affiche que les huit premiers niveaux de l'arborescence.
Les fichiers audio ne peuvent être lus par le studio son Nintendo 3DS	- Le format des fichiers audio est-il compatible avec le studio son Nintendo 3DS ? - Le studio son Nintendo 3DS ne peut lire que les fichiers remplissant les conditions suivantes : Format : AAC (.m4a, .mp4 ou .3gp), MP3 (.mp3) Vitesse de transfert : 16 kbps – 320 kbps Fréquence d'échantillonnage : 32 kHz – 48 kHz - Les fichiers audio sont-ils protégés par DRM (Digital Rights Management – Gestion des droits numériques) ? - Les fichiers audio protégés par DRM ne peuvent pas être lus via le studio son Nintendo 3DS.

Problème	Solution
Mes cartes RA ne sont pas détectées / J'ai perdu mes cartes RA	Si vos cartes RA ne sont pas détectées... Vérifiez les points suivants et réessayez. - Les cartes RA ne sont pas reconnues par la console si elles sont trop proches ou trop éloignées de cette dernière. - Assurez-vous que la carte RA est entièrement visible à l'écran. Si elle est en partie hors-champ, elle risque de ne pas être détectée. - Veillez à jouer dans un environnement suffisamment éclairé. - N'exposez pas les cartes RA directement à la lumière du soleil, cela peut compromettre leur détection par l'appareil photo extérieur. - Si l'un des objectifs extérieurs est sale, nettoyez-le avec un chiffon doux avant de commencer. - La console ne peut pas détecter les cartes RA si ces dernières sont pliées ou recourbées. Veillez à ce que les cartes RA que vous utilisez soient bien à plat. En cas de perte d'une carte RA ou si les problèmes de détection persistent... Des images de cartes RA sont disponibles au téléchargement sur le site support.nintendo.com. Vous pouvez les imprimer en couleur et vous en servir comme cartes de rechange.
Le mode téléchargement DS ne fonctionne pas	- Les paramètres du contrôle parental limitent-ils l'accès aux logiciels en fonction de leur limite d'âge, ou l'accès au mode téléchargement DS ? - Si vous rencontrez des problèmes avec des logiciels Nintendo 3DS, désactivez le paramètre du contrôle parental qui limite l'accès à un logiciel en fonction de sa limite d'âge (voir p. 151). - Si vous rencontrez des problèmes avec des logiciels Nintendo DS ou Nintendo DSi, désactivez le paramètre du contrôle parental qui limite l'accès au mode téléchargement DS (voir p. 151).

Si vous avez besoin d'une aide supplémentaire...

Si, après avoir suivi ces conseils, vous constatez que votre console Nintendo 2DS ne fonctionne toujours pas correctement, nous vous recommandons de lire la garantie applicable et de contacter le service consommateurs Nintendo afin de demander une inspection des éléments en cause (**voir p. 180**). Vous y trouverez des instructions pour demander une réparation de votre matériel, ainsi que des informations sur la garantie et sur le service de réparation.

Comment jeter ce produit

Ne jetez pas ce produit ou la batterie qu'il contient à la poubelle.
Pour plus d'informations, visitez le site : <http://docs.nintendo-europe.com>



Caractéristiques techniques

Note : des modifications peuvent être apportées sans préavis aux caractéristiques ci-dessous.

Console Nintendo 2DS	
Numéro de modèle	FTR-001
Écrans LCD (taille et résolution des écrans)	Écran supérieur : écran large LCD (jusqu'à 16,7 millions de couleurs) 9 cm (76,8 mm de largeur x 46,08 mm de hauteur) 400 x 240 pixels Écran inférieur : écran tactile LCD (jusqu'à 16,7 millions de couleurs) 7,7 cm (61,44 mm de largeur x 46,08 mm de hauteur) 320 x 240 pixels
Bloc d'alimentation / Batterie	Bloc d'alimentation Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) Batterie Nintendo 3DS (CTR-003)
Bande(s) de fréquence(s) utilisée(s)	2412-2472 MHz
Standard de communication	IEEE802.11b/g
Puissance de radiofréquence maximale	7 dBm
Distance de communication conseillée	Dans un rayon de 30 m Note : la distance à laquelle il est possible d'établir une communication peut varier en fonction de l'environnement.
Appareil photo	Objectif : longueur de focale fixe Capteur d'images : CMOS Nombre de pixels réels : environ 300 000
Horloge	Variation quotidienne maximale de ± 4 secondes (Lors d'une utilisation en « environnement conseillé » comme décrit plus bas.)
Haut-parleur	Mono
Ports entrée/sortie	Port carte de jeu, port carte SD, connecteur du bloc d'alimentation, prise audio (sortie stéréo)
Capteurs	Capteur de mouvements, capteur gyroscopique
Autres fonctions	Communication infrarouge (distance recommandée : max. 20 cm) Note : la distance à laquelle il est possible d'établir une communication peut varier en fonction de l'environnement.
Consommation électrique maximale	Environ 4,1 W (en chargement)
Environnement conseillé	Température : entre + 5 et + 35°C Humidité : 20 – 80 %
Dimensions	127 mm de hauteur x 144 mm de largeur x 20,3 mm d'épaisseur
Masse	Environ 260 g (batterie, carte SD et stylet compris)
Temps de charge de la batterie	Environ 3 heures et 30 minutes
Autonomie de la batterie	Veuillez vous référer à la page 117 .

Bloc d'alimentation Nintendo 3DS	
Numéro de modèle	WAP-002(EUR)
Entrée	CA 220-240 V 50/60 Hz 12 VA
Sortie	CC 4,6 V 900 mA
Dimensions	70,5 mm de longueur x 27,0 mm de largeur x 84,5 mm d'épaisseur
Masse	Environ 80 g
Longueur du cordon	Environ 1,9 m
Appareils compatibles	• Nintendo 3DS (CTR-001(EUR)) • Station de recharge pour Nintendo 3DS (CTR-007) • Nintendo 3DS XL (SPR-001(EUR)) • Station de recharge pour Nintendo 3DS XL (SPR-007) • Nintendo 2DS (FTR-001) • Nintendo DSi (TWL-001(EUR)) • Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR))

Batterie Nintendo 3DS	
Numéro de modèle	CTR-003
Type de batterie	Lithium-ion
Capacité de la batterie	5 W/h

Stylet Nintendo 2DS	
Numéro de modèle	FTR-004
Matière	Plastique (ABS/PE)
Longueur	Environ 98 mm
Masse	Environ 1,8 g

Nous contacter

Garantie (France)	[280416/MFR-HW]
-------------------	-----------------

GARANTIE DU FABRICANT DE 12 MOIS – CONSOLES NINTENDO

La présente garantie du fabricant couvre les consoles Nintendo, ainsi que les logiciels originaux intégrés, à la date de son achat, à la console Nintendo concernée (les « **Logiciels opérationnels Nintendo** ») et les manettes incluses dans l'emballage de la console Nintendo (les « **Manettes Nintendo** »). Dans le cadre de la présente garantie du fabricant, la console Nintendo, les Logiciels opérationnels Nintendo et les Manettes Nintendo sont ci-après désignés conjointement comme le « **Produit** ».

Pendant une durée de 12 mois à compter de la date d'achat, Nintendo France SARL, Immeuble Le Montaigne, 6 boulevard de l'Oise, 95031 Cergy-Pontoise, France (« **Nintendo** ») garantit à l'acheteur initial (« **vous** ») que le Produit acheté dans l'Espace économique européen ou en Suisse est exempt de tout défaut de matériaux et de fabrication, selon les termes et conditions des présentes.

EXCLUSIONS DE GARANTIE

La présente garantie du fabricant ne couvre pas :

- les logiciels (autres que les Logiciels opérationnels Nintendo) ou les jeux (dans les deux cas, inclus ou non avec le Produit à la date d'achat) ;
- les accessoires, périphériques et autres éléments destinés à être utilisés avec le Produit mais qui ne sont pas fabriqués par ou pour Nintendo (inclus ou non avec le Produit à la date d'achat) ;
- les Produits qui ont été revendus d'occasion ou utilisés à des fins commerciales ou de location ;
- les défauts du Produit résultant d'un dommage accidentel, de votre négligence et/ou de celle d'un tiers, d'une utilisation déraisonnable, d'une modification, d'une utilisation avec des produits non distribués, non licenciés ou non autorisés par Nintendo (y compris, sans que cette liste soit limitative, les enrichissements non autorisés de jeux, les appareils de copie, adaptateurs, blocs d'alimentation ou autres accessoires non licenciés par Nintendo), de virus informatiques, de connexions à Internet ou d'un autre mode de communication électronique, de l'utilisation du Produit autrement qu'en conformité avec les instructions correspondantes, ou résultant d'une autre cause sans rapport avec un défaut de matériaux ou de fabrication ;
- les défauts du Produit causés par l'utilisation de piles ou batteries défectueuses, endommagées ou fuyant, ou l'utilisation de piles ou batteries non conformes aux instructions correspondantes ;
- un affaiblissement progressif dans le temps de la capacité et des performances des piles ou des batteries destinées à être utilisées avec le Produit (un tel affaiblissement ne constitue pas un défaut de matériaux ou de fabrication du Produit) ;
- les Produits ouverts, modifiés ou réparés par une autre personne ou une autre entité que Nintendo ou ses partenaires agréés, ou bien dont le numéro de série a été modifié, altéré ou supprimé ;
- les pertes de données qui auraient été chargées ou stockées dans le Produit par une autre personne ou une autre entité que Nintendo ou ses partenaires agréés ;
- les pertes de données ou de tout autre contenu, notamment logiciel, résultant d'un formatage de la mémoire du Produit (ou de la carte SD / carte microSD, ou encore de tout autre support de sauvegarde externe utilisé avec le Produit) ;
- les pertes de données ou de tout autre contenu résultant de l'effacement d'un identifiant Nintendo Network associé au Produit.

PROCÉDURE DE RÉCLAMATION

Pour faire valoir la garantie du fabricant, si le Produit s'avère défectueux en raison d'un défaut de matériaux ou de fabrication au cours de la période de garantie, vous devez retourner le Produit à Nintendo dans les 12 mois qui suivent la date d'achat initial.

Pour engager une procédure de réclamation, merci de contacter le **Service Consommateurs Nintendo**.

Avant d'envoyer votre Produit, vous devez retirer ou supprimer tous les fichiers et données à caractère privé ou confidentiel de votre Produit.

En envoyant le Produit à Nintendo, vous acceptez et reconnaissez que Nintendo ou ses partenaires agréés ne pourront en aucun cas être tenus responsables de toute perte, destruction ou altération de vos fichiers ou données que vous n'auriez pas retirés ou supprimés. Nous vous recommandons vivement de faire une copie de sauvegarde de toutes les données que vous n'auriez pas retirées ou supprimées. Veuillez noter que, en fonction du type de réparation effectuée, il est possible que les données ou autres contenus stockés dans la mémoire du Produit soient effacés et que vous ne soyez plus en mesure, suite à cette réparation, de lire les données ou autres contenus que vous aviez sauvegardés sur votre carte SD / carte microSD ou sur tout autre support de sauvegarde externe et/ou de les réimporter dans la mémoire du Produit.

Lors de l'envoi du Produit au Service Consommateurs Nintendo, merci de suivre la procédure suivante :

1. utiliser l'emballage d'origine dans la mesure du possible ;
2. inclure une description du défaut ;
3. joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date d'achat du Produit.

Si, après inspection du Produit, Nintendo reconnaît que le Produit est défectueux, Nintendo procédera gratuitement, à son entière discrétion, à la réparation ou au remplacement de la pièce défectueuse ou au remplacement du Produit.

Si les 12 mois de la période de garantie du fabricant se sont déjà écoulés au moment où le défaut est découvert ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie du fabricant, Nintendo, à sa seule discrétion, pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer la pièce défectueuse ou à remplacer le Produit. Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les coûts de ces services, merci de bien vouloir contacter le **Service Consommateurs Nintendo**.

Indépendamment de la présente garantie, vous disposez, en tant qu'acheteur de biens de consommation, de droits au titre de la législation sur la protection des consommateurs.

Indépendamment des droits dont vous disposez au titre de la garantie fabricant, vous êtes informé que le vendeur auprès duquel vous avez acheté le Produit reste tenu des défauts de conformité du bien au contrat et des vices rédhibitoires dans les conditions prévues aux articles L.211-4, L.211-5 et L.211-12 du Code de la consommation et 1641 à 1649 du Code civil français.

Article L.211-4 du Code de la consommation

Le vendeur est tenu de livrer un bien conforme au contrat et répond des défauts de conformité existant lors de la délivrance.

Il répond également des défauts de conformité résultant de l'emballage, des instructions de montage ou de l'installation lorsque celle-ci a été mise à sa charge par le contrat ou a été réalisée sous sa responsabilité.

Article L.211-5 du Code de la consommation

Pour être conforme au contrat, le bien doit :

1° Être propre à l'usage habituellement attendu d'un bien semblable et, le cas échéant :

- correspondre à la description donnée par le vendeur et posséder les qualités que celui-ci a présentées à l'acheteur sous forme d'échantillon ou de modèle ;
- présenter les qualités qu'un acheteur peut légitimement attendre eu égard aux déclarations publiques faites par le vendeur, par le producteur ou par son représentant, notamment dans la publicité ou l'étiquetage ;

2° Ou présenter les caractéristiques définies d'un commun accord par les parties ou être propre à tout usage spécial recherché par l'acheteur, porté à la connaissance du vendeur et que ce dernier a accepté.

Article L.211-12 du Code de la consommation

L'action résultant du défaut de conformité se prescrit par deux ans à compter de la délivrance du bien.

Article 1641 du Code civil

Le vendeur est tenu de la garantie à raison des défauts cachés de la chose vendue qui la rendent impropre à l'usage auquel on la destine, ou qui diminuent tellement cet usage que l'acheteur ne l'aurait pas acquise, ou n'en aurait donné qu'un moindre prix, s'il les avait connus.

Article 1648 al. 1 du Code civil

L'action résultant des vices rédhibitoires doit être intentée par l'acquéreur dans un délai de deux ans à compter de la découverte du vice.

Service Consommateurs Nintendo

webmaster@nintendo.fr

www.nintendo-sav.fr (pour le Service Après-Vente)

www.nintendo.fr (pour toute information)

Immeuble «Le Montaigne»

6 bd de l'Oise

95031 Cergy-Pontoise Cedex

France

(+33) 01 34 35 46 01

GARANTIE DU FABRICANT DE 12 MOIS – CONSOLES NINTENDO

La présente garantie du fabricant couvre les consoles Nintendo, ainsi que les logiciels originaux intégrés, à la date de son achat, à la console Nintendo concernée (les « **Logiciels opérationnels Nintendo** ») et les manettes incluses dans l'emballage de la console Nintendo (les « **Manettes Nintendo** »). Dans le cadre de la présente garantie du fabricant, la console Nintendo, les Logiciels opérationnels Nintendo et les Manettes Nintendo sont ci-après désignés conjointement comme le « **Produit** ».

Pendant une durée de 12 mois à compter de la date d'achat, Nintendo of Europe GmbH, Herriotstrasse 4, 60528 Frankfurt am Main, Allemagne (« **Nintendo** ») garantit à l'acheteur initial (« **vous** ») que le Produit acheté dans l'Espace économique européen ou en Suisse est exempt de tout défaut de matériaux et de fabrication, selon les termes et conditions des présentes.

EXCLUSIONS DE GARANTIE

La présente garantie du fabricant ne couvre pas :

- les logiciels (autres que les Logiciels opérationnels Nintendo) ou les jeux (dans les deux cas, inclus ou non avec le Produit à la date d'achat) ;
- les accessoires, périphériques et autres éléments destinés à être utilisés avec le Produit mais qui ne sont pas fabriqués par ou pour Nintendo (inclus ou non avec le Produit à la date d'achat) ;
- les Produits qui ont été revendus d'occasion ou utilisés à des fins commerciales ou de location ;
- les défauts du Produit résultant d'un dommage accidentel, de votre négligence et/ou de celle d'un tiers, d'une utilisation déraisonnable, d'une modification, d'une utilisation avec des produits non distribués, non licenciés ou non autorisés par Nintendo (y compris, sans que cette liste soit limitative, les enrichissements non autorisés de jeux, les appareils de copie, adaptateurs, blocs d'alimentation ou autres accessoires non licenciés par Nintendo), de virus informatiques, de connexions à Internet ou d'un autre mode de communication électronique, de l'utilisation du Produit autrement qu'en conformité avec les instructions correspondantes, ou résultant d'une autre cause sans rapport avec un défaut de matériaux ou de fabrication ;
- les défauts du Produit causés par l'utilisation de piles ou batteries défectueuses, endommagées ou fuyant, ou l'utilisation de piles ou batteries non conformes aux instructions correspondantes ;
- un affaiblissement progressif dans le temps de la capacité et des performances des piles ou des batteries destinées à être utilisées avec le Produit (un tel affaiblissement ne constitue pas un défaut de matériaux ou de fabrication du Produit) ;
- les Produits ouverts, modifiés ou réparés par une autre personne ou une autre entité que Nintendo ou ses partenaires agréés, ou bien dont le numéro de série a été modifié, altéré ou supprimé ;
- les pertes de données qui auraient été chargées ou stockées dans le Produit par une autre personne ou une autre entité que Nintendo ou ses partenaires agréés ;
- les pertes de données ou de tout autre contenu, notamment logiciel, résultant d'un formatage de la mémoire du Produit (ou de la carte SD / carte microSD, ou encore de tout autre support de sauvegarde externe utilisé avec le Produit) par vous-même ou par une autre personne ou une autre entité que Nintendo ou ses partenaires agréés ;
- les pertes de données ou de tout autre contenu résultant de l'effacement d'un identifiant Nintendo Network associé au Produit.

PROCÉDURE DE RÉCLAMATION

Pour faire valoir la garantie du fabricant, vous devez :

- notifier à Nintendo le défaut affectant le Produit dans les 12 mois qui suivent la date d'achat ;
- retourner le produit à Nintendo dans les 30 jours civils qui suivent la notification de ce défaut à Nintendo.

Pour engager une procédure de réclamation, merci de contacter le **Service Consommateurs Nintendo**.

Avant d'envoyer votre Produit, vous devez retirer ou supprimer tous les fichiers et données à caractère privé ou confidentiel de votre Produit.

En envoyant le Produit à Nintendo, vous acceptez et reconnaissez que Nintendo ou ses partenaires agréés ne pourront en aucun cas être tenus responsables de toute perte, destruction ou altération de vos fichiers ou données que vous n'auriez pas retirés ou supprimés. Nous vous recommandons vivement de faire une copie de sauvegarde de toutes les données que vous n'auriez pas retirées ou supprimées. Veuillez noter que, en fonction du type de réparation effectuée, il est possible que les données ou autres contenus stockés dans la mémoire du Produit soient effacés et que vous ne soyez plus en mesure, suite à cette réparation, de lire les données ou autres contenus que vous aviez sauvegardés sur votre carte SD / carte microSD ou sur tout autre support de sauvegarde externe et/ou de les réimporter dans la mémoire du Produit.

Lors de l'envoi du Produit au Service Consommateurs Nintendo, merci de suivre la procédure suivante :

1. utiliser l'emballage d'origine dans la mesure du possible ;
2. inclure une description du défaut ;
3. joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date d'achat du Produit.

Si, après inspection du Produit, Nintendo reconnaît que le Produit est défectueux, Nintendo procédera gratuitement, à son entière discrétion, à la réparation ou au remplacement de la pièce défectueuse ou au remplacement du Produit.

Si les 12 mois de la période de garantie du fabricant se sont déjà écoulés au moment où le défaut est découvert ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie du fabricant, Nintendo, à sa seule discrétion, pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer la pièce défectueuse ou à remplacer le Produit. Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les coûts de ces services, merci de bien vouloir contacter le **Service Consommateurs Nintendo**.

La présente garantie du fabricant n'affecte pas les droits de garantie légaux dont vous pouvez disposer en tant que consommateur à l'encontre du vendeur conformément au droit applicable, y compris les dispositions particulières sur la protection des consommateurs. Les prestations énoncées ici s'ajoutent aux droits de garantie légaux.

Informations complémentaires pour le Grand-duché de Luxembourg :

La présente garantie ne fait pas obstacle aux garanties légales des vices cachés et de conformité. Le défaut de conformité doit être dénoncé dans un délai de deux ans à compter de la délivrance du produit. Le vice caché doit être dénoncé dans un bref délai à partir du moment où il a été constaté. Toute action en garantie des vices cachés se prescrit par un an à compter de la dénonciation du vice.

Service Consommateurs Nintendo

Belgique : (+32) 0900-10800

(€ 0,45 par minute)

Luxembourg : (+32) (0)3 224 76 83

contact@nintendo.be

www.nintendo.be (pour toute information)

<https://nintendo.conserve-nl.com> (pour l'enregistrement d'une réparation)

Frankrijklei 33, bus 7

2000 Anvers

Belgique

Service Consommateurs Nintendo

info@nintendo.ch

www.nintendo.ch

Nintendo Suisse

Täferstr. 1 (Gate 1)

5405 Dättwil

Suisse

(+41) 056 203 1420

Notes

[illegible]

Notes

[illegible]

Hartelijk dank voor de aanschaf van het Nintendo 2DS™-systeem. Lees voor gebruik deze handleiding aandachtig door en let vooral op de gezondheids- en veiligheidsinformatie op **pagina 192 – 201** en volg alle instructies zorgvuldig op. **Als dit product gebruikt gaat worden door jonge kinderen, dient een ouder of voogd de handleiding aan ze voor te lezen en uit te leggen.** Bewaar deze handleiding zorgvuldig, om er later nog eens iets in op te kunnen zoeken.

Opmerking: in deze handleiding verwijst de term 'Nintendo DSi™-systeem' ook naar het Nintendo DSi XL-systeem, en verwijst de term 'Nintendo 3DS™-systeem' ook naar het Nintendo 3DS XL-systeem.

Verpakkingsinhoud

Controleer voor gebruik van het systeem of alle in de onderstaande lijst genoemde onderdelen aanwezig zijn.

- ☐ **Nintendo 2DS-systeem x 1**
(FTR-001)



- ☐ **Nintendo 3DS-voeding x 1**
(WAP-002(EUR))



- ☐ **Nintendo 2DS-stylus x 1**
(FTR-004)

Opmerking: de stylus bevindt zich in de stylushouder aan de zijkant van het systeem (**pagina 204**).



- ☐ **SDHC-geheugenkaart x 1**

Opmerkingen:

- De SDHC-kaart bevindt zich in de SD-kaartopening (**pagina 202**). De SDHC-kaart is een door derden ontwikkeld accessoire en is niet geproduceerd door Nintendo.
- De capaciteit van de SDHC-kaart staat op de verpakking.



- ☐ **AR-kaarten x 6**

Opmerking: deze kaarten worden gebruikt in combinatie met de ingebouwde applicatie AR Games: Toegevoegde realiteit (**pagina 214**).



- ☐ **Snelstartgids x 1**

- ☐ **Nintendo 2DS-handleiding x 1**



Ook verkrijgbaar

Nintendo 2DS-etui

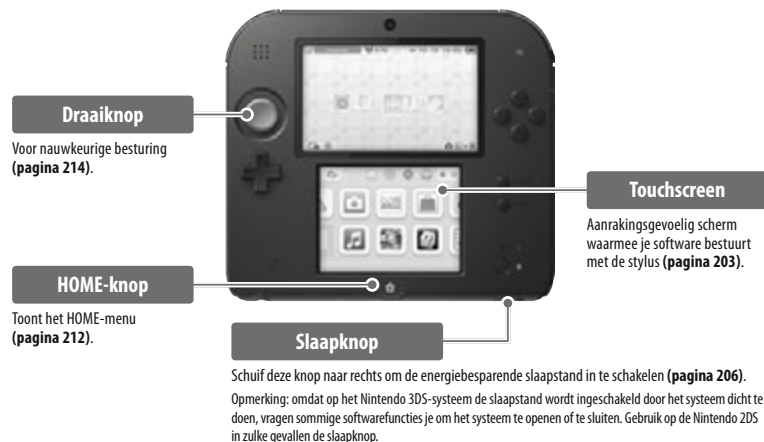
(FTR-009)

Vervoer je Nintendo 2DS terwijl je onderweg bent in een beschermend etui (apart verkrijgbaar). Het etui is verkrijgbaar in twee kleuren en is voorzien van een pluchen voering om je systeem te beschermen tegen vuil, krassen en slijtage.



NINTENDO 2DS™

Dit is wat je Nintendo 2DS-systeem allemaal kan!



Dit systeem maakt deel uit van de Nintendo 3DS-familie. Je kunt alle Nintendo 3DS-onlinediensten en alle Nintendo 3DS-software gebruiken. Verwijzingen naar 'Nintendo 3DS' in software en documentatie gelden ook voor de Nintendo 2DS, behalve wanneer er wordt verwezen naar functies die 3D-beelden gebruiken.

Gebruik software van andere systemen in de Nintendo DS-familie (**pagina 221**).



Nintendo 3DS-software



Nintendo DS-/Nintendo DSi-software

De onderstaande software is al op het systeem geïnstalleerd (**pagina 214**).



Opmerking: op de SDHC-kaart is mogelijk downloadbare content voorgeïnstalleerd. Deze kun je spelen door de bijbehorende pictogrammen aan te raken in het HOME-menu (**pagina 215**).

SpotPass™

Je Nintendo 2DS-systeem zoekt automatisch naar draadloze Access Points en maakt op verschillende momenten verbinding met het internet om gegevens uit te wisselen, bijvoorbeeld als het systeem in de slaapstand staat (**pagina 206**).

Opmerking: via SpotPass ontvangen gegevens worden op de SD-kaart opgeslagen.



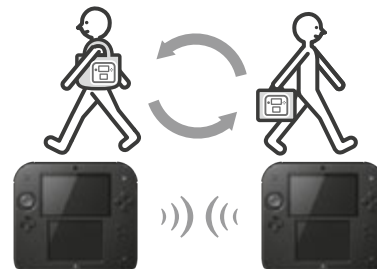
Je moet de internetinstellingen configureren om verbinding te maken met draadloze Access Points (**pagina 238**).

Opmerkingen:

- SpotPass-functies zijn mogelijk niet beschikbaar als een actieve softwaretitel bepaalde functies in gebruik heeft. SpotPass-functies zijn niet beschikbaar tijdens lokale draadloze communicatie (**pagina 213**) of tijdens het spelen van Nintendo DS-/Nintendo DSi-software.
- Afhankelijk van het type gegevens dat je ontvangt, gaat het berichtlampje mogelijk niet branden.
- Om gratis software te kunnen downloaden heb je een Nintendo Network ID nodig (**pagina 236**).

StreetPass™

Je Nintendo 2DS-systeem zoekt automatisch naar en wisselt automatisch gegevens uit met andere Nintendo 3DS-/Nintendo 3DS XL-/Nintendo 2DS-systemen terwijl je ermee rondreist, bijvoorbeeld als je aan het wandelen bent of als je in de trein zit.



Je wisselt automatisch gegevens uit als je langs iemand loopt die dezelfde softwaretitel heeft, waarvoor StreetPass is ingeschakeld. Dit gebeurt als het systeem in de slaapstand staat, en op andere momenten.

Succesvolle uitwisseling via StreetPass

Knippert groen zodra de gegevens worden verstuurd, en er verschijnt een bericht in je berichtenlijst (**pagina 231**).



Je StreetPass-instellingen worden opgeslagen op de Nintendo 2DS.

Opmerkingen:

- Er kunnen maximaal 12 softwaretitels tegelijkertijd gebruikmaken van StreetPass.
- Contactstandinstellingen voor Nintendo DS™-/Nintendo DSi-software worden niet opgeslagen. Stel deze instellingen in als je software speelt die dit ondersteunt. Daarnaast is het niet mogelijk om StreetPass-gegevens voor Nintendo 3DS-softwaretitels uit te wisselen als er Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwaretitels worden gebruikt.
- Er worden geen gegevens verzonden als het systeem of de draadloze communicatie uit staan (**pagina 202**).
- StreetPass-functies zijn mogelijk niet beschikbaar als een actieve softwaretitel bepaalde functies in gebruik heeft. StreetPass-functies zijn niet beschikbaar tijdens lokale draadloze communicatie (**pagina 213**) of wanneer het systeem is verbonden met het internet.

Vind de nieuwste software!



Nintendo eShop

Maak verbinding met het internet en ga naar de Nintendo eShop om de nieuwste informatie en video's over allerlei software te bekijken, en downloadbare software te kopen.



Wat je kunt kopen

• Downloadbare software

Je kunt nieuwe software kopen die alleen verkrijgbaar is in de Nintendo eShop, of downloadbare versies van Game Card-software.

• Virtual Console

Je kunt geliefde klassiekers kopen die eerder zijn verschenen voor systemen zoals de Game Boy™ en de Game Boy™ Color.

• Nintendo DSiWare

Je kunt Nintendo DSiWare™ kopen. Dit is software die oorspronkelijk is uitgebracht voor de Nintendo DSi.

Als je een Nintendo Network ID aan je systeem koppelt, kun je je Nintendo eShop-tegoed en je accountoverzicht delen met je Wii U™-systeem (**pagina 237**).

Inhoud

• Verpakkingsinhoud	186
• Gezondheids- en veiligheidsinformatie (aandachtig lezen)	192

Voorbereidingen

 Namen van functies en onderdelen	202
 Opladen	205
 Het systeem aan- en uitzetten	206
Het systeem voor de eerste keer configureren	206
De toetsenborden gebruiken	208
Aan/uit-lampje	209
Gebruiksduur van de batterij	209
 SD-kaarten gebruiken	210
Als je SD-kaart vol is...	211

Software gebruiken

 HOME-menu	212
Softwarepictogrammen	214
Software opstarten	215
Elektronische handleidingen	216
Back-ups van opgeslagen gegevens voor software maken	216
HOME-menu-instellingen	217
Thema's kiezen	218
Themawinkel (betaalde content)	218
Een schermafbeelding maken van het HOME-menu	219
Mappen creëren in het HOME-menu	219
Foto's maken / QR Code-afbeeldingen lezen	220

 Game Card-software	221
Game Cards gebruiken	222
 Downloadsoftware	224
Software opstarten	224
 Spelnotities	225
 Vriendenlijst	226
Vriendenlijst	226
Een vriend registreren	227
Je visitekaartje wijzigen/visitekaartjes bekijken	228
Communiceren met vrienden	229
Instellingen voor de vriendenlijst	230
 Berichten	231
Berichten ontvangen	231
Berichten bekijken	232
 Internetbrowser	233
 Miiverse	234

Systeeminstellingen aanpassen

 Systeeminstellingen	235
 Nintendo Network ID-instellingen	236
Een Nintendo Network ID maken of koppelen	237
 Internetinstellingen	238
Vereisten voor een internetverbinding	238
Verbinding maken met het Internet	239
 Ouderlijk toezicht	243
Functies die beperkt kunnen worden	243
Ouderlijk toezicht instellen	244
 Geheugenbeheer	245
Back-ups van opgeslagen gegevens	246
 Algemene instellingen	247
Gegevensoverdracht	248
Systeemupdate	256
Formatteren	257

Problemen oplossen

De oplaadbare Nintendo 3DS-batterij vervangen	258
Problemen oplossen	260
• Technische specificaties	270
• Contactgegevens	272

Gezondheids- en veiligheidsinformatie (aandachtig lezen)

Zorg dat tijdens het gebruik van het product de gezondheids- en veiligheidsinformatie zorgvuldig wordt nageleefd. Het nalaten hiervan kan ongelukken en/of verwondingen tot gevolg hebben.

Het gebruik van dit product door kinderen

ALS DIT PRODUCT GEBRUIKT GAAT WORDEN DOOR JONGE KINDEREN DIENT EEN OUDER OF VOOGD DE HANDLEIDING AAN ZIE VOOR TE LEZEN EN UIT TE LEGGEN. OUDERS OF VOOGDEN DIENEN HUN KINDEREN IN DE GATEN TE HOUDEN WANNEER ZE VIDEOGAMES AAN HET SPELEN ZIJN. JONGE KINDEREN MOETEN TIJDENS HET SPELEN IN DE GATEN WORDEN GEHOUDEN EN WORDEN GEHOLPEN.

Als het systeem niet correct functioneert

Kijk in het hoofdstuk 'Problemen oplossen' op **pagina 260 – 269** als je het vermoeden hebt dat het systeem niet naar behoren functioneert.

Wanneer je schade, ongebruikelijke geluiden of geuren opmerkt of wanneer er rook uit het systeem komt, volg dan onderstaande aanwijzingen op:

1. Uitzetten

Houd de POWER-knop indrukt om het systeem uit te zetten

Let op: het kan gevaarlijk zijn om het product in deze toestand aan te raken, dus wees voorzichtig met het indrukken van de POWER-knop.

2. Verwijderen

Verwijder de voeding en alle andere randapparatuur

Let op: verwijder eerst de AC-stekker uit het stopcontact voordat de voedingsstekker uit het systeem wordt gehaald.

3. Contact

Neem contact op met de technische dienst van Nintendo (pagina 272 – 274)

Let op: probeer het systeem niet zelf te repareren. Dit kan tot verwondingen leiden.

Richtlijnen voor de waarschuwningsniveaus

De onderstaande waarschuwingen geven de hevigheid van de gevolgen aan indien de correcte procedures niet in acht worden genomen.



WAARSCHUWING

Het niet opvolgen van de voorzorgsmaatregelen leidt mogelijk tot de dood of hevige verwondingen (of schade aan eigendommen).



VOORZICHTIG

Het niet opvolgen van de voorzorgsmaatregelen leidt mogelijk tot verwondingen (of schade aan eigendommen).

ZORGVULDIG GEBRUIK

Het verkeerd gebruiken van het product leidt mogelijk tot schade aan eigendommen.

De onderstaande symbolen verschijnen bij de waarschuwingen:

Verbodssymbolen



Verboden



Verboden te demonteren



Verboden aan te raken

Instructiesymbolen



Informatie

Gezondheids- en veiligheidsinformatie

Let op het volgende, ter bescherming van je welzijn bij het gebruik van dit product.



WAARSCHUWING – EPILEPSIE



- Sommige mensen (ongeveer 1 op 4000) hebben last van epileptische aanvallen of tijdelijk bewustzijnsverlies, veroorzaakt door lichtflitsen of patronen. Deze kunnen zich voordoen bij het televisiekijken of het spelen van videogames, zelfs als ze nog nooit eerder een aanval hebben gehad.
- Iedereen die eerder last heeft gehad van een epileptische aanval, bewustzijnsverlies of andere symptomen vertoont die wijzen op epilepsie, dient een arts te raadplegen alvorens videogames te spelen.
- Ouders en voogden dienen op kinderen te letten als ze videogames aan het spelen zijn. Stop met spelen en raadpleeg een arts als jij of het kind ongebruikelijke symptomen vertoont, zoals:

stuip trekkingen

veranderd gezichtsvermogen

samentrekkingen rond ogen of in spieren

ongecontroleerde bewegingen

bewustzijnsverlies

desoriëntatie

- Volg de aanwijzingen hieronder om de kans op een epileptische aanval bij het spelen van videogames zo klein mogelijk te houden:**

1. Speel niet als je vermoeid bent.
2. Speel in een goed verlichte kamer.
3. Neem om het uur een pauze van 10 tot 15 minuten.



WAARSCHUWING – OVERVERMOEIDE OGEN EN BEWEGINGSZIEKTE



Je ogen kunnen pijn gaan doen als je enige uren lang onafgebroken videogames speelt. Het spelen van videogames kan ook bewegingsziekte veroorzaken bij sommige spelers. Volg deze aanwijzingen om vermoeide ogen, duizeligheid of misselijkheid te voorkomen:

- Vermijd buitensporig lange speelsessies. Ouders en voogden dienen toezicht te houden op de speeltijd van kinderen.
- Neem om het uur een pauze van 10 tot 15 minuten, zelfs als het niet nodig lijkt.
- Als je ogen tijdens het spelen vermoeid of pijnlijk gaan aanvoelen, of als je duizelig of misselijk wordt, stop dan met spelen en neem een pauze van enkele uren voordat je verder speelt.
- Als de bovenstaande symptomen of andere ongemakken tijdens of na het spelen aanhouden, stop dan met spelen en raadpleeg een arts.



WAARSCHUWING – OVERBELASTING VAN SPIEREN



Het spelen van videogames kan na enige uren pijn veroorzaken in spieren, gewrichten of huid. Volg deze aanwijzingen om problemen als peesontsteking, carpaletunnelsyndroom of huidirritatie te voorkomen:

- Vermijd buitensporig lange speelsessies. Ouders en voogden dienen toezicht te houden op de speeltijd van kinderen.
- Neem om het uur een pauze van 10 tot 15 minuten, zelfs als het niet nodig lijkt.
- Houd de stylus niet krampachtig vast en druk hem niet te hard tegen het scherm. Dit kan vermoeidheid of ongemak veroorzaken.
- Als je handen, polsen of armen tijdens het spelen vermoeid of pijnlijk aan gaan voelen, of als je symptomen als **tintelingen**, **gevoelloosheid**, **stijfheid of een branderig gevoel** ervaart, stop dan met spelen en neem een pauze van enkele uren voordat je verder speelt.
- Als de bovenstaande symptomen of andere ongemakken tijdens of na het spelen aanhouden, stop dan met spelen en raadpleeg een arts.

**WAARSCHUWING – LEKKENDE BATTERIJEN**

Het Nintendo 2DS-systeem bevat een oplaadbare lithium-ionbatterij. Als de batterij gaat lekken of ontbrandt, kan dit lichamelijk letsel en schade aan je Nintendo 2DS-systeem veroorzaken.

■ **Houd rekening met het volgende om het lekken en/of ontbranden van de batterij te voorkomen:**

- Beschadig de batterij niet.
- Stel de batterij niet bloot aan harde schokken, trillingen of vloeistoffen.
- Haal de batterij niet uit elkaar en probeer hem niet te vervormen of te repareren.
- Stel de batterij niet bloot aan hitte of vuur.
- Raak de contactpunten van de batterij niet aan en maak geen kortsluiting tussen de contactpunten met een metalen voorwerp.
- Probeer het etiket van de batterij niet te verwijderen en beschadig het niet.
- Gebruik een compatibele voeding.
- De batterij van het Nintendo 2DS-systeem dient alleen te worden opgeladen onder toezicht van een volwassene.
- Verwijder de batterij voordat je het Nintendo 2DS-systeem weggooit.

Als de batterij lekt, raak hem dan niet aan. Zorg dat de gelekte vloeistof niet in contact komt met je handen door de buitenkant van het systeem af te drogen met een zachte, licht vochtige doek. Als de gelekte vloeistof in contact komt met je handen of een ander deel van je lichaam, was de vloeistof dan weg met water. Als vloeistof uit de batterij in aanraking komt met je ogen, kan dit letsel veroorzaken. Spoel je ogen onmiddellijk grondig met water en raadpleeg een arts.

**WAARSCHUWING – INTERFERENTIE MET RADIOFREQUENTIES**

Het Nintendo 2DS-systeem kan radiogolven uitzenden die de werking van elektronische apparaten in de omgeving, waaronder pacemakers, kunnen verstoren.

- Gebruik de draadloze communicatie van het Nintendo 2DS-systeem niet binnen een afstand van 25 centimeter van een pacemaker. Als je een pacemaker of ander geïmplantemd medisch apparaat draagt, gebruik dan de draadloze communicatie niet zonder eerst een arts of de producent van het medische apparaat te hebben geraadpleegd.

■ **Belangrijke veiligheidsinformatie aangaande het gebruik van het Nintendo 2DS-systeem aan boord van vliegtuigen, in ziekenhuizen en op vliegvelden**

- Het gebruik van het Nintendo 2DS-systeem met **UITGESCHAKELDE** draadloze communicatie kan zijn toegestaan aan boord van vliegtuigen, in ziekenhuizen en op vliegvelden, net zoals dit geldt voor andere niet-draadloze apparaten.
- Je kunt aan het gele draadlooslampje zien of de draadloze communicatie van je Nintendo 2DS-systeem ingeschakeld is. Het lampje brandt als de draadloze communicatie is ingeschakeld en knippert als er verbinding is, bijvoorbeeld wanneer je multiplayeronderdelen in games gebruikt of wanneer je een game/onderdeel uitwisselt met een ander systeem. Volg de regels voor het gebruik van draadloze apparaten in locaties als ziekenhuizen, vliegvelden of aan boord van vliegtuigen.
- Houd je aan de regels van vliegmaatschappijen en gebruik de draadloze communicatie niet aan boord van vliegtuigen. Het gebruik ervan in deze locaties kan apparatuur beschadigen of ontregelen, wat kan resulteren in lichamelijk letsel of schade aan eigendommen.

BELANGRIJK: je kunt de draadloze communicatie voor alle systeemonderdelen van het Nintendo 2DS-systeem uitschakelen. Raak op het touchscreen het pictogram linksboven in het HOME-menu aan om de HOME-menu-instellingen te openen en schakel daar de draadloze communicatie in of uit.

**WAARSCHUWING – DRAADLOZE COMMUNICATIE**

Het Nintendo 2DS-systeem bevat verschillende applicaties waarin verbinding kan worden gemaakt via draadloze communicatie. Je kunt de draadloze communicatie uitzetten in de HOME-menu-instellingen.

BELANGRIJK: het Nintendo 2DS-systeem maakt automatisch verbinding met het internet als de draadloze communicatie is ingeschakeld. Als je dit niet wilt, schakel de draadloze communicatie dan uit in de HOME-menu-instellingen. Je hebt een breedbandinternetverbinding en een draadloos Access Point of een Nintendo Wi-Fi USB Connector nodig om bepaalde onlinediensten te gebruiken. Aan een verbinding met het internet zijn kosten verbonden. We bevelen je daarom aan om te zorgen dat je over een snelle internetverbinding beschikt zonder beperkingen op gebruik- en downloadtijden voordat je zulke diensten gebruikt. Dit voorkomt aanvullende internetkosten voor het gebruik van zulke diensten.

Onlinediensten zijn niet in alle landen beschikbaar; kijk op <http://3dservices.nintendo-europe.com> voor meer informatie.

Om onlinediensten te kunnen gebruiken heb je een draadloze internetverbinding nodig en moet je akkoord gaan met de netwerkgerelateerde voorwaarden en privacybeleidsbepalingen. Mogelijk zul je ook een Nintendo Network ID moeten maken of koppelen.

■ **Let bij het gebruik van de draadloze communicatie op het volgende:**

- Als je informatie of content verzendt of op een andere wijze openbaar maakt via de draadloze communicatie, zorg dan dat je geen informatie verstrekt waarmee je geïdentificeerd kan worden, zoals je naam, e-mailadres, huisadres of telefoonnummer, aangezien deze informatie en content mogelijk door anderen kunnen worden gezien. Gebruik in het bijzonder bij het kiezen van een gebruikersnaam of bijnamen voor je Mii™-personages niet je echte naam, aangezien bij het gebruik van draadloze communicatie anderen mogelijk je gebruikersnaam en de bijnamen van je Mii-personages kunnen zien.
- Vriendcodes en visitekaartjes zijn onderdeel van een systeem dat het mogelijk maakt andere gebruikers als vrienden te registreren, zodat je met mensen die je kent kunt spelen en communiceren. Als je vriendcodes of visitekaartjes uitwisselt met vreemden, bestaat het risico dat je informatie of berichten ontvangt met beledigende of ongepaste inhoud, of dat jouw informatie ongewild door vreemden wordt gezien. We bevelen je daarom aan je vriendcode niet aan mensen te geven die je niet kent, en met hen ook geen visitekaartjes uit te wisselen.
- Laat je niet in met schadelijke, onwettige, beledigende of anderszids ongepaste activiteiten die andere gebruikers in problemen kunnen brengen. Het is in het bijzonder verboden informatie of content te verzenden of anderszids openbaar te maken die andere personen bedreigt, beledigt of kwetst, de rechten van anderen schendt (zoals auteursrechten, portretrechten, privacyrechten, publiciteitsrechten of handelsmerken) of die door andere personen als storend kan worden ervaren. Zorg er in het bijzonder voor dat wanneer je foto's, afbeeldingen of video's verzendt of beschikbaar maakt waarin andere mensen worden afgebeeld, je vooraf hun toestemming hebt verkregen. Als ongepast gedrag wordt gerapporteerd of vastgesteld, kun je worden bestraft, door bijvoorbeeld van onlinediensten te worden uitgesloten.

Lees het onderstaande zorgvuldig door voor correct gebruik van dit product.

WAARSCHUWING

-  **Haal het systeem niet uit elkaar en probeer het niet te repareren**
 -  **Stel de batterij niet bloot aan hitte of vuur**
 -  **Stel het systeem niet bloot aan hittebronnen, zoals kachels of fornuizen, en stel het ook niet gedurende lange tijd bloot aan direct zonlicht**
 Als deze waarschuwingen niet in acht worden genomen, kan de batterij lekken, ontbranden of exploderen. Dit leidt mogelijk tot brand en/of elektrische schokken. Daarnaast kan de batterij bij hoge temperaturen vervormd of beschadigd raken.
 -  **Gebruik een bijpassende voeding en batterij**
 Het gebruik van een niet-bijpassende voeding kan leiden tot het lekken van de batterij, ontbranding of ontploffing. Dit kan weer leiden tot brand en/of elektrische schokken.
 Gebruik alleen de Nintendo 3DS-batterij (CTR-003) en de Nintendo 3DS-voeding (WAP-002(EUR)).
 -  **Raak de contactpunten van de batterij niet aan met vreemde materialen of metalen voorwerpen en beschadig de batterij niet**
 Dit kan leiden tot ontbranding, explosies, elektrische schokken en/of kortsluiting.
 Gebruik het systeem niet in combinatie met reistekkers, dimmers voor gloeilampen of voedingen en opladers voor gebruik in de auto.
- 
-  **Gebruik de voeding en batterij alleen met bijpassende systemen**
 Het gebruik van de voeding en/of de batterij met een niet-bijpassend apparaat kan leiden tot brand, het lekken van de batterij, ontbranding, ontploffing of elektrische schokken.
 - De Nintendo 3DS-batterij (CTR-003) kan worden gebruikt in combinatie met de onderstaande apparatuur:
 - Nintendo 3DS (CTR-001(EUR))
 - Nintendo 2DS (FTR-001)
 - Wii U-controller Pro (WUP-005)
 - De Nintendo 3DS-voeding (WAP-002(EUR)) kan worden gebruikt in combinatie met de onderstaande systemen:
 - Nintendo 3DS (CTR-001(EUR))
 - Nintendo 3DS XL (SPR-001(EUR))
 - Nintendo 2DS (FTR-001)
 - Nintendo DSi (TWL-001(EUR))
 - Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR))
 -  **Mors geen vloeistoffen op het systeem en steek er geen vreemde materialen in**
 Dit kan leiden tot brand, elektrische schokken en/of storingen.
 Als het Nintendo 2DS-systeem in contact komt met vloeistoffen, zet het systeem dan onmiddellijk uit, verwijder de voeding (indien aangesloten) en verwijder de batterijdeksel en batterij. Veeg de buitenkant schoon met een zachte, licht vochtige doek (gebruik alleen water). Maak de binnenkant van het Nintendo 2DS-systeem niet schoon met vloeistoffen.

-  **Raak de voedingsaansluiting niet aan met je vingers of met metalen voorwerpen**
 Dit kan leiden tot brand, elektrische schokken, kortsluiting en/of andere storingen.
-  **Raak het systeem of de voeding niet aan gedurende het opladen tijdens een onweersbui**
 Een blikseminslag kan leiden tot elektrocutie.
-  **Gebruik het systeem niet op plaatsen met hoge luchtvochtigheid of plaatsen die zeer stoffig of vies zijn**
 Dit kan leiden tot brand, elektrische schokken en/of storingen. Dit kan ook leiden tot schimmel op de camera's.
-  **Stel het systeem niet bloot aan zware fysieke schokken, bijvoorbeeld door het te laten vallen of door erop te gaan staan**
 Dit kan leiden tot schade aan de schermen of het oververhitten van de batterij, wat kan resulteren in brandwonden of ander letsel.
 Let op: het is gevaarlijk om het systeem aan te raken als het beschadigd is. Dit kan leiden tot verwondingen, dus raak de beschadigde onderdelen niet aan.
-  **Kom niet te dicht bij de infraroodontvanger**
 Recht in de infraroodontvanger kijken kan leiden tot slechtheid en andere problemen.
-  **Zet het volume van je hoofdtelefoon niet te hoog**
 Als je gedurende lange tijd een hoofdtelefoon met een te hoog ingesteld volume gebruikt, kan dit resulteren in verslechtering van het gehoor. Stel bij het gebruik van een hoofdtelefoon het volume zo in dat je nog achtergrondgeluiden kunt horen. Als je problemen zoals vermoeidheid of oorsuizen ervaart, stop dan met het gebruik. Raadpleeg een arts als de symptomen aanhouden.
-  **Het systeem onnodig veel aanraken als het beschadigd is, kan resulteren in letsel**
 Raak de beschadigde onderdelen niet aan.
-  **Houd het systeem buiten het bereik van kleine kinderen en huisdieren**
 Dit product bevat kleine accessoires en onderdelen, waaronder SD-kaarten, die makkelijk kunnen worden ingeslikt – **verstikkingsgevaar!**
-  **Gebruik het systeem niet terwijl je rijdt, fietst of wandelt**
 - Het gebruik van het systeem terwijl je rijdt is verboden en gevaarlijk.
 - Het gebruik van het systeem terwijl je wandelt of fietst, kan leiden tot ongelukken.

❌ Let op je omgeving terwijl je het systeem gebruikt

- Onoplettendheid kan leiden tot letsel, schade aan meubilair en andere defecten.
- Om met behulp van de camerafunctie foto's te nemen of bepaalde games te spelen moet je waarschijnlijk rondlopen. Zorg dat alle omgevingen waarin je je beweegt vrij toegankelijk zijn. Zorg dat er zich geen meubels, voorwerpen en mensen in het speelgebied bevinden zodat je er tijdens het spelen niet per ongeluk tegenaan kunt lopen.



❌ Stel het Nintendo 2DS-systeem niet bloot aan hoge temperaturen

Het Nintendo 2DS-systeem is ontworpen voor gebruik bij temperaturen van 5 tot 35 °C. Als je het systeem in warme omgevingen gebruikt (bijv. onder een dekbed of op een andere plek zonder ventilatie) kan de temperatuur van het systeem sterk toenemen, wat kan resulteren in brandwonden. Als je het systeem gedurende lange tijd gebruikt terwijl het wordt opgeladen, kan de temperatuur van het systeem toenemen. Als je het systeem aanraakt terwijl het heet is, leidt dit mogelijk tot brandwonden.

⚠️ Gebruik de stylus op de juiste manier

- Verkeerd gebruik kan leiden tot verwondingen of schade.
- Gebruik de stylus alleen voor de bediening van het Nintendo 2DS-systeem.
 - Buig de stylus niet en gebruik geen onnodige druk.
 - Gebruik geen beschadigde of vervormde stylussen.

❌ Gebruik de voeding alleen met het correcte voltage (AC 220-240 V)

Als deze waarschuwing niet in acht wordt genomen, kan dit leiden tot brand, oververhitting, elektrische schokken en schade. Gebruik geen transformators die bedoeld zijn voor gebruik in het buitenland, of voedingen die lagere hoeveelheden elektriciteit leveren.

❌ Gebruik de voeding niet als het snoer of de stekker is beschadigd

- Dit kan leiden tot brand en/of elektrocutie.
- Rol het snoer niet te strak op, ga er niet op staan, trek er niet aan, verdraai het niet en maak geen aanpassingen aan het snoer.
 - Plaats geen zware voorwerpen op het snoer, vooral niet op de voedingsstekker.
 - Als het systeem of het snoer beschadigd is, gebruik het dan niet.
 - Stel het snoer niet bloot aan hittebronnen, zoals kachels of fornuizen.
 - Als de buitenste flexibele kabel of de voedingskabel beschadigd raken, neem dan contact op met de technische dienst van Nintendo voor informatie over vervangende onderdelen (**pagina 272 – 274**). Probeer de voeding niet zelf te repareren en voorkom daarmee mogelijk gevaarlijke situaties.
 - Als het systeem tijdens het gebruik wordt opgeladen, zorg dan dat je niet aan de voedingskabel trekt of deze verplaatst.
 - Het gebruik van de voeding door kinderen is alleen toegestaan onder voortdurend toezicht van een ouder of voogd.

⚠️ Houd de voedingsstekker schoon met een droge doek

Als je het systeem probeert te gebruiken terwijl het vies of stoffig is, kan dit leiden tot brand, elektrische schokken of kortsluiting.

❌ Steek niet teveel apparaten in stopcontacten of multistekkers en verbind niet teveel multistekkers aan elkaar

Dit kan leiden tot brand of elektrocutie.

⚠️ Verbind en verwijder de voeding op de juiste wijze

Als deze waarschuwing niet in acht wordt genomen, kan dit leiden tot brand, elektrocutie of kortsluiting. Als de voeding niet op de juiste wijze in het stopcontact wordt gestoken, kunnen metalen voorwerpen (zoals paperclips of metalen strips) in contact komen met de polen van de voeding. Om de voeding te verwijderen pak je het omhulsel stevig vast en trek je het recht uit het stopcontact. Als het systeem door kinderen gebruikt gaat worden, moet een ouder of voogd ervoor zorgen dat het kind de pinnen van de stekker niet met metalen voorwerpen in aanraking laat komen wanneer de voeding wordt ingeplugd.

De voeding moet worden aangesloten op een makkelijk toegankelijk stopcontact dat zich in de buurt bevindt van de op te laden apparatuur.

❌ Gebruik het systeem niet met natte handen

Dit kan ongelukken, defecten, letsel of schade aan eigendommen tot gevolg hebben.

⚠️ VOORZICHTIG

❌ Gebruik geen onnodige druk op de lcd-schermen en stel ze niet bloot aan extreme schokken

Dit kan leiden tot verwondingen of storingen. Vermijd dat de schermen in aanraking komen met harde of puntige objecten wanneer je het systeem bij je draagt. Mochten de lcd-schermen breken, voorkom dan contact met de lekkende vloeistof.

❌ Steek het systeem niet in je achterzak

Als je het systeem en de lcd-schermen blootstelt aan extreme druk door er bijvoorbeeld op te gaan zitten, kan dit beschadigingen tot gevolg hebben en kan dit leiden tot verwondingen of storingen.



⚠️ Koop een stevig polsbandje

Houd er, als je een polsbandje gebruikt, rekening mee dat zelfgemaakte of zwakke bandjes kunnen breken. Dit kan leiden tot verwondingen of schade.

❌ Zwaai het systeem niet aan het bandje heen en weer

Hierdoor kan het bandje breken en het systeem kan dan vallen of worden weggegooid. Dit kan leiden tot schade aan het systeem of voorwerpen in de omgeving en verwondingen bij jezelf of anderen.

ZORGVULDIG GEBRUIK

- De voeding die met het Nintendo 2DS-systeem wordt gebruikt, dient regelmatig te worden gecontroleerd op schade aan het snoer, de stekkerbehuizing en andere onderdelen.
- Het Nintendo 2DS-systeem is niet bedoeld voor kinderen jonger dan drie jaar.
- De voeding dient alleen binnenshuis te worden gebruikt.

Zet het systeem niet herhaaldelijk aan en uit

Dit kan leiden tot storingen en het verlies van informatie die is opgeslagen op SD-kaarten en in het systeemgeheugen.

Zet het Nintendo 2DS-systeem altijd eerst helemaal uit voordat je een Game Card/SD-kaart invoert of verwijdert. Steek de Game Card/SD-kaart volledig in het systeem zonder de Game Card/SD-kaart of het Nintendo 2DS-systeem te forceren.

Doe je dit niet, dan heeft dit mogelijk gevolgen voor de opgeslagen informatie en brengt het mogelijk schade toe aan het systeem of de accessoires.

Gebruik alleen bijpassende accessoires

Het gebruik van de volgende apparaten kan leiden tot storingen of verminderde functionaliteit:

- accessoires die niet passen bij de gebruikte software;
- apparaten en accessoires die niet worden ondersteund;
- kapotte of beschadigde accessoires.

Beweeg de draaiknop niet hevig heen en weer

Dit kan de controller beschadigen en het spelen beïnvloeden.

Beschadig het touchscreen niet

Dit kan leiden tot storingen.

- Gebruik de bijgeleverde stylus (FTR-004) of een door de software voorgeschreven voorwerp voor commando's op het scherm. Gebruik geen pennen, metalen voorwerpen of andere instrumenten (inclusief vingernagels) die krassen op het scherm kunnen achterlaten.
- Gebruik niet onnodig veel druk en kras of steek niet met voorwerpen op het touchscreen.
- Gebruik het touchscreen niet als er zand, pluisjes, kruimels of andere schurende materialen op zitten omdat dit krassen kan veroorzaken. Als het touchscreen vies is, gebruik dan een zachte doek om het schoon te maken.
- Het bovenste scherm is niet aanraakgevoelig. Gebruik de stylus hier niet op.

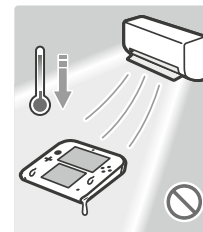
Stel de camera's niet voor langere tijd bloot aan direct zonlicht en maak geen foto's recht tegen de zon of ander sterk licht in

Dit kan leiden tot storingen van de camera's of verkleuring van de gefotografeerde beelden.

- Foto's die met de camera's zijn genomen, kunnen lichter of donkerder zijn of enigszins in kleur afwijken van het gefotografeerde onderwerp. Er kunnen ook permanente lichte of donkere plekken op de beelden voorkomen. Geen van deze gevallen wijst op een storing in het product.
- Als de lenzen vies worden, veeg ze dan voorzichtig schoon met een droge, schone doek of wattenstaafje. Wees heel voorzichtig en druk tijdens het schoonmaken niet te hard op de camera's omdat dit schade kan veroorzaken.

Plaats het systeem niet direct voor airconditioners of in ruimtes die met grote temperatuurverschillen te maken hebben en/of die onderhevig zijn aan condensvorming

Condensvorming in het systeem kan leiden tot storingen.



Het Nintendo 2DS-systeem van een koude naar een warme omgeving verplaatsen

Plaats, om condensvorming in het systeem te voorkomen, het systeem in een plastic zak en verwijder de lucht uit de zak. Laat het systeem ongeveer 60 minuten liggen, tot het de omgevingstemperatuur heeft aangenomen, voordat je het weer gebruikt.

Als er condensvorming op het systeem heeft plaatsgevonden

Zet het systeem uit en laat het ongeveer 60 minuten in een warme omgeving liggen tot alle waterdruppels zijn opgedroogd, voor je het weer gebruikt.

Blaas niet in de aansluiting van het systeem of van de Game Cards

Hierdoor kan condens binnendringen, waardoor de Game Card en/of het Nintendo 2DS-systeem kan beschadigen.

Zorg dat het systeem niet in aanraking komt met verfverdunder, alcohol of andere oplosmiddelen

Hierdoor kan schade ontstaan aan het plastic en kan de deklaag loslaten. Zorg dat je het systeem niet gebruikt als je producten als nagellakverwijderaar hebt gebruikt. Maak om het systeem te reinigen een doek vochtig met warm water. Zorg dat je eerst al het overtollige water uit de doek wringt en veeg het systeem vervolgens schoon. Droog het systeem vervolgens met een zachte, droge doek. De Nintendo 2DS moet voor het schoonmaken eerst worden losgekoppeld van de voeding.

Houd bij het weggoien van de batterij of het systeem rekening met de geldende richtlijnen en regelgevingen

Neem voor informatie over het weggoien van batterijen contact op met de plaatselijke reinigingsdienst ([pagina 259](#)).

- Wis al je gegevens op je systeem voordat je het wegdoet. Als er geen Nintendo Network ID aan je systeem is gekoppeld, wis dan je Nintendo eShop-account en formatteer daarna het systeemgeheugen. Als er wel een Nintendo Network ID aan je systeem is gekoppeld, hoeft je alleen het systeemgeheugen te formateren. Gebruik daarnaast een pc om alle gegevens op de SD-kaart afzonderlijk te wissen.
- Als je van plan bent om een ander systeem in de Nintendo 3DS-familie te blijven gebruiken, kun je al je gegevens naar het nieuwe systeem overdragen via Gegevensoverdracht ([pagina 248](#)) in plaats van ze te wissen.

Verspreiding van persoonlijke gegevens

- Als er eenmaal audio- of videobestanden zijn verstuurd met je Nintendo 2DS-systeem kunnen deze vrijelijk door derden worden gekopieerd en/of aangepast. Nadat je toestemming hebt gegeven voor het verzenden van je gegevens, kun je het gebruik ervan niet beperken en ze daarna niet verwijderen.

BELANGRIJK: ONGEOORLOOFDE TECHNISCHE MODIFICATIES VAN DE HARDWARE OF SOFTWARE VAN JE NINTENDO 2DS-SYSTEEM, OF HET GEBRUIK VAN ONGEOORLOOFDE APPARATUUR MET JE SYSTEEM, KUNNEN TOT GEVOLG HEBBEN DAT JE SYSTEEM PERMANENT OPHOUDT TE FUNCTIONEREN EN KUNNEN RESULTEREN IN HET VERLIES VAN ONGEOORLOOFDE CONTENT.

Je Nintendo 2DS-systeem en bijbehorende software zijn niet bedoeld om te worden gebruikt met ongeoorloofde apparatuur en/of ongeoorloofde software. De garantie van Nintendo dekt geen gebreken aan of gebreken als gevolg van ongeoorloofde apparatuur, software, modificaties en/of niet-geïcenseerde accessoires. Dergelijk gebruik kan leiden tot verwondingen bij jezelf of bij anderen en verminderde prestaties en/of gebreken aan je Nintendo 2DS-systeem en aanverwante diensten. Nintendo (met haar licentiehouders en distributeurs) kan niet aansprakelijk worden gesteld voor enige schade of verlies als gevolg van het gebruik van zulke apparatuur, software, modificaties of niet-geïcenseerde accessoires.

Belangrijk! Nadat het Nintendo 2DS-systeem is bijgewerkt, kunnen bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische modificaties van de hardware of software op je Nintendo 2DS-systeem, of het gebruik van ongeoorloofde apparatuur met je systeem, tot gevolg hebben dat het systeem permanent ophoudt te functioneren. Content die terug te voeren is op ongeoorloofde modificaties van de hardware of software op je Nintendo 2DS-systeem, kan worden verwijderd. Als je deze update niet accepteert, kan dit tot gevolg hebben dat games onspeelbaar worden.



Namen van functies en onderdelen

De functies van deze onderdelen worden in deze handleiding uitgelegd.

Berichtlampje

Geeft door te knipperen en van kleur te veranderen aan wat de status van het systeem is.

- **SpotPass-bericht ontvangen** (knippert vijf seconden blauw) (pagina 231)
- **Communicatie via StreetPass ontvangen** (knippert vijf seconden groen) (pagina 231)
- **Er is een vriend online** (knippert vijf seconden oranje) (pagina 230)
- **Batterij is bijna leeg** (knippert rood) (pagina 212)



SD-kaartopening (pagina 210)

Hier kunnen SD-kaarten (SD-geheugenkaarten of SDHC-geheugenkaarten) in worden gestoken. De bijgeleverde SDHC-kaart zit al in het systeem.

Microfoon

Bedoeld voor software die is ontworpen om de microfoon te gebruiken.



Slaapknop

Schuif de slaapknop naar rechts om de slaapstand in te schakelen.



POWER-knop (⏻) (pagina 206)



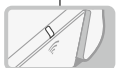
Aan/uit-lampje (⏻) (pagina 209)

Licht op als het systeem aan staat.



Opladlampje (🔌) (pagina 205)

Licht oranje op als de batterij wordt opgeladen.



Draadlooslampje (📶)

Licht geel op als de draadloze communicatie wordt gebruikt en brandt niet als de draadloze communicatie niet wordt gebruikt. Het lampje knippert geel als informatie wordt verstuurd of ontvangen.

Opmerkingen:

- In de slaapstand brandt of knippert het draadlooslampje zwakker.
- Je kunt de draadloze communicatie inschakelen of uitschakelen in de HOME-menu-instellingen (pagina 217).

Lcd-scherm

Camera aan de binnenzijde

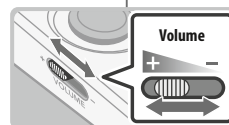
Bedoeld voor software die is ontworpen om de camera te gebruiken.

Draaiknop

Bedoeld voor software die is ontworpen om de draaiknop te gebruiken.

Opmerking: kijk op pagina 261 als de draaiknop niet goed functioneert.

Luidspreker



Volumeknop

Schuif om het volume te veranderen.

Opmerking: het sluitergeluid van de camera heeft altijd hetzelfde volume, ongeacht het ingestelde volume.

Richtingsknop

Lcd-scherm (touchscreen)

Het touchscreen maakt besturing via aanraking mogelijk. Gebruik de bijgeleverde Nintendo 2DS-stylus in combinatie met software die hiervoor is ontworpen.

Touchscreenbesturing



Aanraken

De stylus zachtjes tegen het touchscreen drukken wordt 'aanraken' (of 'tikken') genoemd.



Slepen

De stylus zachtjes tegen het touchscreen drukken en hem bewegen wordt 'slepen' genoemd.

Besturingsknoppen (A-, B-, X- en Y-knoppen)

START-knop

SELECT-knop

HOME-knop (🏠) (pagina 212)

Opent het HOME-menu.

Audio-aansluiting

Voor het aansluiten van een stereohoofdtelefoon (wordt apart verkocht). Als deze is aangesloten, komt er geen geluid uit de luidspreker.

Opmerking: gebruik alleen ondersteunde accessoires.



Batterijdeksel (pagina 258)

Verwijder de deksel om de Nintendo 3DS-batterij te vervangen.
Opmerking: verwijder de deksel alleen als dat absoluut noodzakelijk is.

Bevestigingspunt voor polsbandje

Voor het bevestigen van een polsbandje (wordt apart verkocht).

Camera's aan de buitenzijde (pagina 214)

Bedoeld voor software die is ontworpen om de camera's te gebruiken. Met deze twee camera's kun je 3D-foto's en video's maken.
Opmerking: de Nintendo 2DS kan geen 3D-beelden weergeven.

L-knop

Game Card-opening (pagina 221)

Voor het laden van Nintendo 3DS Game Cards, Nintendo DS Game Cards, Nintendo DSi Game Cards en Nintendo DSi-enhanced Game Cards.



Stylushouder

Hier wordt de Nintendo 2DS-stylus in opgeborgen.
Opmerking: steek niets anders dan de Nintendo 2DS-stylus (FTR-004) in de stylushouder.

R-knop



Voedingsaansluiting (pagina 205)

Wordt gebruikt om de Nintendo 2DS op te laden via de Nintendo 3DS-voeding (WAP-002(EUR)).

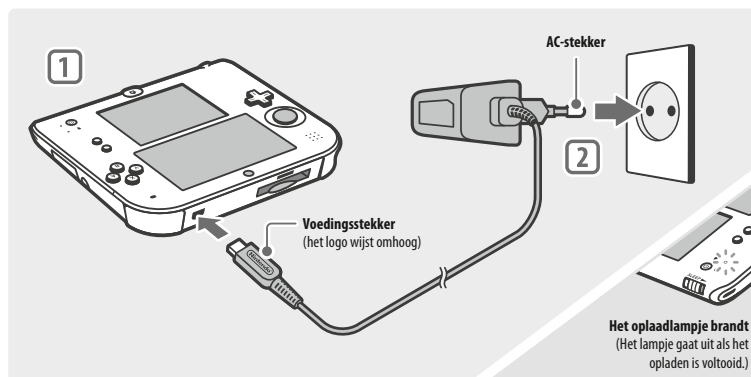
Infraroodontvanger

Verstuurt en ontvangt signalen voor software die is ontworpen om de infraroodfuncties te gebruiken.



Opladen

Voordat je het Nintendo 2DS-systeem voor de eerste keer gebruikt, moet je de batterij opladen.



1 Steek de voedingsstekker in het Nintendo 2DS-systeem

Opmerking: zorg dat de voedingsstekker in de juiste richting wijst voordat je deze in het systeem steekt.

2 Steek de AC-stekker in een 220-240 V stopcontact

• Het oplaadlampje gaat branden wanneer het systeem wordt opgeladen, en gaat uit zodra het opladen is voltooid. Verwijder na het opladen de AC-stekker uit het stopcontact en de voedingsstekker uit het Nintendo 2DS-systeem.

Opmerkingen:

- Als je een game aan het spelen bent tijdens het opladen van het systeem, blijft het oplaadlampje branden wanneer het opladen is voltooid. Dit is geen storing.
- Als je de voeding uit het systeem trekt, pak dan het systeem en de voedingsstekker vast en trek niet aan het snoer.

Over het opladen

- Wanneer het systeem uit staat duurt het ongeveer 3,5 uur om het volledig op te laden. De oplaadduur kan variëren als het systeem tijdens het opladen in gebruik is. De oplaadduur is ook afhankelijk van de resterende batterijduur.
- Laad het systeem op bij een omgevingstemperatuur van 5 – 35 °C. Als je probeert de batterij op te laden bij een omgevingstemperatuur buiten dit bereik, kan dit de batterij beschadigen en wordt deze mogelijk niet opgeladen. Als de omgevingstemperatuur te laag is, wordt de batterij mogelijk niet helemaal opgeladen.
- De levensduur van de batterij neemt geleidelijk af door herhaaldelijk gebruik en opladen van de batterij. Nadat de batterij ongeveer 500 keer is opgeladen, is de gebruiksduur mogelijk verminderd tot 70 % van de oorspronkelijke duur.
- Laad de batterij minstens een keer in de zes maanden op. Lithium-ionbatterijen verliezen langzaam hun lading wanneer ze een tijd lang niet zijn gebruikt. Wanneer het systeem lang niet gebruikt is, kan de batterij te veel ontladen zijn, waardoor je deze niet meer kunt opladen wanneer je de voeding aansluit.
- Vervang de batterij als de gebruiksduur merkbaar is teruggelopen. Vervangende batterijen worden apart verkocht (pagina 258). Neem voor verkoopadressen contact op met de technische dienst van Nintendo (pagina 272 – 274).





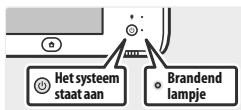
Het systeem aan- en uitzetten

De POWER-knop wordt gebruikt om het systeem zowel aan als uit te zetten. Als het systeem voor het eerst wordt aangezet, moeten de systeeminstellingen worden geconfigureerd.

Druk op de POWER-knop om het systeem aan te zetten. Als het systeem wordt aangezet, gaat het aan/uit-lampje branden.

Opmerkingen:

- Als de slaapknoop naar rechts is geschoven, kun je het systeem niet uit- of aanzetten.
- Zodra je het systeem aanzet, kan het een paar seconden duren voordat het HOME-menu verschijnt.
- Zie **pagina 209** voor meer informatie over het aan/uit-lampje en de gebruiksduur van de batterij.



De slaapstand en het systeem uitzetten

Slaapstand

Schuif de slaapknoop naar rechts terwijl het systeem aan staat om de software te pauzeren en de slaapstand te activeren. In de slaapstand worden de schermen uitgeschakeld en kun je de knoppen niet meer gebruiken. SpotPass (**pagina 188**) en StreetPass (**pagina 189**) blijven actief als het systeem in de slaapstand staat, maar het stroomverbruik neemt sterk af.

Opmerking: tijdens het gebruik van sommige software of tijdens het uitvoeren van specifieke taken kan het systeem niet in de slaapstand worden gezet. Nintendo 3DS Sound gaat bijvoorbeeld tijdens het afspelen niet in de slaapstand.

Het systeem uitzetten

Druk op de POWER-knop om het POWER-menu te openen. Raak hier **UITSCHAKELEN** aan om het systeem uit te zetten. Je zet het systeem ook uit door de POWER-knop ingedrukt te houden.



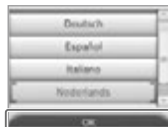
Het systeem voor de eerste keer configureren

Nadat je het systeem voor het eerst hebt aangezet, moet je het configureren. **Als kinderen dit systeem gaan gebruiken, moet een volwassene deze stappen uitvoeren.** Onderstaande stappen moeten met de stylus op het touchscreen worden uitgevoerd (**pagina 203**).

1 De taal voor het systeem instellen

Raak de taal die je wilt gebruiken aan en raak vervolgens OK aan.

- Aan het begin wordt er informatie over het systeem weergegeven. Raak na het lezen OKÉ aan om verder te gaan.



2 Stel datum en tijd in

Raak en aan om de datum en tijd in te stellen en raak vervolgens OKÉ aan.



3 Voer een gebruikersnaam in

Opmerkingen:

- Zie **pagina 208** voor meer informatie over de bediening van het toetsenbord.
- Gebruikersnamen kunnen maximaal 10 tekens lang zijn.
- De door jou gekozen gebruikersnaam is via draadloze communicatie te zien op andere Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- en Nintendo 2DS-systemen en op Nintendo DS-systemen, dus gebruik geen aanstootgevende woorden of zinnen. Ongepast taalgebruik kan leiden tot beperkingen in het weergeven van je gebruikersnaam op andere Nintendo 3DS-/Nintendo 3DS XL-/Nintendo 2DS-systemen.



4 Voer je geboortedatum in

Raak en aan om je geboortedatum in te voeren.



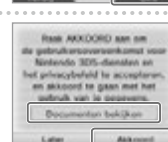
5 Kies het land waar je woont en je regio

Raak OKÉ aan om te bevestigen.



6 Accepteer de gebruikersovereenkomst voor Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid

Lees de informatie en raak AKKOORD aan. Als je deze voorwaarden liever later wilt accepteren, raak dan LATER aan.



7 Configureer je internetinstellingen (pagina 238)

Door verbinding te maken met internet worden verscheidene gegevens verstuurd met SpotPass en is het mogelijk draadloos te spelen met softwaretitels die dit ondersteunen. Raak LATER INSTELLEN aan als je dit later in wilt stellen.



8 Stel het ouderlijk toezicht in (pagina 243)

Met het ouderlijk toezicht kan de toegang tot bepaalde content en functies voor kinderen worden beperkt, zoals surfen op het internet en interactie met andere gebruikers.

Als kinderen het systeem gaan gebruiken, moet een ouder of voogd de benodigde beperkingen instellen in het ouderlijk toezicht.



9 Lees de introductie van het systeem

Raak OKÉ aan om de introductie te starten. Als je LATER kiest, kun je de introductie op een later moment bekijken door OVER DIT SYSTEEM te kiezen, onder ALGEMENE INSTELLINGEN in de systeeminstellingen (**pagina 247**).



Het systeem is nu klaar voor gebruik. Druk op de HOME-knop om het HOME-menu (**pagina 212**) te openen en je Nintendo 2DS-systeem te gebruiken.

De toetsenborden gebruiken

Er wordt een toetsenbord weergegeven op het touchscreen als je tekens moet invoeren. Raak een teken aan om het in te voeren.

Standaard

Alfanumeriek

Voorspellende tekst aan/uit.

Voorspellende tekst
Kies uit een lijst het woord dat je wilt gebruiken.

Schakelen tussen kleine letter en hoofdletter voor het volgende ingevoerde teken

Verwijder het teken links van de cursor.

Ga naar de volgende regel.

Schakelen tussen invoermethodes

Speciale tekens
Wissel tussen hoofdletters en kleine letters.

Symbolen
Toon meer symbolen.

Mobiele telefoon
Blader door de aan iedere knop toegewezen tekens door herhaaldelijk de knop aan te raken.

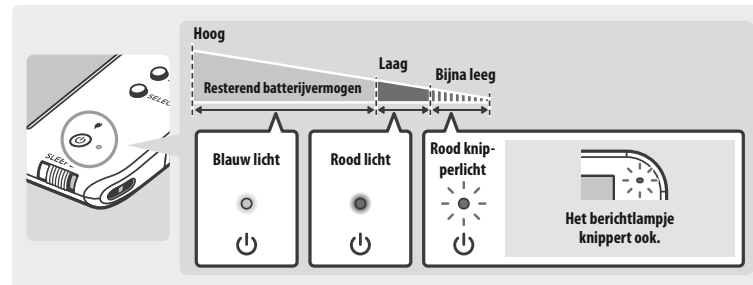
Volgende teken
Bevestig het ingevoerde teken en ga naar het volgende veld.

10-cijferig toetsenbord

Verwijder het laatst ingevoerde cijfer

Aan/uit-lampje

Het aan/uit-lampje licht blauw op als het systeem aan staat, wordt rood als de batterij leeg begint te raken en knippert rood als de batterij bijna leeg is.

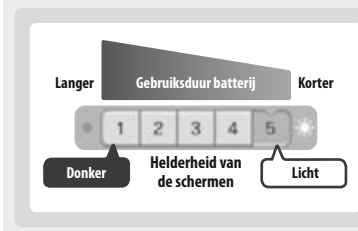


Opmerking: als het aan/uit-lampje rood is, sla je game dan snel op en laad de batterij op. Als de batterij leeg is voordat je hebt opgeslagen, kun je niet-opgeslagen gegevens verliezen. Als het lampje blauw is en langzaam helderder en doffer wordt, is de slaapstand geactiveerd (**pagina 206**). Dit bespaart energie.

Gebruiksduur van de batterij

De gebruiksduur van de batterij kan door een aantal factoren worden beïnvloed, zoals de gebruikte software, de hoeveelheid verzonden en ontvangen draadloze informatie en de omgevingstemperatuur. Beschouw de genoemde tijden dus als een ruwe schatting. Het gebruik van de camera's kan de onderstaande gebruiksduur verkorten.

Nintendo 3DS-software spelen: **ongeveer 3,5 tot 5,5 uur**
Nintendo DS-software spelen: **ongeveer 5 tot 9 uur**



De gebruiksduur van de batterij hangt af van de helderheid van de lcd-schermen. Bij aankoop staat het systeem ingesteld op '5' (kijk voor informatie over het veranderen van de helderheid op **pagina 217**).

Als het systeem na gebruik in de slaapstand blijft (**pagina 206**), verlaagt dit de hoeveelheid gebruikte stroom aanzienlijk terwijl draadloze communicatie zoals SpotPass en StreetPass actief blijven. Als de batterij volledig is opgeladen, kan het systeem drie dagen in de slaapstand blijven staan.

Opmerking: het aan/uit-lampje gaat langzaam knipperen als het systeem in de slaapstand staat. Tijdens het gebruik van sommige softwaretitels gaat het systeem niet in de slaapstand, zelfs niet wanneer de slaapknoop naar rechts wordt geschoven. Als je de slaapstand probeert in te schakelen terwijl deze software wordt gebruikt, dan blijft het aan/uit-lampje branden. Nintendo 3DS Sound gaat bijvoorbeeld tijdens het afspeken niet in de slaapstand.



SD-kaarten gebruiken

De Nintendo 2DS ondersteunt SD-geheugenkaarten tot 2 GB, en SDHC-geheugenkaarten van 4 GB tot 32 GB.

De bijgeleverde SDHC-kaart zit al in de SD-kaartopening van je Nintendo 2DS-systeem. Met een SD-kaart kun je fotogegevens opslaan en geluidsbestanden afspelen die zijn opgeslagen op de SD-kaart (het soort bestanden dat je kunt opslaan verschilt tussen softwaretitels).

Opmerking: alle gedownloade software wordt op de SD-kaart opgeslagen, met uitzondering van Nintendo DSiWare (pagina 189). Individuele gedownloade software (inclusief opgeslagen gegevens) kan niet tussen SD-kaarten worden verplaatst of gekopieerd.

MiniSD/microSD-kaarten gebruiken

MiniSD-kaarten of microSD-kaarten kunnen alleen met een SD-kaartadapter worden gebruikt.

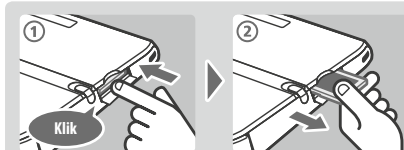
Als je een SD-kaartadapter gebruikt, moet je na gebruik de hele adapter uit het systeem verwijderen (niet alleen de kaart). Als je alleen de adapter in het systeem laat zitten, kan dit leiden tot storingen of schade aan het systeem of je gegevens.



Een SD-kaart verwijderen

Zet het systeem uit voordat je een SD-kaart plaatst of verwijdert. Het nalaten van deze stap kan het systeem of de SD-kaart beschadigen en gegevens vernietigen.

Opmerking: als je tijdens het spelen van een game wordt gevraagd om de SD-kaart te verwijderen, hoef je het systeem niet uit te zetten.



Druk op de SD-kaart tot je een klik hoort en de kaart naar buiten springt. Verwijder de kaart.

Een SD-kaart in het systeem steken

1 Open de deksel van de SD-kaartopening



2 Plaats de SD-kaart in de SD-kaartopening

Druk de SD-kaart voorzichtig maar stevig verder totdat hij op zijn plaats klikt. Sluit hierna de deksel.



Het etiket moet omhoog wijzen.

Schrijfbeveiliging op de SD-kaart

Als de schrijfbeveiligingsschuif naar beneden staat is de kaart afgesloten en kunnen er geen gegevens op worden geschreven of van worden verwijderd. Om deze functies in te schakelen moet de schuif naar boven toe worden geschoven.

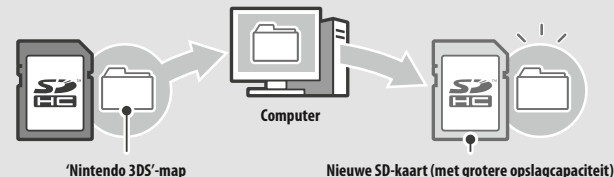
Schrijfbeveiligings-schuif



Als je SD-kaart vol is...

Wis foto-, video- of geluidsbestanden die je niet meer nodig hebt via het geheugenbeheer in de systeeminstellingen (pagina 245) om ruimte vrij te maken op een volle SD-kaart. Het is ook mogelijk om alle gegevens op je huidige SD-kaart te verplaatsen naar een SD-kaart met een grotere opslagcapaciteit. Je kunt software ook op een andere SD-kaart opslaan, maar het is niet mogelijk om op een later moment de inhoud van meerdere SD-kaarten te combineren.

Je hebt een computer en een SD-kaartlezer/-schrijver (wordt apart verkocht) nodig om gegevens over te zetten. Bij het overzetten dien je de gehele 'Nintendo 3DS'-map naar de nieuwe SD-kaart te verplaatsen of te kopiëren.



Opmerkingen:

- Kopieer de map altijd naar de hoofdmap van de SD-kaart.
- Downloadssoftware (en bijbehorende opgeslagen gegevens) wordt opgeslagen in de 'Nintendo 3DS'-map. Fotogegevens worden niet in deze map opgeslagen. **Pas nooit de naam van de bestanden in deze map aan en verplaats, wis of verander ze ook nooit.**

Voorzorgsmaatregelen voor het kopiëren van software

Kopieer altijd de gehele 'Nintendo 3DS'-map.

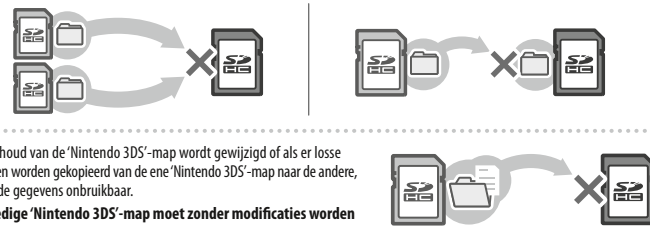
Als bijgewerkte gegevens worden opgeslagen op de nieuwe SD-kaart, kun je de software mogelijk niet meer gebruiken met de oorspronkelijke SD-kaart.

Gebruik per softwaretitel slechts één SD-kaart tegelijk. Je kunt software niet naar meerdere SD-kaarten kopiëren om back-ups te maken van je voortgang. Gebruik uitsluitend de nieuwe SD-kaart.

Je kunt geen gegevens kopiëren met de volgende methoden

Downloadssoftware die is opgeslagen op meerdere SD-kaarten kan niet worden samengevoegd op een enkele SD-kaart.

Door nieuwe gegevens over oude gegevens heen te kopiëren worden de gegevens onbruikbaar.



Als de inhoud van de 'Nintendo 3DS'-map wordt gewijzigd of als er losse bestanden worden gekopieerd van de ene 'Nintendo 3DS'-map naar de andere, worden de gegevens onbruikbaar.

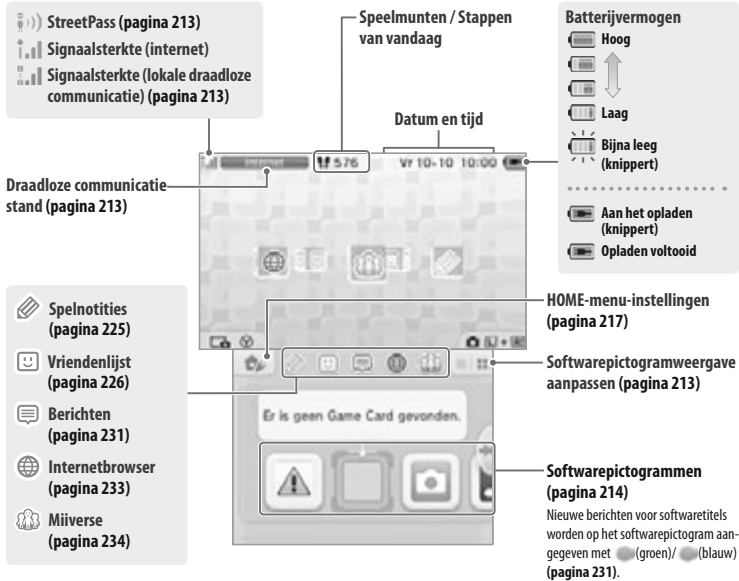
De volledige 'Nintendo 3DS'-map moet zonder modificaties worden gekopieerd om de gegevens te kunnen gebruiken.



HOME-menu

Wanneer je het systeem aanzet, ga je naar het HOME-menu. Hier heb je toegang tot alles wat op je Nintendo 2DS-systeem staat.

Start een softwaretitel vanuit het HOME-menu door het pictogram aan te raken dat bij de softwaretitel hoort die je wilt spelen. In het HOME-menu vind je ook de tijd en de datum, de huidige draadloze communicatiestand en het aantal stappen dat je die dag gelopen hebt. ● op een softwarepictogram geeft aan dat de softwaretitel zojuist informatie of een update heeft ontvangen via Spotpass.



Opmerkingen:

- Druk tegelijkertijd op **L** en **R** om de camera's te activeren en foto's te maken (**pagina 220**).
- Druk, terwijl je **Y** ingedrukt houdt, naar boven, beneden of naar rechts op de richtingsknop om een scherm afbeelding te maken van het HOME-menu (**pagina 219**).
- Wat op het bovenste scherm wordt getoond, hangt af van welke software wordt gebruikt. Het getoonde beeld beweegt anders wanneer de microfoon geluid registreert.

Speelmunten / Stappen van vandaag

Als je rondloopt met je Nintendo 2DS-systeem, telt het systeem je stappen. Je verdient een speelmunt voor elke 100 stappen die je zet. Je kunt maximaal 10 speelmunten per dag verdienen en je kunt maximaal 300 speelmunten hebben. De speelmunten gebruik je in software die dat ondersteunt.

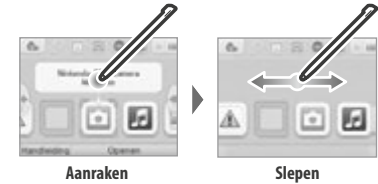
Opmerkingen:

- Stappen worden geteld wanneer het systeem zich in de slaapstand bevindt.
- Er worden maximaal zeven dagen aan stapgegevens opgenomen terwijl je Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwer speelt. Om meer stappen op te nemen moet je de software uitschakelen.

Scrollen / Softwarepictogrammen aanpassen en verplaatsen

Scrollen

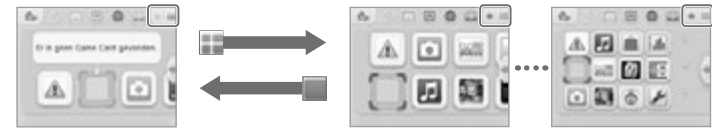
Raak een pictogram aan en sleep de stylus naar links of rechts om door de beschikbare softwarepictogrammen te scrollen. De **←** / **→** aan de zijkanten van het scherm hebben dezelfde functie.



De weergave aanpassen en softwarepictogrammen verplaatsen

De weergave van softwarepictogrammen aanpassen

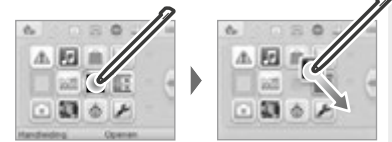
Raak **■** / **■** aan om de manier waarop softwarepictogrammen op het scherm worden weergegeven aan te passen.



Softwarepictogrammen verplaatsen

Om een pictogram te verplaatsen, raak je het aan met de stylus tot het pictogram loslaat. Vervolgens sleep je het pictogram naar waar je het wilt hebben en laat je los met de stylus.

Door een pictogram naar een ander pictogram te slepen, wisselen ze van plaats.



Draadloze communicatiestanden

Internet	Dit geeft aan dat er verbinding met het internet is (pagina 238).
StreetPass	Dit geeft aan dat het systeem zoekt naar andere gebruikers die StreetPass hebben ingeschakeld (pagina 189). Door Nintendo 3DS-softwer te registreren voor gebruik met StreetPass zoekt het systeem automatisch naar andere gebruikers om gegevens mee uit te wisselen. Deze status wordt tegelijk weergegeven met ■ .
Local	Dit geeft aan dat het systeem communiceert met andere Nintendo 3DS-/Nintendo 3DS XL-/Nintendo 2DS-systemen in de buurt. Functies zoals lokaal vrienden registreren (pagina 227) en Download Play maken gebruik van lokale draadloze communicatie. In de draadloze communicatiestand wordt het signaalsterkepictogram ■ weergegeven. Een sterker signaal betekent betere gegevensoverdracht.
Ingeschakeld	Wanneer de draadloze communicatie is ingeschakeld, wordt Ingeschakeld weergegeven. Wanneer de draadloze communicatie is uitgeschakeld, wordt Uitgeschakeld weergegeven. Je kunt de draadloze communicatie in- of uitschakelen in de HOME-menu-instellingen (pagina 217). ■ wordt weergegeven als de draadloze communicatie aan staat en ■ als deze uit staat.
Uitgeschakeld	

Softwarepictogrammen

Gratis software die je ontvangt via SpotPass en software die je hebt gedownload via de Nintendo eShop, verschijnen als pictogrammen in het HOME-menu. Er is ruimte voor maximaal 300 softwaretitels op een SD-kaart. De verschillende soorten softwarepictogrammen worden hieronder uitgelegd.

Pictogrammen voor Game Card-software



Het pictogram van de softwaretitel verschijnt nadat je een Game Card in de Game Card-opening hebt gestoken.

Pictogrammen voor ingebouwde software

Lees de bijbehorende elektronische handleidingen van deze softwaretitels voor informatie over hoe je ze gebruikt (pagina 216).



Gezondheids- en veiligheidsinformatie

Bekijk belangrijke gezondheids- en veiligheidsinformatie voor jouw systeem.



Nintendo 3DS Camera

Maak 3D-foto's en -video's met deze applicatie.

- De Nintendo 2DS ondersteunt geen 3D-weergave.



Nintendo 3DS Sound

Luister naar muziek en neem geluiden op.



Mii-maker

Maak Mii-personages van jezelf en anderen!



StreetPass Mii-park

Hier vind je de Mii-personages die je via StreetPass (pagina 189) hebt ontmoet.



Nintendo eShop

Bekijk informatie en video's over allerlei software en download nieuwe software (pagina 188).



AR Games: Toegevoegde realiteit

Gebruik de AR-kaarten in combinatie met de buitenste camera's om games met geloofwaardige toegevoegde realiteit te creëren.



Gezichtenjacht

Een schietgame waarin jouw gezicht, of de gezichten van je vrienden, de vijanden worden!



Dagboek

Houd het aantal stappen bij die je hebt gelopen terwijl je je Nintendo 2DS-systeem bij je droeg, en de tijd die je aan software hebt besteed.



Download Play

Download demo's en speel multiplayergames!



Systeeminstellingen (pagina 235)

Pas Nintendo 2DS-systeeminstellingen aan.

Overig



Geschenkpictogram

Dit pictogram verschijnt als er een nieuwe applicatie wordt toegevoegd aan het HOME-menu. Raak een geschenkpictogram aan om het uit te pakken.

Opmerkingen:

- Het pictogram knippert zolang het downloaden nog niet is voltooid. Plaats het systeem binnen het bereik van een compatibel Access Point in de slaapstand om het downloaden te voltooien.
- Raak een knipperend pictogram aan om de downloadstatus van de software te bekijken. Kies DOWNLOAD NU VOLTOOIEN om het downloaden direct te voltooien.

Software opstarten

Raak het softwarepictogram aan en vervolgens OPENEN.



Software afsluiten/onderbreken

Druk tijdens het spelen op de HOME-knop om een softwaretitel te onderbreken en naar het HOME-menu te gaan. Raak HERWATTEN aan of druk nogmaals op de HOME-knop om verder te spelen. Raak AFSLUITEN aan in het HOME-menu om de software af te sluiten.



Terwijl software is onderbroken...

Als je software hebt onderbroken is het mogelijk om de HOME-menu-instellingen aan te passen. Je hebt ook toegang tot spelnotities, de vriendenlijst, berichten, de internetbrowser, Miiverse™, de camerastand en handleidingen. Het is mogelijk andere software op te starten, maar dan moet je de onderbroken titel eerst afsluiten.

Opmerkingen:

- Afhankelijk van wat door de software in gebruik is (draadloze communicatie, de buitenste camera's enz.), wordt het HOME-menu niet getoond of zijn niet alle functies beschikbaar. Sommige softwaretitels maken geen gebruik van bepaalde functies van het HOME-menu.
- Nintendo DS-/Nintendo DSI-software kan niet worden onderbroken.

Sla op voor je software afsluit

Alle onopgeslagen voortgang verdwijnt wanneer je een game afsluit zonder op te slaan.

Verwijder onderbroken software niet en zet het systeem niet uit

Verwijder geen Game Card-software of SD-kaarten terwijl je software hebt onderbroken en zet het systeem niet uit. Dit leidt mogelijk tot beschadiging of verlies van gegevens.

Elektronische handleidingen

Als een softwaretitel een elektronische handleiding bevat, wordt de optie HANDLEIDING getoond wanneer je het pictogram aanraakt. Raak deze optie aan om de handleiding te bekijken. Het is mogelijk handleidingen te bekijken terwijl een softwaretitel is onderbroken.



Handleidingen bekijken

1 Maak een keuze uit de inhoud

Sleep de stylus omhoog en omlaag over het scherm om door de inhoud van de handleiding te scrollen en raak de pagina aan die je wilt bekijken.

Opmerking: druk op de Y-knop om de taal van de handleiding te wijzigen.



2 Bekijk de pagina

Sleep de stylus omhoog en omlaag om door de inhoud van de pagina te scrollen. Sleep de stylus naar links en rechts om door pagina's te bladeren.



Back-ups van opgeslagen gegevens voor software maken

Je kunt back-ups maken van opgeslagen gegevens van downloadsoftware. Vanuit een back-up kun je de opgeslagen gegevens op elk moment herstellen, via GEHEUGENBEHEER in de systeeminstellingen (pagina 245).

1 Raak de software aan waarvoor je een back-up wilt maken, en raak daarna aan

verschijnt niet als een softwaretitel het maken van back-ups van opgeslagen gegevens niet ondersteunt.



2 Raak BACK-UPS VAN OPGESLAGEN GEGEVENS aan

Volg de instructies op het scherm.



HOME-menu-instellingen

Raak in het HOME-menu aan om de volgende instellingen aan te passen.



Thema kiezen	Je kunt het ontwerp van het HOME-menu aanpassen door uit verschillende thema's te kiezen. In de themawinkel kun je nieuwe thema's vinden (pagina 218).
Opmaak opslaan/laden	Je kunt het ingestelde thema en de softwarepictogramindeling in het HOME-menu als aparte opmaak opslaan, zodat je tussen verschillende opmaken kunt wisselen.
Helderheid	Kies tussen vijf helderheidsniveaus.
Draadloze communicatie	Schakel de draadloze communicatie in of uit.
Nintendo 3DS-afbeeldingssoftware	Ga naar de internetbrowser en start de Nintendo 3DS-afbeeldingssoftware op om scherm afbeeldingen van het HOME-menu op sociale netwerken te posten, zoals Twitter en Facebook. Kijk in de Nintendo 3DS-afbeeldingssoftware voor meer informatie.
amiibo™-instellingen	Stel de amiibo-instellingen in wanneer je een NFC-lezer/-schrijver voor Nintendo 3DS gebruikt (wordt apart verkocht). Kijk voor informatie over amiibo op: amiibo.nintendo.eu
Nintendo eShop	Ga naar de Nintendo eShop (pagina 188).
Systeeminstellingen	Hiermee open je de systeeminstellingen (pagina 235). Opmerking: onderbroken software wordt afgesloten. Sla je voortgang op voordat je de systeeminstellingen opent.

Helderheid en batterijduur

Als je de helderheid verhoogt, neemt de batterijduur af en omgekeerd. Houd hier rekening mee als je de helderheidsinstellingen aanpast (pagina 209).

Opmerking: omdat een helderder scherm meer stroom verbruikt, verkleurt het aan/uit-lampje mogelijk van blauw naar rood. Het is mogelijk dat het systeem plotseling uitgaat als de batterij bijna leeg is.

Helderheidsinstellingen en draadloze communicatie in combinatie met Nintendo DS-/Nintendo DSi-software

Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwaretitels hebben geen toegang tot het HOME-menu. Druk op de HOME-knop om de software te onderbreken en gebruik vervolgens de onderstaande knoppen om de helderheid en de instellingen voor de draadloze communicatie aan te passen.

[○ START + +]



Houd START ingedrukt en druk vervolgens op:

- + Omhoog: helderheid verhogen
- + Omlaag: helderheid verlagen

[○ START + ×]



Houd START ingedrukt en druk vervolgens op:

- × : draadloze communicatie uitschakelen

Opmerking: als de draadloze communicatie is uitgeschakeld, kun je deze niet inschakelen terwijl er Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwaretitels in gebruik zijn.

Thema's kiezen

Door een ander thema te kiezen verander je de achtergrond, pictogrammen, achtergrondmuziek en geluiden van het HOME-menu. Raak THEMA KIEZEN aan in de HOME-menu-instellingen om een thema te kiezen of de themawinkel te bekijken.

Themawinkel (zie hieronder)

Willekeurig getoonde thema's

Stel een lijst samen met je favoriete thema's, die vervolgens willekeurig worden gekozen wanneer je het systeem aanzet of vanuit het HOME-menu in de slaapstand zet.



Thema's anders ordenen of wissen

Kies de betreffende optie om je gekochte thema's in een andere volgorde weer te geven, of om thema's te kiezen die je wilt wissen.

Lijst met thema's

Toont een lijst met de thema's die op je systeem beschikbaar zijn. Raak een thema aan om het te gebruiken.

Opmerkingen:

- Thema's die bij aankoop van het systeem al erop waren voorgeïnstalleerd, kun je niet anders ordenen of wissen.
- Gekochte thema's kun je gratis opnieuw downloaden in de themawinkel. Houd er rekening mee dat thema's soms niet meer verkrijgbaar zijn, en dat je ze in dat geval mogelijk niet opnieuw kunt downloaden.
- Als je Nintendo eShop-account of Nintendo Network ID hebt gewist, kun je thema's niet meer opnieuw downloaden. Lees de elektronische handleiding van de Nintendo eShop voor meer informatie.

Themawinkel (betaalde content)

Je kunt nieuwe thema's kopen door in de HOME-menu-instellingen THEMA KIEZEN aan te raken en daarna THEMAWINKEL te kiezen.

Opmerkingen:

- Gekochte thema's worden als aanvullende content opgeslagen op de SD-kaart.
- Om thema's te kunnen kopen heb je een internetverbinding nodig.

Nieuwe thema's

Raak dit aan om een lijst met nieuwe thema's te bekijken.

Themaverzamelingen

Hier vind verzamelingen van aanbevolen thema's. Kies een verzameling om de thema's te bekijken, en raak een thema aan om er meer informatie over te zien.



Themawinkelmenu

Downloadcode invoeren
Gebruik een downloadcode om een thema te downloaden.

Berichten

Hier kun je instellen of je berichten over de themawinkel ontvangt in het HOME-menu.

Thema's kopen

Kies NAAR HET AANKOOPSCHEM in het scherm met informatie over een thema en volg de instructies op het scherm.

Opmerking: na de aankoop begint het downloadproces. Wanneer het downloaden voltooid is, kun je het nieuwe thema gebruiken door in de HOME-menu-instellingen THEMA KIEZEN aan te raken.



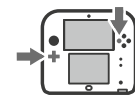
Een schermafbeelding maken van het HOME-menu

Met de volgende knoppencombinaties kun je een schermafbeelding maken van het HOME-menu.



Houd Y ingedrukt en druk vervolgens op:

- + Naar boven: een schermafbeelding maken van het bovenste scherm
- + Naar beneden: een schermafbeelding maken van het touchscreen
- + Naar rechts: een schermafbeelding maken van beide schermen.



- Je kunt schermafbeeldingen bekijken in Nintendo 3DS Camera (**pagina 214**).
 - Gebruik de Nintendo 3DS-afbeeldingssoftware in de HOME-menu-instellingen om schermafbeeldingen op sociale netwerken te posten (**pagina 217**).
- Opmerking: je kunt geen schermafbeelding van het bovenste scherm maken terwijl er software onderbroken is (**pagina 215**).

Mappen creëren in het HOME-menu

Je kunt mappen creëren in het HOME-menu om je softwarepictogrammen te ordenen. Er kunnen maximaal zestig aparte mappen worden gecreëerd, en elke map kan maximaal zestig softwarepictogrammen bevatten.

1 Raak in het HOME-menu (een leeg vakje) aan

Raak MAP (CREËREN) aan.
In het vakje verschijnt (een map-pictogram).



2 Verplaats softwarepictogrammen naar de nieuwe map

- Om een pictogram te verplaatsen raak je het met de stylus aan tot het pictogram loslaat. Vervolgens sleep je het naar het mappictogram om de map te openen. Sleep het pictogram ten slotte naar de plek waar je het wilt neerzetten, en laat los met de stylus.
- Als je een pictogram weer buiten een map wilt zetten, sleep het dan op dezelfde wijze weer de map uit.



3 Raak aan om de map te sluiten

Als je de map opnieuw wilt openen, raak de map dan aan en kies OPENEN.



Mapinstellingen

Kies een mappictogram en raak INSTELLINGEN aan om de naam van de map te wijzigen of de map geheel te wissen.

- Wanneer je de naam van een map wijzigt, wordt het eerste teken van de mapnaam weergegeven op het mappictogram in het HOME-menu.

Opmerking: als een map een of meer softwarepictogrammen bevat, kun je de map niet wissen.



De weergave van softwarepictogrammen aanpassen

Raak aan om de manier waarop softwarepictogrammen op het scherm worden weergegeven, aan te passen.



Meer over mappen

Een Game Card-pictogram kan niet naar een map worden verplaatst. Het is daarnaast niet mogelijk om een map in een andere map te zetten.

Foto's maken / QR Code-afbeeldingen lezen

Druk in het HOME-menu tegelijkertijd op **L** en **R** om de camerastand te activeren. Je kunt met de buitenste camera's 3D-foto's maken, maar de Nintendo 2DS kan geen 3D-beelden weergeven.



Resterende foto's

3D-pictogram

Geeft aan dat de buitenste camera's in gebruik zijn.

Opslaglocatie

Systeemgeheugen SD-kaart

Opmerking: kies een opslaglocatie in de instellingen van Nintendo 3DS Camera.

Foto maken

(Je kunt ook op de L-knop/R-knop/A-knop drukken)

Tussen binnenste en buitenste camera's schakelen

Alleen met de buitenste camera's kunnen 3D-foto's worden gemaakt.

Mengen

Gebruik tegelijk de binnenste en buitenste camera's om een foto te maken van twee gezichten en ze dan samen te voegen tot één foto. Zie voor meer informatie de elektronische handleiding van Nintendo 3DS Camera.

Nintendo 3DS Camera openen

QR Code lezen

Als je de camera op een QR Code voor de Nintendo eShop of een QR Code met het adres van een website richt, kun je rechtstreeks naar de relevante pagina in de Nintendo eShop of de internetbrowser gaan (**pagina 233**).

Opmerking: foto's die je hebt gemaakt, kun je bekijken in Nintendo 3DS Camera (**pagina 214**).



Game Card-software

In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe je Game Cards kunt gebruiken met je Nintendo 2DS.

Opmerking: als de systeemtaal Nederlands, Portugees of Russisch is, zijn niet-Nintendo 3DS-titels automatisch in het Engels. In sommige gevallen is dit te veranderen binnen de software.

Software voor Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo DSi en Nintendo DSi-enhanced software kunnen worden gebruikt op Nintendo 2DS-systemen.

Nintendo 3DS Game Card



Nintendo DS/Nintendo DSi Game Card



Opmerkingen:

- Het Nintendo 2DS-systeem kan geen 3D-beelden weergeven, ook niet als de software 3D-content bevat.
- SpotPass, StreetPass en het HOME-menu kunnen niet worden gebruikt als er Nintendo DS-/Nintendo DSi-software in gebruik is.
- Alleen Nintendo 3DS- en Nintendo DSi-software uit dezelfde regio als het systeem werken correct. Softwaretitels uit andere regio's werken misschien niet.
- Nintendo 3DS-softwaretitels kunnen niet worden gebruikt met Nintendo DS-, Nintendo DS Lite-, Nintendo DSi- of Nintendo DSi XL-systemen.

Pan European Game Information (PEGI)-classificatiesysteem

[1113/HOL]

Leeftijdscategorieën:



Inhoud geschikt voor 3 jaar en ouder.



Inhoud geschikt voor 7 jaar en ouder.



Inhoud geschikt voor 12 jaar en ouder.



Inhoud geschikt voor 16 jaar en ouder.



Inhoud geschikt voor 18 jaar en ouder.

Inhoudspictogrammen:

Deze pictogrammen worden (indien van toepassing) afgebeeld op spelverpakkingen. Ze beschrijven de voornaamste redenen voor de leeftijdsclassificatie van het spel.



Het online-pictogram geeft aan dat een spel online kan worden gespeeld met andere spelers.

Het PEGI-systeem is ontwikkeld om ouders en voogden bij te staan bij het nemen van een geïnformeerde beslissing bij de aankoop van computer- en videospellen. Een aantal nationale classificatiesystemen is vervangen door één enkel systeem dat nu in bijna heel Europa wordt gebruikt. Ga voor meer informatie over PEGI naar <http://www.pegi.info>.

Let op: de PEGI-classificatie geeft geen indicatie van de moeilijkheidsgraad van een spel; het geeft enkel aan voor welke leeftijd een spel geschikt is op basis van de inhoud.





Game Cards gebruiken

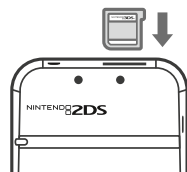
1 Steek een Game Card in de Game Card-opening

Opmerkingen:

- Als het moeite kost om de Game Card in de opening te steken, moet je deze eruit halen en controleren of hij wel de juiste kant op wijst en of het label van het systeem vandaan wijst.

Als de kaart de verkeerde kant op wijst en je duwt hem toch in het systeem, raakt je systeem mogelijk beschadigd.

- Verwijder de plaats de Game Card alleen als het HOME-menu is weergegeven of als het systeem uit staat. (Zorg bij onderbroken softwaretitels dat je de software afsluit voordat je de Game Card verwijderd.)



Controleer welke kant de Game Card op wijst

Het Nintendo DS-, Nintendo DS- of Nintendo DSi-logo op de Game Card en het Nintendo DS- of Nintendo DSi-logo op het systeem moeten dezelfde kant op wijzen.



2 Raak het Game Card-pictogram aan en raak daarna OPENEN aan

Nintendo DS-/Nintendo DSi-titels worden standaard weergegeven in een groter beeldformaat. Houd START of SELECT ingedrukt bij het openen van de software om de software in de oorspronkelijke resolutie te laden. Houd START of SELECT ingedrukt tot de software is opgestart.



3 Raadpleeg voor meer informatie de handleiding van de software die je gebruikt

Software afsluiten

Druk op de HOME-knop om het HOME-menu te openen, en raak daarna AFSLUITEN aan om software af te sluiten. (Je raakt alle onopgeslagen gegevens kwijt als je software afsluit zonder op te slaan.)

- Raak HERVATTEN aan om terug te keren naar het punt waar de softwaretitel is onderbroken.
- Om Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwaretitels te sluiten sla je eerst je gegevens op en druk je vervolgens op de HOME-knop en raak je OKÉ aan.

Opmerking: als je op de POWER-knop drukt, sluit je de softwaretitel af en verschijnt het POWER-menu.



Game Cards met systeemupdates

Sommige Game Cards bevatten systeemupdategegevens. Deze Game Cards geven een bericht weer als er een systeemupdate nodig is om de Game Card te gebruiken. Volg de aanwijzingen om je systeem bij te werken (pagina 256).



Incompatibele software en accessoires

Het Nintendo 3DS-oplaadstation, het Nintendo 3DS XL-oplaadstation, de Nintendo 3DS-draaiknop Pro en de Nintendo 3DS XL-draaiknop Pro zijn niet geschikt voor dit systeem.

Behalve deze producten is het niet mogelijk om accessoires te gebruiken die via de Game Boy Advance™ spelcassette-opening aangesloten kunnen worden op de Nintendo DS-systemen of Nintendo DS Lite-systemen. Ook de accessoires die werken in combinatie met een Game Boy Advance-spekcassette zijn niet bruikbaar. Ga voor meer informatie naar support.nintendo.com.





Downloadsoftware

Geniet van software die je gratis hebt gedownload via de SpotPass of software die je gekocht hebt via de Nintendo eShop.

De Nintendo 2DS heeft een RF-module (802.11) met een uitgestraald uitgangsvermogen van minder dan 10 mW e.i.r.p. en een maximale spectrale vermogensdichtheid van minder dan -30 dBW/1 MHz e.i.r.p. Deze parameters worden tijdens het gebruik gehandhaafd binnen een temperatuurbereik van 0 tot 40 °C. De Nintendo 2DS is in overeenstemming hiermee gecategoriseerd als Klasse 1-apparaat, conform het Commissiebesluit 2000/299/EC.

Gedownload software wordt opgeslagen op een SD-kaart, met uitzondering van Nintendo DSiWare (pagina 189).
De bijbehorende pictogrammen worden weergegeven in het HOME-menu.

Nieuwe software is op de volgende manieren verkrijgbaar:

- Gratis te ontvangen via SpotPass (**pagina 188**).
- Te koop via de Nintendo eShop (**pagina 188**).

Voorzorgsmaatregelen voor downloadsoftware

- Omdat sommige software automatisch door SpotPass (**pagina 188**) wordt verzonden, wordt aangeraden altijd een SD-kaart in het systeem te hebben.
- Er is ruimte voor maximaal 40 Nintendo DSiWare-titels in het systeemgeheugen. Er is ruimte voor 300 downloadsoftwaretitels op een SD-kaart.
- Downloadsoftware (en bijbehorende opgeslagen gegevens) kan alleen gebruikt worden op het systeem waarop deze oorspronkelijk is gedownload. Software die je hebt opgeslagen op een SD-kaart, kan niet worden gebruikt op andere Nintendo 3DS-/Nintendo 3DS XL-/Nintendo 2DS-systemen.
- Om gratis software of demoversies van software te kunnen downloaden heb je een gekoppelde Nintendo Network ID nodig (**pagina 236**).
- Demoversies van software hebben mogelijk bepaalde beperkingen, zoals een tijdslimiet of een beperking in het aantal keer dat de demoversie gebruikt mag worden. Als je software probeert op te starten terwijl deze limiet is overschreden, krijg je een bericht te zien. Volg de instructies op het scherm om de software te verwijderen of naar de Nintendo eShop te gaan.
- Als Nederlands, Portugees of Russisch is ingesteld als taal voor het systeem, worden Nintendo DSiWare-titels standaard in het Engels opgestart. In sommige gevallen is het mogelijk de taal binnen de software te veranderen.
- Alleen Nintendo 3DS-software en Nintendo DSiWare-titels die overeenkomen met de regio van het systeem, zijn bruikbaar. Software-titels uit andere regio's werken mogelijk niet.
- Het Nintendo 2DS-systeem kan geen 3D-beelden weergeven, ook niet als de software 3D-content bevat.

Software opstarten

1 Raak het softwarepictogram aan en vervolgens OPENEN

Nintendo DSiWare-titels worden standaard weergegeven in een groter beeldformaat. Houd START of SELECT ingedrukt bij het opstarten om de software op te starten in de originele resolutie. Houd START of SELECT ingedrukt tot de software is opgestart.



2 Lees de handleiding van de software die je gebruikt voor meer informatie

- De elektronische handleiding bekijken (**pagina 216**)
- Over softwareclassificaties (**pagina 221**)
- Een softwaretitel afsluiten (**pagina 222**)



Spelnotities

Gebruik deze applicatie om notities te maken, zelfs tijdens het spelen van Nintendo 3DS-software! Onderbreek simpelweg de software en maak notities terwijl je naar het softwarescherm kijkt.

Raak  aan in het HOME-menu om een lijst te bekijken van alle notities die je hebt gemaakt.

- Er worden tot 16 pagina's opgeslagen. Sla notitiepagina's op als fotobestanden en bekijk ze in Nintendo 3DS Camera (**pagina 214**).
- Om een notitie te maken terwijl er een Nintendo 3DS-softwaretitel actief is, druk je op de HOME-knop om de softwaretitel te onderbreken en het HOME-menu te openen. Start vervolgens Spelnotities.



1 Kies een notitie om te wijzigen



Pennen

Gum

Kies uit drie gekleurde pennen om mee te schrijven en gebruik de gum om dingen uit te gummen.

Schermen wisselen

Raak dit pictogram aan tijdens een onderbroken game om de weergave op het bovenste scherm te wijzigen.

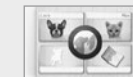
Toon beide schermen



Toon bovenste scherm



Toon onderste scherm



Notities die als fotobestanden op een SD-kaart zijn opgeslagen, kun je bekijken in Nintendo 3DS Camera (**pagina 214**).

Maak deze notitie leeg.

2 Raak aan als je klaar bent

De notitie wordt opgeslagen en je gaat terug naar het spelnotitiesscherm.



Vriendenlijst

Speel en communiceer met geregistreerde vrienden via het internet, ongeacht waar ze zich bevinden.

Je ontvangt een bericht via de vriendenlijst zodra er een geregistreerde vriend online komt (verbinding maakt met internet).

Raak  aan in het HOME-menu om je vriendenlijst te openen. Als je deze voor het eerst opent, moet je een visitekaartje maken door de aanwijzingen op het scherm te volgen.

De vrienden die door je Nintendo Network ID zijn opgeslagen, zijn niet dezelfde als de vrienden die zijn opgeslagen op je Nintendo 2DS-systeem. Veranderingen in deze vriendenlijst zijn niet van toepassing op de vriendenlijst die aan je Nintendo Network ID is gekoppeld.

Om de vriendenlijst te bekijken terwijl er een Nintendo 3DS-softwaretitel actief is, druk je op de HOME-knop om in het HOME-menu te komen. Open van daaruit de vriendenlijst.

Opmerking: de vriendenlijst kan alleen worden gebruikt met Nintendo 3DS-softwaretitels. Om softwaretitels voor Nintendo DS/Nintendo DSi via draadloze communicatie te spelen, moeten eerst de desbetreffende instellingen binnen de software worden geconfigureerd.



Wat je nodig hebt...

Eigen Mii-personage	Om je eigen visitekaartje te maken, moet je eerst je Eigen Mii-personage maken in Mii-maker (pagina 214).
Internetverbinding	Je moet een internetverbinding hebben om te zien wanneer vrienden online komen (pagina 238).

Vriendenlijst



Registreer een vriend (pagina 227)

Visitekaartjes bekijken (pagina 228)

- Wijzig je visitekaartje
- Bekijk het visitekaartje van een vriend

Instellingen voor vriendenlijst (pagina 230)

- Instellingen voor vriendenberichten
- Verwijder visitekaartje

Een vriend registreren

Je kunt maximaal 100 vrienden op je vriendenlijst registreren.

Lokaal

Raak LOKAAL aan om verbinding te maken met een andere Nintendo 3DS-/Nintendo 3DS XL-/Nintendo 2DS-gebruiker die binnen bereik is, en registreer elkaar.



Zoek het visitekaartje van de vriend die je als vriend wilt registreren, en raak het aan.

Jullie visitekaartjes worden uitgewisseld en je wordt geregistreerd op elkaars vriendenlijst.



Internet

Raak INTERNET aan om vrienden te registreren via het uitwisselen van vriendcodes.

Je eigen vriendcode staat op je visitekaartje.

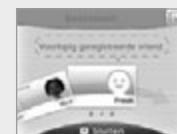


Voer de vriendcode in van degene die je wilt registreren.



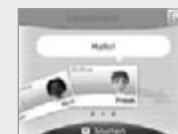
Je bent niet geregistreerd op het andere systeem

Je vriend wordt tijdelijk geregistreerd. Voer de naam in van degene die je wilt registreren. (Als die persoon jou ook registreert, verandert de status en worden jullie geregistreerde vrienden. De naam en het Mii-personage van die persoon worden daarna weergegeven.)



Je bent geregistreerd op het andere systeem

De informatie op het visitekaartje van de andere persoon wordt automatisch ontvangen en deze persoon wordt geregistreerd als vriend.



Deel je vriendcode niet met mensen die je niet kent

De vriendenlijst is bedoeld voor gebruik door jou en de mensen die je kent. Als je je vriendcode op een online forum plaatst of deelt met mensen die je niet kent, kan dit tot gevolg hebben dat je ongewenste informatie of statusberichten met mogelijk aanstootgevende taal ontvangt. Deel je vriendcode niet met mensen die je niet kent.

Je visitekaartje wijzigen/visitekaartjes bekijken

Selecteer jouw visitekaartje uit de vriendenlijst om je gegevens te wijzigen, of bekijk de visitekaartjes van anderen. Je eigen visitekaartje herken je aan ☺.

Je visitekaartje wijzigen

Kies jouw visitekaartje om je bericht en favoriete titel te wijzigen.

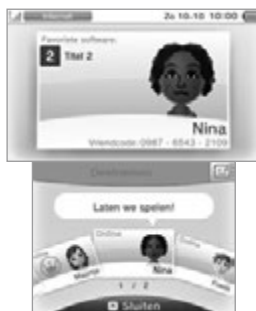


Kies jouw favoriete titel (uit door jou gespeelde softwaretitels).

Voer een statusbericht in van maximaal 16 tekens. Je vrienden krijgen dit bericht te zien.

Visitekaartjes bekijken

Selecteer het visitekaartje dat je wilt bekijken.

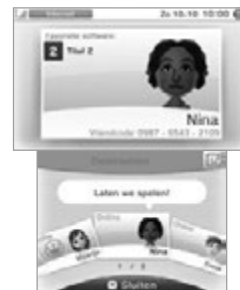


Op het bovenste scherm wordt de favoriete titel van je vriend(in) of de titel die hij/zij op dit moment aan het spelen is weergegeven.

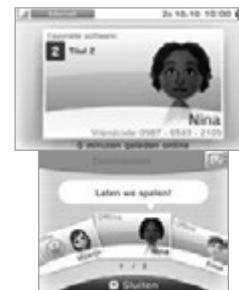
Communiceren met vrienden

Als een vriend online komt, verandert de informatie op zijn/haar visitekaartje en zie je of hij/zij aan het spelen is, en zo ja, welke game hij/zij aan het spelen is.

Online



Offline



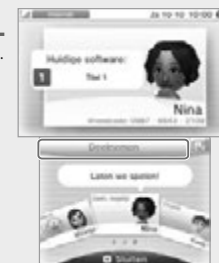
Opmerkingen:

- Om te kunnen zien of een vriend online is moet deze vriend JA hebben gekozen op de vraag 'Vrienden laten zien dat je online bent?'. Deze optie kun je op elk moment wijzigen in de vriendenlijstinstellingen.
- Om mee te doen aan het spel dat een vriend aan het spelen is moet je dezelfde Game Card in je systeem hebben ingevoerd of dezelfde software op je systeem hebben opgeslagen.
- Als je software gebruikt die geen verbinding kan maken met het internet, kun je niet online spelen.

Deelnemen aan de game van een vriend

Als je kunt deelnemen aan de game van een vriend, verandert de informatie op zijn/haar visitekaartje. Raak DEELNEMEN aan om mee te doen aan de game.

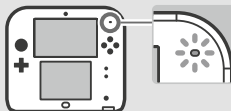
Opmerking: je kunt alleen meedoen als je een compatibele softwaretitel bezit. Zie voor meer informatie de handleiding van de desbetreffende softwaretitel.



Het berichtlampje

Het berichtlampje op het systeem knippert 5 seconden oranje als een vriend online komt.

Als je kunt deelnemen aan de game van een vriend, verschijnt er een  (oranje) op .



Knippert oranje

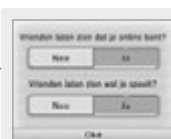
Volgorde van visitekaartjes

Als je online bent, worden visitekaartjes in de onderstaande volgorde weergegeven:

jouw visitekaartje ➔ vrienden aan wiens game je kunt deelnemen ➔ vrienden die een game aan het spelen zijn ➔ online vrienden ➔ offline vrienden ➔ voorlopig geregistreerde vrienden

Instellingen voor de vriendenlijst

Stel je statusberichten in en verwijder vrienden uit je vriendenlijst.



Kies tussen het wel of niet weergeven van je online status en de game die je aan het spelen bent.



Verwijder visitekaartjes uit je lijst.
Opmerking: vrienden krijgen geen bericht als hun visitekaartje wordt verwijderd.



Berichten

Ontvang berichten van SpotPass, StreetPass en andere bronnen.

Raak  aan in het HOME-menu om de berichtenlijst te openen.

Om berichten te bekijken terwijl er een Nintendo 3DS-softwaretitel actief is, druk je op de HOME-knop om het HOME-menu te openen en start je de berichtenapplicatie.



Soort berichten

SpotPass	Berichten van Nintendo en softwaretitels.
StreetPass	Berichten ontvangen via StreetPass (zie pagina 189 voor meer informatie over StreetPass).

Berichten ontvangen

Je Nintendo 2DS-systeem kan berichten ontvangen als...

- Het systeem is aangezet ([pagina 206](#)).
- De draadloze communicatie is ingeschakeld ([pagina 202](#)).
- Er een internetverbinding is geconfigureerd ([pagina 238](#)). Voor berichten van StreetPass is geen internetverbinding vereist.

Opmerkingen:

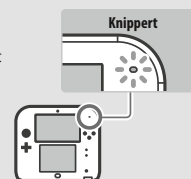
- Softwaretitels sturen soms berichten als je niet verbonden bent met internet.
- Voor berichten van StreetPass is geen internetverbinding nodig.
- Er worden geen berichten verstuurd vanuit Nintendo DS-/Nintendo DSI-softwaretitels.



Berichten ontvangen

Het berichtlampje knippert als het Nintendo 2DS-systeem een bericht ontvangt. Het berichtlampje knippert groen voor StreetPass-berichten en blauw voor SpotPass-berichten. In beide gevallen knippert het vijf seconden. Als er een bericht wordt ontvangen, verschijnt er bovendien  (groen) of  (blauw) in het berichtenpictogram en de pictogrammen voor de betreffende softwaretitels in het HOME-menu.

Opmerking: als je berichten ontvangt terwijl het systeem zich in de slaapstand bevindt, knippert het berichtlampje vijf seconden en blijft dan branden. Als je de slaapstand uitschakelt, gaat het lampje uit.



Berichten bekijken

Raak een bericht aan om dit te bekijken.



Beweeg de schuifknop omhoog of omlaag om door de berichten te bladeren.

- Ongelezen berichten worden aangegeven met ● (groen) voor StreetPass of ● (blauw) voor SpotPass-berichten.
- Het systeem kan maximaal 12 StreetPass-berichten en 100 SpotPass-berichten bewaren. Als deze limiet of de opslaglimiet is bereikt (bijv. als er veel berichten zijn met afbeeldingen), worden oudere berichten verwijderd, te beginnen met de oudste.

Berichten stopzetten

Berichten van softwaretitels stopzetten

Raak AFMELDEN VOOR BERICHTEN OVER DEZE SOFTWARE aan in een bericht en volg de aanwijzingen op het scherm.

Opmerking: berichten die geen internetverbinding nodig hebben, zoals die van softwaretitels, kunnen niet gestopt worden vanuit de berichtenlijst. Deze berichten worden verzonden tijdens het spelen. De manier waarop deze berichten kunnen worden stopgezet verschilt per softwaretitel.



Berichten van StreetPass stopzetten

Raak StreetPass UITSCHAKELEN VOOR DEZE SOFTWARE aan, en pas de instellingen aan in het StreetPass-beheer in de systeeminstellingen om StreetPass uit te zetten. Als StreetPass is uitgezet ontvang je voor deze titel geen berichten meer (pagina 245).

Opmerkingen:

- Om berichten weer aan te zetten moeten de instellingen in de software worden aangepast. Kijk in de softwarehandleiding voor meer informatie.
- Berichten van Nintendo bevatten belangrijke informatie voor alle gebruikers en kun je niet uitzetten.



Internetbrowser

Met de internetbrowser kun je websites bekijken door middel van een intuïtieve besturing met de stylus.

Raak ● in het HOME-menu aan om de internetbrowser te starten. Als je de browser voor de eerste keer gebruikt, volg dan de instellingsaanwijzingen op het scherm.

Opmerkingen:

- Om websites te bekijken heb je een internetverbinding nodig (pagina 238).
- Je kunt de internetbrowser zelfs opstarten terwijl je Nintendo 3DS-software speelt. Je hoeft alleen op de HOME-knop te drukken en de internetbrowser op te starten in het HOME-menu.
- Bij sommige software is het niet mogelijk om de internetbrowser op te starten tijdens het spelen.



Als je de internetbrowser start, wordt het onderstaande menu weergegeven. Selecteer een optie door deze aan te raken, of bezoek websites.

Het menuscherm



De browser bevat een handleiding met gedetailleerde informatie over hoe je de browser gebruikt.

Kinderen behoeden voor schadelijke websites

Je kunt de functie voor ouderlijk toezicht van je Nintendo 2DS-systeem (pagina 243) instellen om het gebruik van de browser te beperken en te voorkomen dat kinderen toegang krijgen tot schadelijke of ongepaste websites.



Miiverse™

Miiverse is een onlinedienst waarmee mensen van over de hele wereld elkaar kunnen ontmoeten via hun Mii-personages. Via Miiverse kun je je ervaringen in games en je meningen over je favoriete onderwerpen delen met mensen overal ter wereld.

Raak  aan in het HOME-menu om Miiverse op te starten.

- Om Miiverse te gebruiken heb je een internetverbinding nodig (**pagina 238**).
- Om op Miiverse te posten of te reageren heb je een Nintendo Network ID nodig (**pagina 236**).
- Je kunt zelfs Miiverse-community's bekijken of posts schrijven terwijl je Nintendo 3DS-software speelt. Druk hiervoor op de HOME-knop om de software te onderbreken en start dan Miiverse op via het HOME-menu.

Opmerking: afhankelijk van de software is het misschien niet mogelijk om Miiverse tijdens het spelen ervan op te starten.



Wissel informatie uit over games, ontdek wat anderen spelen en meer in de verschillende community's op Miiverse.

Je kunt op tal van manieren plezier beleven in Miiverse. Raak om te beginnen bijvoorbeeld de titel aan van een community die je interessant lijkt. Vervolgens kun je er posten en reageren, of Ja's geven aan posts die je leuk vindt.



Lees de elektronische handleiding van Miiverse voor meer informatie.

Op Miiverse is een elektronische handleiding beschikbaar. Ga naar Miiverse om deze te bekijken.

Meer over Miiverse

In Miiverse kunnen je posts, reacties en profielbericht door veel anderen worden gezien. Deel geen informatie die jou persoonlijk kan identificeren, en maak geen ongepaste of beledigende posts. Lees de Miiverse-gedragsregels voor meer informatie (<https://miiverse.nintendo.net/guide/>).

Ouderlijk toezicht (pagina 243)

Je kunt het gebruik van Miiverse beperken door het ouderlijk toezicht in te stellen.



Systeeminstellingen

Hier kun je de internetinstellingen, het ouderlijk toezicht en nog veel meer instellingen voor de basisfuncties van het systeem configureren.

Raak het pictogram voor de systeeminstellingen aan in het HOME-menu om de systeeminstellingen te openen.



Zie voor meer informatie de elektronische handleiding.

NINTENDO NETWORK ID-INSTELLINGEN		Pas je Nintendo Network ID-profiel aan, wis je ID of koppel een bestaande ID aan je systeem (pagina 236).
INTERNETINSTELLINGEN	VERBINDINGS-INSTELLINGEN	Configureer de instellingen voor je internetverbinding (pagina 238).
	SpotPass	Wijzig de instellingen voor het automatisch downloaden van software en het versturen van systeeminformatie.
	NINTENDO DS-VERBINDINGEN	Stel een internetverbinding in voor gebruik met Nintendo DS-software.
	OVERIGE INFORMATIE	Lees de gebruikersovereenkomst voor Nintendo 3DS-diensten en het privacy-beleid, of bekijk het MAC-adres van het systeem.
OUDERLIJK TOEZICHT		Beperk functies zoals online interactie, StreetPass, het gebruik van de internetbrowser en de Nintendo 3DS-winkeldiensten (pagina 243).
GEHEUGENBEHEER		Beheer gegevens zoals Nintendo 3DS Download-software, Nintendo DSiWare en StreetPass-gegevens. Hier deblokkeer je ook geblokkeerde gebruikers (pagina 245).
ALGEMENE INSTELLINGEN		Beheer je profielinformatie, stel de datum en tijd in of draag softwaregegevens over (pagina 247).





Nintendo Network ID-instellingen

Maak of koppel een Nintendo Network ID en stel je gebruikersgegevens in.

Met een Nintendo Network ID kun je gebruikmaken van de verschillende diensten die Nintendo aanbiedt via Nintendo Network™.

Download gratis software
en demo's via de Nintendo eShop
(pagina 188).

Communiceer met andere gebruikers
van over de hele wereld op Miiverse
(pagina 234).

Gebruik je Nintendo eShop-tegoed
zowel op dit systeem
als op een Wii U-systeem.

- Om een Nintendo Network ID te maken en aan je systeem te koppelen heb je een internetverbinding (pagina 238) en een e-mailadres nodig.
- Een Nintendo Network ID is niet hetzelfde als een Club Nintendo-account.
- Volwassenen moeten de Nintendo Network ID maken of koppelen voor hun kinderen.

Als je een ander systeem hebt in de Nintendo 3DS-familie en gegevens over wilt dragen naar je nieuwe systeem

Stel het nieuwe systeem eerst in en voer dan een gegevensoverdracht uit (pagina 248). Maak geen nieuwe Nintendo Network ID en koppel geen bestaande ID aan het nieuwe systeem vóór de gegevensoverdracht.

Let op

Wanneer je een nieuwe Nintendo Network ID aan dit systeem koppelt, kun je geen gegevens meer overdragen van een ander Nintendo 3DS-systeem.

Meer over Nintendo Network ID's

- Bij elk bezoek aan de Nintendo eShop moet je met je ID inloggen.
- Wanneer je een Nintendo Network ID hebt gemaakt of gekoppeld, worden het Nintendo eShop-accountoverzicht en -tegoed op je systeem samengevoegd met het accountoverzicht en tegoed die aan je Nintendo Network ID zijn gekoppeld.



- Er kan maar één ID worden gekoppeld per systeem.



- Je kunt een Nintendo Network ID niet aan meerdere Nintendo 3DS-systemen koppelen.



Opmerking: je kunt wel al je gegevens overdragen naar een ander systeem waar geen Nintendo Network ID aan is gekoppeld, via Gegevensoverdracht (pagina 248).

- Het samenvoegen van twee Nintendo Network ID's is niet mogelijk.



- Je kunt geen gegevens overdragen naar een systeem waar een Nintendo Network ID aan is gekoppeld.



- Vriendgegevens die door je Nintendo Network ID worden opgeslagen, worden afzonderlijk van de vriendgegevens op je systeem bewaard. Vriendgegevens die door je Nintendo Network ID zijn opgeslagen, kunnen alleen worden gewist of aangepast op een Wii U-systeem, en worden alleen gebruikt in software waarin je met je ID moet inloggen.

Een Nintendo Network ID maken of koppelen

Er zijn twee manieren:

- Maak een nieuwe Nintendo Network ID.
- Gebruik een ID die al aan een Wii U-systeem is gekoppeld.

Als je een Wii U-systeem bezit

Je kunt de bestaande ID van je Wii U-systeem aan dit systeem koppelen. Wanneer je dat doet, kun je je bestaande Nintendo eShop-tegoed gebruiken op allebei de systemen, en op Miiverse posten als dezelfde gebruiker.



Let erop dat als je op je nieuwe systeem een nieuwe Nintendo Network ID maakt, je het Nintendo eShop-tegoed dat gekoppeld is aan je bestaande Nintendo Network ID op je Wii U-systeem, niet meer kunt combineren of delen.



Raak in de systeeminstellingen (pagina 235) NINTENDO NETWORK ID-INSTELLINGEN aan om te beginnen.

1 Kies BESTAANDE ID KOPPELEN of NIEUWE ID MAKEN

- Als je op je systeem een nieuwe ID maakt, kun je deze niet samenvoegen met een bestaande ID die je op een Wii U-systeem gebruikt. Kies BESTAANDE ID KOPPELEN als je dezelfde ID op beide systemen wilt gebruiken.



2 Volg de instructies op het scherm

- Om bepaalde diensten te kunnen gebruiken moet je op ze inloggen met je Nintendo Network ID. Als je je wachtwoord bent vergeten, kies dan WEET NIET OF WACHTWOORD VERGETEN en volg daarna de instructies op het scherm.

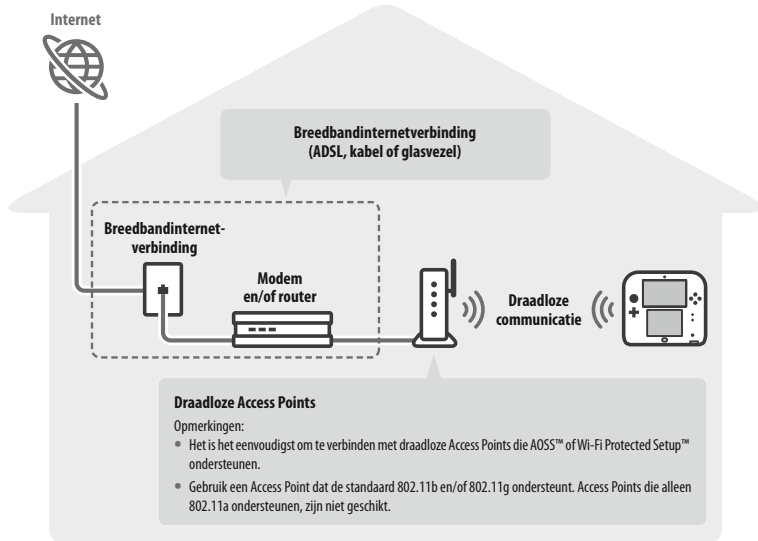


Internetinstellingen

Verbind je Nintendo 2DS-systeem met het internet om toegang te krijgen tot nog meer mogelijkheden.

Vereisten voor een internetverbinding

Je moet een draadloze internetverbinding hebben om je Nintendo 2DS-systeem met het internet te verbinden. Je hebt een computer nodig om de instellingen van je draadloze Access Point (router) te configureren.



Verbinding maken met het internet

Als je alle benodigheden hebt om verbinding te maken met het internet, kun je de instellingen op je Nintendo 2DS-systeem configureren. Opmerking: als je verbinding wilt maken met het internet terwijl je een Nintendo DS Game Card gebruikt, moet je de Nintendo DS-verbindingen configureren.

1 Raak VERBINDINGSINSTELLINGEN aan



2 Raak NIEUWE VERBINDING aan



Hulp bij het configureren van je ideale instellingen

Raak JA aan voor hulp met het opzetten van de verbinding. Volg de aanwijzingen op het scherm en kies de mogelijkheden voor de juiste instellingen voor jouw verbinding.

- Kijk voor hulp met AOSS op **pagina 240**.
- Kijk voor hulp met Wi-Fi Protected Setup op **pagina 241**.
- Kijk voor hulp met het zoeken naar en het configureren van Access Points op **pagina 242**.



Verbinding maken zonder hulp

Als je liever verbinding wilt maken zonder hulp, raak dan NEE aan en kies uit de verschillende mogelijkheden voor het configureren van je verbinding.

- Kijk voor hulp met AOSS op **pagina 240**.
- Kijk voor hulp met Wi-Fi Protected Setup op **pagina 241**.
- Kijk voor hulp met het zoeken naar en het configureren van Access Points op **pagina 242**.





Verbinding maken via AOSS

Als je Access Point AOSS ondersteunt, stel je snel en eenvoudig de verbinding in. Lees behalve deze handleiding ook de handleiding van je Access Point.

Opmerking: door gebruik te maken van AOSS veranderen mogelijk de instellingen van je Access Point. **Als je computer verbonden is met het Access Point zonder gebruik te maken van AOSS, is het mogelijk dat deze na het gebruik van AOSS geen verbinding meer kan maken. Als je verbinding maakt met een Access Point dat je hebt gevonden via een zoekopdracht, verandert dit geen van de instellingen van het Access Point (pagina 242).**

1 Raak AOSS aan

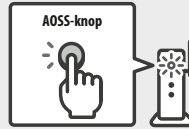
Opmerking: als je hulp gebruikt en je hebt  geselecteerd, begin dan bij stap 2.



2 Stappen voor het Access Point

Houd de AOSS-knop op het Access Point ingedrukt tot het AOSS-lampje twee keer achterelkaar knippert.

Opmerking: als het je na meerdere pogingen nog niet lukt verbinding te maken via AOSS moet je ongeveer 5 minuten wachten en het dan nog eens proberen.



3 Als de mededeling verschijnt dat de configuratie van de verbinding is voltooid, raak dan OKÉ aan om een verbindingstest te beginnen

- Als de test is gelukt, zijn de instellingen voltooid.
- Na het afronden van de AOSS-configuratie is het soms niet mogelijk om verbinding te maken. Als dit gebeurt, wacht dan even voordat je weer verbinding probeert te maken.

Verbinding maken via Wi-Fi Protected Setup

Je kunt snel en op eenvoudige wijze een verbinding maken via Wi-Fi Protected Setup. Kijk in de handleiding van je Access Point voor meer informatie.

Opmerking: als je Access Point is beveiligd met WEP (pagina 242), kun je geen verbinding maken via Wi-Fi Protected Setup.

1 Raak aan

Opmerking: als je hulp gebruikt en  hebt geselecteerd, begin dan bij stap 2.



2 Raak de verbindingmethode aan die wordt ondersteund door jouw Access Point



3 Stappen voor het Access Point

Opmerking: het duurt ongeveer twee minuten om de verbinding te configureren.

Verbinding via een knop

Houd de Wi-Fi Protected Setup-knop van het Access Point ingedrukt tot het lampje knippert.



Verbinding via een pincode

Er verschijnt een pincode op het touchscreen. Voer deze code in in de instellingen van je Access Point en raak dan VOLGENDE aan.

Opmerking: raak na het configureren van het Access Point VOLGENDE aan op het touchscreen van je Nintendo 2DS-systeem.



4 Als de mededeling verschijnt dat de configuratie van de verbinding is voltooid, raak dan OKÉ aan om een verbindingstest te beginnen

- Als de test is gelukt, zijn de instellingen voltooid.
- Na het afronden van de Wi-Fi Protected Setup-configuratie is het soms niet mogelijk om verbinding te maken. Als dit gebeurt, wacht dan even voordat je weer verbinding probeert te maken.



Een Access Point zoeken en er verbinding mee maken

Met deze methode zoek je een Access Point en maak je er verbinding mee als je Access Point geen AOSS of Wi-Fi Protected Setup ondersteunt. Lees de handleiding van je Access Point voor meer informatie.

Opmerking: als je Access Point is beveiligd met WPA2™-PSK (TKIP) (zie hieronder), kun je geen verbinding maken door naar een Access Point te zoeken.

1 Raak ACCESS POINT ZOEKEN aan

Opmerking: als je hulp gebruikt en je hebt WEET NIET / GEEN VAN DEZE of ANDERS geselecteerd, begin dan bij stap 2.



2 Kies een Access Point

Opmerking: raak de naam aan van het Access Point dat je wilt gebruiken (de SSID-, ESSID- of netwerknaam). Als je de naam niet weet, raadpleeg dan de instellingen van het Access Point dat je gebruikt.



3 Voer de beveiligingssleutel in en raak OKÉ aan

- Deze stap is alleen nodig als het Access Point beveiligd is. Als je de beveiligingssleutel niet kent, raadpleeg dan de instellingen van het Access Point dat je gebruikt.
 - De tekens die je invoert voor de code, worden verborgen door sterretjes (*).
- Opmerking: een beveiligingssleutel is het wachtwoord dat is ingesteld voor jouw Access Point en is nodig om met je Nintendo 2DS-systeem een internetverbinding te maken. Het wordt ook wel eens sleutelcode of netwerk wachtwoord genoemd.

4 Raak OKÉ aan om je instellingen op te slaan

5 Raak OKÉ aan om de verbinding te testen

- Als de test is gelukt, zijn de instellingen voltooid.
- Als de verbinding mislukt en er verschijnt een foutmelding, volg dan de aanwijzingen in de foutmelding.

Soorten beveiliging

Dit zijn de meest gangbare beveiligingstypes voor draadloze netwerken:

Versteutel-methode	WEP	WPA™-PSK (TKIP)	WPA2-PSK (TKIP)	WPA-PSK (AES)	WPA2-PSK (AES)
Beveiligings-niveau	Zwak	←			→ Sterk



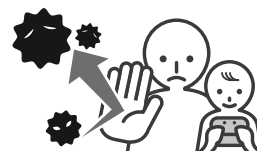
Ouderlijk toezicht

Gebruik het ouderlijk toezicht om kinderen te beperken in het spelen van bepaalde games, het aanschaffen van content of het gebruiken van bepaalde functies van het Nintendo 2DS-systeem (zoals de internetbrowser).

Functies die beperkt kunnen worden

Het is mogelijk het gebruik van onderstaande functies te beperken. Stel ze indien nodig in als kinderen gebruikmaken van het Nintendo 2DS-systeem.

Opmerking: het instellen van het ouderlijk toezicht voor een willekeurige onderstaande functie beperkt een gedeelte van de Nintendo Network ID-instellingen, evenals de internetinstellingen, de regio-instellingen, de kalibratie van de buitenste camera's, de gegevensoverdracht en het formateren van het systeemgeheugen. De pincode voor het ouderlijk toezicht moet worden ingevoerd om deze functies te kunnen gebruiken.



LEEFTIJDSClassificatie	Beperkt het gebruik van Nintendo 3DS- en Nintendo DSi-software op basis van classificaties voor software (pagina 221). Opmerking: Nintendo 3DS-software die via Download Play is ontvangen, wordt ook beperkt, maar deze instelling beperkt geen Nintendo DS-software of software die ontvangen is via DS Download Play.
INTERNETBROWSER	Beperkt het gebruik van de internetbrowser en voorkomt het bekijken van internetpagina's.
NINTENDO 3DS-WINKELDIENSTEN	Voorkomt de aanschaf van goederen en diensten en het gebruik van creditcards met de Nintendo 3DS-winkeldiensten.
MIIVERSE	Beperkt het bekijken of posten van content op Miiverse.
FOTO'S, (VIDEO)BEELDEN, AUDIO EN TEKST DELEN	Beperkt het versturen van gegevens die te gebruiken zijn voor het delen van persoonlijke informatie zoals foto's, afbeeldingen, geluiden, video's en lange berichten. Opmerking: deze instelling is niet van toepassing op Nintendo DS-software of Miiverse.
ONLINE INTERACTIE	Beperkt de communicatie met andere Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL-, Nintendo 2DS-, Nintendo DSi- en Nintendo DSi XL-systemen via het internet. Opmerking: deze instelling is niet van toepassing op Nintendo DS-software of Miiverse.
StreetPass	Beperkt de communicatie met andere Nintendo 3DS-/Nintendo 3DS XL-/Nintendo 2DS-systemen via StreetPass. Opmerking: deze instelling is niet van toepassing op Nintendo DS-/Nintendo DSi-software.
VRIENDEN REGISTREREN	Beperkt de registratie van nieuwe vrienden.
DS DOWNLOAD PLAY	Beperkt het gebruik van DS Download Play.
BESCHIKBAAR GESTELDE VIDEO'S BEKIJKEN	Beperkt het bekijken van beschikbaar gestelde video's tot video's die geschikt zijn voor kijkers van alle leeftijden. Met deze instelling wordt het bekijken van video's in de Nintendo eShop niet beperkt. Deze video's kunnen worden beperkt met de afzonderlijke Leeftijdsclassificatie-functie. Opmerking: voor het afspelen van bepaalde video's kan deze instelling ook het gebruik van de software zelf beperken.

Opmerking: als dit Nintendo 2DS-systeem door meerdere kinderen wordt gebruikt, dan adviseren we om het ouderlijk toezicht in te stellen voor het jongste kind.

Ouderlijk toezicht instellen

Raak OUDERLIJK TOEZICHT aan om te beginnen (pagina 235).

1 Volg de aanwijzingen op het scherm

Er verschijnt informatie over het ouderlijk toezicht op het scherm. Volg de instructies om verder te gaan met instellen.

2 Voer een pincode van vier cijfers in en raak OKÉ aan

Om er zeker van te zijn dat de ingevoerde informatie juist is, moet je de pincode tweemaal invoeren.

Opmerking: je hebt je pincode nodig om de instellingen voor het ouderlijk toezicht te veranderen en om deze tijdelijk op te heffen.

Zorg dat je de pincode niet vergeet.



3 Kies een veiligheidsvraag en voer een antwoord in van minimaal vier tekens

Als je zelf een veiligheidsvraag wilt verzinnen, kies dan (VERZIN JE EIGEN VEILIGHEIDSVRAAG.), en voer een vraag en een antwoord in. Zowel de vraag als het antwoord moet minimaal vier tekens lang zijn.

Opmerkingen:

- Je moet de veiligheidsvraag beantwoorden als je de pincode bent vergeten. Zorg dat je het antwoord niet vergeet.

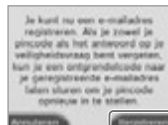
- Zie **pagina 208** voor meer informatie over het gebruik van het toetsenbord.



4 Registreer een e-mailadres

Als je zowel je pincode als het antwoord op de veiligheidsvraag bent vergeten, dan kun je een ontgrendelcode voor je pincode laten sturen naar het e-mailadres dat je hebt geregistreerd.

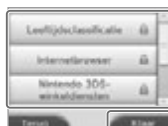
Gebruik een e-mailadres waar alleen ouders of voogden toegang toe hebben, om te voorkomen dat kinderen de ontgrendelcode zien.



5 Raak de instelling aan die je wilt aanpassen en volg de aanwijzingen op het scherm

Als je het ouderlijk toezicht voor het eerst instelt, dan zijn er aanvankelijk voor alle functies beperkingen ingesteld.

Raak KLAAR aan als je klaar bent met het instellen van het ouderlijk toezicht.



De instellingen van het ouderlijk toezicht later wijzigen

Als je de ingestelde beperkingen later wilt wijzigen, kies je OUDERLIJK TOEZICHT in de systeeminstellingen en vervolgens WIJZIGEN.

Opmerking: als je je pincode of het antwoord op de veiligheidsvraag bent vergeten, raak dan WEET NIET aan in het pincode-invoerscherm (pagina 266).



Geheugenbeheer

Bekijk of orden software, gegevens en instellingen die zijn opgeslagen in het systeemgeheugen of op de SD-kaart.

Hier beheer je gedownloade software, bekijk of configureer je software die de StreetPass-functie gebruikt, en deblokkeer je gebruikers. Kies GEHEUGENBEHEER in de systeeminstellingen en kies de desbetreffende optie.



 Nintendo 3DS-softwarebeheer	SOFTWARE	Bekijk of verwijder Nintendo 3DS Download-software of Virtual Console™-software. Opmerkingen: • Je kunt maximaal 300 Nintendo 3DS-softwaretitels op een SD-kaart opslaan. • Wanneer je een softwaretitel wist, kun je een back-up maken van de opgeslagen gegevens van de software.
	AANVULLENDE GEGEVENS	Bekijk of verwijder aanvullende gegevens (zoals gegevens die je via SpotPass hebt ontvangen) op je Nintendo 2DS-systeem.
	AANVULLENDE CONTENT	Bekijk of verwijder aanvullende content (inclusief updategegevens voor software) die je hebt gedownload voor bijbehorende Nintendo 3DS-software.
	BACK-UPS VAN OPGESLAGEN GEGEVENS	Maak of wis back-ups van opgeslagen gegevens voor Nintendo 3DS Download-software of Virtual Console-software, of herstel opgeslagen gegevens vanuit een back-up. Vanuit een back-up kun je je opgeslagen gegevens op elk moment herstellen (pagina 246).
 Nintendo DSiWare-beheer		Bekijk Nintendo DSiWare die in het systeemgeheugen of op een SD-kaart is opgeslagen, of kopieer Nintendo DSiWare tussen het systeemgeheugen en een SD-kaart of verwijder het. Opmerking: je kunt maximaal 40 Nintendo DSiWare-titels in het systeemgeheugen opslaan.
StreetPass-BEHEER		Bekijk de software die het gebruik van StreetPass ondersteunt. Ook kun je hier StreetPass uitschakelen voor een softwaretitel.
GEBRUIKERS DEBLOKKEREN		Het deblokken van gebruikers verwijdert alle eerdere beperkingen en maakt het mogelijk gegevens te ontvangen van alle gebruikers.

Opmerkingen:

- Je kunt aanvullende gegevens/aanvullende content voor meer dan 300 softwaretitels op een SD-kaart opslaan, maar alleen de eerste 300 worden weergegeven in het geheugenbeheer.
- Nintendo DSiWare start niet vanaf een SD-kaart. Kopieer deze voor het spelen naar het systeemgeheugen.
- Als je een softwaretitel kopieert naar een locatie waar deze al bestaat, wordt de bestaande software overschreven door de software die je kopieert. Wees voorzichtig bij het kopiëren van software om te voorkomen dat je opgeslagen gegevens overschrijft.
- Gewiste software en aanvullende content kun je gratis opnieuw downloaden in de Nintendo eShop. (Houd er rekening mee dat content soms niet meer verkrijgbaar is, en dat deze in dat geval niet meer opnieuw kan worden gedownload.)

Back-ups van opgeslagen gegevens

Maak of wis back-ups van opgeslagen gegevens van downloadbare software, of herstel opgeslagen gegevens vanuit een back-up.



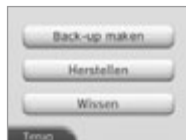
Over het beheer van back-ups van opgeslagen gegevens

- Je kunt maximaal dertig back-ups van opgeslagen gegevens opslaan op een SD-kaart.
- Je kunt meer dan één back-up maken van de opgeslagen gegevens van een softwaretitel.
- Als je opgeslagen gegevens vanuit een back-up herstelt, worden de bestaande opgeslagen gegevens in de software overschreven.
- Je kunt opgeslagen gegevens alleen vanuit een back-up herstellen als de software en de back-up op dezelfde SD-kaart zijn opgeslagen.
- Voor de volgende software kun je geen back-ups maken:
 - Game Card-software
 - ingebouwde software
 - downloadbare software die back-ups niet ondersteunt

Opmerking: als de downloadbare software de back-upfunctie niet ondersteunt, **kun je ook een back-up maken, maar alleen wanneer je de downloadbare software van het systeem wist** in het softwarebeheer (met uitzondering van Game Boy Advance-titels voor Virtual Console). Wanneer je de software opnieuw downloadt en het geschenk pictogram opent, worden de opgeslagen gegevens automatisch vanuit de back-up hersteld (dit gebeurt maar één keer).

Back-ups beheren

Raak een van de volgende back-upopties aan.



Back-up maken

- 1 Raak de software aan waarvoor je een back-up wilt maken



- 2 Raak BACK-UP MAKEN aan

Raak bestaande opgeslagen gegevens aan om ze te overschrijven.



Herstellen/wissen

- 1 Raak de back-up aan die je wilt herstellen of wissen



- 2 Raak OKÉ aan



Algemene instellingen

Pas je gebruikersinformatie aan en configureer verschillende andere instellingen.

Raak ◀ / ▶ aan de zijkanten van het scherm aan om te bladeren.



PROFIEL	Pas je gebruikersnaam, geboortedatum, regio en Nintendo DS-profiel aan. Opmerkingen: • Je profiel is niet hetzelfde als de gebruikersinformatie van je Nintendo Network ID. Als je je profiel verandert, blijft de informatie die aan je ID is gekoppeld, ongewijzigd. • Je Nintendo DS-profiel bevat een kleur en een bericht die worden gebruikt in bepaalde Nintendo DS- en Nintendo DSi-software. (Tekens die niet worden ondersteund door Nintendo DS- en Nintendo DSi-software, worden weergegeven als '?').
DATUM EN TIJD	Pas datum en tijd aan.
TOUCHSCREEN	Kalibreer het touchscreen als het niet op de juiste manier werkt.
OVER DIT SYSTEEM	Bekijk een introductie van het systeem en ontdek wat de verschillen zijn met de Nintendo 3DS.
GELUID	Verander de instellingen van de luidspreker. • Als je de monoluidspreker van het Nintendo 2DS-systeem gebruikt, kun je beter de instelling MONO kiezen.
MICROFOONTTEST	Controleer of de microfoon goed werkt. Als het pictogram op het onderste scherm van kleur verandert wanneer je spreekt of zachtjes in de microfoon blaast, werkt de microfoon zoals het hoort.
BUITENSTE CAMERA'S	Kalibreer de buitenste camera's.
DRAAIKNOP	Kalibreer de draaiknop als de besturing niet lijkt te werken zoals het hoort, of als er dingen in de game bewegen terwijl je de draaiknop niet gebruikt.
GEVEGENSEVERDRACHT	Draag gegevens over tussen systemen (pagina 248).
TAAL	Verander de taal van het systeem.
SYSTEEMUPDATE	Werk de systeemsoftware bij (pagina 256).
FORMATTEREN	Formateer het systeem en wis alle gegevens die zijn opgeslagen in het systeemgeheugen, zoals software en opgeslagen gegevens (pagina 257).

Gegevensoverdracht

Je kunt gegevens overdragen op de volgende manieren:

- Van een Nintendo DSi- of Nintendo DSi XL-systeem naar een Nintendo 2DS-systeem
- Tussen Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- of Nintendo 2DS-systemen
- Van een Nintendo 2DS-systeem naar een New Nintendo 3DS- of New Nintendo 3DS XL-systeem



Gegevensoverdracht online stap voor stap uitgelegd

Via deze handige link vind je stap voor stap uitgelegd hoe je een gegevensoverdracht uitvoert: <http://gegevensoverdracht.nintendo.nl>

- Om gegevens te kunnen overdragen moet je een internetverbinding hebben. De systemen zullen ook verbinding maken via Local Play. Zorg dat de systemen in elkaars nabijheid zijn, in een locatie met stabiele internettoegang (**pagina 238**).
- Om te voorkomen dat de batterijen van de systemen tijdens de overdracht leeg raken dien je, voordat de overdracht begint, ervoor te zorgen dat beide batterijen voldoende zijn opgeladen of dat de voedingen zijn aangesloten. Als het batterijniveau te laag is, kun je geen gegevens overdragen.

Opmerking: tijdens de overdracht kun je de slaapstand niet inschakelen.

Gegevensoverdracht vanaf Nintendo DSi/Nintendo DSi XL

Draag Nintendo DSiWare en foto's/opnames over van een Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-systeem naar een Nintendo 2DS-systeem.



Opmerking: je kunt geen gegevens overdragen van een Nintendo 2DS-systeem naar een Nintendo DSi- of Nintendo DSi XL-systeem. Wees je er bovendien van bewust dat een eenmaal uitgevoerde overdracht niet ongedaan kan worden gemaakt.

Overdraagbare gegevens	Nintendo Wi-Fi Connection-configuratie	Draagt internetinstellingen (Nintendo DS-verbindingen) en je Nintendo Wi-Fi Connection ID over.
	Foto's en opnames	Draagt foto's en opnames van Nintendo DSi Camera en Nintendo DSi Sound over (ingebouwde software op Nintendo DSi- en Nintendo DSi XL-systemen).
	Nintendo DSiWare	Draagt Nintendo DSiWare over.

Download de overdrachtssoftware

Om gegevens van een vorig systeem (Nintendo DSi of Nintendo DSi XL) naar je Nintendo 2DS-systeem te kunnen overdragen moet je op het vorige systeem eerst de gratis Nintendo 3DS Transfer Tool (Nintendo 3DS-overdrachtssoftware) downloaden vanuit de Nintendo DSi Shop.

- Lees de Nintendo DSi- of Nintendo DSi XL-handleiding voor meer informatie over de Nintendo DSi Shop.

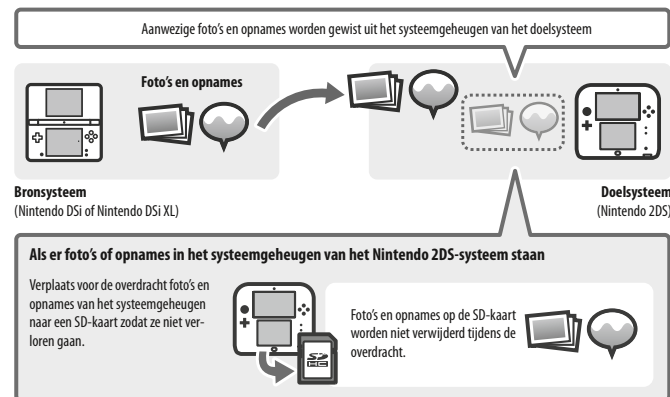


Voorzorgsmaatregelen voor het overdragen van de Nintendo Wi-Fi Connection-configuratie

- De Nintendo Wi-Fi Connection-configuratie op het Nintendo 2DS-systeem waar je de gegevens naartoe wilt overdragen, wordt overschreven.
- Je Nintendo Wi-Fi Connection ID wordt tijdens de overdracht gewist van je bronsysteem. Lees de Nintendo DSi- of Nintendo DSi XL-handleiding voor meer informatie over je Nintendo Wi-Fi Connection ID.
- Geavanceerde instellingen (voor verbindingen 4-6) worden niet overgedragen.

Voorzorgsmaatregelen voor het overdragen van foto's en opnames

Alle foto's en opnames die in het systeemgeheugen van het Nintendo 2DS-systeem zijn opgeslagen, worden gewist. Als je niet wilt dat de foto's en opnames op je Nintendo 2DS-systeem worden gewist, kopieer ze dan naar een SD-kaart voordat je de overdracht begint.



Opmerking: als je foto's wilt overdragen die je op een SD-kaart die door het bronsysteem wordt gebruikt, hebt opgeslagen, moet je deze eerst naar het systeemgeheugen van het bronsysteem kopiëren.

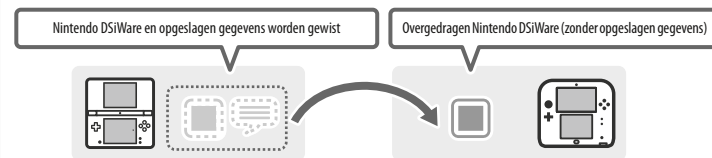




Voorzorgsmaatregelen voor het overdragen van Nintendo DSiWare

Alleen de software zelf wordt overgedragen naar het doelsysteem. Opgeslagen gegevens worden niet overgedragen.

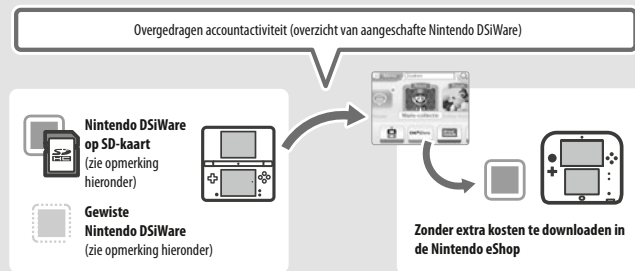
Zowel de software als de opgeslagen gegevens worden van het bronsysteem gewist. Wees er zeker van dat je opgeslagen gegevens mogen worden gewist, voordat je de overdracht begint.



Opmerking: de gegevens worden opgeslagen in het systeemgeheugen van het doelsysteem. Als er niet voldoende vrije ruimte is in het systeemgeheugen van het doelsysteem, kun je geen gegevens overdragen. Gebruik het geheugenbeheer in de systeeminstellingen om Nintendo DSiWare die al op het systeem staat, eerst naar een SD-kaart te kopiëren en vervolgens in het systeemgeheugen te wissen (**pagina 245**).

Als aangeschafte Nintendo DSiWare is gewist of naar een SD-kaart is gekopieerd

Als je Nintendo DSiWare-titels hebt aangeschaft die vervolgens zijn gewist of naar een SD-kaart zijn gekopieerd, kun je ze nog steeds overdragen, hoewel ze niet meer in het systeemgeheugen van het bronsysteem staan. In dergelijke gevallen wordt de software zelf niet naar het doelsysteem overgedragen, maar kun je deze zonder extra kosten downloaden in de Nintendo eShop.



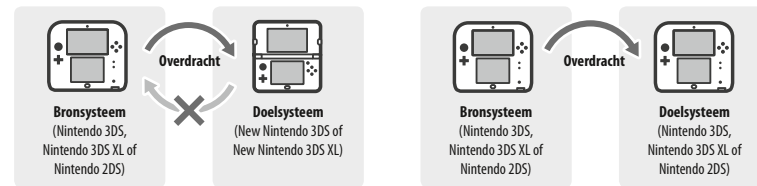
Opmerking: om Nintendo DSiWare-titels op het Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-bronsysteem te spelen nadat ze zijn overgedragen, moet je Nintendo DSi Points gebruiken om ze opnieuw aan te schaffen.

Opmerkingen:

- Nintendo DSiWare die gratis of niet in de Nintendo eShop beschikbaar is, kan niet worden overgedragen. Kijk op de website van Nintendo voor meer informatie over niet-overdraagbare Nintendo DSiWare.
- Je kunt geen Nintendo DSi Points of ingebouwde software van het Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-bronsysteem overdragen.
- Software die al op het doelsysteem staat, wordt niet overgedragen.

Gegevensoverdracht tussen systemen in de Nintendo 3DS-familie

Draag opgeslagen gegevens van de ingebouwde applicaties, het Nintendo eShop-tegoed/-accountoverzicht enz. over vanaf een Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- of Nintendo 2DS-systeem.



Opmerkingen:

- Alle gegevens worden gezamenlijk overgedragen. Je kunt softwaretitels of gegevens niet afzonderlijk overdragen.
- Je kunt geen gegevens overdragen van een New Nintendo 3DS- of New Nintendo 3DS XL-systeem naar een Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- of Nintendo 2DS-systeem.

Overdraagbare gegevens	Instellingen voor Nintendo DS-software	Draagt internetinstellingen (Nintendo DS-verbindingen) en je Nintendo Wi-Fi Connection ID over.
	Opgeslagen gegevens van ingebouwde applicaties	Draagt gegevens over van ingebouwde applicaties op het Nintendo 3DS-/Nintendo 3DS XL-/Nintendo 2DS-systeem, zoals de vriendenlijst, Nintendo 3DS Camera-foto's, Nintendo 3DS Sound-opnames en Mii-personages uit Mii-maker.
	Nintendo DSiWare	Draagt Nintendo DSiWare (en de bijbehorende opgeslagen gegevens) over die in het systeemgeheugen is opgeslagen.
	Nintendo eShop-accountoverzicht/-tegoed	Draagt je Nintendo eShop-accountoverzicht en -tegoed over naar het doelsysteem. Deze gegevens worden samengevoegd met die van het doelsysteem. Opmerking: sommige accountoverzichtgegevens kun je niet overdragen. Voor de overdracht begint, heb je de mogelijkheid om op het scherm te bekijken welke gegevens niet overdraagbaar zijn.
	Nintendo Network ID	Draagt je Nintendo Network ID-gegevens over. Opmerking: een Nintendo Network ID die eerst aan het bronsysteem was gekoppeld, kun je alleen opnieuw koppelen aan het doelsysteem.
	Gebruikslicenties voor SD-kaartgegevens	Draagt gebruikslicenties over voor gegevens die op de SD-kaart zijn opgeslagen (zoals downloadbare software met bijbehorende opgeslagen gegevens en aanvullende content). Kijk voor meer informatie over het overdragen van gegevens op een SD-kaart op pagina 252 .

Voorzorgsmaatregelen voor het overdragen van een Nintendo Network ID

Als er een Nintendo Network ID aan het doelsysteem is gekoppeld, kun je geen gegevensoverdracht uitvoeren. In dat geval moet je de ID eerst ontkoppelen door het systeem te formatteren (**pagina 257**).

- Het is niet mogelijk om meerdere ID's samen te voegen, dus je hebt geen toegang tot software die met een andere ID is gekocht.
- Wanneer je een Nintendo Network ID van een systeem ontkoppelt, kun je hem niet meer aan een ander systeem koppelen. Je kunt hem alleen opnieuw koppelen aan het systeem waarvan je de ID ontkoppeld hebt. (Opmerking: je kunt maar één Nintendo Network ID tegelijk aan je systeem gekoppeld hebben. Wanneer je een Nintendo Network ID hebt ontkoppeld en een andere ID aan het systeem hebt gekoppeld, zul je het systeem moeten formatteren om de eerste ID weer te kunnen koppelen.)

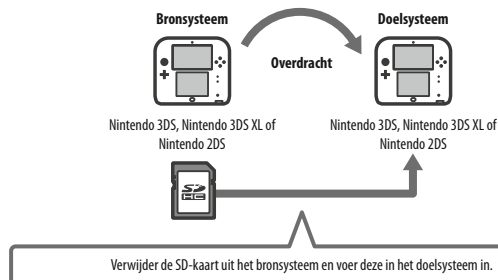




SD-kaartgegevens overdragen

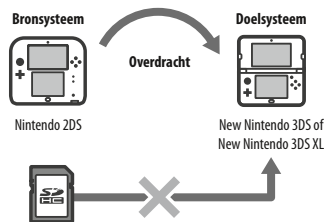
Hoe je gegevens op een SD-kaart overdraagt, hangt af van tussen welke systemen je ze overdraagt.

Gegevensoverdracht tussen Nintendo 3DS-systemen



De gegevens op de SD-kaart van het bronsysteem zullen alleen kunnen worden gebruikt op het doelsysteem. Voer na het uitvoeren van de gegevensoverdracht de SD-kaart van het bronsysteem in het doelsysteem in. Wanneer je het doelsysteem gebruikt zonder de SD-kaart in te voeren, heb je mogelijk geen toegang tot de opgeslagen gegevens van bepaalde softwaretitels.

Gegevensoverdracht vanaf een Nintendo 2DS-systeem naar een New Nintendo 3DS-systeem



De SD-kaart van het Nintendo 2DS-bronsysteem kan niet worden ingevoerd in de microSD-kaartopening van een New Nintendo 3DS- of New Nintendo 3DS XL-systeem. Je kunt wel gegevens op een SD-kaart overdragen via de drie onderstaande methodes.

Draadloze overdracht (alle gegevens)

Het is mogelijk om al de gegevens van de SD-kaart in een Nintendo 2DS-systeem over te dragen naar de microSD-kaart in een New Nintendo 3DS- of New Nintendo 3DS XL-systeem via draadloze communicatie.

- Als er veel gegevens moeten worden overgedragen, kan de overdracht enige tijd duren.
- Wanneer er niet genoeg vrije ruimte beschikbaar is op de microSD-kaart van het doelsysteem, kun je geen gegevensoverdracht uitvoeren. Annuleer de overdracht en maak meer ruimte vrij door foto's, video's, opnames of software te verwijderen. Je kunt ook een microSD-kaart in het doelsysteem invoeren waarop meer vrije ruimte beschikbaar is, of gegevens overdragen via DRAADLOZE OVERDRACHT (DEEL V/D GEGEVENS).



Draadloze overdracht (deel v/d gegevens)

Gebruik deze methode wanneer de microSD-kaart in het doelsysteem niet genoeg vrije ruimte beschikbaar heeft. Alle gegevens zullen worden overgedragen naar de microSD-kaart, behalve Nintendo 3DS Download-software. Na het voltooiën van de overdracht kun je aangeschafte downloadbare software zonder extra kosten opnieuw downloaden in de Nintendo eShop.

- Opgeslagen gegevens worden hersteld wanneer je de opnieuw gedownloade software voor het eerst opstart.



Kopiëren via een pc

Via deze methode worden SD-kaartgegevens niet automatisch naar de microSD-kaart in het doelsysteem overgedragen. Nadat de gegevensoverdracht is uitgevoerd, kun je een computer gebruiken om alle gegevens van de SD-kaart naar de microSD-kaart te kopiëren. Nadat de gegevens gekopieerd zijn, kun je de microSD-kaart invoeren in het doelsysteem.

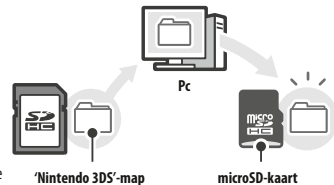
- Wanneer je in het bronsysteem een microSD-kaart hebt gebruikt met een SD-kaartadapter, hoef je de gegevens niet op een computer te kopiëren. Plaats de microSD-kaart gewoon in het doelsysteem wanneer de gegevensoverdracht is voltooid.



Gegevens naar de microSD-kaart kopiëren

Wanneer je gegevens kopieert van een SD-kaart naar een microSD-kaart, moet je de SD-kaartopening van je pc of een apart verkochte microSD-kaartlezer/-schrijver gebruiken om alle gegevens van de SD-kaart naar de microSD-kaart te kopiëren. (Je moet de 'Nintendo 3DS'-map in zijn geheel kopiëren.)

- Kopieer gegevens naar een lege microSD-kaart. Wanneer er al gegevens op de microSD-kaart staan, verwijder die dan voordat je de gegevens van de SD-kaart ernaartoe kopieert. (Wanneer de gegevens op de microSD-kaart die je wilt gebruiken, belangrijk voor je zijn, maak er dan eerst een kopie van, bijvoorbeeld op de pc.)
- Kopieer de 'Nintendo 3DS'-map altijd naar de hoofdmap van de microSD-kaart. (Plaats de map dus niet in een andere map.)
- De 'Nintendo 3DS'-map bevat gegevens van downloadbare software en bijbehorende opgeslagen gegevens. Er staan geen fotogegevens in deze map.
- Pas nooit de naam van de bestanden in de 'Nintendo 3DS'-map aan en verplaats, wis of verander ze ook nooit.
- Lees de voorzorgsmaatregelen voor het kopiëren zorgvuldig op [pagina 211](#).



Wanneer je verschillende SD-kaarten hebt gebruikt met het bronsysteem

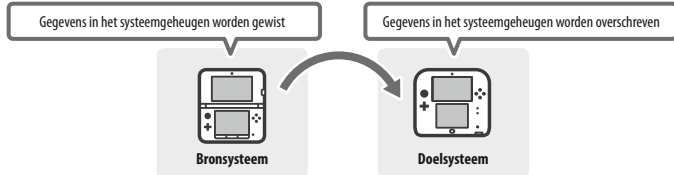
Wanneer je DRAADLOZE OVERDRACHT (ALLE GEGEVENS) of DRAADLOZE OVERDRACHT (DEEL V/D GEGEVENS) kiest, kun je slechts gegevens vanaf één SD-kaart overdragen. Kopieer na de overdracht gegevens van andere SD-kaarten naar andere microSD-kaarten, via de methode die staat beschreven onder KOPIËREN VIA EEN PC.





Voorzorgsmaatregelen voor de overdracht

Nadat je gegevens hebt overgedragen, worden alle gegevens op het bronsysteem gewist.



Opmerking: de gegevens in het systeemgeheugen van het doelsysteem (zoals opgeslagen gegevens van ingebouwde applicaties) worden gewist en overschreven met de gegevens van het bronsysteem, met uitzondering van Nintendo DSiWare. Als je opgeslagen gegevens zoals foto's en opnames hebt, kopieer die dan eerst naar een SD-kaart.

Voorzorgsmaatregelen voor gedownloade software

- Gegevens die zijn opgeslagen op de SD-kaart van het doelsysteem, zoals Nintendo 3DS Download-software en de bijbehorende opgeslagen gegevens, kun je na de overdracht niet meer gebruiken. Je kunt deze software opnieuw downloaden in de Nintendo eShop.
- Nintendo DSiWare en de bijbehorende opgeslagen gegevens op de SD-kaart van het doelsysteem moeten vóór de overdracht worden overgezet naar het systeemgeheugen van het doelsysteem. Zodoende blijven deze gegevens bruikbaar na de overdracht.
- Indien op beide systemen dezelfde software is gedownload, worden de gegevens gewist in het accountoverzicht van het doelsysteem en vervangen door gegevens van het bronsysteem. Bovendien kun je de oude opgeslagen gegevens op het doelsysteem (en/of op een SD-kaart) niet meer gebruiken.

Voorzorgsmaatregelen voor Nintendo eShop-tegoed

Als de som van het Nintendo eShop-tegoed van het bron- en doelsysteem de maximaal toegestane hoeveelheid tegoed overschrijdt, is het niet mogelijk om de overdracht uit te voeren.

Overdragen

Vanaf een Nintendo DSi

Gegevensoverdracht vanaf een Nintendo DSi- of Nintendo DSi XL-systeem

- (Op het Nintendo 2DS-systeem)**
Raak OVERDRAGEN VANAF EEN NINTENDO DSi aan
 Lees de waarschuwing met betrekking tot het overdragen van gegevens en raak vervolgens VOLGENDE aan.


- (Op het Nintendo 2DS-systeem)**
Raak ONTVANGEN VAN EEN NINTENDO DSi aan
 Volg de instructies op het scherm om verder te gaan.


- (Op het Nintendo DSi- of Nintendo DSi XL-systeem)**
Kies het Nintendo 3DS Transfer Tool-pictogram (Nintendo 3DS-overdrachtssoftware) in het Nintendo DSi-menu
 Volg de instructies op het scherm om verder te gaan.



Vanaf een systeem in de Nintendo 3DS-familie

Gegevensoverdracht vanaf een Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- of Nintendo 2DS-systeem

- (Bron-/doelsysteem)**
Raak OVERDRAGEN VANAF EEN NINTENDO 3DS aan
 Lees de waarschuwing met betrekking tot het overdragen van gegevens en raak vervolgens AKKOORD aan.


- (Bronsysteem)**
Raak VERSTUREN VANAF DIT SYSTEEM aan
(Doelsysteem)
Raak ONTVANGEN VAN EEN NINTENDO 3DS aan
 Volg de instructies op het scherm om verder te gaan.







Gegevens overdragen vanaf systemen in de Nintendo 3DS-familie via DRAADLOZE OVERDRACHT (DEEL V/D GEGEVENS)

Wanneer je gegevens naar een New Nintendo 3DS hebt overgedragen via DRAADLOZE OVERDRACHT (DEEL V/D GEGEVENS), kun je onder OPGESLAGEN GEGEVENS BEHEREN controleren of de opgeslagen gegevens zijn overgedragen. Je kunt hier ook opgeslagen gegevens wissen.



Systeemupdate

Installeer updates voor het HOME-menu en applicaties, als deze beschikbaar zijn.

Je moet verbonden zijn met het internet om systeemupdates uit te voeren. Configureer eerst je internetinstellingen voordat je een systeemupdate uitvoert (**pagina 238**). (Bij het uitvoeren van een systeemupdate vanaf een Game Card is een internetverbinding niet noodzakelijk.)

Opmerkingen:

- Er worden geen systeemupdates uitgevoerd als de batterij leeg begint te raken.
- Kijk op de website van Nintendo voor meer informatie over systeemupdates.

OVER SYSTEEMUPDATES

BELANGRIJK: nadat het Nintendo 2DS-systeem is bijgewerkt, kunnen bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische modificaties van de hardware of software van je Nintendo 2DS-systeem, of het gebruik van ongeoorloofde apparatuur met je systeem, tot gevolg hebben dat het systeem permanent ophoudt te functioneren. Content die terug te voeren is op ongeoorloofde modificaties van de hardware of software van je Nintendo 2DS-systeem kan worden verwijderd. Als je deze update niet accepteert, kan dit tot gevolg hebben dat games niet meer kunnen worden gespeeld.

OVER AUTOMATISCHE SYSTEEMUPDATES

Je Nintendo 2DS-systeem ondergaat af en toe automatische updates, zoals updates van de lijst van woorden die aanstootgevend zijn voor gebruikers, en/of updates van de interne database met draadloze Access Points waarmee je verbinding kunt maken met de online diensten van Nintendo.

Je ontvangt geen bericht voor deze en andere kleine automatische updates op je scherm. Voor andere systeemupdates verschijnt er wel een bericht op het scherm en moet je AKKOORD kiezen om die updates te installeren.

Formatteren

Selecteer deze optie om alle opgeslagen gegevens te wissen en terug te gaan naar de standaardinstellingen.

Opmerkingen:

- Als je een Nintendo Network ID aan je systeem hebt gekoppeld, heb je een internetverbinding nodig om het systeemgeheugen te kunnen formatteren.
- De systeemversie blijft de huidige versie, zelfs als je het systeemgeheugen formateert.



Als je ervoor kiest je systeem te formatteren, worden de volgende gegevens onomkeerbaar verwijderd:

- Informatie die is opgeslagen in het systeemgeheugen, zoals vriendenlijst, berichten en stappeninformatie
- Opgeslagen gegevens van ingebouwde applicaties
- Alle foto's die in het systeemgeheugen zijn opgeslagen
- Wijzigingen in de systeeminstellingen
- Softwaretitels die op het systeem zijn gezet (zie eerste opmerking hieronder), en de bijbehorende opgeslagen gegevens
- Gegevens die op de SD-kaart zijn gezet (zie tweede opmerking hieronder)
 - Downloadbare software (zie eerste opmerking hieronder) en de bijbehorende opgeslagen gegevens
 - Aanvullende content (zie eerste opmerking hieronder)
 - Aanvullende gegevens
 - Back-ups van opgeslagen gegevens
- De koppeling met een Nintendo Network ID (zie derde opmerking hieronder)

Opmerkingen:

- Software kan kosteloos opnieuw worden gedownload in de Nintendo eShop. Houd er rekening mee dat in sommige gevallen bepaalde softwaretitels in de Nintendo eShop niet meer of tijdelijk niet verkrijgbaar zijn. In dat geval kun je de software niet opnieuw downloaden. Als je systeem aan een Nintendo Network ID is gekoppeld, moet je dezelfde ID gebruiken als je de software opnieuw wilt downloaden (**pagina 236**).
- Als een SD-kaart waarop software of opgeslagen gegevens staan, niet is ingevoerd terwijl het systeemgeheugen wordt geformatteerd, worden de gegevens op de SD-kaart niet gewist, maar kun je ze niet meer gebruiken.
- Wanneer je je systeem formateert, wordt je Nintendo Network ID niet gewist. Je kunt dezelfde ID opnieuw aan je systeem koppelen door BESTAANDE ID KOPPELEN te kiezen in de Nintendo Network ID-instellingen.

Wanneer je je systeem weggooit of van de hand doet

Je Nintendo eShop-accountoverzicht en Nintendo eShop-tegoed, evenals foto's of opnames die op de SD-kaart zijn opgeslagen, worden tijdens het formatteren niet gewist. Als je Nintendo 2DS-systeem van eigenaar verandert, gebruik dan een pc om de gegevens op de SD-kaart te wissen en zorg dat je, als je je systeem niet aan een Nintendo Network ID is gekoppeld, vóór het formatteren je accountoverzicht in de Nintendo eShop wist.

Wanneer je systeem is gekoppeld aan een Nintendo Network ID

Wanneer je een Nintendo Network ID aan je systeem hebt gekoppeld, kun je hem niet aan een ander systeem koppelen, zelfs niet nadat je je systeem hebt geformatteerd. Als je je ID aan een ander systeem wilt koppelen, formateer je systeem dan niet, maar voer een gegevensoverdracht uit (**pagina 248**).



De oplaadbare Nintendo 3DS-batterij vervangen

Herhaaldelijk opladen vermindert de levensduur van de batterij en daarmee de gebruiksduur van het systeem. Als de gebruiksduur merkbaar afneemt, vervang dan de batterij volgens onderstaande procedure.

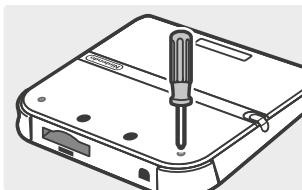
Vervangende oplaadbare batterijen worden apart verkocht. Neem voor verkoopadressen contact op met de technische dienst van Nintendo (pagina 272 – 274).

De oplaadbare Nintendo 3DS-batterij vervangen

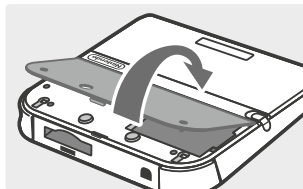
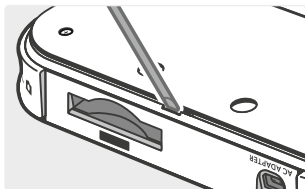
- Als het systeem wordt gebruikt door een jong kind dient een ouder of voogd de oplaadbare batterij voor hen te vervangen.
- Voordat de oplaadbare batterij wordt vervangen, moet altijd eerst het systeem worden uitgezet en de voeding worden losgekoppeld.

1 Draai de schroefjes in de batterijdeksel los

Draai met een schroevendraaier de twee schroefjes van de batterijdeksel los.
Opmerking: met een ongeschikt type schroevendraaier beschadig je mogelijk de kop van de schroef, waardoor de batterijdeksel niet meer te verwijderen is.



2 Verwijder de batterijdeksel



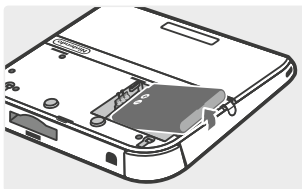
Steek een platte schroevendraaier of een vergelijkbaar object tussen de batterijdeksel en het systeem en wrik ze voorzichtig uit elkaar.

Opmerkingen:

- Steek niet je nagels tussen de batterijdeksel en het systeem. Dit kan leiden tot letsel.
- Gebruik niet overmatig veel kracht. Dit kan schade aan je Nintendo 2DS-systeem en/of de batterijdeksel tot gevolg hebben.

3 Verwijder de batterij

Verwijder de batterij zoals aangegeven.

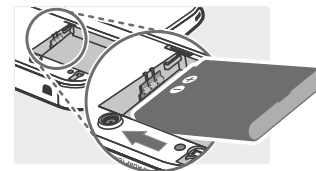


4 Wacht ten minste 10 seconden en plaats de nieuwe batterij

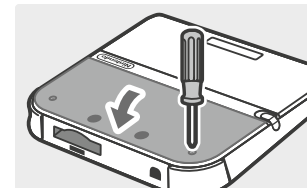
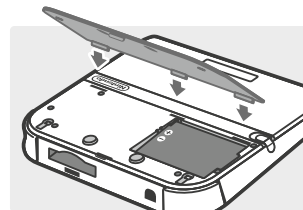
Plaats de nieuwe batterij zoals aangegeven.

Opmerkingen:

- Let er op dat de batterij in de juiste richting wijst.
- Als je de nieuwe batterij in het systeem plaatst meteen nadat je de oude er uitgehaald hebt, is het mogelijk dat het aan/uit-lampje niet goed werkt.



5 Plaats de batterijdeksel terug en draai de twee schroefjes vast



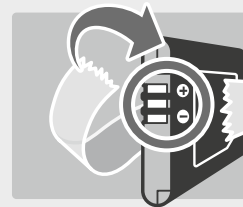
Duw op de batterijdeksel totdat het lipje in het midden op zijn plek vastklikt.

Bij het verwijderen van de batterij worden de ingestelde datum en tijd gewist. Stel ze opnieuw in door de systeeminstellingen te openen via het HOME-menu en te kiezen voor ALGEMENE INSTELLINGEN, gevolgd door DATUM EN TIJD.

Opmerking: plaats altijd de batterijdeksel terug. Als het systeem aan schokken wordt blootgesteld terwijl de batterijdeksel is verwijderd, kan de batterij beschadigd raken. Dit leidt mogelijk tot brand of ontplofing.

De oplaadbare batterij weggooien

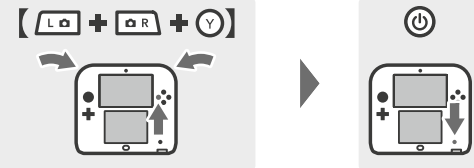
- Plak de pluspool (+) en minpool (-) af met plakband.
- Verwijder het etiket niet.
- Probeer de batterij niet te demonteren.
- Beschadig de batterij niet.

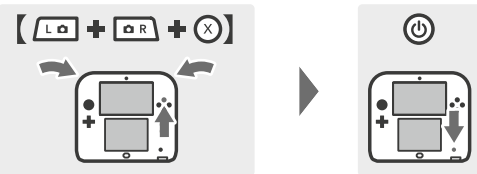
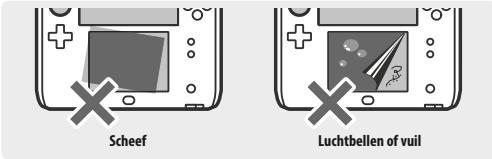


Problemen oplossen

Lees dit deel van de handleiding om de oorzaak van het probleem te achterhalen voor je contact opneemt met de technische dienst van Nintendo.
Opmerking: als het probleem optreedt in combinatie met een game of een accessoire, lees dan ook de handleiding/documentatie die daarbij hoort.

Probleem	Oplossing
De Nintendo 3DS-batterij wordt niet opgeladen / Het oplaadlampje brandt niet	• Gebruik je een Nintendo 3DS-voeding? ■ Gebruik voor de Nintendo 2DS de Nintendo 3DS-voeding (WAP-002(EUR)). • Is de Nintendo 3DS-voeding stevig aangesloten op het systeem en stevig in het stopcontact gestoken? ■ Verwijder de voeding en wacht ongeveer 30 seconden voor je hem weer aansluit. Zorg dat je de voeding stevig aansluit op het Nintendo 2DS-systeem en stevig in het stopcontact steekt. • Wordt de batterij opgeladen in een omgeving met een temperatuur tussen 5 en 35 °C? ■ Laad de batterij op in een omgeving waar de temperatuur tussen de 5 en 35 °C is. Het is mogelijk dat de batterij niet wordt opgeladen in een locatie waar de temperatuur hoger of lager is. • Is de batterij goed aangesloten? ■ De batterij is mogelijk niet goed aangesloten als het systeem niet aan gaat of als het oplaadlampje oplicht en meteen weer uit gaat wanneer je de voeding aansluit. Zorg dat de batterij goed is aangesloten (pagina 259). • Brandt het oplaadlampje? ■ De batterij is mogelijk niet goed aangesloten als het oplaadlampje knippert. Als dit het geval is, neem dan contact op met de technische dienst van Nintendo (pagina 272 – 274).
Het Nintendo 2DS-systeem gaat niet aan	• Is het systeem opgeladen? ■ Laad het systeem op (pagina 205). • Is de slaapknoop naar rechts geschoven? ■ Schuif de slaapknoop naar links en zet daarna het systeem aan. • Is de batterij goed aangesloten? ■ De batterij is mogelijk niet goed aangesloten als het systeem niet aan gaat of als het oplaadlampje oplicht en meteen weer uit gaat als je de voeding aansluit. Zorg dat de batterij goed is aangesloten (pagina 259).
Het Nintendo 2DS-systeem voelt heet aan	• Wordt de batterij opgeladen in een omgeving met een hoge temperatuur of wordt de batterij lange tijd achterelkaar opgeladen? ■ Dit leidt mogelijk tot een forse toename in de temperatuur van het systeem. Laad de batterij op in een omgeving met een temperatuur tussen de 5 en 35 °C. Als je het systeem aanraakt terwijl het heet is, leidt dit mogelijk tot brandwonden.
Ik heb de Nintendo 3DS-batterij opgeladen, maar hij is snel weer leeg / Het duurt heel lang om de batterij op te laden	• Speel je een game of laad je de batterij op in een omgeving waar de temperatuur beneden de 5 °C is? ■ In omgevingen waar de temperatuur beneden de 5 °C is, is het niet mogelijk games voor langere tijd te spelen. Ook duurt het langer dan normaal om de batterij op te laden. • Batterijduur Herhaaldelijk opladen verkort de batterijduur. Hierdoor is het systeem minder lang aan één stuk te gebruiken. Vervang de batterij wanneer de gebruiksduur merkbaar afneemt. Neem contact op met de technische dienst van Nintendo voor meer informatie over waar je een vervangende batterij kunt kopen (pagina 272 – 274).

Probleem	Oplossing
De batterij is groter geworden	■ Lithium-ionbatterijen verslechteren langzaam en worden soms groter door herhaaldelijk opladen. Dit is geen mankement of potentieel gevaar. Vervang de batterij als de batterijduur afneemt als gevolg van het groter worden (pagina 258). Raak de batterij niet aan als hij lekt, maar neem contact op met de technische dienst van Nintendo (pagina 272 – 274).
Er is geen beeld of geluid	• Brandt het aan/uit-lampje? ■ Druk op de POWER-knop om het systeem aan te zetten. • Is het systeem opgeladen? ■ Laad het systeem op. • Is de Game Card op de juiste wijze in het systeem gestoken? ■ Steek de Game Card voorzichtig maar stevig in het systeem tot hij op zijn plaats klikt. • Staat het systeem in de slaapstand? ■ Als dit het geval is, haal het systeem dan uit de slaapstand door de slaapknoop naar links te schuiven (pagina 206). Als dit het probleem niet oplost, lees dan de handleiding van de software die je gebruikt voor meer informatie over het verlaten van de slaapstand.
Er zitten zwarte of lichte stipjes op het scherm die niet weggaan / Er zitten donkere of lichte vlekken op de lcd-schermen	■ Kleine aantallen vaste of dode pixels zijn een van de eigenschappen van lcd-schermen. Dit is normaal en hoeft niet te worden beschouwd als een mankement. Het bovenste scherm en het touchscreen hebben verschillende specificaties. De schermen kunnen dus wat kleur en helderheid betreffen verschillen.
De helderheid van de lcd-schermen is verschillend	■ De technische specificaties van het bovenste en onderste scherm zijn niet hetzelfde. Hierdoor zit er mogelijk ook verschil in de helderheid van de schermen. Dit is normaal en hoeft niet te worden beschouwd als een mankement.
Er zijn geen 3D-beelden te zien	• De Nintendo 2DS ondersteunt geen 3D-weergave.
De draaiknop werkt niet goed	• Komt de besturing via de draaiknop overeen met wat er op het scherm gebeurt? ■ Als de draaiknop te lang achterelkaar of met te veel kracht wordt gebruikt, kan het in uitzonderlijke gevallen gebeuren dat de knop niet goed meer reageert. Kies DRAAIKNOP in de systeeminstellingen om de besturingsinstellingen aan te passen als de besturingshandelingen via de draaiknop en de acties op het scherm niet overeenkomen (pagina 247). Opmerking: indien er bewegingen worden geregistreerd terwijl de draaiknop niet wordt gebruikt, zet dan het systeem uit en druk op de POWER-knop terwijl je de L-knop + R-knop + Y-knop ingedrukt houdt om het systeem weer aan te zetten en het draaiknopkalibratiescherm te openen. 

Probleem	Oplossing
Het touchscreen werkt niet goed	- Komt de besturing via het touchscreen overeen met wat er op het scherm gebeurt? - Kies TOUCHSCREEN in de systeeminstellingen om de besturingsinstellingen aan te passen als de besturingshandelingen via het touchscreen en de acties op het scherm niet overeenkomen (pagina 247). Opmerking: als je deze procedure niet meer met het touchscreen kunt uitvoeren, zet het systeem dan uit en druk op de POWER-knop terwijl je de L-knop + R-knop + X-knop ingedrukt houdt om het systeem weer aan te zetten en het touchscreenkalibratiescherm te openen.  - Heb je een commercieel verkrijgbaar beschermplaatje op het touchscreen bevestigd? - Als je een commercieel verkrijgbaar beschermplaatje hebt aangebracht, lees dan de handleiding van het beschermplaatje en zorg dat je het juist hebt aangebracht voor je het touchscreen probeert te kalibreren. 
	- Het kan zijn dat de ingebouwde bewegingssensor niet de juiste reacties produceert. - Als het systeem wordt blootgesteld aan plotselinge veranderingen in temperatuur of fysieke schokken, kan de sensor incorrecte reacties produceren. Als dat gebeurt, voer dan de volgende handelingen uit om het systeem opnieuw te kalibreren. Houd in het HOME-menu de Y-knop en B-knop 3 seconden ingedrukt om het bewegingssensorkalibratiescherm te openen. Plaats het systeem op een horizontaal oppervlak en kies KALIBREREN of STANDAARDINSTELLINGEN.  Houd de Y-knop en B-knop 3 seconden ingedrukt Plaats het systeem op een horizontaal oppervlak en raak KALIBREREN aan Opmerking: als je KALIBREREN kiest, gaat het systeem ervan uit dat het op een horizontaal oppervlak ligt. De instellingen voor de bewegingssensor worden op die positie aangepast.

Probleem	Oplossing
Het scherm wordt helemaal zwart en het systeem reageert niet meer / Het systeem loopt vast	Als het scherm zwart blijft nadat je het systeem hebt aangezet of uit de slaapstand hebt gehaald, of als het scherm tijdens het spelen plotseling zwart wordt en het systeem niet meer reageert, zet het systeem dan uit door de POWER-knop ingedrukt te houden totdat het aan/uit-lampje uit is gegaan en druk vervolgens nogmaals op de POWER-knop om het systeem weer aan te zetten.
Geen geluid uit de luidspreker	- Staat het volume ingesteld op het laagste niveau? - Pas het volume aan met de volumeknop aan de zijkant van het systeem. - Is er een hoofdtelefoon aangesloten? - Er komt geen geluid uit de luidspreker als er een hoofdtelefoon is aangesloten op de Nintendo ZDS. Opmerking: het geluid van de camera-luister heeft een vast volume, ongeacht hoe de volumeknop is ingesteld en zelfs als er een hoofdtelefoon is aangesloten.
Geen geluid uit de hoofdtelefoon	- Staat het volume ingesteld op het laagste niveau? - Pas het volume aan met de volumeknop aan de zijkant van het systeem. - Zit de stekker van de hoofdtelefoon stevig in het systeem? - Zorg dat de stekker van de hoofdtelefoon stevig in de audio-aansluiting zit.
De microfoon werkt niet / Mijn stem wordt niet herkend	- Maaakt de software (of een onderdeel ervan) gebruik van de microfoon? - De microfoon wordt alleen gebruikt in software (of onderdelen van software) die de microfoon ondersteunen. - Werkt de microfoon goed? - Kies MICROFOONTEST in de systeeminstellingen om te controleren of de microfoon goed werkt (pagina 247). - Worden andere stemmen, zoals die van je familieleden en vrienden, wel goed herkend? - Er zitten verschillen in de herkenning tussen individuele stemmen. Sommige stemmen zijn moeilijker te herkennen dan andere. - Is er een hoofdtelefoon met microfoon aangesloten? - Verwijder de hoofdtelefoon met microfoon en gebruik de microfoon van het systeem.
De microfoon reageert onverwachts / er komt feedback* uit de luidspreker	- Wordt het systeem gebruikt op een plaats met veel omgevingslawaai of waar het volume heel hard staat? - De microfoon reageert mogelijk op geluid uit de luidspreker of uit de omgeving. Ga verder bij de geluidsbron vandaan zitten, stel het volume in op een lager niveau, gebruik een hoofdtelefoon of voorkom achtergrondgeluiden. - Wat is 'feedback'? Feedback is de term die wordt gebruikt om het piepende geluid aan te duiden dat wordt veroorzaakt door geluid dat wordt opgepikt door de microfoon, door de luidspreker wordt afgespeeld en meteen weer wordt opgepikt door de microfoon. - Is er een hoofdtelefoon met microfoon aangesloten? - Hoofdtelefoons met microfoons zorgen soms voor feedback. Verwijder de hoofdtelefoon met microfoon.

Probleem	Oplossing
Mijn stappen worden niet geteld	• Staat het systeem in de slaapstand? ■ Je stappen worden alleen geteld als de slaapstand is ingeschakeld. • Zit het systeem in een loshangende tas of hangt het aan een polsbandje? ■ Er zijn gevallen waarin het systeem je stappen niet goed telt. Als je het systeem in een loshangende tas hebt zitten, worden je stappengegevens mogelijk niet goed bijgehouden. Als je het systeem wilt meenemen in een tas, steek het dan in een strakzittende tas zoals een riembuidel. - Opmerkingen: • De getelde stappen vallen mogelijk hoger of lager uit dan het werkelijke aantal genomen stappen. Dit is afhankelijk van de omstandigheden. • Steek het systeem niet in je achterzak. Als je het systeem en de lcd-schermen blootstelt aan extreme druk door er bijvoorbeeld op te gaan zitten, heeft dit mogelijk beschadigingen tot gevolg en dat leidt mogelijk weer tot verwondingen of storingen. • Blijf je het systeem gebruiken terwijl je Nintendo DS-/Nintendo DSi-software gebruikt? ■ Als je Nintendo DS-/Nintendo DSi-software zeven dagen of langer niet wordt afgesloten, worden alleen de stappen van de eerste zeven dagen gemeten. Sla je game op en sluit de software af.
Mijn SD-kaart reageert niet	• Is de SD-kaart goed in het systeem gestoken? ■ Steek de SD-kaart voorzichtig maar stevig in de SD-kaartopening aan de zijkant van het systeem tot hij op zijn plaats klikt (pagina 210). • Is de SD-kaart beschadigd? ■ Gebruik een computer of digitale camera en controleer of de bestanden op de SD-kaart goed worden weergegeven.
Ik kan de foto's die op de SD-kaart staan, niet bekijken	• Staan er foto's op de SD-kaart die Nintendo 3DS Camera kan weergeven? ■ Nintendo 3DS Camera geeft alleen foto's weer die zijn gemaakt met het Nintendo 2DS-systeem. Foto's die zijn gemaakt met een digitale camera of een mobiele telefoon, kunnen niet worden weergegeven.
Ondanks dat er een Game Card in het systeem is gestoken, verschijnt er geen pictogram voor de softwaretitel en verschijnt in het HOME-menu de tekst: "Er is geen Game Card gevonden."	• Is de Game Card goed in het systeem gestoken? ■ Verwijder de Game Card en steek hem nogmaals in het systeem tot hij op zijn plaats klikt. Probeer dit een aantal keer als het de eerste keer niet werkt (pagina 222). • Gebruik je software uit een andere regio? ■ Alleen Nintendo 3DS- en Nintendo DSi-softwaretitels uit dezelfde regio als het systeem kunnen worden gebruikt. Softwaretitels uit andere regio's functioneren mogelijk niet.
Mijn game doet het niet	• Staat het ouderlijk toezicht zo ingesteld dat software wordt beperkt afhankelijk van softwareclassificaties? ■ Voer de pincode in en schakel het ouderlijk toezicht tijdelijk uit. Het is ook mogelijk de optie in het ouderlijk toezicht die software beperkt afhankelijk van softwareclassificaties, helemaal uit te schakelen (pagina 243).

Probleem	Oplossing
Dit bericht verschijnt terwijl ik Nintendo DS-/Nintendo DSi-software gebruik: "Er is een fout opgetreden. Houd de POWER-knop ingedrukt om het systeem uit te schakelen. Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor meer informatie."	■ Zet het systeem uit en zet het daarna weer aan. Probeer de handeling te herhalen die de foutmelding veroorzaakte. Als de foutmelding weer verschijnt, is er mogelijk iets mis met je systeem. Neem voor hulp contact op met de technische dienst van Nintendo (pagina 272 – 274).
Ik kan geen verbinding maken met het internet	• Is je Access Point beveiligd met WEP (pagina 242)? ■ Als je Access Point WEP gebruikt, kun je geen verbinding met het internet maken via Wi-Fi Protected Setup. • Verschijnt er een foutcode? ■ Als de instellingen voor de internetverbinding verkeerd zijn of als de verbindingstest mislukt, verschijnt er een foutbericht met een foutcode. Volg de instructies in de foutmelding op het scherm. Wanneer er een foutcode verschijnt terwijl je Nintendo DS-verbindingen configureert of Nintendo DS-/Nintendo DSi-software speelt, lees dan het volgende. Foutcodes die verschijnen wanneer je Nintendo DSi-software speelt De internetverbinding die voor het Nintendo 2DS-systeem is geconfigureerd, is mogelijk onjuist. Kies VERBINDINGSTEST vanuit de internetinstellingen om de verbinding te testen, en volg de instructies in de foutmelding. 

Heb je de juiste pincode ingevoerd?

- Voer de juiste pincode in (pagina 244).

Heb je het juiste antwoord gegeven op de veiligheidsvraag?

- Geef het juiste antwoord op de veiligheidsvraag (pagina 244).

Als je je pincode of het antwoord op je veiligheidsvraag bent vergeten...

Als je je pincode bent vergeten

Raak PINCODE VERGETEN aan in het eerste scherm dat verschijnt nadat je OUDERLIJK TOEZICHT in de systeem-instellingen hebt gekozen, of raak WEET NIET aan in het pincode-invoerscherm. Voer daarna het antwoord op je veiligheidsvraag in.

**Als je het antwoord op de veiligheidsvraag bent vergeten**

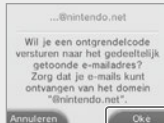
- 1 Raak WEET NIET aan in het veiligheidsvraag-invoerscherm.



- 2 Als je een e-mailadres hebt geregistreerd, kies dan OKÉ om een ontgrendelcode te ontvangen. Er wordt dan een ontgrendelcode verstuurd naar het e-mailadres dat je hebt geregistreerd.

Opmerkingen:

- Om een ontgrendelcode te ontvangen heb je een internetverbinding nodig.
- Als je een filter gebruikt om e-mails te blokkeren, zorg dan dat je e-mailaccount e-mails kan ontvangen van het domein "@nintendo.net".

**Wat gebeurt er als je geen e-mailadres hebt geregistreerd?**

Er wordt dan een servicenummer weergegeven. Neem telefonisch of per e-mail contact op met de technische dienst van Nintendo (pagina 272 – 274) en geef het servicenummer en de op het Nintendo 2DS-systeem ingestelde datum door. Vervolgens ontvang je een ontgrendelcode.

- 3 Raak in het voorgaande scherm OKÉ aan en voer daarna de ontgrendelcode in.

Opmerking: nadat je de ontgrendelcode hebt ingevoerd, wordt je e-mailadres verwijderd van het systeem. Registreer je e-mailadres opnieuw nadat je een nieuwe pincode hebt ingesteld.



Ik ondervind problemen bij het gebruik van de draadloze communicatie (de communicatie wordt onderbroken waardoor de game niet soepel kan worden gespeeld)

- Is de draadloze communicatie ingeschakeld?
- Om de draadloze communicatie in te schakelen raak je op het touchscreen het pictogram linksboven in het HOME-menu aan om de HOME-menu-instellingen te openen. Kies onder 'Draadloze communicatie' vervolgens AAN.
- Verschijnt een van de onderstaande signaalsterke pictogrammen (of) op het scherm?
- De signaalsterkte is zwak. Verklein je afstand tot (de) andere speler(s) en verwijder obstakels die zich tussen jullie systemen bevinden.

Foto's die ik heb gemaakt met de camera, hebben vreemde kleuren

- Heb je de kleurinstellingen aangepast in Nintendo 3DS Camera?
- Controleer de camerastand en/of handmatige instellingen in Nintendo 3DS Camera (pagina 214).
- De resultaten kunnen verschillen afhankelijk van je omgeving, in het bijzonder wanneer je op plaatsen met weinig licht foto's maakt en het scherm gevuld is met objecten met ongeveer dezelfde kleur.
- Maak een foto van iets anders. Neem contact op met de technische dienst van Nintendo als de kleuren nog steeds vreemd zijn (pagina 272 – 274).

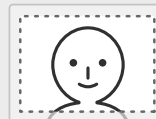
- Dit gebeurt als je gezicht niet goed wordt herkend. Houd rekening met de volgende factoren die mogelijk van invloed zijn op gezichtsherkenning.

Tips voor gezichtsherkenning

Volg onderstaande adviezen om de kans te vergroten dat je gezicht wordt herkend.



Ga naar een goed verlichte ruimte



Kijk recht in de camera



Houd je haar uit je gezicht



Zet je bril af

Nintendo 3DS Camera vraagt herhaaldelijk om een foto van mijn gezicht, maar registreert mijn gezicht niet

Andere factoren, zoals haardracht, de kleur, vorm en dikte van gezichtsbeharing en juwelen, hebben ook invloed op gezichtsherkenning.

Opmerking: zelfs als je rekening houdt met bovenstaande factoren, maken individuele gezichtsherkenningen en bepaalde omgevingen het lastig om je gezicht goed te herkennen.

Het lukt me niet het ouderlijk toezicht uit te schakelen

Probleem	Oplossing
Nintendo 3DS Sound geeft geen geluidsbestanden en mappen weer	- Is de SD-kaart goed in het systeem gestoken? - Steek de SD-kaart voorzichtig maar stevig in de SD-kaartopening aan de zijkant van het systeem tot hij op zijn plaats klikt. - Bevat de SD-kaart bestanden die Nintendo 3DS Sound kan afspelen? - Nintendo 3DS Sound speelt AAC-bestanden af met de extensie .m4a, .mp4 en .3gp, of MP3-bestanden met de extensie .mp3. Andere geluidsbestanden, zoals geluidsbestanden met een kopieerbeveiliging, worden niet afgespeeld. - Zijn de geluidsbestanden opgeslagen in de map 'Private' in de map 'Nintendo 3DS' op de SD-kaart? - Geluidsbestanden in de map 'Private' in de map 'Nintendo 3DS' worden niet weergegeven in Nintendo 3DS Sound. Sla de bestanden op in een andere map. - Zijn er meer dan 3000 geluidsbestanden opgeslagen? - Er worden maximaal 3000 geluidsbestanden weergegeven. - Zijn er meer dan 1000 mappen met opgeslagen geluidsbestanden? - Er worden maximaal 1000 mappen weergegeven. - Zijn er meer dan 100 geluidsbestanden opgeslagen in een enkele map? - Er worden maximaal 100 bestanden weergegeven in een enkele map. Als er meerdere mappen met dezelfde naam op de SD-kaart staan, wordt de inhoud samengevoegd en getoond alsof het één map is. Er worden maximaal 100 bestanden weergegeven in deze samengevoegde map. - Zijn de geluidsbestanden opgeslagen in een map die meer dan acht niveaus diep zit? - Nintendo 3DS Sound zoekt alleen naar bestanden die tot acht mappen diep zitten.
Het lukt me niet geluidsbestanden af te spelen met Nintendo 3DS Sound	- Zijn de geluidsbestanden opgeslagen in een formaat dat kan worden afgespeeld door Nintendo 3DS Sound? - Nintendo 3DS Sound speelt geluidsbestanden af die voldoen aan de volgende eisen: Bestandsformaat: AAC (.m4a, .mp4 of .3gp), MP3 (.mp3) Bitsnelheid: 16 – 320 kbps Samplefrequentie: 32 – 48 kHz - Worden de geluidsbestanden beschermd door DRM (Digital Rights Management, digitale rechtenbeheer)? - Geluidsbestanden die worden beschermd door DRM, kunnen niet worden afgespeeld in Nintendo 3DS Sound.
Het systeem herkent mijn AR-kaarten niet / Ik ben mijn AR-kaarten kwijt	- Als je AR-kaart niet wordt herkend... - Controleer het onderstaande en probeer het nog eens. - AR-kaarten kunnen niet worden herkend als je het systeem te dichtbij of te ver weg houdt. - Zorg dat de hele AR-kaart op het scherm te zien is. Als een deel buiten het scherm valt, wordt de kaart mogelijk niet herkend. - Leg AR-kaarten niet in direct zonlicht. Hierdoor kunnen de buitenste camera's de kaart niet goed herkennen. - Als de buitenste camera's vies zijn, moet je ze schoonvegen met een zachte doek voor je begint. - Als de AR-kaarten gebogen of gevouwen zijn, kan het systeem ze niet herkennen. Zorg ervoor dat de gebruikte AR-kaarten op een vlakke ondergrond liggen. - Als je AR-kaart nog steeds niet wordt herkend of als je een AR-kaart bent kwijtgeraakt - Je kunt AR-kaarten downloaden van support.nintendo.com. Druk deze afbeeldingen in kleur af en gebruik ze ter vervanging van de originelen.

Probleem	Oplossing
Download Play werkt niet	- Beperkt het ouderlijk toezicht het gebruik van software afhankelijk van software-classificaties? Beperkt het ouderlijk toezicht het gebruik van DS Download Play? - Schakel de optie in het ouderlijk toezicht uit die software beperkt afhankelijk van software-classificaties, als je problemen ondervindt met Nintendo 3DS-softwaretitels (pagina 243). - Schakel de optie in het ouderlijk toezicht uit die DS Download Play beperkt, als je problemen ondervindt met Nintendo DS-/Nintendo DSI-softwaretitels (pagina 243).

Indien je meer hulp nodig hebt...

Als je Nintendo 2DS na het volgen van deze stappen nog steeds niet goed werkt, bevelen we aan dat je de garantievoorwaarden van de fabrikant leest en een verzoek indient bij de technische dienst van Nintendo om het product te laten controleren (**pagina 272 – 274**). Daar vind je informatie over hoe je een reparatie aanvraagt, evenals de garantie- en reparatievoorwaarden.

Dit product weggooien

Dit product en de batterij mogen niet samen met het huisvuil worden weggegooid. Kijk voor meer informatie op <http://docs.nintendo-europe.com>



Technische specificaties

Opmerking: deze specificaties worden mogelijk zonder verder bericht gewijzigd.

Nintendo 2DS-systeem	
Modelnummer	FTR-001
Lcd-schermen (Schermgrootte / resolutie)	Bovenste scherm: breedbeeld lcd-scherm (kan 16,7 miljoen kleuren tonen) 3,53 inch (76,8 mm breed x 46,08 mm hoog) 400 x 240 pixels
	Onderste scherm: touchscreen lcd-scherm (kan 16,7 miljoen kleuren tonen) 3,02 inch (61,44 mm breed x 46,08 mm hoog) 320 x 240 pixels
Voeding / batterij	Nintendo 3DS-voeding (WAP-002(EUR)) Nintendo 3DS-batterij (CTR-003)
Gebruikte frequentieband(en)	2412-2472 MHz
Communicatiestandaard	IEEE802.11b/g
Maximaal radiofrequent vermogen	7 dBm
Aanbevolen communicatieafstand	Binnen 30 m. Opmerking: de maximale communicatieafstand kan afwijken afhankelijk van de omgeving.
Camerafunctie	Lens: vaste focusafstand Beeldsensor: CMOS Effectieve pixels: ca. 300.000
Klokfunctie	Maximale dagelijkse afwijking van ca. 4 seconden (bij gebruik in de hieronder genoemde gebruiksomgeving)
Luidspreker	Mono
In- en uitgangen	Game Card-opening, SD-kaartopening, voedingsaansluiting, audio-aansluiting (stereo)
Sensoren	Bewegingsensor, gyrosensor
Overige functies	Infrarode communicatie (aanbevolen communicatieafstand: maximaal 20 cm) Opmerking: de maximale afstand waarbij communicatie mogelijk is, kan korter zijn, afhankelijk van de omgeving.
Maximaal stroomverbruik	Ca. 4,1 W (tijdens opladen)
Gebruiksomgeving	Temperatuur: 5 – 35 °C Luchtvochtigheid: 20 – 80 %
Afmetingen	127 mm hoog x 144 mm breed x 20,3 mm dik
Gewicht	Ca. 260 g (inclusief batterij, stylus en SD-kaart)
Oplaadtijd	Ca. 3,5 uur
Gebruiksduur van de batterij	Zie pagina 209 .

Nintendo 3DS-voeding	
Modelnummer	WAP-002(EUR)
Input	AC 220-240 V 50/60 Hz 12 VA
Output	DC 4.6 V 900 mA
Afmetingen	70,5 mm lang x 27,0 mm breed x 84,5 mm hoog
Gewicht	Ca. 80 g
Snoerlengte	Ca. 1,9 m
Compatibele systemen	• Nintendo 3DS (CTR-001(EUR)) • Nintendo 3DS-opladdstation (CTR-007) • Nintendo 3DS XL (SPR-001(EUR)) • Nintendo 3DS XL-opladdstation (SPR-007)
	• Nintendo 2DS (FTR-001) • Nintendo DSi (TWL-001(EUR)) • Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR))

Nintendo 3DS-batterij	
Modelnummer	CTR-003
Batterijtype	Lithium-ion
Capaciteit	5 Wh

Nintendo 2DS-stylus	
Modelnummer	FTR-004
Materiaal	Plastic (ABS/PE)
Lengte	Ca. 98 mm
Gewicht	Ca. 1,8 g

Contactgegevens

Garantie (Nederland, België)

[280416/HOL-HW]

12 MAANDEN FABRIEKSGARANTIE – NINTENDO-HARDWARE

Deze garantie heeft betrekking op Nintendo-systemen, alsmede op de ingebouwde originele software in de Nintendo-systemen, die wordt geleverd bij de aanschaf van de systemen (de "**Nintendo-besturingsoftware**"), en op de controllers die inbegrepen zijn in de verpakking van het systeem ("**Nintendo-controllers**"). In deze garantie worden de Nintendo-systemen, de Nintendo-besturingsoftware en de Nintendo-controllers gezamenlijk aangeduid als het "**Product**".

Behoudens onderstaande voorwaarden en uitzonderingen, garandeert Nintendo of Europe GmbH, Herriotstr. 4, 60528 Frankfurt, Duitsland ("**Nintendo**") de eerste consumentkoper in een land binnen de Europese Economische Ruimte of Zwitserland ("**u**") dat het Product, gedurende een periode van 12 maanden na de datum van aanschaf, vrij zal zijn van gebreken in materiaal en fabricage.

UITZONDERINGEN

Deze garantie is niet van toepassing op:

- software (anders dan de Nintendo-besturingsssoftware) of spellen (al dan niet bij aanschaf meegeleverd met het Product);
- accessoires, randapparatuur of andere onderdelen die zijn bedoeld voor gebruik in combinatie met het Product, maar niet door of voor Nintendo zijn gefabriceerd (al dan niet bij aanschaf meegeleverd met het Product);
- tweedehands en gehuurde Producten of Producten die voor commerciële doeleinden worden gebruikt;
- gebreken die zijn veroorzaakt door accidentele schade, uw nalatigheid en/of de nalatigheid van een derde, onverantwoordelijk gebruik, wijzigingen/aanpassingen, gebruik in combinatie met producten die niet afkomstig zijn van Nintendo, waarvoor door Nintendo geen licentie is verleend of waarvoor Nintendo geen goedkeuring voor gebruik met het Product heeft gegeven (waaronder, doch niet beperkt tot, spelaccessoires, kopieerapparaten, adapters, voedingen of accessoires waarvoor geen licentie is verleend), computervirussen of verbindingen met het internet of andere vormen van elektronische communicatie, dan wel door gebruik van het Product dat niet in overeenstemming is met de betreffende gebruiksinstructies, of elke andere oorzaak die niet direct verband houdt met gebreken in het materiaal of de fabricage;
- gebreken die zijn veroorzaakt door gebruik van defecte, beschadigde of lekkende batterijen, of door elk ander gebruik van batterijen dat niet in overeenstemming is met de betreffende instructies;
- een geleidelijke daling van de capaciteit van batterijen voor het Product over een bepaalde tijdsperiode (dit is geen gebrek in het materiaal of de fabricage);
- Producten die zijn geopend, gewijzigd of gerepareerd door anderen dan Nintendo of haar geautoriseerde partners, of Producten waarvan het serienummer is gewijzigd, onleesbaar is gemaakt of is verwijderd;
- verlies van gegevens die door anderen dan Nintendo of haar geautoriseerde partners op het Product zijn gezet of opgeslagen;
- verlies van gegevens of andere content, zoals software, als gevolg van het formatieren van het geheugen van het Product (of de SD-kaart/microSD-kaart of een ander extern opslagmedium dat met het Product wordt gebruikt), of
- verlies van gegevens of andere content als gevolg van het wissen van een Nintendo Network ID die voor het Product is geregistreerd of eraan is gekoppeld.

BEROEP OP DE GARANTIE

In geval van een gebrek dat onder deze garantie valt:

- dient u Nintendo binnen 12 maanden na de eerste aankoop van het Product schriftelijk te informeren van het gebrek in het Product; en
- dient het Product binnen 30 dagen daarna door Nintendo te zijn ontvangen.

Neem contact op met de **Nintendo Helpdesk** om een beroep te doen op de garantie.

Voordat het Product aan Nintendo wordt toegezonden, dient u persoonlijke of vertrouwelijke bestanden of gegevens te verwijderen.

Door het Product aan Nintendo te versturen aanvaardt u en stemt u ermee in dat Nintendo niet verantwoordelijk is voor verlies, verwijdering of corruptie van uw bestanden of gegevens die niet zijn verwijderd. Nintendo raadt u dringend aan om een back-upkopie te maken van alle gegevens die niet zijn verwijderd, voordat het Product wordt toegezonden. Let op: afhankelijk van de aard van de reparatie worden gegevens of andere content die zijn opgeslagen in het geheugen van het Product, mogelijk verwijderd en kunnen gegevens of andere content die zijn opgeslagen op de SD-kaart/microSD-kaart of op een ander extern opslagmedium, na de reparatie mogelijk niet worden gelezen of op het Product worden teruggezet. Wanneer het Product aan Nintendo wordt toegezonden, let dan op het volgende:

1. voeg de originele verpakking bij, indien mogelijk;
 2. voeg een omschrijving bij van het gebrek;
 3. stuur een kopie mee van het originele aankoopbewijs, waaruit de datum van aanschaf blijkt.
- Indien Nintendo, na inspectie van het Product, aanvaardt dat het Product gebrekig is, zal Nintendo naar vrije keuze het onderdeel van het Product dat gebrekig is, kosteloos repareren of vervangen, of het betreffende element van het Product zelf kosteloos vervangen.

Indien de fabrieksgarantieperiode van 12 maanden is verstreken op het moment dat het gebrek aan Nintendo wordt meedeeld of indien het gebrek niet onder deze garantie valt, dan kan Nintendo naar vrije keuze besluiten het onderdeel dat het gebrek veroorzaakt, te repareren of te vervangen of het betreffende element van het Product te vervangen. Voor meer informatie, in het bijzonder met betrekking tot de daarvoor geldende kosten, kan contact worden opgenomen met de **Nintendo Helpdesk**.

Deze fabrieksgarantie doet op geen enkele wijze afbreuk aan de wettelijke rechten of vorderingen die u als koper van consumptiegoederen onder de wetgeving inzake bescherming van de consument heeft. De voordelen die hier beschreven zijn, zijn een aanvulling op deze rechten.

Nintendo Helpdesk

(+31) 0909-0490444

(€ 0,45 per minuut)

contact@nintendo.nl

www.nintendo.nl (voor algemene informatie)

<https://nintendo.comserve-nl.com/model> (voor het aanmelden van een reparatie)

Postbus 564

3430 AN Nieuwegein

Nederland

Nintendo Helpdesk

(+32) 0900-10800

(€ 0,45 per minuut)

contact@nintendo.be

www.nintendo.be (voor algemene informatie)

<https://nintendo.comserve-nl.com> (voor het aanmelden van een herstelling)

Frankrijklei 33, bus 7

2000 Antwerpen

België

Notities

[illegible]

Notities

[illegible]

Notities

[illegible]

Благодарим вас за покупку системы Nintendo 2DS™. Пожалуйста, ознакомьтесь с данным руководством пользователя до начала использования устройства. Обратите особое внимание на раздел «Информация о здоровье и безопасности» на **страницах 282–291** и внимательно следуйте всем указаниям. **Если данный продукт будет использоваться маленькими детьми, взрослые обязаны ознакомить их с положениями настоящего руководства.** Сохраните данное руководство для обращения к нему в будущем.

Примечание. В данном руководстве термин «система Nintendo DSi™» также относится к системе Nintendo DSi XL, а термин «система Nintendo 3DS™» также относится к системе Nintendo 3DS XL.

Комплект поставки

Перед использованием этой системы убедитесь в наличии всех нижеперечисленных компонентов.

- ☐ Система Nintendo 2DS x 1
(FTR-001)



- ☐ Блок питания Nintendo 3DS x 1
(WAP-002(EUR))



- ☐ Стилус Nintendo 2DS x 1
(FTR-004)

Примечание. Стилус находится в держателе сбоку системы (стр. 294).



- ☐ Карта памяти SDHC x 1

Примечания.

- Карта SDHC вставлена в слот для карты SD (стр. 292). Карта SDHC выпускается не Nintendo, а другим производителем.
- Емкость карты SDHC указана на упаковке.



- ☐ Карты AR x 6

Примечание. Эти карты используются в сочетании со встроенным приложением AR Games: Расширенная реальность (стр. 304).



- ☐ Краткое руководство x 1
☐ Руководство пользователя Nintendo 2DS x 1



Также доступно

Чехол Nintendo 2DS

(FTR-009)

Обеспечьте сохранность системы с помощью специального чехла (продается отдельно). Предлагается в двух цветовых вариантах. Его внутренняя поверхность изготовлена из плюшевой ткани для содержания системы в чистоте и предохранения от появления царапин и потертостей.



NINTENDO 2DS™

Ваша система Nintendo 2DS имеет множество функций!

Кнопка движения

Обеспечивает точное направление движения (стр. 293).

Кнопка HOME

Вызывает меню HOME (стр. 302).



Сенсорный дисплей

Чувствительный к прикосновению экран, который позволяет управлять программами при помощи стилуса (стр. 293).

Переключатель режима ожидания

Подвиньте этот переключатель вправо для включения режима ожидания и экономии электроэнергии (стр. 296).

Примечание. Так как в системе Nintendo 3DS режим ожидания включается закрытием системы, для некоторых функций программ может потребоваться закрыть или открыть систему. В таких случаях используйте на системе Nintendo 2DS переключатель режима ожидания.

Эта система принадлежит к линейке продуктов Nintendo 3DS. Вы можете пользоваться всеми онлайн-сервисами Nintendo 3DS и всеми программами Nintendo 3DS. Любое упоминание Nintendo 3DS в программах и документации, за исключением упоминаний функций с использованием 3D-изображений, применимо и к Nintendo 2DS.

Используйте программы с других систем семейства Nintendo DS (стр. 311).



Программы Nintendo 3DS



Программы Nintendo DS / Nintendo DSi

В системе установлены следующие стандартные программы (стр. 304).



Примечание. На карте SDHC также может быть предустановлен загрузаемый контент. Его можно запустить, коснувшись соответствующего значка в меню HOME (стр. 305).

Система Nintendo 2DS автоматически находит точки беспроводного доступа, подключается к Интернету и обменивается данными в разное время, в том числе в режиме ожидания (стр. 296).

Примечание. Данные, полученные через SpotPass, будут сохранены на карте SD.

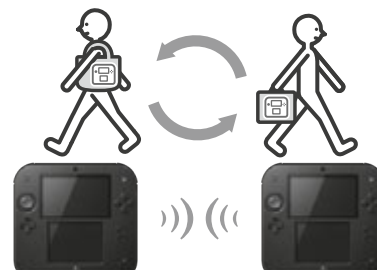


Чтобы соединяться с точками беспроводного доступа, необходимо установить интернет-настройки (стр. 328).

Примечания.

- Функции SpotPass могут быть недоступны в некоторых программах, если работающая программа использует определенную функциональность. Функции SpotPass недоступны в режиме локальной беспроводной связи (стр. 303) или во время использования программ Nintendo DS / Nintendo DSi.
- Индикатор сообщения может не подавать световой сигнал при получении некоторых типов данных.
- Для загрузки бесплатных программ необходим код Nintendo Network (стр. 326).

Система ведет автоматический поиск других систем Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS и обменивается с ними информацией, когда вы носите ее с собой, например во время прогулки или в поезде.



Автоматический обмен данными происходит тогда, когда вы проходите мимо другого пользователя, у которого есть такая же программа с зарегистрированным StreetPass, пока система находится в режиме ожидания, а также в другое время.

Успешный обмен данными через StreetPass

Мигает зеленым во время передачи данных, а в вашем списке сообщений появляется новое сообщение (стр. 321).



Настройки StreetPass сохраняются в системе Nintendo 2DS.

Примечания.

- StreetPass может одновременно использоваться не более чем 12 программами.
- Настройки режима связи для программ Nintendo DS™ / Nintendo DSi не сохраняются и должны быть установлены при игре в совместимые игры. Кроме того, обмен данными StreetPass для программ Nintendo 3DS невозможен при включенных играх Nintendo DS / Nintendo DSi. StreetPass следует включать при игре в совместимые игры.
- Данные не могут передаваться, если отключено питание или беспроводные функции (стр. 292).
- Функции StreetPass могут быть недоступны в некоторых программах (это зависит от функциональности конкретной программы), в режиме локальной беспроводной связи (стр. 303) или при подключении к Интернету.

Откройте для себя самые новые программы!



Nintendo eShop

Подключитесь к Интернету и запустите Nintendo eShop для просмотра последней информации и видеороликов о разных программах, а также приобретения загружаемых программ.



Что можно купить

• Загружаемые программы

Можно купить новые программы, предоставляемые только в Nintendo eShop, или загрузить версии программ на карте.

• Виртуальная консоль

Можно купить игры, в которые вам нравилось играть на таких платформах, как Game Boy™ и Game Boy Color™.

• Nintendo DSiWare

Можно купить программы, которые изначально вышли на системе Nintendo DSi под названием Nintendo DSiWare™.

Связав код Nintendo Network с вашей системой, вы сможете использовать средства Nintendo eShop и действия для учетной записи также на консоли Wii U™ (стр. 327).

Содержание

• Комплект поставки	276
• Информация о здоровье и безопасности (пожалуйста, ознакомьтесь)	282

Подготовка

 Названия и функции компонентов	292
 Подзарядка	295
 Включение и выключение системы	296
Первоначальная настройка системы	296
Использование клавиатуры	298
Индикатор питания	299
Время работы батареи	299
 Использование карт SD	300
Если на карте SD больше нет места...	301

Использование программ

 Меню HOME	302
Значки программ	304
Запуск программ	305
Электронные руководства	306
Создание резервных копий сохраненных данных программ	306
Настройки меню HOME	307
Изменение тем	308
Магазин тем (платные темы)	308
Скриншот меню HOME	309
Создание папок в меню HOME	309
Фотографирование / Считывание кодов QR Code	310

 Программное обеспечение на карте	311
Использование карт	312
 Загрузка программ	314
Запуск программ	314
 Игровые заметки	315
 Список друзей	316
Список друзей	316
Регистрация друзей	317
Редактирование собственной карточки друга / Просмотр карточек друга других игроков	318
Общение с друзьями	319
Настройки списка друзей	320
 Сообщения	321
Получение сообщений	321
Просмотр сообщений	322
 Интернет-браузер	323
 Miiverse	324

Изменение системных настроек

 Системные настройки	325
 Код Nintendo Network	326
Создание кода Nintendo Network и установление связи с ним	327
 Интернет-настройки	328
Что необходимо для подключения к Интернету	328
Подключение к Интернету	329
 Родительский контроль	333
Опции, допускающие ограничение	333
Настройка функции родительского контроля	334
 Управление данными	335
Резервные копии сохраненных данных	336
 Прочие настройки	337
Передача данных системы	338
Обновление	346
Форматировать	347

Устранение неполадок

Замена аккумуляторной батареи Nintendo 3DS	348
Устранение неполадок	350
• Технические характеристики	360
• Контактные данные	362

Информация о здоровье и безопасности (пожалуйста, ознакомьтесь)

Тщательно соблюдайте положения раздела «Информация о здоровье и безопасности» при использовании системы. Несоблюдение их может повлечь за собой несчастный случай и/или травму.

Использование системы детьми

ЕСЛИ ДАННЫЙ ПРОДУКТ БУДЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬСЯ МАЛЕНЬКИМИ ДЕТЬМИ, ВЗРОСЛЫЙ ИЛИ ОПЕКУН ОБЯЗАН ОЗНАКОМИТЬ ИХ С ПОЛОЖЕНИЯМИ НАСТОЯЩЕГО РУКОВОДСТВА. ДЕТИ ДОЛЖНЫ ИГРАТЬ В ВИДЕОИГРЫ ПОД ПРИСМОТРОМ РОДИТЕЛЕЙ ИЛИ ОПЕКУНОВ. МАЛЕНЬКИЕ ДЕТИ ДОЛЖНЫ ИГРАТЬ ПОД ПРИСМОТРОМ, И ИМ СЛЕДУЕТ ПОМОГАТЬ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ.

Если система неисправна

Если вам кажется, что система работает не так, как следует, обратитесь к разделу «Устранение неполадок» на стр. 350–359.

Если вы заметили повреждение системы или исходящие от нее необычные звуки, запахи или дым, сделайте следующее.

-  **Выключите**
-  **Отсоедините**
-  **Свяжитесь**

Нажмите и удерживайте кнопку **POWER**, чтобы выключить систему

Примечание. Прикосновение к системе в таком состоянии может быть опасно, поэтому будьте осторожны при нажатии кнопки **POWER**.

Отсоедините блок питания и все другие аксессуары

Примечание. Обязательно выньте штекер переменного тока из розетки, прежде чем отсоединять штекер постоянного тока от системы.

Свяжитесь с сервисным центром Nintendo (стр. 362)

Примечание. Не пытайтесь отремонтировать систему самостоятельно. Это может привести к травме.

Объяснение уровней предупреждений

Приведенные ниже предупреждения указывают на степень тяжести последствий несоблюдения указанных процедур.

 **Предупреждение** Существует вероятность, что несоблюдение мер предосторожности может привести к смертельному исходу или серьезной травме (или повреждению имущества).

 **Внимание** Существует вероятность, что несоблюдение мер предосторожности может привести к травме (или повреждению имущества).

Осторожно Существует вероятность, что попытка неправильного использования системы может привести к повреждению имущества.

Рядом с текстом предупреждений помещаются следующие символы:

Символы запрета  Запрещено  Не разбирать  Не прикасаться

Символ пояснений  Информация

Информация о здоровье и безопасности

Обязательно соблюдайте нижеследующие указания, чтобы обезопасить себя при использовании системы.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ – ЭПИЛЕПСИЯ

- Некоторые люди (примерно 1 из 4000) подвержены эпилептическим приступам или временным нарушениям сознания, причинами которых могут стать мерцающий свет или частая смена контрастных цветов. Просмотр телевизора или видеоигры могут спровоцировать подобный приступ, даже если ранее симптомы болезни не проявлялись.
- Если в прошлом у вас наблюдались эпилепсия, потеря сознания или другие симптомы, сходные с эпилептическими, перед началом видеоигры обязательно проконсультируйтесь с врачом.
- Родители не должны оставлять детей без присмотра, когда те играют в видеоигры. Немедленно прекратите игру и обратитесь за консультацией к врачу, если у вашего ребенка или у вас появились следующие симптомы:

Конвульсии **Подергивание век или мускулов** **Потеря сознания**
Затуманенность зрения Непроизвольные движения Дезориентация

- Чтобы снизить вероятность проявления этих симптомов во время игры, соблюдайте следующие меры предосторожности:

- Не играйте, если чувствуете усталость или сонливость.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.
- Каждый час делайте перерыв 10–15 минут.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ – ПЕРЕНАПРЯЖЕНИЕ ГЛАЗ И МОРСКАЯ БОЛЕЗНЬ

- Игра в видеоигры на протяжении длительного времени может вызвать боль в глазах. У некоторых пользователей видеоигры могут вызывать морскую болезнь. Чтобы избежать перенапряжения глаз, головокружения или тошноты, соблюдайте следующие меры предосторожности:

- Избегайте чрезмерно продолжительных игровых сеансов. Родители или опекуны должны следить, чтобы ребенок не превышал отведенное для игры время.
- Делайте перерыв 10–15 мин каждый час, даже если вы считаете, что перерыв вам не нужен.
- Если при игре вы почувствуете усталость или резь в глазах или головокружение и тошноту, прекратите игру и отдохните несколько часов, прежде чем продолжить игру.
- Если во время или после игры вы продолжаете испытывать упомянутые выше симптомы или дискомфорт, прекратите игру и обратитесь к врачу.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ – ТРАВМЫ ВСЛЕДСТВИЕ ПОВТОРЯЮЩИХСЯ ДВИЖЕНИЙ

- Игра в видеоигры на протяжении нескольких часов может вызвать боль в мышцах, суставах, на коже. Чтобы избежать тендинита, запястного синдрома или раздражения кожи, соблюдайте следующие меры предосторожности:

- Избегайте чрезмерно продолжительных игровых сеансов. Родители или опекуны должны следить, чтобы ребенок не превышал отведенное для игры время.
- Каждый час делайте перерыв 10–15 минут, даже если вы считаете, что перерыв вам не нужен.
- При использовании стилуса не сжимайте его сильно и не нажимайте на сенсорный дисплей с избыточным усилием. Это может вызвать усталость и дискомфорт.
- Если вы почувствуете усталость или боль в кистях, запястьях или предплечьях, или если вы почувствуете такие симптомы, как **покалывание**, **онемение**, **жжение** или **затекание**, прекратите играть и отдохните несколько часов, прежде чем продолжить игру.
- Если во время или после игры вы продолжаете испытывать упомянутые выше симптомы или дискомфорт, прекратите игру и обратитесь к врачу.

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ – УТЕЧКА ИЗ БАТАРЕИ**

Источником питания системы Nintendo 2DS служит литий-ионная аккумуляторная батарея. Утечка содержимого батареи или ее возгорание может привести к травмам людей, а также повреждениям системы Nintendo 2DS.

- **Чтобы избежать утечки из батареи и/или ее возгорания, соблюдайте следующие меры предосторожности:**
 - Не повреждайте батарею.
 - Не подвергайте батарею сильным ударам, вибрации или воздействию жидкостей.
 - Не разбирайте, не деформируйте батарею и не пытайтесь ее отремонтировать.
 - Не подвергайте батарею воздействию высоких температур и открытого огня.
 - Не прикасайтесь к контактам батареи металлическими предметами и не допускайте короткого замыкания между контактами батареи.
 - Не отрывайте и не повреждайте наклейку на батарее.
 - Используйте совместимый блок питания.
 - Аккумуляторная батарея системы Nintendo 2DS должна подзаряжаться только под присмотром взрослых.
 - Перед утилизацией системы Nintendo 2DS из нее необходимо извлечь батарею.

В случае утечки из батареи не прикасайтесь к ней. Чтобы предотвратить контакт жидкости из батареи, попавшей на систему, с кожей рук, тщательно протрите корпус системы мягкой, слегка влажной тканью. Если вытекающая жидкость попала на руки или другие части тела, смойте ее водой. Если вытекающая жидкость попадет в глаза, это может привести к травме. Немедленно промойте глаза большим количеством воды и обратитесь к врачу.

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ – РАДИОПОМЕХИ**

Система Nintendo 2DS может излучать радиоволны, влияющие на работу расположенных вблизи электронных приборов, включая кардиостимуляторы.

- При включенной функции беспроводной связи не используйте систему Nintendo 2DS на расстоянии менее 25 сантиметров от стимулятора. Если у вас установлен стимулятор или другой медицинский имплантат, не используйте функцию беспроводной связи системы без предварительной консультации с врачом или производителем медицинского прибора.

■ **Важная информация о безопасности при использовании системы Nintendo 2DS на борту самолетов, в больницах и аэропортах**

- Использование системы Nintendo 2DS при ОТКЛЮЧЕННОЙ беспроводной связи может допускаться на борту самолетов, в больницах и в аэропортах, так же как использование любых других устройств, не обладающих беспроводной функциональностью.
- При использовании на вашей системе Nintendo 2DS беспроводного режима желтый индикатор беспроводной связи будет гореть, указывая на то, что беспроводная связь включена, или мигать, указывая на то, что выполняется передача данных в беспроводном режиме. Индикатор беспроводной связи будет мигать, когда в игре используется многопользовательский режим или когда вы загружаете игру или функцию с одного устройства на другое. Соблюдайте все правила и выполняйте все требования, касающиеся использования беспроводных устройств в таких местах, как больницы, аэропорты, или на борту самолетов.
- В соответствии с требованиями авиакомпаний, не пользуйтесь режимом многопользовательской игры или функцией беспроводной связи на борту самолетов. Нарушение этого требования может вызвать помехи или привести к неправильному функционированию оборудования, а также травмам людей или повреждению имущества.

ВАЖНО! Система Nintendo 2DS позволяет вам отключить режим беспроводной связи для всех функций системы. Для включения и отключения режима беспроводной связи коснитесь в меню HOME значка в верхнем левом углу сенсорного экрана, чтобы перейти в настройки меню HOME.

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ – БЕСПРОВОДНАЯ СВЯЗЬ**

Система Nintendo 2DS предлагает пользователю различные приложения, позволяющие системе Nintendo 2DS передавать данные в беспроводном режиме. Беспроводной режим можно отключить в настройках меню HOME.

ВАЖНО! Если беспроводной режим включен, система Nintendo 2DS может автоматически подключаться к Интернету. Если вы хотите избежать этого, отключайте беспроводную связь в настройках меню HOME. Чтобы воспользоваться всеми возможностями некоторых онлайн-сервисов, необходимо широкополосное подключение к Интернету и беспроводная точка доступа или Nintendo Wi-Fi USB Connector. Вы несете полную ответственность за оплату пользования Интернетом. Поэтому мы рекомендуем убедиться, что у вас есть высокоскоростной доступ в Интернет без ограничений по времени или объему загружаемых данных до того, как вы воспользуетесь этими сервисами, чтобы избежать дополнительных расходов при использовании этими сервисами. Онлайн-сервисы доступны не во всех странах; для получения дополнительной информации посетите веб-сайт <http://3dservices.nintendo-europe.com>.

Чтобы пользоваться онлайн-сервисами, необходимо беспроводное подключение к Интернету и принятие соглашений, связанных с использованием сети, и политики конфиденциальности. Может потребоваться создание кода Nintendo Network и установление связи с ним.

■ **Обратите внимание на следующую информацию, касающуюся использования беспроводной связи:**

- Если вы размещаете, отправляете или иным образом делаете доступной другим через беспроводную связь любую информацию или контент, убедитесь, что они не включают информацию, с помощью которой можно идентифицировать вашу личность, например ваше имя и фамилию, адрес электронной почты, домашний адрес или номер телефона, так как эту информацию и контент могут видеть другие пользователи. В частности, когда вы выбираете имя пользователя или ник для ваших образов Mii™, не используйте ваше настоящее имя, так как другие могут видеть ваше имя пользователя или ники ваших образов Mii при использовании беспроводного режима.
- Коды друга и карточки друга являются частью системы, они позволяют вам установить дружеские отношения с другими пользователями, чтобы вы могли играть, общаться и взаимодействовать с людьми, которых вы знаете. Если вы обменяетесь кодами друга или карточками друга с незнакомыми людьми, существует риск того, что вы будете получать информацию или сообщения, оскорбительные по форме и неприемлемые по содержанию, а также того, что незнакомые люди смогут увидеть информацию о вас, которой вы не хотели бы делиться с незнакомыми людьми. Поэтому мы рекомендуем вам не давать свои коды друга людям, которых вы не знаете, и не обмениваться карточками друга с людьми, которых вы не знаете.
- Не выполняйте действий, которые наносят вред, являются противозаконными, оскорбительными или в каком-либо ином смысле неприемлемыми и могут стать источником проблем для других пользователей. В частности, не размещайте, не отправляйте и не делайте иным образом доступными другим никакую информацию или контент, содержащие угрозы, оскорбления или домогательства в отношении других лиц, нарушающие права других лиц (например, авторские права, права на собственный образ, права на неприкосновенность частной жизни, права на публичное использование или торговые марки) или способные вызвать чувство дискомфорта у других лиц. В частности, если вы размещаете, отправляете и делаете иным образом доступными другим фотографии, изображения или видео, на которых запечатлены другие люди, предварительно получите на это их согласие. Если о вашем неподобающем поведении будет сообщено и такая информация подтвердится, вы можете подвергнуться штрафным санкциям, например в виде запрета на пользование онлайн-сервисами.

Просим внимательно прочитать нижеследующий текст для обеспечения правильного пользования системой.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

 **Не пытайтесь самостоятельно разобрать или отремонтировать систему**

 **Не подвергайте батарею воздействию высоких температур и открытого огня**

 **Не помещайте систему рядом с нагревательными приборами, такими как обогреватели или печи, и старайтесь не подвергать систему воздействию прямых солнечных лучей в течение длительного времени**

Несоблюдение этих мер предосторожности может привести к утечкам из аккумуляторной батареи, ее возгоранию или взрыву, что, в свою очередь, может привести к пожару и/или поражению электрическим током. Кроме того, определенный уровень нагрева может привести к деформации и повреждению батареи.

 **Используйте совместимый блок питания и аккумуляторную батарею**

Использование несовместимого блока питания или аккумуляторной батареи может привести к утечке из нее жидкости, возгоранию или взрыву, что, в свою очередь, может вызвать пожар и/или поражение электрическим током.

Используйте только аккумуляторную батарею Nintendo 3DS (CTR-003) и блок питания Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)).

 **Не прикасайтесь к контактам батареи никакими посторонними материалами или металлическими предметами**

Это может привести к возгоранию, взрыву, поражению электрическим током и/или короткому замыканию.

Не используйте систему с дорожными трансформаторами тока, реостатами для регулирования силы света ламп накаливания или автомобильными адаптерами или зарядными устройствами постоянного/переменного тока.



 **Используйте блок питания и аккумуляторную батарею только с совместимыми системами**

Использование блока питания и/или аккумуляторной батареи с несовместимой системой может привести к пожару, утечке жидкости из батареи, возгоранию, взрыву или поражению электрическим током.

• Аккумуляторную батарею Nintendo 3DS (CTR-003) можно использовать со следующими устройствами:

- Nintendo 3DS (CTR-001(EUR))
- Nintendo 2DS (FTR-001)
- контроллер Wii U Pro (WUP-005)

• Блок питания Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) можно использовать со следующими устройствами:

- Nintendo 3DS (CTR-001(EUR))
- Nintendo 3DS XL (SPR-001(EUR))
- Nintendo 2DS (FTR-001)
- Nintendo DSi (TWL-001(EUR))
- Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR))

 **Старайтесь не проливать жидкости на систему и не вводите в нее посторонние предметы**

Это может привести к пожару, поражению электрическим током и/или поломкам.

Если система Nintendo 2DS пришла в соприкосновение с жидкостью, немедленно отключите ее, отсоедините блок питания, снимите крышку отсека аккумуляторной батареи, извлеките батарею, после чего протрите систему снаружи мягкой, слегка влажной тканью (используйте только воду). Никогда не протирайте систему Nintendo 2DS с использованием жидкостей внутри.

 **Не прикасайтесь к разъему блока питания пальцами или металлическими предметами**
Это может привести к пожару, поражению электрическим током, коротким замыканиям и/или поломкам.

 **Не прикасайтесь к системе или блоку питания при зарядке системы во время грозы**
Это может привести к поражению электрическим током от удара молнии.

 **Не используйте систему в условиях высокой влажности воздуха или в местах с высокой концентрацией пыли или сажи**

Это может привести к пожару, поражению электрическим током и/или поломке. Кроме того, возможно появление плесени на объективах камеры.

 **Не подвергайте систему сильному воздействию механических ударов, в частности не роняйте и не наступайте на нее**

Это может привести к повреждению дисплеев или к перегреву аккумуляторной батареи, что может вызвать ожоги или другие травмы.

Примечание. Прикосновение к поврежденной системе может представлять опасность. Это может привести к травмам, поэтому не пытайтесь прикасаться к поврежденным участкам.

 **Не приближайтесь слишком плотно к инфракрасному передатчику**

Если прямо смотреть на инфракрасный передатчик, это может привести к поражению зрения и другим проблемам.

 **При использовании наушников не устанавливайте слишком высокий уровень громкости**

Продолжительное прослушивание в наушниках звука повышенной громкости может привести к повреждению слуха. Используя наушники, устанавливайте такую громкость звука, которая позволяла бы вам слышать окружающие звуки. Если вы заметили утомление или звон в ушах, временно откажитесь от использования наушников. Если симптомы сохраняются, обратитесь к врачу.

 **Многочратное прикосновение к поврежденной системе сверх необходимого может привести к травме**

Не пытайтесь прикасаться к поврежденным участкам системы.

 **Не оставляйте систему в пределах досягаемости маленьких детей и домашних животных**
Этот продукт содержит мелкие детали и аксессуары, включая карты SD, которые можно легко проглотить — **опасность подавиться!**

 **Не пользуйтесь системой, если вы ведете машину, едете на велосипеде или идете пешком**

- Пользование системой во время вождения является нарушением и служит источником опасности.
- Пользование системой, если вы идете пешком или едете на велосипеде, может привести к несчастным случаям.

❗ Обращайте внимание на окружающую обстановку, когда вы пользуетесь системой

Если вы будете недостаточно осторожны, это может привести к травме, повреждению домашнего оборудования и другим неисправностям.

- При использовании функции камеры для фотографирования или при игре в определенные игры вы, скорее всего, будете двигаться, поэтому убедитесь, что пространство вокруг вас свободно. Убедитесь, что мебель, предметы и люди не находятся в зоне игры, чтобы вы случайно не наткнулись на них.



❗ Не подвергайте систему Nintendo 2DS воздействию высоких температур

Система Nintendo 2DS сконструирована для использования при температурах от 5 до 35 °C. Использование системы в условиях высоких температур (например, под одеялом или в других непроницаемых местах) может привести к резкому повышению температуры системы и возможным ожогам. Использование системы в течение длительного времени при подзарядке может привести к повышению температуры системы. Прикосновение к горячей системе может привести к ожогам.

❗ Используйте стилус правильным образом

Неправильное использование может привести к травмам или повреждениям.

- Используйте стилус исключительно для управления системой Nintendo 2DS.
- Не гните стилус, не прикладывайте к нему силу сверх необходимого во время использования.
- Не используйте поврежденные или деформированные стилусы.

❗ Подключайте блок питания к соответствующему источнику напряжения (220–240 В переменного тока)

Несоблюдение этого требования может привести к возгоранию, перегреву, поражению электрическим током и повреждениям. Не используйте трансформаторы напряжения, предназначенные для использования в других странах или штепсельные вилки, которые передают уменьшенное количество электричества.

❗ Не используйте блок питания, если его провод или штепсельная вилка повреждены

Это может привести к пожару и/или поражению электрическим током.

- Чрезмерно не перегревайте, не тяните, не перекручивайте провод, не наступайте на него и не производите в нем модификаций.
- Не ставьте на провод блока питания, особенно на штепсельную вилку, тяжелые предметы.
- Если система повреждена или провод порван, не пытайтесь использовать ее.
- Не помещайте провод вблизи нагревательных приборов, таких как обогреватели и печи.
- Если поврежден наружный гибкий провод или шнур блока питания, обратитесь в сервисный центр Nintendo за информацией о замене частей (стр. 362). Во избежание потенциальной опасности не пытайтесь починить блок питания самостоятельно.
- Если система используется во время подзарядки, следите за тем, чтобы не тянуть или не запутать шнур.
- Использование блока питания детьми должно разрешаться только при полном контроле со стороны родителя или опекуна.

❗ Держите штекер блока питания в чистоте, протирая его сухой тканью

Попытка использования загрязненной или запыленной системы может привести к пожару, поражению электрическим током или коротким замыканиям.

❗ Не включайте слишком много электроприборов в розетки или удлинители, не соединяйте удлинители друг с другом

Это может привести к пожару или поражению электрическим током.

❗ Обязательно проверяйте правильность подсоединения и отсоединения блока питания

Несоблюдение этого требования может привести к возгоранию, поражению электрическим током или короткому замыканию.

При неправильном подключении блока питания к настенной розетке металлические предметы (скрепки или металлическая проволока) могут вступать в контакт с контактами штепсельной вилки.

Чтобы отключить блок питания от настенной розетки, крепко возьмитесь за штепсельную вилку и потяните ее прямо из розетки.

Если система будет использоваться детьми, родитель или опекун должен быть уверен в том, что ребенку не разрешается прикасаться к контактам штекера металлическими предметами при включении блока питания в розетку. Блок питания следует включать в легко доступную розетку, расположенную поблизости от заряжаемого устройства.

❗ Не пользуйтесь системой, если у вас мокрые руки

Это может привести к несчастным случаям, неисправностям, травмам или повреждениям.

⚠ ВНИМАНИЕ

❗ Не прилагайте чрезмерного давления к ЖК-дисплеям и не подвергайте их сильным механическим ударам

Это может привести к травме или поломке.

Когда вы носите систему с собой, избегайте соприкосновения экранов с острыми или твердыми предметами. Если ЖК-дисплей поврежден, избегайте соприкосновения с жидкостью, которая может из него вытекать.

❗ Не помещайте систему в задний карман одежды

Если подвергнуть ЖК-дисплеи воздействию избыточной силы, например сесть на них, это может их повредить и привести к травмам или неисправностям.



❗ Приобретите прочный ремешок для ношения на запястье

Если вы пользуетесь ремешком, помните о том, что самодельные или непрочные ремешки могут порваться, вызвав травму или повреждение.

❗ Не размахивайте системой, закрепленной на ремешке

Это может привести к тому, что ремешок порвется, и система упадет или отлетит. Это может повлечь за собой повреждение системы или окружающих предметов, а также нанести травму вам или окружающим.

ОСТОРОЖНО

- Блок питания, используемый с системой Nintendo 2DS, необходимо регулярно проверять на предмет повреждений кабеля, корпуса штекерной вилки и других деталей.
- Система Nintendo 2DS не предназначена для детей младше 3 лет.
- Блок питания предназначен для использования только в помещении.

Избегайте слишком частого включения/выключения системы

Это может привести к сбоям и потере данных, сохраненных на картах SD и в памяти системы.

Прежде чем вставлять или извлекать игровую карту / карту SD, всегда сначала отключайте систему Nintendo 2DS. Вставляйте игровую карту / карту SD до упора, но без применения силы к самой игровой карте / карте SD и к системе Nintendo 2DS

В противном случае это может отразиться на сохраненной игровой информации и вызвать повреждение системы или аксессуаров.

Используйте только совместимые аксессуары

Использование следующих устройств может привести к сбоям и неправильной работе системы:

- Аксессуары, несовместимые с используемой программой.
- Несовместимые устройства и аксессуары.
- Сломанные или поврежденные аксессуары.

Не двигайте кнопку движения слишком сильно из стороны в сторону

Это может повредить контроллер и отразиться на ходе игры.

Не повреждайте сенсорный дисплей

Это может привести к поломкам.

- Пользуйтесь либо входящим в комплект стилусом (FTR-004), либо указанным в программе предметом для ввода команд с экрана. Не используйте ручки, металлические приспособления или другие предметы (в том числе ногти), которые могут оставить царапины на дисплее.
- Не нажимайте на сенсорный дисплей слишком сильно, не проводите по нему царапающими предметами и не колите его.
- Не используйте сенсорный дисплей, если на него попал песок, текстильные волокна, крошки или другие абразивные материалы, так как они могут оставить царапины. Если сенсорный дисплей загрязнен, протрите его мягкой тканью.
- Верхний экран не является сенсорным. Не пытайтесь использовать на нем стилус.

Не подвергайте камеры воздействию прямого солнечного света в течение длительного времени; при фотографировании не направляйте объектив прямо на солнце или другие яркие источники света

Это может привести к неисправности камер и обесцвечиванию фотографий.

- Фотографии, сделанные при помощи камер, могут быть темнее или ярче фотографируемых объектов или несколько отличаться от них по цвету. На изображениях также могут быть устойчивые светлые или темные пятна. Ни один из этих случаев не свидетельствует о неисправности устройства.
- В случае загрязнения объективов осторожно протрите их сухой мягкой тканью или ватным тампоном, чтобы их очистить. Внимательно следите за тем, чтобы не надавить на объективы камер во время чистки, так как это может вызвать повреждение.

Не помещайте систему прямо перед кондиционерами или в местах с резкими перепадами температуры и/или с возможным выпадением конденсата

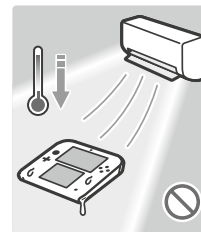
Конденсация в системе может вызвать неисправность.

Перемещение системы Nintendo 2DS из холода в тепло

Во избежание образования конденсата в системе поместите ее в пластиковый пакет и уберите из него воздух. Оставьте систему в таком состоянии примерно на 60 минут, пока она не нагреется до температуры окружающей среды. После этого ее можно использовать.

Если на системе образовался конденсат

Выключите систему и поместите ее в теплое место приблизительно на 60 минут, пока не высохнут все капельки. После этого ее можно снова использовать.



Не дуйте в разъемы системы или игровых карт

Это может привести к попаданию туда пара, который может повредить игровую карту и/или систему Nintendo 2DS.

Не допускайте попадания на систему разбавителя краски, спирта или других растворителей

Это может повредить пластмассу и привести к отслоению покрытия. Будьте осторожны и не берите систему в руки после пользования такими веществами, как жидкость для снятия лака с ногтей. Для чистки системы смочите ткань теплой водой, тщательно отожмите всю лишнюю воду и начисто протрите систему. После чистки снова протрите систему сухой мягкой тканью. Перед чисткой необходимо отсоединить систему Nintendo 2DS от блока питания.

При утилизации батареи или системы соблюдайте действующие местные правила и положения

За информацией об утилизации батарей следует обращаться в местное управление по утилизации твердых отходов (стр. 349).

- Если вы хотите утилизировать систему, пожалуйста, удалите сначала все ваши данные. Если вы не связывали эту систему с кодом Nintendo Network, удалите вашу учетную запись Nintendo eShop, затем отформатируйте память системы. Однако если вы связали эту систему с кодом Nintendo Network, необходимо будет только отформатировать память системы. Пожалуйста, также удалите все данные на карте SD с помощью компьютера.
- Если вы хотите впредь использовать другую систему линейки Nintendo 3DS, вы можете передать все ваши данные на новую систему с помощью средства передачи данных системы (стр. 338) вместо того, чтобы удалять их.

Распространение личной информации

Все виды аудио- и видеоданных, после того как они переданы с системы Nintendo 2DS, могут свободно копироваться и/или изменяться третьими лицами. Согласившись на передачу данных, вы лишаетесь возможности впоследствии ограничить их использование или удалить их.

ВАЖНО! НЕСАНКЦИОНИРОВАННАЯ ТЕХНИЧЕСКАЯ МОДИФИКАЦИЯ АППАРАТНОГО ИЛИ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ СИСТЕМЫ NINTENDO 2DS ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НЕСАНКЦИОНИРОВАННЫХ УСТРОЙСТВ ВМЕСТЕ С СИСТЕМОЙ МОЖЕТ ПОЛНОСТЬЮ ВЫВЕСТИ СИСТЕМУ ИЗ СТРОЯ И ПОВЛЕЧЬ ЗА СОБОЙ ИЗЪЯТИЕ НЕСАНКЦИОНИРОВАННЫХ МАТЕРИАЛОВ.

Система Nintendo 2DS и ее программное обеспечение не предназначены для использования с несанкционированными устройствами и/или несанкционированным программным обеспечением. Следует заметить, что гарантии компании Nintendo не распространяются на дефекты несанкционированных устройств или дефекты, вызванные несанкционированными устройствами, программным обеспечением, модификациями и/или нелегальными аксессуарами. Кроме того, такое использование может нанести травму вам или другим лицам, а также может отрицательно отразиться на качестве работы и/или нанести повреждение системе Nintendo 2DS и связанным с ней сервисам. Компания Nintendo (а также ее владельцы лицензий и дистрибьюторы Nintendo) не несет ответственности за повреждение или утрату, вызванные использованием подобных устройств, программного обеспечения, модификаций или нелегальных аксессуаров.

Важно! После обновления системы Nintendo 2DS все существующие или будущие несанкционированные технические модификации аппаратного или программного обеспечения системы Nintendo 2DS или использование несанкционированного устройства вместе с системой могут полностью вывести систему из строя. Материалы, полученные в результате несанкционированной модификации аппаратного или программного обеспечения системы Nintendo 2DS, могут быть удалены. Отказ от принятия обновления может привести к невозможности играть в игры.



Названия и функции компонентов

В данном руководстве пользователя поясняются функции каждого из компонентов системы.

Индикатор сообщения

Мигает и меняет цвет, сообщая об изменении состояния системы.

- **Получено сообщение через SpotPass**
(мигает синим в течение пяти секунд, затем загорается постоянным светом) (стр. 321)
- **Получено сообщение через StreetPass**
(мигает зеленым в течение пяти секунд, затем загорается постоянным светом) (стр. 321)
- **Друг вышел из связи**
(мигает оранжевым в течение пяти секунд, затем загорается постоянным светом) (стр. 320)
- **Низкий заряд батареи** (мигает красным) (стр. 302)



Слот для карт SD (стр. 300)

Используется для карт SD (карт памяти SD или карт памяти SDHC). Карта SDHC, входящая в комплект поставки, вставлена в слот.

Микрофон

Используется программами, совместимыми с микрофоном.



Переключатель режима ожидания

Подвиньте переключатель вправо, чтобы включить режим ожидания.



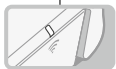
Кнопка POWER (⏻) (стр. 296)



Индикатор питания (⏻) (стр. 299)
Загорается, когда система включена.



Индикатор подзарядки (🔋) (стр. 295)
Загорается оранжевым во время подзарядки батареи.



Индикатор беспроводной связи

Загорается желтым, когда включен беспроводной режим, и мигает желтым, когда происходит отправка или получение данных по беспроводному соединению. Когда беспроводной режим выключен, индикатор не горит.

- Примечания.
- В режиме ожидания индикатор беспроводной связи горит или мигает более тускло.
 - Беспроводной режим можно включить/выключить в настройках меню HOME (стр. 307).

ЖК-дисплей

Внутренняя камера

Используется в программах, совместимых с камерой.

Кнопка движения

Используется в программах, поддерживающих ввод при помощи кнопки движения.

Примечание. Если кнопка движения функционирует неправильно, обратитесь к стр. 351.

Динамик



Регулировка уровня громкости

Настраивает громкость системы.

Примечание. Звук затвора фотоаппарата будет проигрываться с одинаковой громкостью вне зависимости от текущих настроек уровня громкости.

Кнопки направлений

ЖК-дисплей (сенсорный дисплей)

Чувствительный к прикосновению дисплей, позволяющий управлять системой. В программах, поддерживающих этот способ управления, используется входящий в комплект поставки стилус Nintendo 2DS.

Управление через сенсорный дисплей



Коснуться

Мягкое нажатие стилусом на сенсорный дисплей называется «касанием».



Провести

Прикладывание и перемещение стилуса по сенсорному дисплею называется «проведением».

Кнопки A, B, X и Y

Кнопка START

Кнопка SELECT

Кнопка HOME (🏠) (стр. 302)

Вызывает меню HOME.

Разъем для аудио

Для подключения стереонаушников, продающихся отдельно. Когда они подключены, встроенный динамик не будет проигрывать звук.

Примечание. Пожалуйста, используйте совместимые аксессуары.

Крышка отсека аккумуляторной батареи (стр. 348)

Снимите крышку для замены аккумуляторной батареи Nintendo 3DS. Примечание. Крышку не следует снимать без особой необходимости.

Крепление для ремешка

Крепление для ремешка, чтобы носить систему на руке (ремешок продается отдельно).

**Держатель стилуса**

Используется для хранения стилуса Nintendo 2DS.

Примечание. Не пытайтесь поместить в держатель стилуса что-либо кроме стилуса Nintendo 2DS (FIR-004).

Внешние камеры (стр. 304)

Используются программами, совместимыми с камерами. Наличие двух камер позволяет снимать 3D-фотографии и видеозаписи. Примечание. На Nintendo 2DS невозможно просматривать 3D-изображения.

Кнопка L**Слот для игровых карт (стр. 311)**

Служит для вставки карт Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo DSi и карт, совместимых с Nintendo DS / Nintendo DSi.

Кнопка R**Разъем блока питания (стр. 295)**

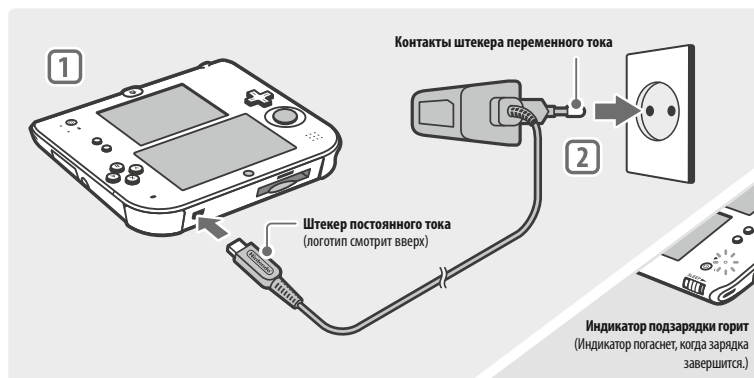
Позволяет присоединять блок питания Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)).

Инфракрасный передатчик

Посылает и принимает сигналы от программ, совместимых с инфракрасной связью.

**Подзарядка**

Зарядите аккумуляторную батарею, прежде чем использовать систему Nintendo 2DS в первый раз.

**1 Вставьте штекер постоянного тока в систему Nintendo 2DS**

Примечание. Прежде чем вставлять штекер постоянного тока в систему, убедитесь, что вы вставляете его правильно (т.е. нужной стороной).

2 Включите штекер переменного тока в стандартную розетку 220–240 В

- Индикатор подзарядки загорится, когда начнется подзарядка, и погаснет, когда она закончится. После завершения подзарядки извлеките штекер переменного тока из розетки и извлеките штекер постоянного тока из системы Nintendo 2DS.

Примечания.

- Если вы играете во время подзарядки, индикатор подзарядки может продолжать гореть, даже если зарядка завершена. Это не является неисправностью.
- При отсоединении блока питания держите систему и тяните за штекер блока питания, а не за шнур.

0 подзарядке

- Для полной подзарядки отключенной системы необходимо 3 часа 30 минут. Время, необходимое для полной зарядки батареи, различается в зависимости от того, используется ли система, пока вы ее заряжаете, и от того, сколько заряда в ней осталось.
- Температура при зарядке должна составлять 5–35 °C. Попытка зарядить аккумуляторную батарею при более низкой или высокой температуре может привести к повреждению батареи и воспрепятствовать зарядке. При низкой температуре воздуха батарея может зарядиться не полностью.
- В процессе использования и подзарядки аккумуляторной батареи время ее работы может слегка сократиться. После 500 перезарядок время работы батареи может упасть до 70% от заявленного на момент покупки.
- Старайтесь заряжать батарею хотя бы раз в полгода. Литий-ионные аккумуляторные батареи могут постепенно разряжаться, если они какое-то время не используются. Если система долгое время не используется, батарея может чрезмерно разрядиться, и дальнейшая ее подзарядка при помощи подключения блока питания может стать невозможной.
- Если вам кажется, что время работы аккумуляторной батареи существенно сократилось, замените ее. Сменные батареи продаются отдельно (стр. 348). Обратитесь в сервисный центр Nintendo, чтобы узнать, где купить сменную батарею (см. стр. 362).



Включение и выключение системы

Кнопка POWER служит для включения и выключения системы. При первом включении системы вам необходимо будет произвести первоначальные настройки.

Включите систему, нажав кнопку POWER. Когда система включится, загорится индикатор питания.

Примечания.

- Если переключатель режима ожидания подвинут вправо, невозможно включить или выключить питание.
- После включения питания может потребоваться несколько секунд на то, чтобы появилось меню HOME.
- Обратитесь к **стр. 299** за информацией об индикаторе питания и времени работы батарей.



Режим ожидания и выключение системы

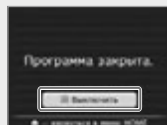
Режим ожидания

При включенном питании подвиньте переключатель режима ожидания вправо, чтобы приостановить игру и перейти в режим ожидания. В режиме ожидания экраны отключатся, а кнопки управления станут неактивными. В режиме ожидания SpotPass (**стр. 278**) и StreetPass (**стр. 279**) остаются включенными, но потребление энергии резко сокращается.

Примечание. Некоторые программы не допускают перехода системы в режим ожидания во время их выполнения или при выполнении определенных задач. К примеру, приложение Звук Nintendo 3DS не допускает перехода системы в режим ожидания во время проигрывания звуковых файлов.

Отключение питания

Нажмите кнопку POWER, чтобы появилось меню POWER. В этом меню коснитесь ВЫКЛЮЧИТЬ, чтобы выключить систему. Вы также можете выключить ее, нажимая и удерживая кнопку POWER.



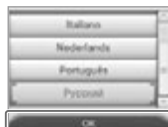
Первоначальная настройка системы

При первом включении системы вам нужно будет произвести ее первоначальную настройку. Если система будет использоваться маленькими детьми, первоначальная настройка обязательно должна быть произведена взрослым. С помощью стилуса и сенсорного дисплея (**стр. 293**) выполните следующие шаги.

1 Установите язык системы

Коснитесь языка, который вы хотите использовать, затем коснитесь OK.

- Вначале будет отображена информация о системе. Прочитав ее, коснитесь OK для продолжения.



2 Установите дату и время

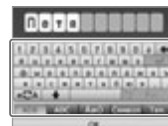
С помощью стрелок и установите дату и время, затем коснитесь OK.



3 Введите имя пользователя

Примечания.

- О том, как пользоваться клавиатурой, смотрите на **стр. 298**.
- Имя может содержать не более 10 символов.
- Имя, которое вы выберете, будет отображено на других системах Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS или Nintendo DS с помощью беспроводной связи, поэтому не включайте в него слова или фразы, которые могут показаться оскорбительными другим игрокам. Использование нецензурных выражений может привести к ограничению отображения вашего имени на других системах Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo DS.



4 Укажите дату вашего рождения

Выберите дату вашего рождения при помощи стрелок и .



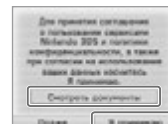
5 Выберите вашу страну проживания, а затем ваш регион

Коснитесь OK для подтверждения.



6 Примите соглашение о пользовании сервисами Nintendo 3DS и политику конфиденциальности

Прочитайте текст соглашения и коснитесь Я ПРИНИМАЮ. Если вы предпочитаете принять условия соглашения о сетевых сервисах позже, коснитесь ПОЗЖЕ.



7 Настройте подключение к Интернету (стр. 328)

Подключение к Интернету позволяет обмениваться различными видами данных через SpotPass и играть в беспроводном режиме, если соответствующая игра его поддерживает. Если вы предпочитаете настроить подключение к Интернету позже, коснитесь ИЗМЕНИТЬ ПОЗЖЕ.



8 Настройте родительский контроль (стр. 333)

Настройте родительский контроль, чтобы ограничить доступ детей к определенным программам и функциям, таким как пользование Интернетом и общение с другими пользователями.

Если системой будут пользоваться дети, родители или опекуны должны выполнить необходимые настройки родительского контроля.



9 Прочитайте введение о системе

Коснитесь OK, чтобы запустить введение. Даже если вы коснетесь ПОЗЖЕ, вы сможете посмотреть введение, выбрав ОБ ЭТОЙ СИСТЕМЕ в разделе Прочие настройки в системных настройках (**стр. 337**).



Ваша система теперь готова к использованию. Нажмите кнопку HOME, чтобы перейти к меню HOME (**стр. 302**) и начать пользоваться системой Nintendo 2DS.

Использование клавиатуры

Когда вам нужно будет напечатать какой-либо текст, на экране появится виртуальная клавиатура. Чтобы ввести символ, коснитесь его.

Стандартный метод набора

Буквенно-цифровой

Предиктивный ввод текста
Выберите из списка слово, которое вы хотите ввести.

Удалить символ слева от курсора.

Перейти на следующую строку.

Предиктивный ввод текста включен/отключен

Изменение регистра следующего символа с верхнего на нижний и наоборот

Изменить метод ввода текста

Специальные символы

Изменение регистра с верхнего на нижний и наоборот.

Символы

Показать дополнительные символы.

Ввод, аналогичный вводу текста на мобильном телефоне

Символ на экране меняется в зависимости от того, сколько раз вы нажали клавишу.

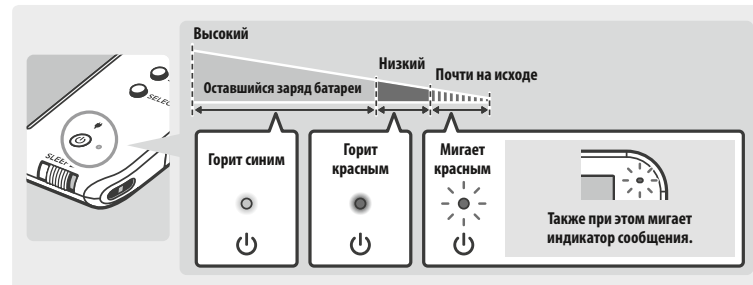
Следующий символ
Подтвердить введенный символ и перейти к следующему.

Цифровая клавиатура

Удалить последнюю введенную цифру

Индикатор питания

Загорается синим, когда система включена. Загорается красным, когда батарея нуждается в подзарядке, и мигает, когда батарея почти разряжена.

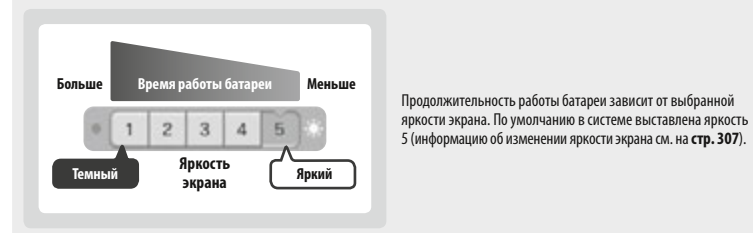


Примечание. Когда индикатор питания горит красным, быстро сохраните игру и подзарядите батарею. Если заряд батареи кончится прежде, чем вы сохраните игру, данные могут быть потеряны. Когда индикатор горит синим и медленно мигает, система находится в режиме ожидания (стр. 296), сберегающем заряд батареи.

Время работы батареи

Время работы батареи различается в зависимости от многочисленных факторов, таких как используемое программное обеспечение, объем переданных и полученных данных по беспроводному соединению и окружающая температура. Поэтому указанные значения времени работы следует понимать лишь как приблизительные оценки. Использование камер может снизить время работы по сравнению с указанными ниже значениями.

При игре на программном обеспечении Nintendo 3DS: **приблизительно 3,5–5,5 часов**
При игре на программном обеспечении Nintendo DS: **приблизительно 5–9 часов**



Переключение системы в режим ожидания (стр. 296) позволит значительно снизить расход заряда батареи, в то же время беспроводные функции (к примеру, SpotPass) останутся включенными. Если система полностью заряжена, она может оставаться в режиме ожидания в течение 3 дней.

Примечание. Когда система находится в режиме ожидания, индикатор питания медленно мигает. При выполнении некоторых программ система не может перейти в режим ожидания, даже если переключатель режима ожидания подвинут вправо – индикатор питания продолжит гореть. К примеру, приложение Звук Nintendo 3DS не допускает перехода системы в режим ожидания во время проигрывания звуковых файлов.



Использование карт SD

Система Nintendo 2DS поддерживает карты памяти SD емкостью до 2 гигабайтов, а также карты памяти SDHC емкостью от 4 до 32 гигабайтов.

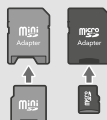
Карта SDHC, входящая в комплект поставки системы Nintendo 2DS, вставлена в слот для игровых карт. С ее помощью вы можете создавать резервные копии фотографий и сохранять музыкальные файлы для последующего проигрывания (виды данных, которые вы можете сохранять, различаются для разных программ).

Примечание. Все загружаемые программы, за исключением программ Nintendo DSiWare (стр. 279), сохраняются на карте SD. Загружаемое программное обеспечение (в том числе сохраненную игровую информацию) нельзя переносить или копировать с одной карты SD на другую.

Использование карт памяти MiniSD / microSD

Для использования карт памяти miniSD и microSD требуется адаптер карт SD.

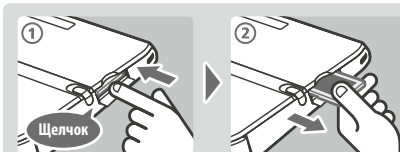
После использования адаптера извлеките его целиком (не только карту). Оставленный в системе адаптер может стать причиной сбоев в работе, а также привести к повреждению вашей системы или данных.



Правильное извлечение

Выключите систему перед тем, как вставить или извлечь карту SD. В противном случае возможно повреждение системы или карты SD и потеря данных.

Примечание. Если во время игры система предлагает извлечь карту SD, выключать систему перед этим не обязательно.



Надавите на карту SD до щелчка. После того, как она выскочит, извлеките ее.

Правильная установка

1 Откройте крышку слота для карт SD



2 Вставьте карту SD в слот для карт SD

Осторожно, но уверенно вставьте ее в слот до щелчка, затем закройте крышку слота.



Этикетка должна быть развернута вверх.

Переключатель защиты от записи карт SD

Когда переключатель защиты от записи на карте SD находится в нижнем положении, карта защищена от записи и данные на ней не могут быть изменены или удалены. Чтобы на карту можно было записывать данные, поставьте переключатель в верхнее положение.

Переключатель защиты от записи



Если на карте SD больше нет места...

Чтобы освободить место на заполненной карте SD, удалите с нее фотографии, видеозаписи и аудиозаписи, которые вам больше не нужны, средствами управления данными в системных настройках (стр. 335). Другой вариант – переписать все данные с этой карты SD на другую, более емкую карту. Программы можно переписать на другую карту SD, однако впоследствии нельзя объединять на ней содержимое нескольких карт SD.

Чтобы переписать данные, необходим компьютер и адаптер карт SD, который можно приобрести отдельно. При этом на новую карту SD необходимо перенести всю папку «Nintendo 3DS».



Примечания.

- Всегда копируйте папку в корневую директорию карты SD.
- Загруженные программы (вместе с сохраненной игровой информацией) записываются в папку «Nintendo 3DS». Информация, связанная с фотографиями, в этой папке не хранится. **Не изменяйте, не перемещайте, не удаляйте и не переименовывайте файлы в этой папке.**

Предосторожности в связи с копированием программ

Всегда копируйте папку «Nintendo 3DS» целиком

Если обновленную информацию сохранить на новую карту SD, вам, возможно, не удастся использовать эту программу со старой карты SD. **Следует пользоваться каждой программой только с одной карты SD; вы не сможете создавать резервные копии программы на нескольких картах SD по ходу игры.** Если вы скопировали содержимое одной карты SD на другую, пользуйтесь только новой картой SD.

Нельзя копировать данные следующими методами

Загруженные программы, записанные на разные карты SD, нельзя объединить на одной карте SD.

Копирование новых данных поверх существующих приведет к невозможности использования скопированных данных.



Если изменить содержимое папки «Nintendo 3DS» или скопировать отдельные файлы из одной папки «Nintendo 3DS» в другую, это приведет к невозможности их использования.

Чтобы была возможность пользоваться данными, вся папка «Nintendo 3DS» должна копироваться без изменений.



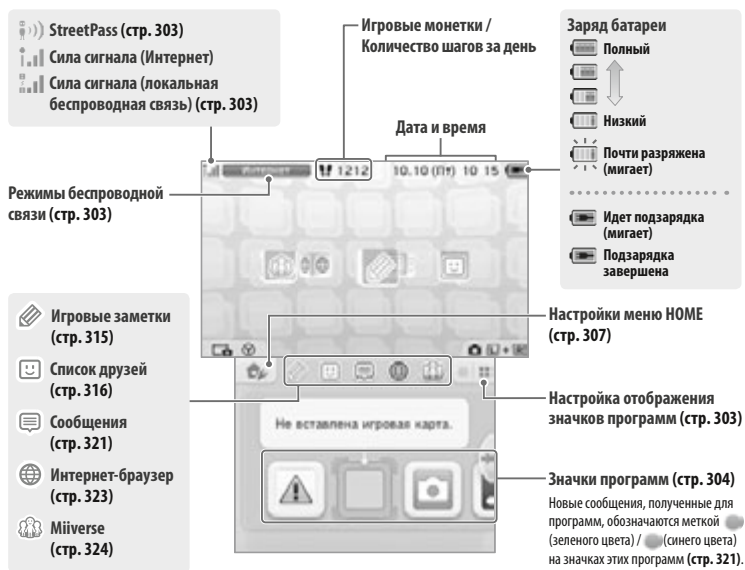


Меню HOME

Меню HOME появляется при включении питания. Оно обеспечивает доступ ко всем функциям системы Nintendo 2DS.

Программы можно запускать из меню HOME, касаясь значка игры, в которую вы хотите сыграть. В меню HOME также показывается время и дата, режим беспроводной связи, установленной в данный момент, и количество шагов, сделанных за текущий день.

Отметка на значке программы говорит о том, что для данной программы через SpotPass получена новая информация или обновление.



Примечания.

- Чтобы включить камеры и начать фотографировать, нажмите одновременно и (стр. 310).
- Нажав и удерживая , нажмите вверх, вниз или вправо на кнопках направлений, чтобы сделать скриншот меню HOME (стр. 309).
- Содержание изображений на верхнем дисплее зависит от используемой программы. Когда микрофон улавливает шум, изображение на дисплее двигается.

Игровые монетки / Количество шагов за день

Если вы ходите с системой Nintendo 2DS, она будет считать ваши шаги. За каждые сделанные 100 шагов вы зарабатываете одну игровую монетку. За день можно заработать до 10 игровых монеток, а в общей сложности – 300. Их можно затем использовать в совместимых играх.

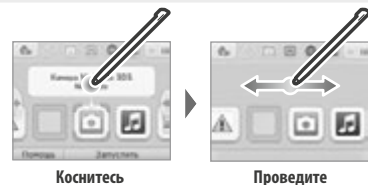
Примечания.

- Счет шагов ведется, когда система находится в режиме ожидания.
- Если оставить включенными программы Nintendo DS / Nintendo DSi, количество пройденных шагов может записываться не более чем за семь дней. Чтобы продолжить отсчет, достаточно один раз перезапустить программу.

Прокрутка/настройка и перемещение значков программ

Прокрутка

Коснитесь значка, а затем проведите стилусом влево или вправо, чтобы прокрутить экран и посмотреть имеющиеся значки программ. Это действие можно также выполнять, касаясь значков / по сторонам экрана.



Настройка отображения и перемещение значков программ

Настройка отображения значков

Коснитесь / , чтобы изменить режим отображения значков программ на экране.



Перемещение значков программ

Чтобы переместить значок, коснитесь и удерживайте его стилусом, пока он не освободится, затем перетащите его в нужное место и отпустите стилус.

Если поместить один значок на другой, они поменяются местами.



Режимы беспроводной связи

	Указывает на установленное подключение к Интернету (стр. 328).
	Указывает на то, что система ведет поиск других пользователей, у которых включен StreetPass (стр. 279). Если какая-то программа Nintendo 3DS зарегистрирована на использование функциональности StreetPass, это позволяет системе автоматически вести поиск пользователей, с которыми можно обмениваться информацией. О данном статусе также сигнализирует значок
	Указывает на то, что система общается с другими системами Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS, находящимися поблизости от вас. Функция локальной беспроводной связи используется, например, для локальной регистрации друзей (стр. 317) и опции Загружаемая игра. При включенном беспроводном режиме на экране показывается индикатор силы сигнала . Более высокая сила сигнала означает лучшее качество передачи данных.
	При включении беспроводной связи появляется надпись . При отключении беспроводной связи появляется надпись . Включить/отключить беспроводной режим можно в настройках меню HOME (стр. 307). Во включенном состоянии показывается значок , в отключенном состоянии – значок

Значки программ

Бесплатные программы, полученные через SpotPass, и программы, загруженные через Nintendo eShop, отображаются в виде новых значков в меню HOME. На карту SD можно записать максимум 300 наименований. Разные типы значков программ объясняются ниже.

Значки программ с игровых карт

Игровая карта Nintendo 3DS



Игровая карта Nintendo DS / Nintendo DSi



Значок с названием программы появляется на экране, когда игровая карта вставлена в слот.

Значки встроенных приложений

Информацию об использовании этих программ см. в электронных руководствах по этим программам (стр. 306).



Информация о здоровье и безопасности

Ознакомьтесь с важной информацией о здоровье и безопасности для вашей системы.



Камера Nintendo 3DS

Позволяет делать 3D-фотографии и видеозаписи.

- Nintendo 2DS не поддерживает 3D-изображения.



Звук Nintendo 3DS

Позволяет слушать музыку и записывать звуки.



Редактор Mii

Позволяет создать образы Mii для себя и для других!



Площадь StreetPass Mii

Здесь появляются образы Mii, встретившиеся вам через StreetPass (стр. 279).



Nintendo eShop

Позволяет просматривать информацию и видеоролики о новом программном обеспечении и загружать новое программное обеспечение (стр. 278).



AR Games: Расширенная реальность

С помощью карт AR можно создавать игры в режиме дополненной реальности.



Face Raiders

Игра-стрелалка, которая превращает ваше лицо или лица ваших друзей в образы противников!



Журнал действий

Запись количества шагов, которые вы сделали, пока носили с собой систему Nintendo 2DS, и времени использования программ.



Загружаемая игра

Позволяет загружать демоверсии и играть в многопользовательские игры!



Системные настройки (стр. 325)

Изменение настроек системы Nintendo 2DS.

Прочее



Значок подарка

Это значок появляется в меню HOME после установки новой программы. Коснитесь этого значка, чтобы развернуть подарок.

Примечания.

- Значок начнет мигать во время загрузки программы. Переведите систему в режим ожидания в радиусе действия совместимой точки доступа к Интернету для завершения загрузки.
- Коснитесь мигающего значка, чтобы проверить состояние загрузки программы. Коснитесь ЗАВЕРШИТЬ ЗАГРУЗКУ СЕЙЧАС, чтобы немедленно завершить процесс загрузки.

- В меню HOME будут также показываться все программы, предустановленные на карте SDHC (стр. 277).

Запуск программ

Коснитесь значка программы, затем коснитесь ЗАПУСТИТЬ.



Закрытие/приостановка программ

Если нажать кнопку HOME во время игры, выполнение программы приостановится и появится меню HOME. Чтобы возобновить игру, коснитесь надписи ДАЛЕЕ или повторно нажмите кнопку HOME; чтобы ее закрыть – коснитесь надписи ЗАКРЫТЬ в меню HOME.

Когда программа приостановлена...

Когда выполнение программы приостановлено, можно изменить настройки меню HOME, а также открыть игровые заметки, список друзей, сообщения, интернет-браузер, Miiverse™, режим фотосъемки и руководства пользователя. Можно запускать и другие программы, но для этого нужно закрыть приостановленную программу.



Примечания.

- При некоторых состояниях программ (в беспроводном режиме, с использованием внешних камер и т.п.) меню HOME может не открываться или могут быть недоступны некоторые функции. Для некоторых программ используются не все функции меню HOME.
- Выполнение программ Nintendo DS / Nintendo DSi нельзя приостановить.

Сохраните программу перед ее закрытием

Если закрыть программу, не выполнив сохранение, все несохраненные данные будут потеряны.

Не извлекайте карту и не отключайте питание, когда программа приостановлена

Не извлекайте игровую карту или карту SD, в то время как программа приостановлена, и не отключайте при этом систему. Это может привести к повреждению или потере данных.

Электронные руководства

Если программа содержит электронное руководство, то при выборе ее значка на экране появится опция ПОМОЩЬ. Если ее коснуться, откроется руководство пользователя. Руководства можно смотреть, когда программа приостановлена.



Просмотр руководств

1 Выберите раздел в оглавлении

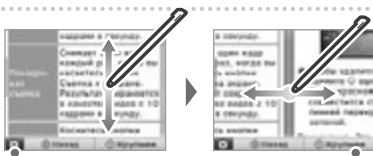
Проведите вверх или вниз, чтобы прокрутить оглавление руководства, и коснитесь страницы, которую хотите посмотреть.

Примечание. Нажмите кнопку Y, чтобы изменить язык руководства.



2 Просмотр страницы

Проведите вверх или вниз, чтобы пройти по тексту страницы. Проведите вправо или влево, чтобы перейти с одной страницы на другую.



Закреть руководство

Изменить размер шрифта

Настройки меню HOME

Коснитесь значка  в меню HOME, чтобы выполнить следующие настройки.



Изменить тему	Изменить внешний вид меню HOME, выбрав одну из разнообразных тем, или посетить магазин тем, чтобы добавить темы (стр. 308).
Сохранить/загрузить вид	Сохранять виды тем и значков программ в меню HOME и переключаться между ними.
Регулировка яркости	Выбрать один из пяти уровней яркости.
Беспроводной режим	Включить/выключить беспроводной режим.
Обмен изображениями Nintendo 3DS	Откроет интернет-браузер, чтобы вы могли воспользоваться сервисом Обмен изображениями Nintendo 3DS, с помощью которого вы можете публиковать скриншоты меню HOME в социальных сетях, таких как Twitter и Facebook. Дополнительные пояснения можно получить непосредственно в сервисе Обмен изображениями Nintendo 3DS.
Настройки amiibo™	Выполнить настройки amiibo, если используется устройство чтения/записи NFC для Nintendo 3DS. Дополнительную информацию об amiibo см. на amiibo.nintendo.eu .
Nintendo eShop	Запустить Nintendo eShop (стр. 278).
Системные настройки	Открыть системные настройки (стр. 325). Примечание. Данное действие закроет любую приостановленную программу. Пожалуйста, сохраните игру перед тем, как открывать системные настройки.

Уровень яркости и время работы батареи

Увеличение уровня яркости приведет к сокращению времени работы батареи и наоборот. Это следует иметь в виду при настройке параметров яркости (стр. 299).

Примечание. Так как более высокий уровень яркости повышает потребление энергии, цвет индикатора питания может измениться с синего на красный. Если батарея почти полностью разряжена, система может неожиданно отключиться.

Настройки яркости и беспроводного режима в программах Nintendo DS / Nintendo DSi

Из программ Nintendo DS / Nintendo DSi нельзя зайти напрямую в меню HOME. Нажмите кнопку HOME, чтобы приостановить выполнение программы, после чего используйте следующие команды для настройки параметров яркости и беспроводной связи.

[O START + +]



Нажмите и удерживайте START, затем нажимайте следующие кнопки:

- + Вверх: увеличить яркость
- + Вниз: уменьшить яркость

[O START + X]



Нажмите и удерживайте START, затем нажимайте следующие кнопки:

- X Выключить беспроводной режим

Примечание. Если беспроводной режим выключен, его невозможно включить во время использования программ Nintendo DS / Nintendo DSi.

Изменение тем

Изменение тем позволяет вам изменить фон, значки, музыку и звуки меню HOME. Вы можете изменить темы, а также зайти в магазин тем, выбрав ИЗМЕНИТЬ ТЕМУ в настройках меню HOME.

Магазин тем (см. ниже)

Темы в случайном порядке

Создайте список любимых тем, которые система будет автоматически отображать в случайном порядке, когда вы включите систему или переведете ее в режим ожидания в меню HOME.



Изменить порядок отображения / удалить темы

Коснитесь этой опции, чтобы изменить порядок отображения приобретенных тем или выбрать темы, которые вы хотите удалить.

Список тем

Отображение списка тем, доступных в данный момент на вашей системе. Выберите тему, которую вы хотите использовать, и коснитесь ее.

Примечания.

- Вы не можете изменить порядок отображения тем в списке или удалить темы, которые были предустановлены до приобретения системы.
- Приобретенные темы можно бесплатно загрузить еще раз в магазине тем. Тему будет невозможно загрузить еще раз, если продажа этой темы приостановлена или прекращена.
- Темы невозможно загрузить повторно, если вы удалили вашу учетную запись Nintendo eShop или код Nintendo Network. Подробную информацию см. в электронном руководстве по Nintendo eShop.

Магазин тем (платные темы)

Чтобы приобрести новую тему, выберите ИЗМЕНИТЬ ТЕМУ в настройках меню HOME, затем выберите МАГАЗИН ТЕМ.

Примечания.

- Приобретенные темы будут сохранены на карте SD в качестве дополнительного контента.
- Для приобретения тем необходимо подключение к Интернету.

Новые темы

Коснитесь этой опции, чтобы посмотреть список новых тем.

Коллекции тем

Здесь можно посмотреть коллекции рекомендованных тем. Выберите коллекцию, чтобы посмотреть темы, и коснитесь темы, чтобы посмотреть информацию о ней.



Меню магазина тем

Ввести код загрузки

Использование кода загрузки для загрузки темы.

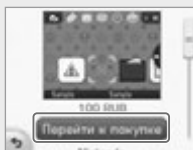
Настройки сообщений

Здесь можно выбрать, получать ли сообщения от магазина тем, которые будут появляться в меню HOME.

Приобретение тем

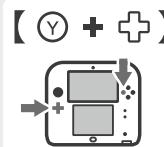
Коснитесь ПЕРЕЙТИ К ПОКУПКЕ на экране информации о теме, затем следуйте инструкциям на экране.

Примечание. После покупки начнется процесс загрузки. После завершения загрузки вы можете выбрать новую тему, коснувшись ИЗМЕНИТЬ ТЕМУ на экране настроек меню HOME.



Скриншот меню HOME

Нажав следующие комбинации кнопок, можно сделать скриншот меню HOME.



Нажмите и удерживайте Y, затем нажмите следующие кнопки.

- + Вверх: сделать скриншот верхнего экрана.
- + Вниз: сделать скриншот сенсорного дисплея.
- + Вправо: сделать скриншот обоих экранов.

- Скриншоты можно посмотреть в приложении Камера Nintendo 3DS (стр. 304).
- С помощью сервиса Обмен изображениями Nintendo 3DS в разделе Настройки меню HOME можно публиковать скриншоты в социальных сетях (стр. 307).

Примечание. Невозможно сделать скриншот верхнего экрана при наличии приостановленной программы (стр. 305).

Создание папок в меню HOME

Чтобы упорядочить значки программ, вы можете создавать папки в меню HOME. Вы можете создать до 60 отдельных папок, в каждой из которых помещается до 60 значков.

1 Коснитесь значка (пустой слот) в меню HOME

Коснитесь СОЗДАТЬ ПАПКУ. В пустом слоте появится значок папки.



2 Переместите значки программ в созданную папку

- Чтобы переместить значок, стилусом коснитесь и удерживайте его, пока значок не отсоединится. Перенесите его на значок папки, чтобы она открылась. Наконец, перенесите значок туда, где вы хотите поместить его в папке, и отпустите его.
- Если вы хотите переместить значок из папки обратно, таким же образом вынесите его за пределы папки.



3 Коснитесь [Значок папки], чтобы закрыть папку

Если вы хотите вновь открыть папку, просто выберите ее и коснитесь ОТКРЫТЬ.



Настройки папки

Выберите значок папки и коснитесь НАСТРОЙКИ, чтобы изменить название папки или удалить ее.

- Если вы измените название папки, первая буква названия папки будет отображена на значке папки в меню HOME.

Примечание. Вы не сможете удалить папку, если в ней находится значок программы.



Настройка отображения значков программ

Коснитесь / , чтобы изменить расположение значков программ на экране.



Примечания по поводу папок

Значок игровой карты невозможно переместить в папку. Кроме того, в папку невозможно поместить другую папку.

Фотографирование / Считывание кодов QR Code

Нажмите одновременно и в меню HOME, чтобы включить режим фотографирования. С помощью внешних камер можно создавать снимки в 3D, но просматривать 3D-изображения на Nintendo 2DS невозможно.



Отсканировать QR Code

Если вы направите камеру на QR Code для Nintendo eShop или QR Code с URL-адресом веб-сайта, вы сможете сразу перейти на соответствующую страницу в Nintendo eShop или в интернет-браузере (стр. 323).

Примечание. Сделанные вами снимки можно посмотреть через приложение Камера Nintendo 3DS (стр. 304).



Программное обеспечение на карте

Использование игровых карт с системой Nintendo 2DS.

Примечание. Если язык системы – голландский, португальский или русский, языком программ, выпущенных другими производителями (не Nintendo), по умолчанию будет английский. В некоторых случаях эту настройку можно изменить для отдельных программ.

В системе Nintendo 2DS можно использовать программы для систем Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo DSi и программы Nintendo DSi с расширенными функциями.

Карта Nintendo 3DS



Карта Nintendo DS / Nintendo DSi



Примечания.

- Система Nintendo 2DS не в состоянии показывать 3D-изображения, даже если программа содержит 3D-контент.
- SpotPass, StreetPass и меню HOME не функционируют, если используются программы Nintendo DS / Nintendo DSi.
- Программы Nintendo 3DS и Nintendo DSi будут работать, только если регион их происхождения соответствует региону системы. Программы из других регионов могут не функционировать.
- Программы Nintendo 3DS нельзя использовать с системами Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi или Nintendo DSi XL.

Возрастные категории для России

[0113/RUS]

В соответствии с Федеральным законом Российской Федерации "О защите детей от информации, причиняющей вред их здоровью и развитию" возрастными категориями являются:

0+	0+	16+	16+ (для детей старше 16 лет)
6+	6+ (для детей старше шести лет)	18+	18+ (запрещено для детей)
12+	12+ (для детей старше 12 лет)		

Примечание. Возрастная категория не указывает на сложность игры, а предоставляет информацию о приемлемости игры для определенного возраста на основании ее содержания.



Использование карт

1 Вставьте карту в слот для игровых карт

Примечания.

- Если у вас не получается вставить игровую карту в слот, извлеките ее и убедитесь, что вы вставляете ее правильной стороной и что этикетка направлена в обратную сторону от системы.

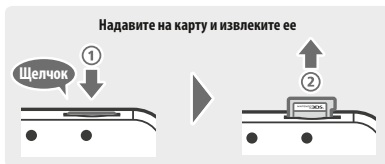
Попытка силой вставить карту в слот обратной стороной может привести к повреждению карты или системы.

- Игровую карту можно вставлять или извлекать только с меню HOME на экране или при отключенном питании системы. (Если вы приостановили какую-то игру, обязательно закройте ее, прежде чем извлечь ее игровую карту.)



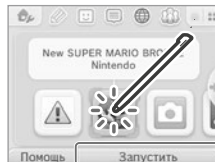
Проверьте, в какую сторону направлена игровая карта

Логотипы Nintendo 3DS, Nintendo DS или Nintendo DSi на игровой карте и логотип Nintendo 2DS на системе должны быть обращены в одну сторону.



2 Коснитесь значка игровой карты, затем коснитесь START

Игры Nintendo DS / Nintendo DSi по умолчанию отображаются в широком формате. Чтобы запустить программу в ее первоначальном разрешении, нажмите и удерживайте при ее запуске кнопку START или кнопку SELECT. Держите нажатой кнопку START или SELECT, пока программа не запустится.



3 Обратитесь к руководству пользователя данной игры для получения дальнейшей информации

Выход из игры

Нажмите кнопку HOME и в появившемся меню HOME коснитесь ЗАКРЫТЬ, чтобы закрыть игру. (Все несохраненные данные будут потеряны, если закрыть игру, не сохранив ее.)

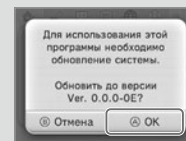
- Коснитесь ДАЛЕЕ, чтобы вернуться к месту, на котором вы прервали игру.
- Чтобы выйти из игры Nintendo DS / Nintendo DSi, сначала сохраните изменения, а затем нажмите кнопку HOME и коснитесь OK.

Примечание. Если нажать кнопку POWER, программа закроется и появится меню POWER.



Обновления системы для игровых карт

Некоторые игровые карты содержат данные по обновлению системы. Если для использования таких карт требуется обновление системы, появляется соответствующее сообщение. Для обновления системы следуйте инструкциям на экране (стр. 346).



Несовместимые программы и аксессуары

Подставка для подзарядки Nintendo 3DS, подставка для подзарядки Nintendo 3DS XL, кнопка движения pro Nintendo 3DS и кнопка движения pro Nintendo 3DS XL несовместимы с этой системой.

Помимо этих продуктов невозможно использование любых аксессуаров, присоединяемых к системам Nintendo DS или Nintendo DS Lite при помощи слота для картриджа Game Boy Advance™, и любых других устройств, работающих в сочетании с картриджем Game Boy Advance. Дополнительную информацию см. на сайте support.nintendo.com.





Загрузка программ

Вы можете пользоваться программами, бесплатно загруженными через SpotPass или приобретенными через Nintendo eShop.

Nintendo 2DS оснащена модулем RF (802.11), имеющим выходную мощность излучения менее 10 мВт е.и.р. и максимальный спектр плотности мощности менее -30 дБВт / 1 МГц е.и.р. Приведенные параметры верны для эксплуатации при температуре 0–40 °С. В связи с этим Nintendo 2DS классифицируется как оборудование первого класса в соответствии с решением Комиссии Европейского Союза 2000/299/ЕС.

За исключением программ Nintendo DSiWare (стр. 279), загружаемые программы сохраняются на карту SD. Соответствующие значки появляются в меню HOME.

Новые программы можно брать из следующих источников...

- Получать бесплатно через SpotPass (стр. 278).
- Покупать через Nintendo eShop (стр. 278).

Предосторожности в связи с загрузкой программ

- Так как некоторые программы передаются автоматически через SpotPass (стр. 278), рекомендуется, чтобы карта SD постоянно находилась в системе.
- В памяти системы может храниться до 40 наименований Nintendo DSiWare, а на карте SD – до 300 загруженных программ.
- Загружаемые программы (включая их сохраненные данные) можно использовать только в системе, на которую они были изначально загружены. Программы, записанные на карту SD, нельзя использовать с другими системами Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS.
- Для загрузки бесплатных программ и демоверсий требуется код Nintendo Network, связанный с системой (стр. 326).
- Демоверсии программ могут иметь ограничения, например ограничение срока использования или количества запусков. Если вы попытаетесь запустить программу после превышения подобных ограничений, появится сообщение. Следуйте указаниям, чтобы удалить программу или открыть Nintendo eShop.
- Если в качестве системного языка выбран голландский, португальский или русский, программы Nintendo DSiWare автоматически устанавливаются на английский. В некоторых случаях эту настройку можно изменить в самой программе.
- Правильная работа может быть гарантирована только для тех программ Nintendo 3DS и Nintendo DSiWare, регион происхождения которых тот же, что и у системы. Программы из других регионов могут не функционировать.
- Система Nintendo 2DS не в состоянии показывать 3D-изображения, даже если программа содержит 3D-контент.

Запуск программ

1 Коснитесь значка программы, затем коснитесь ЗАПУСТИТЬ

По умолчанию программы Nintendo DSiWare показываются в широком формате. Чтобы запустить программу в ее изначальном разрешении, во время запуска нажмите и удерживайте кнопку START или SELECT. Держите нажатой кнопку START или SELECT, пока программа не запустится.



2 Дальнейшие указания см. в инструкции к используемой программе

- Как смотреть электронное руководство (стр. 306)
- Информация о рейтингах программ (стр. 311)
- Как закрыть программу (стр. 312)

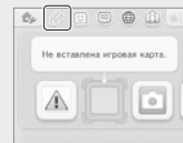


Игровые заметки

Используйте эту программу, чтобы делать заметки, в том числе во время игры в одну из игр Nintendo 3DS! Просто приостановите игру и создайте заметку, глядя на игровой экран.

Коснитесь  в меню HOME, чтобы отобразить список всех созданных вами заметок.

- Вы можете сохранить до 16 страниц. Страницы заметок могут быть сохранены в формате фотографий для последующего просмотра при помощи приложения Камера Nintendo 3DS (стр. 304).
- Чтобы создать заметку во время выполнения программы Nintendo 3DS, нажмите кнопку HOME, чтобы приостановить программу и вывести на экран меню HOME, затем запустите игровые заметки.



1 Выберите заметку для редактирования



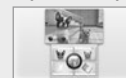
 Карандаши
 Ластик

Три разноцветных карандаша для письма и рисования и ластик, чтобы стирать тексты и изображения.

Переключение экранов

Приостановите игру и коснитесь этого значка, чтобы изменить изображение на верхнем экране.

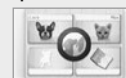
Отобразить оба экрана



Отобразить верхний экран



Отобразить нижний экран



 Заметки, сохраненные в формате фотографий на карте SD, можно просматривать с помощью приложения Камера Nintendo 3DS (стр. 304).

 Удалить все содержимое заметки.

2 Когда закончите заметку, коснитесь

При этом заметка будет сохранена, и вы вернетесь к экрану игровых заметок.



Список друзей

Играйте и общайтесь в Интернете с зарегистрированными друзьями, где бы они ни находились.

С помощью списка друзей вы можете получать уведомления, когда зарегистрированные друзья выходят на связь (подключаются к Интернету).

Чтобы открыть список друзей, коснитесь  в меню HOME. При первом открытии вам будет предложено создать вашу собственную карточку друга, следуя пошаговым инструкциям на экране.

Данные друзей, сохраненные с вашим кодом Nintendo Network, отличаются от данных друзей, сохраненных на вашей системе Nintendo 2DS. Если вы внесете изменения в этот список друзей, изменения не будут отражены в списке друзей, сохраненном с вашим кодом Nintendo Network.

Чтобы просмотреть список друзей во время выполнения какой-либо программы Nintendo 3DS, нажмите кнопку HOME и в появившемся меню HOME запустите список друзей.

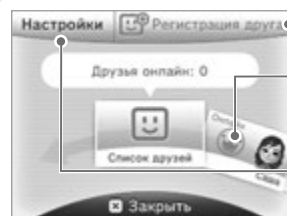
Примечание. Список друзей можно использовать только с программами Nintendo 3DS. Чтобы использовать программы Nintendo DS / Nintendo DSi для игры в беспроводном режиме, необходимо настроить соответствующие параметры самой программы.



Что вам понадобится...

Персональный Mii	Чтобы создать вашу личную карточку друга, вам сначала понадобится создать себе Персональный Mii с помощью Редактора Mii (стр. 304).
Подключение к Интернету	Оно понадобится вам для того, чтобы видеть, когда ваши друзья выходят на связь (стр. 328).

Список друзей



Регистрация друга (стр. 317)

Просмотр карточек друзей (стр. 318)

- Редактирование собственной карточки друга
- Просмотр карточки друга другого игрока

Настройки списка друзей (стр. 320)

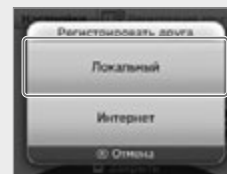
- Настройки сообщений от друзей
- Удаление карточки друга

Регистрация друзей

Вы можете зарегистрировать до 100 пользователей в вашем списке друзей.

Через локальное соединение

Коснитесь надписи ЛОКАЛЬНЫЙ, чтобы две системы Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS, находящиеся в пределах досягаемости сигнала друг друга, могли соединиться и зарегистрировать друг друга.



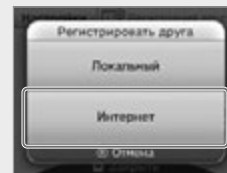
Найдите карточку пользователя, которого вы хотите зарегистрировать как друга, и коснитесь ее.

Вы обменяетесь своими карточками и будете зарегистрированы в списках друзей друг друга.



Через Интернет

Коснитесь надписи ИНТЕРНЕТ, чтобы зарегистрировать друзей, обменявшись с ними своими кодами. Вы можете посмотреть ваш код друга на своей карточке.



Введите код игрока, которого вы хотите зарегистрировать в вашем списке друзей.



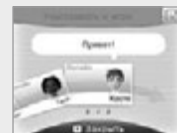
Вы еще не зарегистрированы в системе вашего друга

Ваш друг будет условно зарегистрирован в вашем списке друзей. Введите имя игрока, которого вы хотите зарегистрировать. Когда этот игрок, в свою очередь, зарегистрирует вас, он появится в вашем списке друзей, и вы сможете видеть его имя и образ Mii.



Вы уже зарегистрированы в системе вашего друга

Данные с карточки друга будут получены автоматически, и он будет зарегистрирован в вашем списке друзей.



Не сообщайте свой код друга незнакомым людям

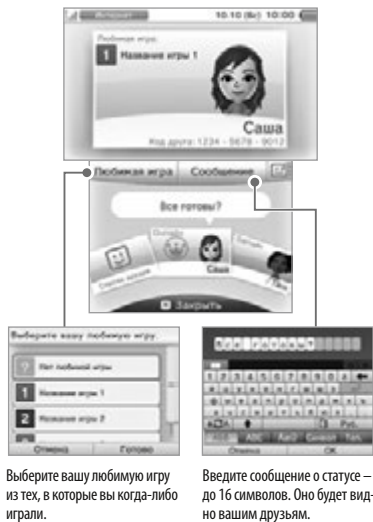
Список друзей — это система, предназначенная для вас и для тех, кого вы знаете. Если разместить свой код друга на онлайн-форумах или сообщить его незнакомым людям, это может привести к тому, что вы будете получать нежелательные для вас данные или подписи, содержащие выражения, которые вы можете считать оскорбительными. Поэтому желательно не сообщать свой код друга незнакомым людям.

Редактирование собственной карточки друга / Просмотр карточек друга других игроков

Через список друзей вы можете выбрать вашу собственную карточку друга, чтобы изменить данные в ней, или просмотреть карточки друзей, принадлежащие другим игрокам. Ваша собственная карточка друга отмечена значком .

Редактирование собственной карточки друга

Выберите вашу карточку друга, чтобы отредактировать вашу подпись и указать любимую игру.



Выберите вашу любимую игру из тех, в которые вы когда-либо играли.

Введите сообщение о статусе — до 16 символов. Оно будет видно вашим друзьям.

Просмотр карточек друзей

Выберите карточку друга, которую вы хотите посмотреть.



Любимая игра этого игрока или игра, в которую он/она в данный момент играет, будет показана на верхнем экране.

Общение с друзьями

Когда кто-либо из ваших друзей подключается к Интернету, информация на его/ее карточке обновляется и, если он/она играет в данный момент, вы можете видеть, в какую игру.

Онлайн



Офлайн

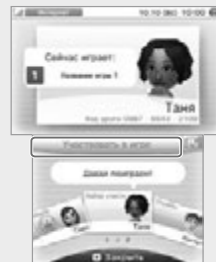


Примечания.

- Чтобы онлайн-статус друга был виден вам, ваш друг должен выбрать ДА при ответе на вопрос, хочет ли он показывать друзьям свой онлайн-статус. Эту настройку можно изменить в любое время в настройках списка друзей.
- Чтобы участвовать в игре, в которую играет ваш друг, на вашей системе должна быть установлена та же игровая карта или сохранено то же программное обеспечение, что и у вашего друга.
- Если на вашей системе в данный момент запущена программа, которая не может подключаться к Интернету, вы не сможете перейти в режим онлайн.

Присоединение к игре друга

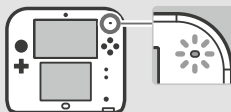
Если вы можете присоединиться к игре, в которую играет один из ваших друзей, информация на его/ее карточке обновится. Коснитесь **УЧАСТВОВАТЬ В ИГРЕ**, чтобы присоединиться к игре. Примечание. К игре можно присоединиться, только если у вас есть совместимая программа. Дополнительную информацию см. в руководстве пользователя программы.



Индикатор сообщения

Индикатор сообщения вашей системы будет мигать оранжевым на протяжении пяти секунд, когда кто-либо из ваших друзей подключается к Интернету.

Если ваш друг играет в игру, к которой вы можете присоединиться, ● (оранжевого цвета) появится над ☰.



Мигает оранжевым

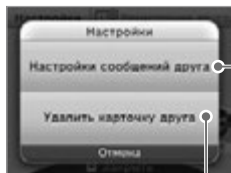
Порядок карточек друга

Когда вы находитесь в режиме онлайн, карточки друга будут располагаться в следующем порядке:

Ваша карточка ➡ Друзья, к чьим играм вы можете присоединиться ➡ Друзья, играющие в игру ➡ Друзья в режиме онлайн ➡ Друзья в режиме офлайн ➡ Условно зарегистрированные друзья

Настройки списка друзей

Здесь вы можете настраивать уведомления о статусе и удалять игроков из списка друзей.



Вы можете выбрать, показывать ли ваш статус (онлайн/офлайн) и игру, в которую вы сейчас играете, другим пользователям.



Вы можете удалять карточки друзей из вашего списка.

Примечание. Игроки не будут оповещены о том, что вы удалили их карточки.



Сообщения

Вы можете получать сообщения через SpotPass, StreetPass и из других источников.

Коснитесь ☰ в меню HOME, чтобы вывести список сообщений.

Чтобы просмотреть сообщения во время выполнения программы Nintendo 3DS, нажмите на кнопку HOME и из появившегося меню HOME запустите приложение Сообщения.



Виды сообщений

SpotPass	Сообщения от Nintendo и от различных программ.
StreetPass	Сообщения, поступающие через StreetPass (подробнее о StreetPass на стр. 279).

Получение сообщений

Система Nintendo 2DS может получать сообщения, если...

- Включено питание системы ([стр. 296](#)).
- Включена беспроводная связь ([стр. 292](#)).
- Выполнена настройка подключения к Интернету ([стр. 328](#)). Сообщения, поступающие через StreetPass, не требуют подключения к Интернету.

Примечания.

- Игры могут посылать сообщения, даже когда вы не подключены к Интернету.
- Сообщения StreetPass не требуют соединения с Интернетом.
- Программы Nintendo DS / Nintendo DSi неспособны к отправке сообщений.

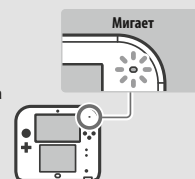


Сообщение

Получение сообщений

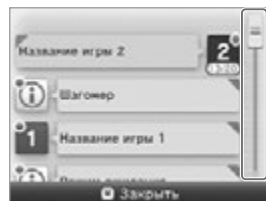
Индикатор сообщения мигает, когда система Nintendo 2DS получает новое сообщение. При поступлении сообщений через StreetPass индикатор будет мигать зеленым, при поступлении сообщений через SpotPass – синим. В обоих случаях индикатор будет мигать на протяжении пяти секунд. Кроме того, при поступлении сообщения в меню HOME на значке сообщений и на значке программы, к которой оно относится, появится ● (зеленого цвета) или ● (синего цвета).

Примечание. При получении системой сообщений в режиме ожидания индикатор сообщения будет мигать в течение пяти секунд, после чего загорится постоянным светом. Он погаснет, когда режим ожидания будет выключен.



Просмотр сообщений

Коснитесь значка сообщения, чтобы прочитать его.



Двигайте ползунок вверх или вниз, чтобы прокрутить список сообщений.

- Непрочитанные сообщения StreetPass будут обозначены значком (зеленого цвета), непрочитанные сообщения SpotPass – значком (синего цвета).
- В системе может храниться до 12 сообщений StreetPass и до 100 сообщений SpotPass. При превышении этого количества или допустимого объема (например, при поступлении большого количества сообщений, содержащих изображения), сообщения будут удаляться в хронологическом порядке, начиная с самых старых.

Отключение сообщений

Отключение сообщений от игр

Вы можете отключить получение сообщений от конкретных игр. Коснитесь надписи **ОТКЛЮЧИТЬ СООБЩЕНИЯ ЭТОЙ ПРОГРАММЫ** в теле сообщения, затем следуйте пошаговым инструкциям на экране.

Примечание. Сообщения, не требующие подключения к Интернету, например сообщения, генерируемые играми, нельзя отключить, находясь внутри списка сообщений. Эти сообщения поступают во время игры; если вы хотите отключить их, вам необходимо сделать это в самой игре, причем способы отключения сообщений в разных играх различаются.



Отключение сообщений, поступающих через StreetPass

Коснитесь надписи **ВЫКЛЮЧИТЬ РЕЖИМ StreetPass ДЛЯ ЭТОЙ ПРОГРАММЫ**, затем в подменю Управление StreetPass в системных настройках отключите StreetPass. Отключив StreetPass, вы больше не будете получать сообщения, относящиеся к этой игре (стр. 335).

Примечания.

- Чтобы возобновить получение сообщений, измените настройки программы, к которой они относятся. Для получения более подробной информации обратитесь к справочному руководству этой программы.
- Сообщения от Nintendo содержат важную информацию для всех пользователей и не допускают отключения.



Интернет-браузер

Позволяет просматривать веб-страницы с помощью графических средств, управляемых стилусом.

Чтобы запустить Интернет-браузер, коснитесь в меню HOME. Если браузер используется в первый раз, следуйте инструкциям на экране по его настройке.

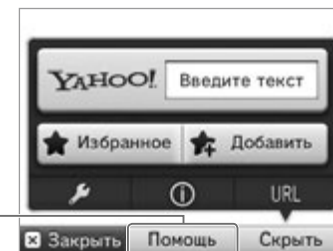
Примечания.

- Для просмотра веб-страниц необходимо подключение к Интернету (стр. 328).
- Браузер можно открыть во время использования программ Nintendo 3DS, если нажать кнопку HOME и выбрать браузер в меню HOME.
- С некоторыми программами браузер бывает невозможно запустить во время игры.



При запуске браузера на нижнем экране появится меню. Коснитесь опции, которую вы хотите выбрать, или просматривайте веб-сайты.

Меню



Браузер содержит справочное руководство с подробной информацией о том, как им пользоваться.

Защита детей от нежелательных сайтов

С помощью настроек родительского контроля системы Nintendo 2DS (стр. 333) можно ограничить использование браузера, чтобы закрыть детям доступ к нежелательным или неподобающим сайтам.



Miiverse™

Miiverse — это онлайн-сервис, в котором люди со всего мира общаются друг с другом с помощью образов Mii. В Miiverse можно делиться опытом в играх или мыслями на интересные вас темы с людьми из разных концов света.

Коснитесь  в меню HOME, чтобы запустить Miiverse.

- Чтобы пользоваться Miiverse, необходимо подключение к Интернету (стр. 328).
- Чтобы публиковать сообщения или комментарии в Miiverse, необходим код Nintendo Network (стр. 326).
- Вы можете просматривать сообщества Miiverse или публиковать сообщения даже во время использования программ Nintendo 3DS. Приостановите программу, нажав кнопку HOME, затем запустите Miiverse, коснувшись соответствующего значка в меню HOME.

Примечание. В зависимости от программы, возможно, вы не сможете запустить Miiverse во время игры.

В соответствующих сообществах Miiverse можно делиться информацией об играх, узнавать, во что играют другие пользователи и многое другое.

Существуют всевозможные способы пользоваться Miiverse. Для начала коснитесь названия сообщества, которое привлекло ваше внимание. Здесь можно читать опубликованные сообщения и комментарии или добавлять реакцию «Классно» к сообщениям, которые вам особенно понравились.



Дополнительную информацию о Miiverse см. в электронном руководстве.

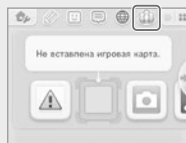
Электронное руководство по Miiverse можно посмотреть в приложении Miiverse. Для просмотра электронного руководства запустите сначала Miiverse.

Памятка по поводу Miiverse

Ваши опубликованные сообщения, комментарии и комментарии в профиле могут видеть в Miiverse многие люди. Не делитесь информацией, удостоверяющей личность, и не публикуйте сообщений, которые могут показаться другим людям неприемлемыми или оскорбительными. Дополнительную информацию см. в руководстве по Miiverse (<https://miiverse.nintendo.net/guide/>).

Родительский контроль (стр. 333)

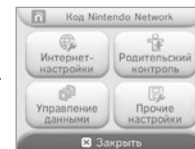
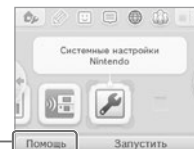
Вы можете ограничить использование Miiverse, выполнив настройки родительского контроля.



Системные настройки

Здесь устанавливаются интернет-настройки, родительский контроль и другие настройки основных функций системы.

Чтобы открыть системные настройки, коснитесь значка Системные настройки в меню HOME.



Дополнительную информацию см. в электронном руководстве.

КОД NINTENDO NETWORK	Изменение профиля кода Nintendo Network, удаление кода или установление связи между системой и уже существующим кодом (стр. 326).	
ИНТЕРНЕТ-НАСТРОЙКИ	НАСТРОЙКИ ПОДКЛЮЧЕНИЯ	Выполнение настроек подключения к Интернету (стр. 328).
	SpotPass	Изменение настроек автоматической загрузки программ и отправки информации системы.
	ПОДКЛЮЧЕНИЯ NINTENDO DS	Выполнение интернет-настроек для программ Nintendo DS.
	ПРОЧАЯ ИНФОРМАЦИЯ	Просмотр соглашения о пользовании сервисами Nintendo 3DS и политики конфиденциальности и проверка MAC-адреса системы.
РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ	Установка ограничений на пользование такими функциями, как общение онлайн, StreetPass, интернет-браузер и сервисы магазина Nintendo 3DS (стр. 333).	
УПРАВЛЕНИЕ ДАННЫМИ	Управление данными, связанными с загруженными программами Nintendo 3DS, Nintendo DSiWare и StreetPass. Здесь также можно сбросить ранее установленные настройки заблокированных пользователей (стр. 335).	
ПРОЧИЕ НАСТРОЙКИ	Управление информацией профиля, настройками даты и времени и передача данных программы (стр. 337).	





Код Nintendo Network

Создайте код Nintendo Network или установите связь с ним и введите информацию пользователя.

Код Nintendo Network позволит вам использовать различные функции Nintendo Network™.

Заружайте демоверсии и бесплатные программы через Nintendo eShop (стр. 278–279).	Общайтесь с пользователями со всего света в Miiverse (стр. 324).	Используйте ваши средства Nintendo eShop как на вашей системе, так и на консоли Wii U.
--	--	--

- Чтобы связать код Nintendo Network с системой, необходимы подключение к Интернету (стр. 328) и адрес электронной почты.
- Код Nintendo Network не является учетной записью Клуба Nintendo.
- Для детей создать код Nintendo Network и установить связь должен родитель или опекун.

Если у вас имеется другая система Nintendo 3DS и вы хотите передать данные на вашу новую систему...

Выполните первоначальную настройку новой системы, затем выполните передачу данных (стр. 338). Не создавайте код Nintendo Network и не устанавливайте с ним связь на новой системе до выполнения передачи данных.

Внимание

Если вы установите на этой системе связь с новым кодом Nintendo Network, вы не сможете передать данные с другой системы Nintendo 3DS.

Памятка по поводу кодов Nintendo Network

- Каждый раз при использовании Nintendo eShop потребуется авторизация с помощью вашего кода.
- После того, как вы создадите или установите связь с кодом Nintendo Network, действия для учетной записи и средства Nintendo eShop, сохраненные с системой, будут объединены с действиями для учетной записи и средствами кода Nintendo Network.
- С одной системой можно связать только один код Nintendo Network.
- Невозможно объединить два кода Nintendo Network.
- Невозможно выполнить передачу данных на систему, связанную с кодом Nintendo Network.
- Данные друзей, сохраненные с кодом Nintendo Network, и данные друзей, сохраненные на вашем устройстве, хранятся в разных местах. Данные друзей, сохраненные с вашим кодом Nintendo Network, можно удалить или изменить только с помощью консоли Wii U. Эти данные потребуются только в программах, для использования которых нужно авторизоваться с помощью кода Nintendo Network.

Примечание. Однако вы можете передавать все свои данные с одной системы на другую с помощью средства передачи данных системы (стр. 338).

Создание кода Nintendo Network или установление связи с ним

Существует два метода.

- Создать новый код Nintendo Network.
- Использовать код Nintendo Network, у которого уже установлена связь с консолью Wii U.

Если у вас уже есть консоль Wii U...

Вы можете связать уже существующий код на вашей консоли Wii U с этой системой. Это позволит вам использовать ваши средства Nintendo eShop на обоих устройствах, а также публиковать сообщения в Miiverse от лица одного и того же пользователя.



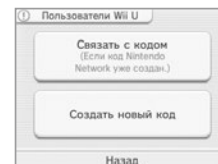
Пожалуйста, имейте в виду, что, создав на вашей системе новый код Nintendo Network, вы не сможете объединить и использовать на обоих устройствах средства Nintendo eShop, приписанные к уже существующему коду Nintendo Network, связанному с вашей консолью Wii U.



Коснитесь КОД NINTENDO NETWORK в системных настройках (стр. 325), чтобы начать.

1 Выберите СВЯЗАТЬ С КОДОМ или СОЗДАТЬ НОВЫЙ КОД

- Если вы создадите на своей системе новый код, вы не сможете объединить его с уже существующим кодом, используемым на консоли Wii U. Если вы хотите использовать один и тот же код на двух устройствах, необходимо выбрать СВЯЗАТЬ С КОДОМ.



2 Следуйте инструкциям на экране

- Существуют некоторые сервисы, для использования которых необходимо авторизоваться с помощью кода Nintendo Network. Если вы забыли пароль, выберите Я ЗАБЫЛ(А) ПАРОЛЬ, затем следуйте инструкциям на экране.

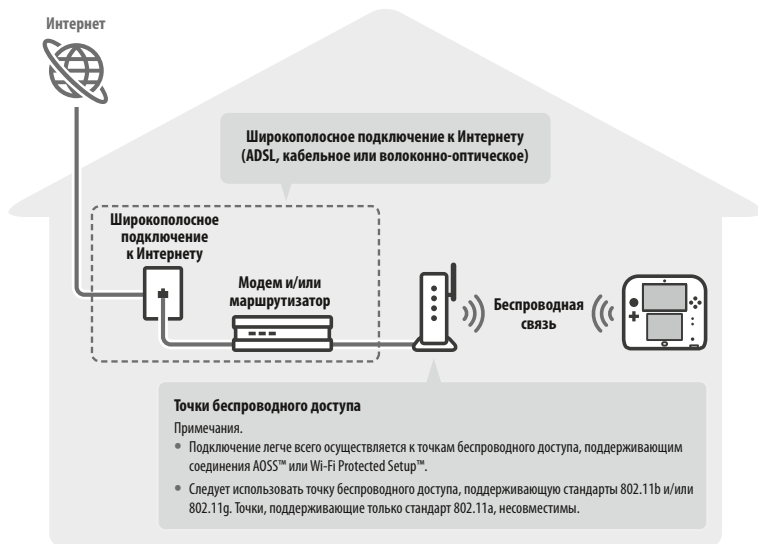


Интернет-настройки

Подключите свою систему Nintendo 2DS к Интернету, чтобы открыть еще больше возможностей.

Что необходимо для подключения к Интернету

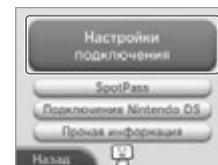
Для подключения системы Nintendo 2DS к Интернету необходимо наличие беспроводного соединения. Для настройки точки беспроводного доступа (маршрутизатора) требуется компьютер.



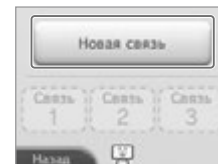
Подключение к Интернету

Как только у вас будет все необходимое для подключения к Интернету, вы можете приступить к настройке вашей системы Nintendo 2DS. Примечание. Чтобы подключиться к Интернету при использовании игровой карты Nintendo DS, необходимо установить настройки подключений Nintendo DS.

1 Коснитесь НАСТРОЙКИ ПОДКЛЮЧЕНИЯ



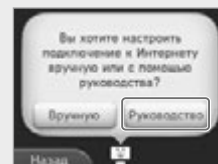
2 Коснитесь НОВАЯ СВЯЗЬ



Подбор оптимальных настроек с помощью обучающей программы

Коснитесь РУКОВОДСТВО для получения справки о порядке подключения. Следуя указаниям на экране, выберите настройки, соответствующие вашему типу соединения.

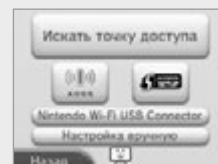
- Инструкции по AOSS см. на **стр. 330**.
- Инструкции по Wi-Fi Protected Setup см. на **стр. 331**.
- Инструкции по поиску и настройке точек беспроводного доступа см. на **стр. 332**.



Настройка подключения без обучающей программы

Если вы предпочитаете установить соединение без посторонней помощи, коснитесь ВРУЧНУЮ и самостоятельно выберите нужные вам опции настройки подключения.

- Инструкции по AOSS см. на **стр. 330**.
- Инструкции по Wi-Fi Protected Setup см. на **стр. 331**.
- Инструкции по поиску и настройке точек беспроводного доступа см. на **стр. 332**.



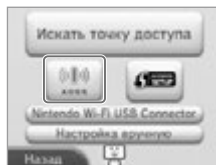
Подключение через AOSS

Если ваша точка доступа поддерживает AOSS, подключение настраивается быстро и удобно. Дополнительную информацию можно найти в инструкции к вашей точке доступа.

Примечание. Использование AOSS может привести к изменению настроек точки доступа. Если ваш компьютер подключен к точке доступа без AOSS, он, возможно, перестанет подключаться после использования AOSS. Установка связи через точку доступа, найденную в результате поиска, не изменит настройки точки доступа (стр. 332).

1 Коснитесь AOSS

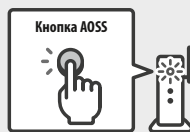
Примечание. Если вы используете обучающую программу и выбрали , начинайте с пункта 2.



2 Инструкция для точки доступа

Нажмите и удерживайте кнопку AOSS на точке доступа, пока индикатор AOSS не мигнет два раза подряд.

Примечание. Если вы несколько раз безуспешно пытались установить соединение с помощью AOSS, подождите примерно 5 минут, после чего повторите попытку.



3 Когда появится экран завершения настройки, коснитесь ОК, чтобы провести проверку подключения

- Если проверка прошла успешно, настройка завершена.
- По завершении настройки через AOSS соединение иногда не удается установить. Если это произойдет, подождите некоторое время, затем повторите попытку подключения.

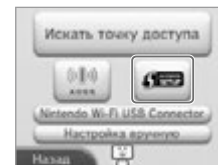
Подключение с помощью Wi-Fi Protected Setup

Подключение можно легко и быстро выполнить с помощью Wi-Fi Protected Setup. Дополнительную информацию см. в инструкции к вашей точке доступа.

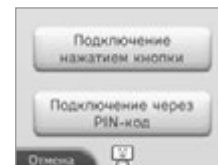
Примечание. Если тип безопасности точки доступа настроен как WEP (стр. 332), вы не сможете выполнить подключение с помощью Wi-Fi Protected Setup.

1 Коснитесь

Примечание. Если вы используете обучающую программу и выбрали , начинайте с пункта 2.



2 Коснитесь надписи, соответствующей способу подключения, которое поддерживает ваша точка доступа



3 Инструкция для точки доступа

Примечание. Выполнение настройки может занять около 2 минут.

Для кнопочного подключения

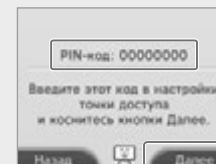
Нажмите и удерживайте кнопку Wi-Fi Protected Setup на точке доступа, пока не начнет мигать индикатор.



Для подключения с помощью PIN-кода

На сенсорном дисплее будет показан PIN-код. Введите код в настройке точки доступа, после чего коснитесь ДАЛЕЕ.

Примечание. Завершив настройку точки доступа, коснитесь ДАЛЕЕ на сенсорном дисплее системы Nintendo 2DS.



4 Когда появится экран завершения настройки, коснитесь ОК, чтобы выполнить проверку подключения

- Если проверка прошла успешно, настройка завершена.
- По завершении настройки через Wi-Fi Protected Setup иногда не удается установить соединение. Если это произойдет, подождите некоторое время, затем повторите попытку подключения.



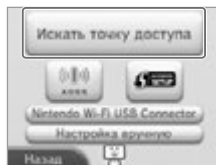
Поиск точки доступа и подключение к ней

Этим методом можно воспользоваться для поиска точки доступа и подключения к ней, если она не поддерживает AÖSS или Wi-Fi Protected Setup. Также вам необходимо обратиться к инструкции по эксплуатации вашей точки доступа.

Примечание. Если тип безопасности точки доступа (см. ниже) настроен как WPA2™-PSK (TKIP), вы не сможете выполнить подключение методом поиска точки доступа.

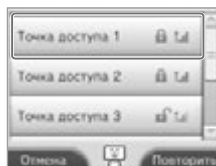
1 Коснитесь ИСКАТЬ ТОЧКУ ДОСТУПА

Примечание. Если вы используете обучающую программу и выбрали опцию НЕ ЗНАЮ / НИКАКУЮ ИЗ ЭТИХ или ПРОЧЕЕ, начинайте с пункта 2.



2 Выберите точку доступа

Примечание. Коснитесь имени точки доступа, к которой вы хотите подключиться (это должно быть SSID, ESSID или сетевое имя). Если это имя вам неизвестно, обратитесь к настройкам точки доступа, которую вы используете.



3 Введите ключ безопасности и коснитесь ОК

- Данное действие выполняется, только если точка доступа имеет защиту. Если у вас нет ключа безопасности, обратитесь к настройкам точки доступа, которую вы используете
- Введенные символы в целях безопасности отображаются в виде звездочек (*).

Примечание. Ключ безопасности — это пароль, заданный для точки доступа и необходимый для подключения системы Nintendo 2DS к Интернету. Иногда он называется ключом шифрования или сетевым паролем.

4 Коснитесь ОК, чтобы сохранить установленные настройки

5 Коснитесь ОК, чтобы выполнить проверку подключения

- Если проверка прошла успешно, настройка завершена.
- Если установить соединение не удастся и появится сообщение об ошибке, следуйте указаниям, содержащимся в этом сообщении.

Типы безопасности

Наиболее распространенные типы безопасности для беспроводных сетей:

Метод шифрования	WEP	WPA™-PSK (TKIP)	WPA2-PSK (TKIP)	WPA-PSK (AES)	WPA2-PSK (AES)
Уровень безопасности	Низкий				Высокий



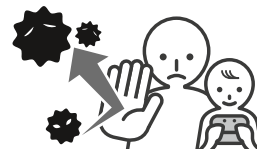
Родительский контроль

Эта опция служит для ограничения возможности детей играть в некоторые игры, делать покупки или использовать определенные функции системы Nintendo 2DS (например, интернет-браузер).

Опции, допускающие ограничение

Нижеуказанные опции допускают возможность наложения на них ограничений. Их следует настроить по мере необходимости, перед тем как разрешить детям пользоваться системой Nintendo 2DS.

Примечание. Установка ограничений родительского контроля на любые из нижеуказанных опций также приводит к ограничению некоторых настроек кода Nintendo Network, интернет-настроек, настроек региона, внешних камер, передачи данных между системами и функций форматирования памяти системы. Чтобы использовать эти опции, потребуется ввести PIN-код родительского контроля.



КЛАССИФИКАЦИЯ ПРОГРАММЫ	Блокирование использования программного обеспечения Nintendo 3DS и Nintendo DSi в соответствии с системами классификации игр (стр. 311). Примечание. Программы Nintendo 3DS, полученные с помощью функции Загружаемая игра, также блокируются, но данная настройка не позволяет устанавливать ограничения для программ Nintendo DS или программ, полученных с помощью функции Загружаемая игра DS.
ИНТЕРНЕТ-БРАУЗЕР	Блокирование использования интернет-браузера и показа веб-страниц.
СЕРВИСЫ МАГАЗИНА NINTENDO 3DS	Блокирование покупки товаров и услуг и использования кредитных карт с функцией магазина.
MIIVERSE	Блокирование просмотра или публикации контента пользователями в Miiverse.
ОБМЕН ИЗОБРАЖЕНИЯМИ, АУДИО, ВИДЕО, ТЕКСТОМ	Блокирование передачи данных для предотвращения передачи личной информации, например фотографий, изображений, аудио- и видеозаписей, сообщений. Примечание. Данная настройка не позволяет устанавливать ограничения для программ Nintendo DS и Miiverse.
ОБЩЕНИЕ ОНЛАЙН	Блокирование связи с другими системами Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 2DS, Nintendo DSi и Nintendo DSi XL через Интернет. Примечание. Данная настройка неприменима для программного обеспечения Nintendo DS и Miiverse.
StreetPass	Блокирование связи с другими системами Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS через StreetPass. Примечание. Данная настройка не позволяет устанавливать ограничения для программ Nintendo DS / Nintendo DSi.
РЕГИСТРАЦИЯ ДРУЗЕЙ	Блокирование регистрации новых друзей.
ЗАГРУЖАЕМАЯ ИГРА DS	Блокирование использования функции Загружаемая игра DS.
ПРОСМОТР РАСПРОСТРАНЯЕМЫХ ВИДЕОРОЛИКОВ	Блокирование просмотра распространяемых видеороликов за исключением тех, которые приемлемы для всех возрастов. Данная настройка не относится к игровым видео, которые имеются в Nintendo eShop и которые блокируются с помощью отдельного параметра классификации программ. Примечание. В некоторых случаях эта настройка может также блокировать программное обеспечение, используемое для просмотра распространяемых видеороликов.

Примечание. Если системой Nintendo 2DS пользуются несколько детей, рекомендуется настроить родительский контроль в расчете на самого младшего из них.



Настройка функции родительского контроля

Коснитесь РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ, чтобы начать настройку (стр. 325).

1 Следуйте инструкциям на экране, чтобы выполнить настройку

Информация о настройках родительского контроля появится на экране. Следуйте содержащимся там инструкциям.

2 Введите четырехзначный PIN-код, затем коснитесь ОК

Чтобы подтвердить правильность введенного кода, вам будет предложено ввести его повторно.

Примечание. PIN-код необходим для того, чтобы изменить настройки родительского контроля или временно отключить его. Постарайтесь его не забыть.



3 Выберите секретный вопрос, затем введите ответ, содержащий не менее четырех символов

Если вы хотите создать собственный секретный вопрос, выберите (СОЗДАТЬ СОБСТВЕННЫЙ СЕКРЕТНЫЙ ВОПРОС) и введите вопрос и ответ. Вопрос и ответ должны содержать не менее четырех символов каждый.

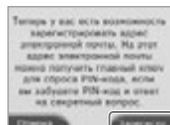
Примечания.

- Вам необходимо будет ответить на секретный вопрос, если вы забудете PIN-код. Постарайтесь не забыть свой ответ.
- Инструкцию о пользовании клавиатурой см. на стр. 298.



4 Зарегистрируйте адрес электронной почты

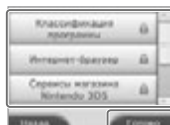
На зарегистрированный адрес электронной почты можно получить главный ключ для сброса PIN-кода, если вы забудете PIN-код и ответ на секретный вопрос. Используйте адрес электронной почты, доступ к которому есть только у родителей или опекунов, чтобы дети не смогли увидеть полученный главный ключ.



5 Коснитесь настройки, которую вы хотите изменить, и следуйте инструкциям на экране

Если вы выполняете настройки родительского контроля в первый раз, все функции будут изначально ограничены.

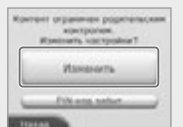
Чтобы завершить настройку функции родительского контроля, коснитесь ГОТОВО.



Последующее изменение настроек родительского контроля

Чтобы впоследствии изменить ограничения, выберите в системных настройках РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ, затем коснитесь ИЗМЕНИТЬ.

Примечание. Если вы забыли ваш PIN-код или ответ на секретный вопрос, коснитесь Я ЗАБЫЛ(А) на экране ввода PIN-кода (стр. 356).



Управление данными

Просмотр приложений, информации и настроек, сохраненных в памяти системы или на карте SD, или управление ими.

Здесь вы можете управлять списком загруженных приложений, проверять или настраивать приложения с помощью StreetPass и сбрасывать настройки заблокированных пользователей. Выберите УПРАВЛЕНИЕ ДАННЫМИ в системных настройках, затем выберите требуемую опцию.



 Управление данными NINTENDO 3DS	ПРОГРАММЫ	Просмотр или удаление загруженных приложений Nintendo 3DS или приложений сервиса Виртуальная консоль. Примечания. - Вы можете хранить до 300 программ Nintendo 3DS на карте SD. - При удалении программ можно создавать резервные копии сохраненных данных этих программ.
	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДАННЫЕ	Просмотр и удаление дополнительных данных (например, полученных через SpotPass) в вашей системе Nintendo 2DS.
	ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ КОНТЕНТ	Просмотр и удаление дополнительного контента (включая данные обновления программ), загруженного для совместимых программ Nintendo 3DS.
 Управление данными NINTENDO DSiWare	КОПИРОВАНИЕ СОХР. ДАННЫХ	Создание или удаление резервных копий загружаемых программ Nintendo 3DS и программ сервиса Виртуальная консоль, а также восстановление сохраненных данных из резервных копий. После создания резервной копии ее сохраненные данные могут быть восстановлены в любое время (стр. 336).
	УПРАВЛЕНИЕ StreetPass	Просмотр приложений Nintendo DSiWare, сохраненных в памяти системы или на карте SD. Здесь также можно копировать программы Nintendo DSiWare из памяти системы на карту SD и наоборот или удалять их. Примечание. Вы можете хранить до 40 программ Nintendo DSiWare в памяти системы.
РАЗБЛОКИРОВАТЬ	УПРАВЛЕНИЕ StreetPass	Просмотр списка приложений, поддерживающих StreetPass. Здесь также можно отключать использование StreetPass для любых приложений.
	РАЗБЛОКИРОВАТЬ	Сброс настроек заблокированных пользователей снимает все установленные ранее ограничения и позволяет получать данные от всех пользователей.

Примечания.

- Вы можете хранить и более 300 элементов дополнительных данных/контента, но только первые 300 будут отображаться в разделе Управление данными.
- Приложения Nintendo DSiWare не могут быть запущены с карты SD. Их необходимо скопировать в память системы, прежде чем начать игру.
- Если вы копируете программы на носитель информации, который уже содержит приложение с таким же названием, старое приложение будет замещено новым. При копировании приложений будьте осторожны, чтобы не удалить нужные файлы, перезаписав поверх них другие.
- Удаленные программы и дополнительный контент можно бесплатно загрузить еще раз в Nintendo eShop. (Обратите внимание, что вы не сможете загрузить контент повторно, если его распространение временно или окончательно прекращено.)

Резервные копии сохраненных данных

Создание или удаление резервных копий сохраненных данных загружаемых программ и восстановление данных из ваших резервных копий.

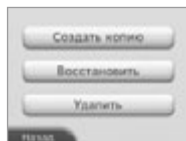


В связи с резервными копиями сохраненных данных следует учитывать следующее

- Резервные копии сохраненных данных для максимально 30 программ можно сохранить на карте SD.
 - Для одной и той же программы можно создать более одной резервной копии.
 - Восстановление сохраненных данных из резервной копии заменит существующие сохраненные данные в программе.
 - Сохраненные данные можно восстановить, только если программа и резервная копия сохранены на одной карте SD.
 - Резервные копии невозможно создать для следующих типов программ:
 - программы на карте;
 - встроенные программы;
 - загружаемые программы, не поддерживающие резервные копии.
- Примечание. Даже если загружаемая программа не поддерживает функцию создания резервных копий сохраненных данных, **вы сможете создать резервную копию, но только при удалении загружаемой программы с системы** в разделе Управление программами (за исключением игр Game Boy Advance в сервисе Виртуальная консоль). Когда вы загрузите программу еще раз и коснетесь значка подарка, сохраненные данные будут автоматически восстановлены один раз из резервной копии.

Управление резервными копиями

Выберите одну из этих опций управления резервными копиями.

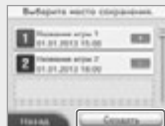


Создать копию

- 1 Коснитесь **программы**, для которой вы хотите создать резервную копию.



- 2 Коснитесь **СОЗДАТЬ**. Коснитесь существующих данных, чтобы заменить их.

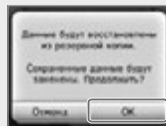


Восстановить/удалить

- 1 Коснитесь **резервной копии**, данные которой вы хотите восстановить или удалить.



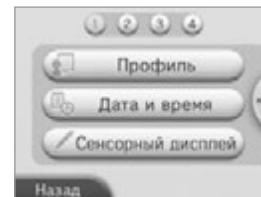
- 2 Коснитесь **ОК**.



Прочие настройки

Изменение личных данных пользователя и настройка дополнительных параметров.

Коснитесь ◀ или ▶ по бокам экрана, чтобы перейти на другую страницу.

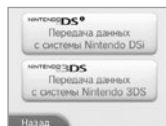


ПРОФИЛЬ	Изменение имени, даты рождения, региона и профиля Nintendo DS. Примечания. - Ваш профиль не является информацией пользователя для кода Nintendo Network. Если вы измените свой профиль здесь, информация, сохраненная с вашим кодом, не изменится. - Ваш профиль Nintendo DS включает цвет и сообщение, которые используются в некоторых программах Nintendo DS и Nintendo DSi. (Символы, которые не поддерживаются в программах Nintendo DS или Nintendo DSi, отображаются как «?».)
ДАТА И ВРЕМЯ	Установка даты и времени.
СЕНСОРНЫЙ ДИСПЛЕЙ	Калибровка сенсорного дисплея в случае его неправильной работы.
ОБ ЭТОЙ СИСТЕМЕ	Просмотр введения об этой системе и об ее отличии от Nintendo 3DS.
ЗВУК	Изменение настроек воспроизведения звука динамиком. Если вы используете динамики системы Nintendo 2DS, поддерживающий только режим моно, рекомендуется использовать настройку МОНО.
ТЕСТ МИКРОФОНА	Проверка правильности работы микрофона. Микрофон исправен, если цвет значка на нижнем экране меняется, когда вы говорите или легко дуете в микрофон.
ВНЕШНИЕ КАМЕРЫ	Калибровка внешних камер.
КНОПКА ДВИЖЕНИЯ	Калибровка кнопки движения в случае, если работа средств управления выглядит неправильной или если представляется, что игровое движение имеет место даже без использования кнопки движения.
ПЕРЕДАЧА ДАННЫХ	Передача данных с одной системы на другую (стр. 338).
ЯЗЫК	Изменение языка системы.
ОБНОВЛЕНИЕ	Обновление программного обеспечения системы (стр. 346).
ФОРМАТИРОВАТЬ	Форматирование системы с целью удаления данных, сохраненных в памяти системы, например программ и их сохраненных данных (стр. 347).

Передача данных системы

Вы можете передать данные...

- С системы Nintendo DSi или Nintendo DSi XL на систему Nintendo 2DS
- Между системами Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL или Nintendo 2DS
- С системы Nintendo 2DS на систему New Nintendo 3DS или New Nintendo 3DS XL



Пошаговая онлайн-инструкция по передаче данных

Для передачи данных системы вы можете воспользоваться удобной пошаговой онлайн-инструкцией по передаче данных, которая находится на веб-сайте systemtransfer.nintendo.ru.

- Для передачи данных необходимо подключение к Интернету. Системы также могут подключаться друг к другу с помощью режима Локальная игра. Рекомендуется разместить обе системы на близком расстоянии друг от друга в помещении со стабильным доступом к Интернету (стр. 328).
- Чтобы система не разрядилась во время передачи данных, убедитесь, что батареи обеих систем полностью заряжены или подключите блок питания перед началом передачи данных. При низком уровне заряда батареи вы не сможете передать данные.

Примечание. Включить режим ожидания невозможно, пока идет передача данных.

Передача данных Nintendo DSi / Nintendo DSi XL

Передача данных Nintendo DSiWare и фотографий/аудиозаписей с системы Nintendo DSi / Nintendo DSi XL на систему Nintendo 2DS.



Примечание. Нельзя осуществлять передачу данных с системы Nintendo 2DS на систему Nintendo DSi или Nintendo DSi XL. Следует также иметь в виду, что после того, как передача сделана, ее нельзя отменить.

Передаваемые данные	Настройки Nintendo Wi-Fi Connection	Передача настроек Интернета (Nintendo DS Connections) и идентификатора Nintendo Wi-Fi Connection.
	Фотографии и аудиозаписи	Передача фотографий и аудиозаписей, сделанных с помощью встроенных программ Nintendo DSi Camera и Nintendo DSi Sound на системе Nintendo DSi или Nintendo DSi XL.
	Nintendo DSiWare	Передача Nintendo DSiWare.

Загрузка средства передачи Nintendo 3DS (Nintendo 3DS Transfer Tool)

Чтобы осуществить передачу данных с предыдущей системы (Nintendo DSi или Nintendo DSi XL) на вашу систему Nintendo 2DS, вам необходимо сначала загрузить бесплатное средство передачи Nintendo 3DS (Nintendo 3DS System Transfer tool) из Nintendo DSi Shop на предыдущую систему.

- Дополнительную информацию о Nintendo DSi Shop см. в руководстве пользователя системы Nintendo DSi или Nintendo DSi XL.

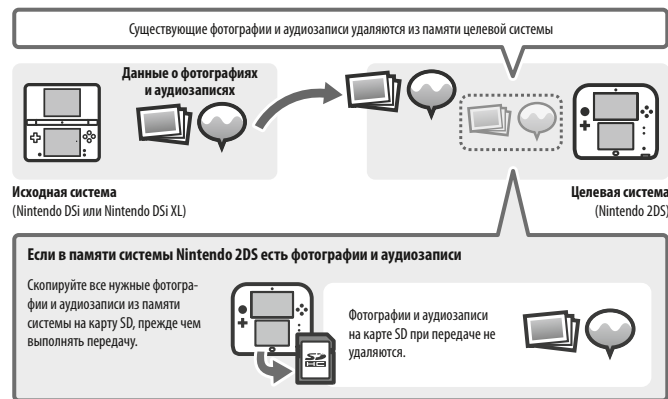


Меры предосторожности при передаче настроек Nintendo Wi-Fi Connection

- Настройки Nintendo Wi-Fi Connection в системе Nintendo 2DS, на которую передаются данные, будут перезаписаны.
- Идентификатор Nintendo Wi-Fi Connection при передаче будет удален с исходной системы. Дополнительную информацию об идентификаторе Nintendo Wi-Fi Connection см. в руководстве пользователя Nintendo DSi или Nintendo DSi XL.
- Настройки Advanced Setup (Расширенная настройка) (подключения 4–6) не передаются.

Меры предосторожности при передаче фотографий и аудиозаписей

Все фотографии и аудиозаписи, сохраненные в памяти системы Nintendo 2DS, будут удалены. Если вы не хотите удалять какие-то из этих фотографий и записей с системы Nintendo 2DS, скопируйте их на карту SD, прежде чем выполнять передачу.

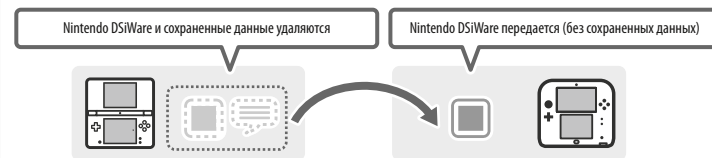


Примечание. Если вы хотите передать фотографии, сохраненные вами на карте SD, которая используется исходной системой, нужно сначала скопировать их в память исходной системы.



Меры предосторожности при передаче Nintendo DSiWare

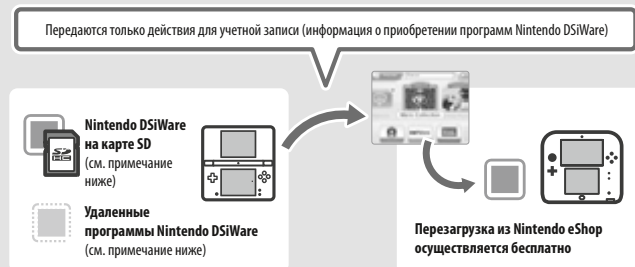
На целевую систему передается только само программное обеспечение. Сохраненные данные не передаются. С исходной системы удаляются и программное обеспечение, и сохраненные данные. Прежде чем начинать процесс передачи, обязательно проверьте, устраивает ли вас вариант, при котором будут удалены ранее сохраненные вами данные.



Примечание. Данные сохраняются в памяти целевой системы. Если в памяти целевой системы не хватает места, передать данные будет невозможно. Чтобы освободить место, откройте управление данными в системных настройках, чтобы скопировать программы Nintendo DSiWare, уже сохраненные в памяти системы, на карту SD и удалить их из памяти системы (стр. 335).

Если приобретенная программа Nintendo DSiWare удалена или скопирована на карту SD

Если вы приобрели какие-то из игр Nintendo DSiWare, которые были затем удалены или скопированы на карту SD, вы все равно можете передать программное обеспечение, даже если его уже нет в памяти целевой системы. В этом случае исходное программное обеспечение не передается на целевую систему, но его можно бесплатно загрузить еще раз из Nintendo eShop.



Примечание. Чтобы играть в игры Nintendo DSiWare на исходной системе Nintendo DSi после их передачи, их нужно будет снова купить с использованием Nintendo DSi Points.

Примечания.

- Программы Nintendo DSiWare, которые являются бесплатными или которых нет в Nintendo eShop, не могут передаваться. Информацию о программах Nintendo DSiWare, которые не могут передаваться, можно найти на сайте Nintendo.
- Нельзя передавать Nintendo DSi Points или программы, которые были предварительно установлены на исходной системе Nintendo DSi или Nintendo DSi XL.
- Программное обеспечение, уже имеющееся на целевой системе, не передается.

Передача данных с систем из семейства Nintendo 3DS

Передача сохраненных данных встроенных приложений, информации о действиях для учетной записи / средствах Nintendo eShop и пр. с систем Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL или Nintendo 2DS.



Примечания.

- Данные передаются в совокупности. Невозможно выбрать отдельные программы или элементы для передачи.
- Передачу данных с системы New Nintendo 3DS или New Nintendo 3DS XL на Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL или Nintendo 2DS осуществить невозможно.

Передаваемые данные	Настройки программ Nintendo DS	Передача настроек Интернета (Nintendo DS Connections) и идентификатора Nintendo Wi-Fi Connection.
	Сохраненные данные встроенных приложений	Передача таких данных, как список друзей, фотографии камеры Nintendo 3DS, аудиозаписи Nintendo 3DS и образы Mii из Редактора Mii, из встроенных приложений системы Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS.
	Nintendo DSiWare	Передача программ Nintendo DSiWare (и их сохраненных данных), хранящихся в памяти системы.
	Действия для учетной записи / средства Nintendo eShop	Передача ваших действий для учетной записи и средств Nintendo eShop на целевую систему. Эти данные будут объединены с соответствующими данными целевой системы. Примечание. Возможно, некоторые действия для учетной записи невозможно передать. До начала передачи данных у вас будет возможность проверить на экране, какие данные не передаваемы.
	Код Nintendo Network	Передача информации вашего кода Nintendo Network. Примечание. Код Nintendo Network, ранее связанный с исходной системой, можно повторно связать только с целевой системой.
	Лицензии на использование данных на карте SD	Передача лицензий на использование данных, хранящихся на карте SD (например, загружаемых программ и их сохраненных данных, дополнительного контента и т.п.). Подробную информацию о передаче данных на карте SD см. на стр. 342.

Меры предосторожности при передаче кода Nintendo Network

Вы не сможете выполнить передачу данных системы, если вы связали код Nintendo Network с целевой системой. В таком случае необходимо сначала удалить связь с кодом, отформатировав систему (стр. 347).

- Невозможно объединить несколько кодов, поэтому невозможно получить доступ к программам, приобретенным с помощью других кодов.
- Если вы удалите код Nintendo Network с системы, вы больше не сможете связать его с другой системой. Этот код можно будет только связать с системой, с которой вы его удалили. (С одной системой одновременно может быть связан только один код Nintendo Network. Если вы удалите код Nintendo Network и свяжете другой код с целевой системой, вам будет необходимо отформатировать память системы, прежде чем вы снова сможете установить связь с первым кодом.)

Передача данных с карты SD

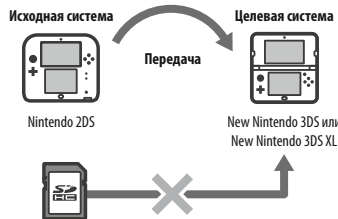
Способы передачи данных с карты SD варьируются в зависимости от используемой вами системы.

Передача данных между системами Nintendo 3DS



Данные на карте SD исходной системы смогут быть использованы только на целевой системе. После выполнения передачи данных вставьте карту SD исходной системы в целевую систему. Если вы будете использовать целевую систему, не вставив карту SD, у вас может не быть доступа к сохраненным данным определенных программ.

Передача с системы Nintendo 2DS на систему New Nintendo 3DS



Карту SD из исходной системы Nintendo 2DS невозможно вставить в слот для карт microSD системы New Nintendo 3DS или New Nintendo 3DS XL. Тем не менее, существуют следующие три способа передачи данных с карты SD.

Беспроводная передача (все данные)

Вы можете передать все данные с карты SD, вставленной в систему Nintendo 2DS, на карту microSD, вставленную в систему New Nintendo 3DS или New Nintendo 3DS XL, посредством беспроводной связи.

- Передача данных может занять некоторое время, если передается большое количество данных.
- Если на карте microSD целевой системы недостаточно свободного места, вы не сможете осуществить передачу данных. Отмените передачу данных и удалите ненужные фотографии, видео- и аудиозаписи и программы. Вы также можете вставить в целевую систему карту microSD, на которой доступно больше свободного места, или использовать способ «Беспроводная передача (часть данных)» для передачи данных.



Беспроводная передача (часть данных)

Используйте этот способ, если на карте microSD целевой системы недостаточно свободного места. На карту microSD будут переданы все данные за исключением загружаемых программ Nintendo 3DS. После осуществления передачи вы можете бесплатно заново загрузить через Nintendo eShop любую уже приобретенную загружаемую программу.

- Сохраненные данные будут восстановлены после того, как вы запустите программу после повторной загрузки.



Копирование с помощью компьютера

При использовании этого способа данные на карте SD будут автоматически переданы на карту microSD целевой системы. После завершения передачи данных используйте компьютер, чтобы скопировать все данные с карты SD на карту microSD. После завершения копирования вставьте карту microSD в целевую систему.

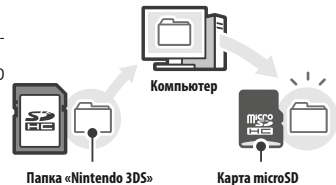
- Если вы использовали в исходной системе карту microSD с адаптером карты SD, нет необходимости использовать компьютер для копирования данных. Просто вставьте карту microSD в целевую систему после завершения передачи данных.



Копирование данных на карту microSD

При копировании данных с карты SD на карту microSD используйте слот для карт SD вашего компьютера или доступное в продаже устройство для считывания и записи на карты microSD и скопируйте все данные с карты SD на карту microSD. (Вы должны полностью скопировать папку «Nintendo 3DS».)

- Скопируйте данные на пустую карту microSD. Если карта microSD уже содержит данные, удалите их перед началом копирования данных с карты SD. (Если данные на карте microSD важны для вас, сохраните их где-нибудь еще, например на вашем компьютере.)
- Скопируйте папку «Nintendo 3DS» в корневую директорию карты microSD. (Другими словами, не помещайте ее в другую папку.)
- Папка «Nintendo 3DS» содержит данные загружаемых программ и связанные с ними сохраненные данные. Она не содержит фотографии.
- Не пытайтесь изменить данные, переместить или удалить файлы, а также изменять названия файлов в папке «Nintendo 3DS».
- Пожалуйста, также прочтите и запомните меры предосторожности при копировании на **стр. 301**.



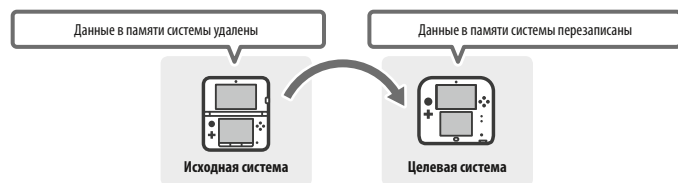
Если вы использовали с исходной системой несколько карт SD...

При помощи способов «Беспроводная передача (все данные)» и «Беспроводная передача (часть данных)» вы сможете передать данные только с одной карты SD. Данные с остальных карт SD следует копировать на разные карты microSD после передачи данных, используя способ «Копирование с помощью компьютера».



Меры предосторожности при передаче

После передачи все данные на исходной системе будут удалены.



Примечание. Данные в памяти целевой системы (например, сохраненные данные встроенных приложений) за исключением программ Nintendo DSiWare будут удалены и заменены данными исходной системы. Если у вас есть данные, например фотографии и аудиозаписи, предварительно скопируйте их на карту SD.

Меры предосторожности при передаче загружаемой программы

- Данные на карте SD целевой системы, включая загруженные программы Nintendo 3DS и соответствующие сохраненные данные, нельзя будет использовать после передачи. Программы могут быть загружены повторно из Nintendo eShop.
- Программы Nintendo DSiWare и соответствующие сохраненные данные на карте SD целевой системы следует перенести в память целевой системы до начала передачи данных между системами. В этом случае их можно будет использовать после передачи.
- Если одна и та же загружаемая программа загружена на обеих системах, **данные этой программы в действиях для учетной записи целевой системы будут удалены и заменены данными исходной системы. Кроме того, старые сохраненные данные на целевой системе (и/или карте SD) будут невозможно использовать.**

Меры предосторожности при передаче средств Nintendo eShop

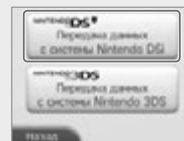
Если общая сумма средств Nintendo eShop на исходной и целевой системах превышает максимально допустимую сумму средств, передача данных системы не будет осуществлена.

Передача данных

С Nintendo DSi

Передача данных с систем Nintendo DSi или Nintendo DSi XL

- (На системе Nintendo 2DS)**
Коснитесь ПЕРЕДАЧА ДАННЫХ С СИСТЕМЫ NINTENDO DSi.
Прочитайте предупреждение о передаче данных, затем коснитесь ДАЛЕЕ.



- (На системе Nintendo 2DS)**
Коснитесь ПОЛУЧИТЬ С СИСТЕМЫ NINTENDO DSi.
Далее следуйте инструкциям на экране.



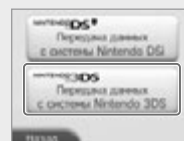
- (На системе Nintendo DSi/Nintendo DSi XL)**
Выберите значок средства передачи данных Nintendo 3DS (Nintendo 3DS Transfer Tool) в меню Nintendo DSi.
Далее следуйте инструкциям на экране.



С систем из семейства Nintendo 3DS

Передача данных с систем Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL или Nintendo 2DS

- (Исходная/целевая система)**
Коснитесь ПЕРЕДАЧА ДАННЫХ С СИСТЕМЫ NINTENDO 3DS.
Прочитайте предупреждение о передаче данных, затем коснитесь ПРИНИМАЮ.



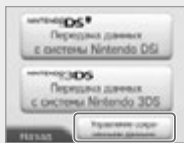
- (Исходная система)**
Коснитесь ОТПРАВИТЬ С ЭТОЙ СИСТЕМОЙ.
(Целевая система)
Коснитесь ПОЛУЧИТЬ С СИСТЕМЫ NINTENDO 3DS.
Далее следуйте инструкциям на экране.





Передача с систем из семейства Nintendo 3DS при помощи способа «Беспроводная передача (часть данных)»

Если вы использовали для передачи данных на систему New Nintendo 3DS способ «Беспроводная передача (часть данных)», вы можете проверить, были ли переданы сохраненные данные при помощи опции Управление сохраненными данными. С помощью этой опции можно также удалять сохраненные данные.



Обновление

Установка обновлений меню HOME и приложений, если таковые доступны.

Чтобы произвести обновление системы, необходимо подключение к Интернету. Перед загрузкой обновлений настройте интернет-соединение (стр. 328). (Если обновление системы производится с игровой карты, подключение к Интернету необязательно.)

Примечания.

- Обновление системы не может производиться, если заряд батареи на исходе.
- Краткую информацию об обновлении можно получить на веб-сайте Nintendo.

ОБНОВЛЕНИЯ СИСТЕМЫ

ВАЖНО! После обновления системы Nintendo 2DS все существующие или будущие несанкционированные технические модификации аппаратного или программного обеспечения системы Nintendo 2DS или использование несанкционированного устройства вместе с системой могут полностью вывести систему из строя. Материалы, полученные в результате несанкционированной модификации аппаратного или программного обеспечения системы Nintendo 2DS, могут быть удалены. Отказ от принятия обновления может привести к невозможности играть в игры.

АВТОМАТИЧЕСКОЕ ОБНОВЛЕНИЕ СИСТЕМЫ

Ваша система Nintendo 2DS может время от времени обновляться автоматически. Например, может обновляться список, предотвращающий употребление слов, которые могут причинить пользователям неудобства, и/или внутренняя база данных точек беспроводного доступа, позволяющих подключиться к онлайн-сервисам, предоставляемым Nintendo.

Вы не будете получать предварительных уведомлений об этих и других второстепенных автоматических обновлениях. При получении других обновлений на экране будет появляться уведомление, и вам нужно будет выбрать Я ПРИНИМАЮ для их установки.

Форматировать

Выберите эту опцию, чтобы удалить всю информацию, сохраненную в системе, и восстановить первоначальные настройки системы.

Примечания.

- Если вы связали код Nintendo Network со своей системой, необходимо будет подключиться к Интернету, чтобы отформатировать память системы.
- Номер версии системы останется без изменений даже после форматирования памяти системы.



Если вы решите отформатировать систему, следующие виды данных будут удалены и не смогут быть восстановлены.

- Данные, сохраненные в памяти системы, например список друзей, уведомления и информация о количестве пройденных шагов.
- Данные, сохраненные в отдельных приложениях.
- Все фотографии, сохраненные в памяти системы.
- Изменения системных настроек, сделанные пользователем.
- Программы, сохраненные в системе (см. первое примечание ниже), и относящиеся к ним сохраненные данные.
- Данные, записанные на карту SD (см. второе примечание ниже):
 - загружаемые программы (см. первое примечание ниже) и их сохраненные данные;
 - дополнительный контент (см. первое примечание ниже);
 - дополнительные данные;
 - резервные копии сохраненных данных.
- Связь с кодом Nintendo Network (см. третье примечание ниже).

Примечания.

- Программы можно перезагружать из Nintendo eShop без дополнительной оплаты. Следует заметить, что в некоторых случаях программа может быть на время или окончательно удалена из Nintendo eShop. Если это произойдет, данную программу загружать будет уже невозможно. Если вы связали систему с кодом Nintendo Network, для повторной загрузки программы необходимо использовать тот же код (стр. 326).
- Если во время форматирования не вставлена карта SD с программой или сохраненными данными, данные на карте SD не будут удалены, а станут непригодными для использования.
- При форматировании памяти системы код Nintendo Network не будет удален. Вы сможете еще раз связать этот же код Nintendo Network с системой, выбрав СВЯЗАТЬ С КОДОМ в разделе Код Nintendo Network.

Утилизация и передача консоли в собственность

При форматировании памяти системы фотографии и записи на карте SD, действия для учетной записи и средства Nintendo eShop не будут удалены. Если вы навсегда отдадите свою систему Nintendo 2DS кому-то другому, пожалуйста, удалите с помощью компьютера данные на карте SD, а если ваша система не связана с кодом Nintendo Network, обязательно удалите действия для учетной записи Nintendo eShop, прежде чем форматировать систему.

Если ваша система связана с кодом Nintendo Network...

Если вы свяжете код Nintendo Network со своей системой, вы не сможете связать его с какой-либо другой системой даже после форматирования. Чтобы связать этот код с другой системой, вместо форматирования необходимо будет использовать средство передачи данных системы (стр. 338).



Замена аккумуляторной батареи Nintendo 3DS

После многократных перезарядок срок действия батареи уменьшается, а время возможного использования системы до перезарядки сокращается. Если вы заметили, что время работы аккумуляторной батареи резко сократилось, замените батарею, следуя указаниям, приведенным ниже.

Обратитесь в сервисный центр Nintendo для подробной информации о том, где купить сменную батарею (стр. 362).

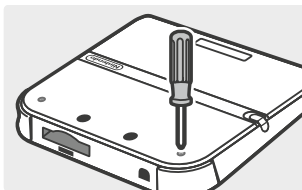
Замена аккумуляторной батареи Nintendo 3DS

- Если системой пользуется маленький ребенок, замена батареи должна производиться родителем или опекуном.
- Прежде чем заменять батарею, выключите систему и отсоедините блок питания.

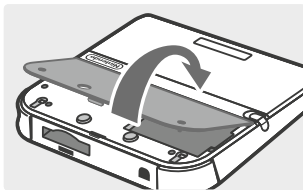
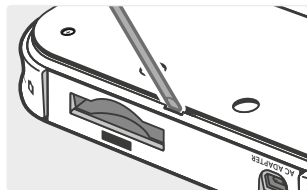
1 Отвинтите крышку отсека аккумуляторной батареи

При помощи подходящей отвертки отвинтите два винтика, закрепляющих крышку отсека аккумуляторной батареи.

Примечание. Использование отвертки несоответствующего типа может привести к повреждению винтиков и невозможности снять крышку.



2 Снимите крышку отсека аккумуляторной батареи



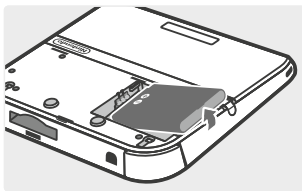
Вставьте шлицевую отвертку или подобный предмет между крышкой отсека аккумуляторной батареи и системой и приподнимите крышку батареи.

Примечания.

- Не вставляйте между крышкой отсека аккумуляторной батареи и системой ногти, так как это может привести к травмам.
- Не прикладывайте излишних усилий, так как это может привести к повреждению системы Nintendo 2DS и/или крышки отсека аккумуляторной батареи.

3 Извлеките аккумуляторную батарею

Извлеките батарею, как показано на рисунке.

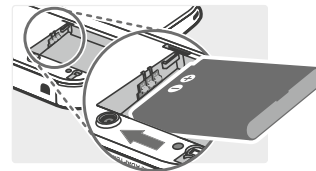


4 Подождите не менее 10 секунд, после чего вставьте новую аккумуляторную батарею

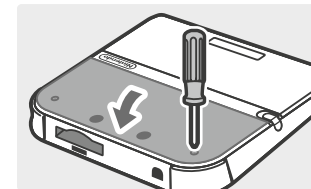
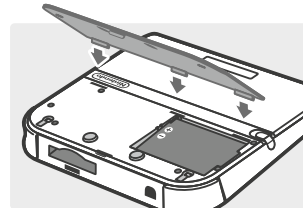
Вставьте новую аккумуляторную батарею, как показано на рисунке.

Примечания.

- Убедитесь, что батарея правильно ориентирована по отношению к системе.
- Если новая батарея будет вставлена сразу же после того, как извлечена старая, индикатор питания может работать неправильно.



5 Верните крышку на место и закрутите два винтика



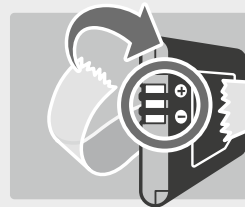
Закрывая крышку, нажмите на нее так, чтобы защелка посередине надежно встала на место.

В результате замены аккумуляторной батареи настройки даты и времени будут сброшены. Чтобы снова ввести их, откройте Системные настройки в меню HOME, выберите ПРОЧИЕ НАСТРОЙКИ и затем ДАТА И ВРЕМЯ.

Примечание. Никогда не оставляйте систему со снятой крышкой отсека аккумуляторной батареи. Если система со снятой крышкой будет подвержена механическому удару, батарея может получить повреждения, что может привести к пожару или взрыву.

Утилизация аккумуляторной батареи

- Заклейте положительный (+) и отрицательный (–) полюса батареи клейкой лентой.
- Не снимайте этикетку.
- Не пытайтесь разобрать аккумуляторную батарею.
- Не повреждайте батарею.



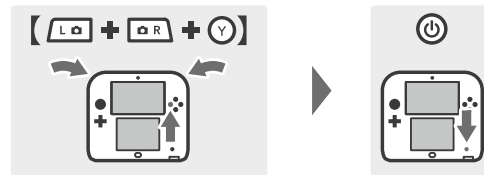
Устранение неполадок

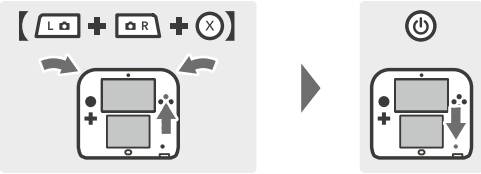
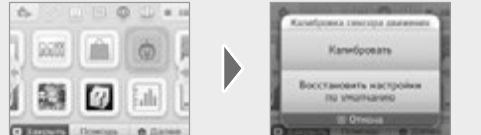
Прежде чем обращаться в сервисный центр Nintendo, ознакомьтесь с этим разделом руководства пользователя, чтобы определить источник проблем.

Примечание. Если возникшая неисправность связана с работой отдельной программы или аксессуара, ознакомьтесь с соответствующим руководством пользователя или документацией.

Проблема	Возможное решение
Не удается перезарядить аккумуляторную батарею Nintendo 3DS / Индикатор подзарядки не горит	- Используйте ли вы блок питания Nintendo 3DS? - Используйте с системой Nintendo 2DS блок питания Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)). - Вставлен ли штекер блока питания Nintendo 3DS в систему и в настенную розетку до упора? - Отсоедините штекер блока питания и подождите около 30 секунд, прежде чем вставлять его снова. Убедитесь, что блок питания прочно подсоединен и к системе Nintendo 2DS, и к розетке переменного тока. - Находится ли температура помещения, где заряжается батарея, в пределах 5–35 °C? - Перезарядите батарею при температуре окружающей среды от 5 до 35 °C. В помещении, температура которых находится за пределами этих значений, батарея может не зарядиться. - Правильно ли вставлена аккумуляторная батарея? - Если система не включается и если при подключении блока питания индикатор подзарядки загорается и тут же гаснет, батарея, возможно, вставлена неправильно. Убедитесь, что батарея правильно вставлена в систему (стр. 349). - Горит ли индикатор подзарядки постоянным светом? - Если индикатор подзарядки мигает, возможно, аккумуляторная батарея не до конца вставлена в систему. Если это случится, обратитесь в сервисный центр Nintendo (стр. 362).
Система Nintendo 2DS не включается	- Возможно, система не заряжена? - Перезарядите систему (стр. 295). - Подвинут ли вправо переключатель режима ожидания? - Подвиньте переключатель режима ожидания влево, затем включите систему. - Правильно ли вставлена аккумуляторная батарея? - Если система не включается и если при подключении блока питания индикатор подзарядки загорается и тут же гаснет, батарея, возможно, вставлена неправильно. Убедитесь, что батарея правильно вставлена в систему (стр. 349).
Система Nintendo 2DS перегревается	- Возможно, батарея заряжается в условиях высокой температуры или чересчур длительное время - Это может привести к резкому повышению температуры системы. Заряжайте батарею в помещении, температура в котором составляет от 5 до 35 °C. Прикосновение к перегревшейся системе может вызвать ожоги.
Батарея заряжена, но системой Nintendo 2DS все равно невозможно пользоваться длительное время / Перезарядка батареи занимает слишком долгое время	- Возможно, вы играете или перезаряжаете батарею в помещении, температура в котором составляет менее 5 °C - При температуре менее 5 °C нельзя играть в течение длительного времени, а перезарядка батареи занимает больше времени, чем обычно. Время работы батареи Многочисленная перезарядка уменьшает время работы батареи, что в свою очередь сокращает время, в течение которого можно пользоваться системой без подзарядки. Если время работы батареи значительно сократилось, замените батарею. За информацией о том, где можно приобрести замену, обратитесь в сервисный центр Nintendo (стр. 362).

Проблема	Возможное решение
Аккумуляторная батарея увеличилась в размере	Литий-ионные батареи подвержены деградации вследствие длительного использования и в результате многократных перезарядок могут увеличиваться в размере. Это не является неисправностью и не представляет потенциальной опасности для пользователя. Замените батарею, если увеличение в размерах привело к сокращению времени ее работы (стр. 348). Если из аккумуляторной батареи вытекает жидкость, не прикасайтесь к ней и свяжитесь с сервисным центром Nintendo (стр. 362).
Нет звука или изображения	- Горит ли индикатор питания? - Нажмите кнопку POWER, чтобы включить питание системы. - Возможно, система не заряжена? - Перезарядите систему. - Правильно ли вставлена игровая карта? - Осторожно, но уверенно вставьте игровую карту до щелчка. - Возможно, система находится в режиме ожидания? - Если система находится в этом режиме, выйдите из режима ожидания, подвинув переключатель режима ожидания влево (стр. 296). Если проблема после этого не решится, см. для получения информации о выходе из режима ожидания руководство к программе, которую вы используете.
На ЖК-дисплеях видны черные или яркие точки, которые не исчезают / На ЖК-дисплеях видны темные или светлые пятна	ЖК-дисплеям свойственно показывать некоторое количество зависших или мертвых пикселей. Это нормально и не является неисправностью. Верхний экран и сенсорный дисплей имеют разные технические характеристики, поэтому их цветовая гамма и яркость могут различаться.
Яркость ЖК-дисплеев различается	Технические характеристики верхнего и нижнего дисплеев различаются, поэтому их яркость тоже может быть разной. Это нормально и не является неисправностью.
3D-изображения не отображаются	Nintendo 2DS не поддерживает 3D-изображения
Кнопка движения работает неправильно	- Соответствуют ли команды, поступающие с кнопки движения, тому, что вы видите на экране? - В редких случаях кнопка движения может перестать правильно работать из-за длительного использования или приложения избыточной силы. Если движения в игре не соответствуют командам, поступающим с кнопки движения, используйте опцию КНОПКА ДВИЖЕНИЯ в системных настройках, чтобы откалибровать ввод с кнопки движения (стр. 337). Примечание. Если команды движения поступают несмотря на то, что кнопка движения не используется, а другие кнопки или сенсорный дисплей не реагируют, выключите систему, затем запустите ее с экрана калибровки кнопки движения, нажимая и удерживая кнопки L, R и Y во время нажатия кнопки POWER.



Проблема	Возможное решение
Сенсорный дисплей реагирует неправильно	- Соответствует ли информация, которую вы пытаетесь ввести с сенсорного дисплея, изображению на экране? - Если движения в игре не соответствуют командам, поступающим с сенсорного дисплея, используйте опцию СЕНСОРНЫЙ ДИСПЛЕЙ в системных настройках, чтобы откалибровать ввод с сенсорного дисплея (стр. 337). Примечание. Если сенсорный дисплей не удается использовать с этой целью, выключите систему, затем запустите ее с экрана калировки сенсорного дисплея, нажимая и удерживая кнопки L, R и X во время нажатия кнопки POWER.  - Возможно, вы прикрепили к экрану защитную пленку, продающуюся отдельно - Перед калировкой сенсорного дисплея обратитесь к инструкции к защитной пленке и убедитесь, что она правильно наложена на сенсорный дисплей.  Пленка наложена неровно Под пленку попал воздух или грязь
В игре, которая требует перемещения системы, изображение реагирует, когда система не перемещается, или движения воспринимаются неправильно	- Возможно, встроенный датчик движения выдает неправильные сигналы ввода - Если система испытывает резкие изменения температуры или физические удары, датчик может начать неправильно реагировать. В таких случаях нужно выполнить следующие действия по перекалировке датчика. В меню HOME нажмите и держите кнопку Y и кнопку B в течение 3 секунд, чтобы открыть экран калировки датчика движения. Поместите систему на ровную поверхность и коснитесь КАЛИБРОВАТЬ или ВОССТАНОВИТЬ НАСТРОЙКИ ПО УМОЛЧАНИЮ.  Нажмите и держите кнопку Y и кнопку B 3 секунды Поместите систему на ровную поверхность и коснитесь КАЛИБРОВАТЬ Примечание. Когда вы касаетесь КАЛИБРОВАТЬ, система предполагает, что она находится в горизонтальном положении. Исходя из этого, корректируются настройки датчика движения.

Проблема	Возможное решение
Экран становится черным, и система не реагирует / Система зависает	Если при включении системы или выходе из режима ожидания экран системы остается черным или экран внезапно становится черным во время игры и система перестает реагировать, выключите систему, нажав и удерживая кнопку POWER до тех пор, пока индикатор питания не погаснет, затем снова нажмите кнопку POWER, чтобы включить систему.
Динамик не воспроизводит звук	- Возможно, громкость выставлена на самый низкий уровень - Попробуйте отрегулировать громкость с помощью регулятора громкости на торцевой стороне системы. - Возможно, подключены наушники - Если к системе Nintendo 2DS подключены наушники, динамик не будет воспроизводить звук. Примечание. Звук затвора фотоаппарата воспроизводится с одинаковой громкостью вне зависимости от настроек звука и даже от подключения наушников.
Наушники не воспроизводят звук	- Возможно, установлен самый низкий уровень громкости - Попробуйте отрегулировать громкость с помощью регулятора громкости на торцевой стороне системы. - Возможно, штекер наушников вставлен в систему не до упора - Убедитесь, что штекер наушников плотно вставлен в разъем для аудио.
Микрофон не работает / Мой голос не распознается	- Возможно, программа или функция программы, которую вы используете, не поддерживает ввод с помощью микрофона - Микрофон можно использовать только с поддерживающими его программами или функциями. - Правильно ли работает микрофон? - Выберите ТЕСТ МИКРОФОНА в системных настройках, чтобы убедиться, что микрофон работает правильно (стр. 337). - Правильно ли распознаются голоса других людей, например ваших друзей и близких? - Степень распознавания голоса различается от одного пользователя к другому. Некоторые голоса система распознает более успешно, чем другие. - Возможно, подключены наушники с микрофоном - Попробуйте отсоединить наушники с микрофоном и использовать вместо них микрофон системы.

Проблема	Возможное решение
Микрофон неожиданно срывает / начинает фонить (возникает эффект обратной связи)*	- Возможно, система используется в шумной обстановке или рядом с источником громкого звука - Микрофон может реагировать на звук, воспроизводимый динамиком, или на посторонние звуки. Попробуйте отойти от источника звука, уменьшить громкость динамика, использовать наушники или устранить посторонний шум. * Что такое «эффект обратной связи»? Обратная связь — это термин, которым обозначается пронзительный звук высокой частоты, возникающий из-за индуктивного шлейфа, — когда звук, улавливаемый микрофоном, воспроизводится динамиком, после чего снова улавливается микрофоном. - Подключены ли к системе наушники с микрофоном? - Наушники с микрофоном могут иногда вызывать эффект обратной связи. Попробуйте отсоединить наушники с микрофоном.
Не ведется отсчет пройденных шагов	- Находится ли система в режиме ожидания? - Отсчет шагов будет происходить, только если система находится в режиме ожидания. - Возможно, система находится в сумке на длинном ремне или висит на ремешке у вас на запястье - В некоторых случаях система не может правильно распознать количество пройденных шагов. Например, если во время прогулки она находится в сумке на длинном ремне, количество шагов может отсчитываться неточно. Чтобы происходил точный отсчет шагов, используйте сумку, плотно прилегающую к телу, например поясную сумку. - Примечания. - В некоторых ситуациях количество шагов, распознанных системой, может быть больше или меньше реального количества пройденных шагов. - Не кладите систему в задний карман одежды. Если подвергнуть ЖК-дисплей воздействию избыточной силы, например сесть на них, это может их повредить и привести к травмам или неисправностям. - Возможно, запущена одна из программ Nintendo DS / Nintendo DSi - Если в системе в течение семи или более дней подряд программа Nintendo DS / Nintendo DSi остается незакрытой, отсчет шагов будет производиться только в течение первых семи дней. Сохраните игру, затем отключите ее.
Карта SD не реагирует	- Правильно ли вставлена карта SD в систему? - Осторожно, но уверенно вставьте карту SD в слот для карт SD на торцевой стороне системы до щелчка (стр. 300). - Не повреждена ли карта SD? - Убедитесь, что файлы, содержащиеся на карте SD, отображаются на компьютере или цифровой камере.

Проблема	Возможное решение
Невозможно просмотреть фотографии, содержащиеся на карте SD	- Поддерживаются ли фотографии, содержащиеся на карте SD, приложением Камера Nintendo 3DS? - С помощью приложения Камера Nintendo 3DS можно просматривать только фотографии, сделанные системой Nintendo 2DS. Фотографии, сделанные с помощью цифровой камеры или мобильного телефона, не могут отображаться.
Игровая карта вставлена в систему, но значок программы не появляется, а в меню HOME пишется: Не вставлена игровая карта.	- Правильно ли вставлена игровая карта? - Извлеките игровую карту и вставьте ее снова до щелчка. Если это не поможет, попробуйте вставить ее еще несколько раз (стр. 312). - Возможно, используется программа, предназначенная для другого региона - Правильно будут работать только те программы Nintendo 3DS и Nintendo DSi, регион которых совпадает с регионом системы. Программы из других регионов могут не работать.
Игра не работает	- Не ограничено ли использование этой игры настройками родительского контроля на основании ее возрастной классификации? - Введите PIN-код и временно отключите опцию родительского контроля, которая блокирует использование программ в зависимости от их возрастной классификации (стр. 333).
Во время использования программы Nintendo DS / Nintendo DSi появляется сообщение: Произошла ошибка. Нажмите и удерживайте кнопку POWER, чтобы выключить систему. Дальнейшую информацию вы найдете в руководстве пользователя.	Отключите питание, затем включите его и запустите программу снова. Повторите действие, после которого появилась ошибка. Если сообщение об ошибке появляется снова, система может быть неисправна. В этом случае свяжитесь с сервисным центром Nintendo (см. стр. 362).
Невозможно подключиться к Интернету	- Настроен ли тип безопасности точки доступа как WEP (стр. 332)? - Если точкой доступа используется тип безопасности WEP, вы не сможете подключиться к Интернету с помощью Wi-Fi Protected Setup. - Появляется ли код ошибки? - Если настройки подключения к Интернету неверны или не удалось выполнить тест подключения, появится сообщение об ошибке и код ошибки. Следуйте инструкциям в сообщении об ошибке, отображенном на экране. О кодах ошибки, которые отображаются при настройке подключений Nintendo DS или во время использования программ Nintendo DS или Nintendo DSi, см. информацию ниже. О кодах ошибки, которые отображаются во время использования программ Nintendo DSi. Возможно, настройки подключения к Интернету системы Nintendo 2DS выполнены неправильно. Выберите ТЕСТ ПОДКЛЮЧЕНИЯ в разделе Интернет-настройки, чтобы выполнить тест подключения, затем следуйте инструкциям в сообщении об ошибке. 

Ввели ли вы правильный PIN-код?

- Введите правильный PIN-код (стр. 334).

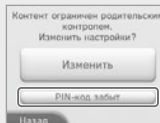
Ввели ли вы правильный ответ на секретный вопрос?

- Введите правильный ответ на секретный вопрос (стр. 334).

Если вы забыли ваш PIN-код или ответ на секретный вопрос...

Если вы забыли ваш PIN-код.

Коснитесь РОДИТЕЛЬСКИЙ КОНТРОЛЬ в системных настройках, на появившемся экране коснитесь PIN-КОД ЗАБЫТ или коснитесь Я ЗАБЫЛ(А) на экране ввода PIN-кода. Введите ответ на ваш секретный вопрос.



Если вы забыли ответ на секретный вопрос.

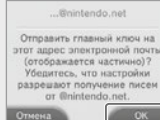
- 1 Коснитесь Я ЗАБЫЛ(А) на экране ввода ответа на секретный вопрос.



- 2 Если вы зарегистрировали адрес электронной почты, коснитесь ОК на экране запроса главного ключа. Главный ключ будет отправлен на зарегистрированный адрес электронной почты.

Примечания.

- Для получения главного ключа необходимо подключение к Интернету.
- Если вы блокируете электронные письма с помощью спам-фильтра или доменной фильтрации, убедитесь, что учетная запись вашей электронной почты может принимать письма от домена @nintendo.net.



Если вы не зарегистрировали адрес электронной почты...

На экране появится номер запроса. Обратитесь в сервисный центр Nintendo по телефону или электронной почте (стр. 362) и сообщите номер запроса и дату, которая установлена на системе Nintendo 2DS. Вам предоставят главный ключ.

- 3 Коснитесь ОК на предыдущем экране, затем введите главный ключ.

Примечание. После введения главного ключа ваш адрес электронной почты будет удален с системы. Пожалуйста, зарегистрируйте ваш адрес электронной почты еще раз, когда выберете новый PIN-код.



Возникают трудности с использованием беспроводной связи (связь прерывается, возникают помехи при игре)

- Включен ли беспроводной режим?
 - Чтобы включить беспроводной режим, коснитесь значка в верхнем левом углу сенсорного дисплея, когда отображается меню HOME. Откроется экран настроек меню HOME. Коснитесь ВКЛ. в опции Беспроводной режим.
- Виден ли на экране один из этих значков или ?
 - Это указывает на слишком низкую силу сигнала. Переместитесь ближе к другим игрокам, по возможности уберите предметы, находящиеся между системами.

Цвета фотографий, сделанных с помощью камеры, не соответствуют фотографируемым объектам

- Возможно, вы изменили цветовые настройки камеры Nintendo 3DS
 - Проверьте, какие режимы и/или ручные настройки камеры Nintendo 3DS используются в данный момент (стр. 304).
- На качество получившихся фотографий могут влиять условия съемки, особенно если в кадре находятся предметы похожих цветов и фотография сделана при плохом освещении
 - Попробуйте фотографировать какой-нибудь другой объект. Если по-прежнему наблюдается несоответствие цветов, обратитесь в сервисный центр Nintendo (см. стр. 362).

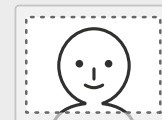
- Это происходит, когда ваше лицо не распознается. Следует учесть нижеуказанные факторы, которые могут влиять на качество распознавания лиц.

Советы по улучшению распознавания лиц

Чтобы помочь программе распознать ваше лицо, следуйте приведенным ниже рекомендациям.



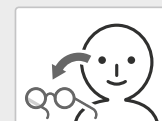
Производите распознавание лица при хорошем освещении



Расположите систему прямо перед собой, а не под углом



Уберите волосы, чтобы лицо было полностью открыто



Снимите очки

Правильное распознавание лица также зависит от других факторов, например прически, цвета, формы и размера усов, бороды или ювелирных украшений.

Примечание. Даже с учетом вышеперечисленных факторов, индивидуальные особенности лица и предметы, находящиеся на заднем плане, могут затруднить распознавание.

Невозможно отключить функцию родительского контроля

Проблема	Возможное решение
В меню приложения Звук Nintendo 3DS не видны аудиофайлы и папки с ними	- Правильно ли вставлена карта SD в систему? - Осторожно, но уверенно вставьте карту SD в слот для карт SD на торцевой стороне системы до щелчка. - Содержит ли карта SD аудиофайлы, которые могут воспроизводиться приложением Звук Nintendo 3DS? - В приложении Звук Nintendo 3DS могут воспроизводиться файлы AAC с расширением .m4a, .mp4 и .3gp, или файлы MP3 с расширением .mp3. Аудиофайлы другого формата, например файлы с защитой от копирования, воспроизводиться не могут. - Возможно, аудиофайлы сохранены в «личной» папке, которая находится в папке «Nintendo 3DS» на карте SD - Аудиофайлы, сохраненные в «личной» папке, которая находится в папке «Nintendo 3DS», не показываются в приложении Звук Nintendo 3DS. Эти файлы следует сохранить в другой папке. - Возможно, на карте SD сохранено более 3 000 аудиофайлов - В приложении могут отображаться не более 3 000 аудиофайлов. - Возможно, на карте SD сохранено более 1 000 папок - В приложении могут отображаться не более 1 000 папок. - Возможно, в одной папке содержится более 100 аудиофайлов - В одной папке могут отображаться не более 100 файлов. Если на карте SD имеются папки с одинаковым наименованием, аудиофайлы, находящиеся в этих папках, будут показаны вместе, как содержимое одной папки. В этой объединенной папке также может быть отображено не более 100 аудиофайлов. - Возможно, аудиофайлы сохранены в папке, вложенную в более восьми других папок - Приложение Звук Nintendo 3DS отображает аудиофайлы, находящиеся только на первых восьми уровнях иерархии вложения.
Приложение Звук Nintendo 3DS не воспроизводит аудиофайлы	- Возможно, формат этих аудиофайлов не поддерживается приложением Звук Nintendo 3DS - Приложение Звук Nintendo 3DS может воспроизводить только аудиофайлы со следующими характеристиками: Формат: AAC (.m4a, .mp4 или .3gp), MP3 (.mp3) Битрейт: 16–320 кбит/с Частота дискретизации: 32–48 кГц - Возможно, файлы защищены с помощью DRM (Digital Rights Management – средство защиты цифровой информации) - Аудиофайлы с защитой DRM не могут воспроизводиться в приложении Звук Nintendo 3DS.

Проблема	Возможное решение
Система перестала распознавать карты AR / Карты AR потеряны	Если система не может распознать карту AR... - Попробуйте совершить одно из перечисленных ниже действий, затем повторите попытку распознать карту. - Карты AR не распознаются, если вы держите систему слишком близко к ним или слишком далеко от них. - Убедитесь, что карта AR полностью помещается на экране. Если часть карты находится за пределами экрана, система может не справиться с распознаванием. - Убедитесь, что имеется хорошее освещение. - Избегайте попадания прямого солнечного света на карты AR, это может мешать внешним камерам распознать карты правильно. - Если внешняя камера загрязнена, протрите ее мягкой тканью перед распознаванием. - Если карты AR помяты или согнуты, система не сможет распознать их. Убедитесь, что используемые карты AR ровно лежат на поверхности. Если вы потеряли карту AR, или система все еще не может ее распознать... - Изображения карт AR можно скачать с сайта Nintendo support.nintendo.com. Если эти изображения распечатать в цвете, их можно использовать взамен утраченных карт.
Невозможно использовать функцию Загружаемая игра DS	- Возможно, использование некоторых программ заблокировано в настройках родительского контроля в соответствии с возрастной классификацией или заблокировано использование функции Загружаемая игра DS - Если вы испытываете трудности с использованием программ Nintendo 3DS / Nintendo DSi, отключите опцию родительского контроля, блокирующую их использование в зависимости от возрастной классификации (стр. 333). - Если вы испытываете трудности с использованием программ Nintendo DS / Nintendo DSi, отключите опцию родительского контроля, которая блокирует функцию Загружаемая игра DS (стр. 333).

Если вам все еще требуется помощь...

Если система Nintendo 2DS по-прежнему не работает должным образом, даже после того как вы предприняли описанные выше шаги, рекомендуется прочитать гарантию производителя и обратиться в сервисный центр Nintendo с просьбой о проверке неисправности (стр. 362). В этом разделе можно получить информацию о запросе ремонта, условиях гарантии и ремонтного обслуживания.

Утилизация этого продукта

Не выбрасывайте этот продукт или его батарею с бытовыми отходами. Подробную информацию см. на <http://docs.nintendo-europe.com>



Технические характеристики

Примечание. Эти характеристики могут измениться без предупреждения.

Система Nintendo 2DS	
Номер модели	FTR-001
ЖК-дисплей (размер экрана / разрешение)	Верхний дисплей: ЖК-дисплей (способен отображать 16,7 млн. цветов) 3,53 дюйма (ширина 76,8 мм, высота 46,08 мм) 400х240 пикселей
	Нижний дисплей: Сенсорный ЖК-дисплей (способен отображать 16,7 млн. цветов) 3,02 дюйма (ширина 61,44 мм, высота 46,08 мм) 320х240 пикселей
Блок питания / батарея	Блок питания Nintendo 3DS (WAP-002(EUR)) Аккумуляторная батарея Nintendo 3DS (CTR-003)
Диапазон(ы) рабочих частот	2412-2472MHz
Стандарт связи	IEEE802.11b/g
Максимальная мощность ВЧ сигнала	7dBm
Рекомендуемое расстояние между системами при использовании локальной связи	В пределах 30 м Примечание. Максимальное расстояние, на котором возможно использование локальной связи, может быть меньше указанного в зависимости от условий эксплуатации.
Функция камеры	Объективы: Фиксированное фокусное расстояние Датчик изображения: CMOS Количество эффективных пикселей: около 300 000
Функция часов	Максимальное суточное отклонение ± 4 секунды (при приемлемых условиях эксплуатации, см. ниже)
Динамик	Моно
Терминалы ввода/вывода	Слот для игровых карт, слот для карт SD, разъем для блока питания, разъем для наушников (выход стерео)
Сенсоры	Сенсор движения, гироскоп
Прочие функции	Инфракрасная связь (рекомендованная связь: в пределах 20 см)
	Примечание. Максимальное расстояние, на котором возможно использование инфракрасной связи, может быть меньше указанного в зависимости от условий эксплуатации.
Максимальное потребление электроэнергии	Около 4,1 Вт (во время подзарядки)
Приемлемые условия эксплуатации	Температура: 5–35 °C Влажность: 20–80 %
Габариты	Высота 127 мм, ширина 144 мм, толщина 20,3 мм
Масса	Около 260 г (включая аккумуляторную батарею, стилус и карту SD)
Время зарядки	Около 3,5 часов
Время работы батареи	См. стр. 299.

Блок питания Nintendo 3DS	
Номер модели	WAP-002(EUR)
Ввод	220–240 В постоянного тока, 50/60 Гц, 12 вольт-ампер
Вывод	4,6 В переменного тока, 900 мА
Габариты	Высота 70,5 мм, ширина 27,0 мм, толщина 84,5 мм
Масса	Около 80 г
Длина шнура	Около 1,9 м
Совместимые устройства	• Nintendo 3DS (CTR-001(EUR))
	• Подставка для подзарядки Nintendo 3DS (CTR-007)
	• Nintendo 3DS XL (SPR-001(EUR))
	• Подставка для подзарядки Nintendo 3DS XL (SPR-007)
	• Nintendo 2DS (FTR-001) • Nintendo DSi (TWL-001(EUR)) • Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR))

Аккумуляторная батарея Nintendo 3DS	
Номер модели	CTR-003
Тип батареи	Литий-ионная
Емкость батареи	5 Втч

Стилус Nintendo 2DS	
Номер модели	FTR-004
Материал	Пластик (ABS/PE)
Длина	Около 98 мм
Вес	Около 1,8 г

Контактные данные

Гарантия (Россия) [280416/RUS-HW]

12-МЕСЯЧНАЯ ГАРАНТИЯ ИЗГОТОВИТЕЛЯ – ОБОРУДОВАНИЕ NINTENDO

Настоящая гарантия распространяется на консоли Nintendo, включая оригинальное встроенное программное обеспечение, входящее в соответствующие консоли Nintendo на момент покупки (далее – «**Операционное программное обеспечение Nintendo**») и любые контроллеры, входящие в упаковку консоли (далее – «**Контроллеры Nintendo**»). В настоящей гарантии консоли Nintendo, Операционное программное обеспечение Nintendo и Контроллеры Nintendo совместно именуется «**Товар**».

В соответствии с условиями и исключениями, указанными ниже, Nintendo of Europe GmbH, Herriotstr. 4, 60528 Frankfurt, Germany («**Nintendo**») гарантирует первоначальному потребителю, купившему Товар на территории Российской Федерации (далее – «**Вы**»), что в течение 12 месяцев с даты покупки Вами Товара Товар не будет иметь дефектов (недостатков) материалов и изготовления.

ИСКЛЮЧЕНИЯ

Настоящая гарантия не распространяется на:

- программное обеспечение (кроме Операционного программного обеспечения Nintendo) или игры (независимо от того, включены ли они в состав Товара на момент покупки);
- аксессуары, периферийные устройства или другие элементы, предназначенные для использования с Товаром, но не изготовленные Nintendo или для Nintendo (независимо от того, включены ли они в состав Товара на момент покупки);
- Товар, если он был перепродан или использовался для целей проката или коммерческих целей;
- недостатки Товара, возникшие в результате случайного повреждения, Вашего небрежного обращения и/или небрежного обращения третьих лиц, использования Товара Вами и/или третьими лицами не по назначению, внесения изменений в Товар Вами и/или третьими лицами, использования Товара Вами и/или третьими лицами вместе с товарами, которые были поставлены иными компаниями, чем Nintendo, или товарами, на право использования которых не было получено разрешение (лицензия) Nintendo (включая, помимо прочего, нелицензированные игровые усовершенствования, устройства копирования, адаптеры, источники питания и нелицензированные аксессуары), компьютерные вирусы, подключения к Интернету или иным формам электронных коммуникаций, использования Товара образом, отличающимся от указанного в соответствующих инструкциях, или по любым другим причинам, не связанным с дефектами материалов и изготовления;
- недостатки Товара, возникшие в результате использования неисправных, поврежденных или протекающих батарей или блоков батарей, или в результате использования любых батарей или блоков батарей образом, отличающимся от указанного в соответствующих инструкциях;
- постепенное снижение с течением времени производительности и емкости аккумуляторных батарей и блоков батарей, предназначенных для Товара (что, во избежание сомнений, не рассматривается в качестве дефекта материалов или изготовления Товара);
- Товар, если он вскрывался, подвергался изменениям или ремонтировался какими-либо лицами или компаниями, кроме Nintendo или ее авторизованных партнеров, или если серийный номер Товара был изменен, стерт или удален;
- утрату любых данных, которые были загружены или включены в Товар какими-либо физическими или юридическими лицами, кроме Nintendo или ее авторизованных партнеров;
- утрату данных или любого другого контента, например программного обеспечения, в результате форматирования памяти Товара (или карты памяти SD / карты памяти microSD, или любого другого внешнего запоминающего устройства, использующего с Товаром); или
- утрату данных или любого другого контента в результате удаления кода Nintendo Network ID, зарегистрированного или связанного с Товаром.

ПОРЯДОК ПРЕДЪЯВЛЕНИЯ ПРЕТЕНЗИИ

Для предъявления обоснованной претензии по настоящей гарантии Вы должны:

- уведомить Nintendo о недостатке Товара в течение 12 месяцев со дня покупки Вами Товара;
- а также возвратить Товар Nintendo в течение 30 дней после того, как уведомите Nintendo о наличии недостатка.

Для предъявления претензии обращайтесь в **сервисный центр Nintendo**.

Прежде чем отправить Товар в сервисный центр Nintendo, Вам необходимо стереть или удалить все личные или конфиденциальные файлы или данные.

Отправляя Товар в Nintendo, Вы соглашаетесь с тем, что Nintendo не несет ответственность за утрату, удаление или повреждение Ваших файлов и данных, которые не были стерты или удалены. Nintendo настоятельно рекомендует Вам произвести резервное копирование данных, которые не были стерты или удалены Вами. Обратите внимание, что, в зависимости от вида ремонта, данные или другой контент, хранящиеся в памяти Товара, могут быть удалены, и Вы, возможно, не сможете прочитать данные или другой контент, сохраненные на карте памяти SD / карте памяти microSD или любом другом внешнем запоминающем устройстве, или импортировать их после такого ремонта обратно в Товар.

При отправке Товара в сервисный центр Nintendo:

1. по возможности используйте оригинальную упаковку;
 2. предоставьте описание недостатка;
 3. по возможности приложите копию документа, подтверждающего факт покупки, с указанием даты покупки Товара.
- Если в результате проверки Товара Nintendo признает недостаток Товара, Nintendo произведет ремонт либо замену той части, которая вызывает недостаток, или заменит Товар без взимания платы, или осуществит иные действия, требующиеся в соответствии с законодательством.

Если недостаток обнаружен по истечении вышеуказанного 12-месячного гарантийного периода на момент уведомления Nintendo о недостатке или если настоящая гарантия не распространяется на недостаток, Nintendo тем не менее может произвести ремонт или заменить элемент, являющийся причиной недостатка, или заменить соответствующий элемент Товара, или выполнить иные действия (по своему усмотрению или если требуется в соответствии с законодательством). Для получения более подробной информации о таких услугах и, в частности, об оплате таких услуг просьба обращаться в **сервисный центр Nintendo**.

Настоящая гарантия изготовителя не затрагивает права, которые Вы можете иметь как покупатель товаров в соответствии с законодательством о защите прав потребителей. Преимущества, указанные здесь, дополняют эти права.

Сервисный центр Nintendo
support@nintendo.ru

www.nintendo.ru

111024, г. Москва, шоссе Энтузиастов, дом 11А, корпус 2
 Россия

(+7) 495 287 77 97

(Стоимость равна стоимости звонка на московский городской номер.)

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.

© 2013 Nintendo Co., Ltd.

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

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

©2005 EMC Corporation. All rights reserved.

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

This product uses certain fonts provided by Fontworks Inc.

This product uses the LC Font by Sharp Corporation.

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

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

Copyright © 2008 TOSHIBA CORPORATION

Ubiquitous TCP/IP+SSL

Copyright © 2001 – 2010 Ubiquitous Corp.

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

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

WPA Supplicant licensed pursuant to BSD License.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

All rights reserved.

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

The implementation was written so as to conform with Netscape's SSL.

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

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

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

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

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

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

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

A O S S TM and A O S S TM are the trademarks of BUFFALO INC.

"Yahoo!" and the Yahoo! logo are registered trademarks of Yahoo! Inc.
Google TM search is a trademark of Google Inc.

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

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

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

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

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



Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Nintendo 2DS et Nintendo 3DS sont des marques de Nintendo.

© 2013 Nintendo Co., Ltd.

Ce produit inclut un logiciel de chiffrement RSA BSAFE[®] de EMC Corporation.

RSA et BSAFE sont des marques ou des marques déposées de EMC Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

© 2005 EMC Corporation. Tous droits réservés.

Le logo SDHC est une marque de SD-3C, LLC.

Ce produit utilise certaines polices de caractères fournies par Fontworks Inc.

Ce produit utilise la fonte LC de Sharp Corporation.

LCFont, LC Font et le logo LC sont des marques de commerce de Sharp Corporation.

Ce produit comprend un logiciel de conversion de la vitesse de la parole développé par Toshiba corporation.

Copyright © 2008 TOSHIBA CORPORATION

Ubiquitous TCP / IP+SSL

Copyright © 2001 – 2010 Ubiquitous Corp.

Ce produit utilise des éléments fournis par Devicesscape Software. Certains éléments de ce produit sont protégés par les droits d'auteur.

© 2003 – 2010 Devicesscape Software, Inc. Tous droits réservés.

Copyright © 2003 – 2010, Jouni Malinen <j@w1.fi> et ses contributeurs. Tous droits réservés.

Ce produit utilise wpasupplicant en conformité avec la licence BSD.

La redistribution et l'utilisation du code source ou binaire, modifié ou non, sont autorisées dans les conditions suivantes :

1. Les redistributions du code source doivent conserver la mention de droits d'auteur ci-dessus, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après.
2. Les redistributions sous forme binaire doivent inclure la mention de droits d'auteur ci-dessus, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après dans la documentation et/ou autres matériels distribués.
3. Les noms des titulaires de droits d'auteur mentionnés ci-dessus et des contributeurs ne doivent pas être utilisés pour soutenir ou promouvoir des produits dérivés de ce logiciel, sans autorisation écrite et préalable.

CE LOGICIEL EST FOURNI « EN L'ÉTAT » PAR LES DÉTENTEURS DES DROITS D'AUTEUR ET LEURS CONTRIBUTEURS, SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, NOTAMMENT MAIS NON LIMITATIVEMENT, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADEQUATION À UN USAGE PARTICULIER. LA RESPONSABILITÉ DES DÉTENTEURS DES DROITS D'AUTEUR OU DE LEURS CONTRIBUTEURS NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE ENGAGÉE AU TITRE DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCESSOIRES, INCIDENTS, CONSÉCUTIFS OU AUTRES (Y COMPRIS NOTAMMENT LA FOURNITURE DE BIEN OU DE SERVICE DE REMPLACEMENT, TOUTE PRIVATION DE JOUISSANCE, PERTE DE DONNÉES OU DE BÉNÉFICES, TOUT MANQUE À GAGNER OU TOUTE INTERRUPTION D'ACTIVITÉ), QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET QUE LE FONDAMENT SOIT LA RESPONSABILITÉ CONTRACTUELLE, CIVILE OU DÉLICTELLE (Y COMPRIS POUR NÉGLIGENCE OU AUTRE CAUSE), RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME DANS LE CAS OÙ L'UTILISATEUR AURAIT ÉTÉ PRÉVENU DE L'ÉVENTUALITÉ D'UN TEL DOMMAGE.

Ce produit utilise des éléments logiciels développés par l'OpenSSL Project dans le cadre de la boîte à outils OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>)

Copyright © 1998 – 2007 The OpenSSL Project. Tous droits réservés.

La redistribution et l'utilisation du code source ou binaire, modifié ou non, sont autorisées dans les conditions suivantes :

1. Les redistributions du code source doivent conserver la mention de droits d'auteur ci-dessus, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après.
2. Les redistributions sous forme binaire doivent inclure la mention de droits d'auteur ci-dessus, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après dans la documentation et/ou autres matériels distribués.
3. Tout document publicitaire énonçant les caractéristiques ou les conditions d'utilisation de ce logiciel doit comporter la mention suivante : « Ce produit utilise des éléments logiciels développés par l'OpenSSL Project dans le cadre de la boîte à outils OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>) ».
4. Les noms « OpenSSL Toolkit » et « OpenSSL Project » ne peuvent pas être utilisés pour soutenir ou promouvoir des produits dérivés de ce logiciel, sans autorisation écrite et préalable. Pour obtenir cette autorisation, veuillez contacter openssl-core@openssl.org.
5. Les produits dérivés de ce logiciel ne peuvent pas être appelés « OpenSSL » ou inclure la mention « OpenSSL » dans leur nom, sans autorisation écrite et préalable de l'OpenSSL Project.
6. Les redistributions sous quelque forme que ce soit doivent conserver la mention suivante : « Ce produit utilise des éléments logiciels développés par l'OpenSSL Project dans le cadre de la boîte à outils OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>) ».

CE LOGICIEL EST FOURNI « EN L'ÉTAT » PAR L'OPENSSL PROJECT, SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, NOTAMMENT MAIS NON LIMITATIVEMENT, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADEQUATION À UN USAGE PARTICULIER. LA RESPONSABILITÉ DE L'OPENSSL PROJECT OU DE SES CONTRIBUTEURS NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE ENGAGÉE AU TITRE DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCESSOIRES, INCIDENTS, CONSÉCUTIFS OU AUTRES (Y COMPRIS NOTAMMENT LA FOURNITURE DE BIEN OU DE SERVICE DE REMPLACEMENT, TOUTE PRIVATION DE JOUISSANCE, PERTE DE DONNÉES OU DE BÉNÉFICES, TOUT MANQUE À GAGNER OU TOUTE INTERRUPTION D'ACTIVITÉ) QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET QUE LE FONDAMENT SOIT LA RESPONSABILITÉ CIVILE, CONTRACTUELLE, CIVILE OU DÉLICTELLE (Y COMPRIS POUR NÉGLIGENCE OU AUTRE CAUSE), RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME DANS LE CAS OÙ L'UTILISATEUR AURAIT ÉTÉ PRÉVENU DE L'ÉVENTUALITÉ D'UN TEL DOMMAGE.

Ce produit comprend un logiciel de cryptographie conçu par Eric Young. Copyright © 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com). Tous droits réservés. Ce logiciel est une application SSL conçue par Eric Young (eay@cryptsoft.com). Elle a été réalisée conformément au protocole SSL de Netscape. Cette bibliothèque peut être utilisée à des fins commerciales et non commerciales tant que les conditions suivantes sont respectées. Ces conditions concernent tout code présent dans ce produit, c'est-à-dire non seulement le code SSL, mais également les codes RC4, RSA, Ihash, DES, etc. La documentation SSL afférente est protégée par les mêmes dispositions relatives aux droits d'auteur, mais ceux-ci sont détenus par Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Les droits d'auteur sont détenus par Eric Young, et à ce titre, aucune mention relative aux droits d'auteur incluse dans le code du logiciel ne peut être supprimée. Si ce logiciel est utilisé dans un produit, Eric Young doit être désigné comme l'auteur des éléments de la bibliothèque utilisés. Cette mention peut apparaître sous la forme d'un message texte au démarrage du programme ou dans la documentation (en ligne ou écrite) fournie avec le logiciel. La redistribution et l'utilisation du code source ou binaire, modifié ou non, sont autorisées dans les conditions suivantes :

1. Les redistributions du code source doivent conserver la mention de droits d'auteur, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après.
2. Les redistributions sous forme binaire doivent reproduire dans tous les documents afférents au produit la mention de droits d'auteur ci-dessus, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après et/ou autres matériels distribués.
3. Tout document publicitaire mentionnant les caractéristiques ou les conditions d'utilisation de ce logiciel doit comporter la mention suivante : « Ce produit comprend un logiciel de cryptographie conçu par Eric Young (eay@cryptsoft.com) ». Le terme « cryptographie » peut être omis si les sous-programmes issus de la bibliothèque ne sont pas liés à la cryptographie :-).
4. L'intégration de tout code spécifique à Windows (ou à un dérivé) à partir du répertoire apps (code d'application) doit entraîner l'ajout de la mention suivante : « Ce produit comprend un logiciel conçu par Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com). »

CE LOGICIEL EST FOURNI « EN L'ÉTAT » PAR ERIC YOUNG, SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, NOTAMMENT MAIS NON LIMITATIVEMENT, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER. LA RESPONSABILITÉ DE L'AUTEUR OU DES CONTRIBUTEURS NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE ENGAGÉE AU TITRE DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCESSOIRES, INCIDENTS, CONSÉCUTIFS OU AUTRES (Y COMPRIS NOTAMMENT TOUTE FOURNITURE DE BIEN OU DE SERVICE DE REMPLACEMENT, TOUTE PRIVATION DE JOUISSANCE, PERTE DE DONNÉES OU DE BÉNÉFICES, TOUT MANQUE À GAGNER OU TOUTE INTERRUPTION D'ACTIVITÉ) QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET QUE LE FONDAMENT SOIT LA RESPONSABILITÉ CONTRACTUELLE, CIVILE OU DÉLICTUELLE (Y COMPRIS POUR NÉGLIGENCE OU AUTRE CAUSE), RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME DANS LE CAS OÙ L'UTILISATEUR AURAIT ÉTÉ PRÉVENU DE L'ÉVENTUALITÉ D'UN TEL DOMMAGE.

La licence et les conditions de distribution auxquelles sont soumis toute version publique ou tout dérivé du code de ce logiciel ne peuvent être modifiées. En d'autres termes, il est interdit de distribuer une copie du code de ce logiciel sous une autre licence, y compris la licence publique générale GNU.

Le lecteur de code QR (QR code reader) utilise des éléments logiciels appartenant aux entreprises Information Systems Products Co., Ltd. et Institute of Super Compression Technologies, Inc. QR Code est une marque déposée de DENSO WAVE INCORPORATED au Japon et dans d'autres pays.

AOSS™ et AOSS™ sont des marques de BUFFALO INC.

« Yahoo! » et le logo Yahoo! sont des marques déposées par Yahoo! Inc.

Recherche Google™ est une marque déposée de Google Inc.

Ce produit contient NetFront Browser NX de ACCESS CO., LTD.

ACCESS, le logo ACCESS et NetFront sont des marques enregistrées ou déposées par ACCESS CO., LTD. aux États-Unis au Japon et/ou dans d'autres pays.

© 2011 ACCESS CO., LTD. Tous droits réservés.

CE PRODUIT EST COMMERCIALISÉ SOUS LA LICENCE MPEG-4 SYSTEMS PATENT PORTFOLIO POUR UN ENCODAGE EN CONFORMITÉ AVEC LA NORME MPEG-4 SYSTEMS STANDARD, MAIS UNE LICENCE SUPPLÉMENTAIRE ET LE PAIEMENT DE ROYALTIES SONT REQUIS POUR ENCODER (i) DES DONNÉES STOCKÉES ET DUPLIQUÉES SUR DES SUPPORTS PHYSIQUES QUI SONT PAYÉES SUR UNE BASE PAR TITRE ET/OU (ii) DES DONNÉES QUI SONT PAYÉES SUR UNE BASE PAR TITRE ET TRANSMISES À UN UTILISATEUR FINAL POUR UN STOCKAGE ET/OU UNE UTILISATION PERMANENTES. VOUS POUVEZ OBTENIR CETTE LICENCE SUPPLÉMENTAIRE AUPRÈS DE MPEG LA, LLC. POUR DES DÉTAILS SUPPLÉMENTAIRES, CONSULTEZ LE SITE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://www.mpegla.com).

Le logo Wi-Fi CERTIFIED, Wi-Fi Protected Access™ (WPA et WPA2), et l'icône Wi-Fi Protected Setup sont des marques déposées de Wi-Fi Alliance.



DAS BEILIEGENDE NETZTEIL IST ZUM GEBRAUCH INNERHALB DES EUROPÄISCHEN WIRTSCHAFTSRAUMS (MIT AUSNAHME DES VEREINIGTEN KÖNIGREICHS SOWIE VON IRLAND UND MALTA), DER SCHWEIZ SOWIE RUSSLANDS BESTIMMT. NICHT ZUM GEBRAUCH IN LÄNDERN MIT ABWEICHENDER NETZSPANNUNG.

LE BLOC D'ALIMENTATION FOURNI EST CONÇU POUR ÊTRE UTILISÉ AU SEIN DE L'EEE (À L'EXCEPTION DU ROYAUME-UNI, DE L'IRLANDE ET DE MALTE), EN SUISSE ET EN RUSSIE. NE L'UTILISEZ PAS DANS LES PAYS OÙ LE VOLTAGE EST DIFFÉRENT.

DE MEEGELEVERDE VOEDING IS GESCHIKT VOOR GEBRUIK BINNEN DE EER (MET UITZONDERING VAN HET VERENIGD KONINKRIJK, IERLAND EN MALTA), ZWITSERLAND EN RUSLAND. GEBRUIK NEM NIET IN LANDEN MET EEN AFWIJKEND VOLTAGE.

ВХОДЯЩИЙ В КОМПЛЕКТ БЛОК ПИТАНИЯ ПРИГОДЕН ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ В ПРЕДЕЛАХ ЕВРОПЕЙСКОЙ ЭКОНОМИЧЕСКОЙ ЗОНЫ (ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ СОЕДИНЕННОГО КОРОЛЕВСТВА, ИРЛАНДИИ И МАЛТЫ), ШВЕЙЦАРИИ И РОССИИ. НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЕГО В СТРАНАХ С ИНЫМИ ТРЕБОВАНИЯМИ К НАПРЯЖЕНИЮ.

Nintendo of Europe („Nintendo“) und seine Produkte erfüllen die geltenden Richtlinien und Bestimmungen der Europäischen Union (EU), von denen viele den Schutz unserer Umwelt sowie den Schutz der Gesundheit und Sicherheit des Verbrauchers hinsichtlich der Herstellung, Bereitstellung und Verwendung von Nintendo-Produkten regeln. Eine Zusammenfassung der geltenden Richtlinien und Bestimmungen der EU sowie Maßnahmen zu deren Einhaltung durch Nintendo können auf der Website von Nintendo of Europe eingesehen werden: <http://docs.nintendo-europe.com/>

Nintendo of Europe (« Nintendo ») et ses produits sont en conformité avec toutes les directives et règlements de l'Union européenne (UE), relatifs pour nombre d'entre eux à la protection de l'environnement, de la santé et de la sécurité du consommateur, à l'égard de la fabrication, de l'approvisionnement et de l'utilisation des produits Nintendo. Un bref résumé des principales directives et règlements de l'UE applicables et de la manière dont Nintendo est en conformité avec chacun d'entre eux est disponible sur le site Nintendo : <http://docs.nintendo-europe.com/>

Nintendo of Europe ("Nintendo") en zijn producten voldoen aan de van toepassing zijnde richtlijnen en regelgeving van de Europese Unie (EU). Veel hiervan heeft betrekking op de bescherming van het milieu en de gezondheid en veiligheid van consumenten bij de productie, distributie en het gebruik van Nintendo-producten. Kijk op de website van Nintendo of Europe voor een korte samenvatting van de relevante richtlijnen en regelgeving van de EU, en de manier waarop Nintendo die naleeft: <http://docs.nintendo-europe.com/>

Компания Nintendo of Europe (« Nintendo ») и ее продукты соответствуют всем применимым директивам и регламентам Европейского Союза (ЕС), многие из которых направлены на защиту окружающей среды, а также здоровья и безопасности потребителей в том, что касается производства, поставки и использования продуктов Nintendo. Краткое изложение применимых директив и регламентов ЕС и мер по их соблюдению компанией Nintendo можно найти на веб-сайте Nintendo of Europe: <http://docs.nintendo-europe.com/>

Срок службы товара в соответствии с пунктом 2 статьи 5 Федерального закона РФ «О защите прав потребителей» от 07.02.1992 N 2300-1 составляет 5 лет с 31 декабря года изготовления. Год изготовления системы Nintendo 2DS можно найти в верхнем правом углу, если вы поднимете крышку батареи.

Weitere Erklärungen zu Symbolen und Markierungen auf diesem Produkt findest du unter: <http://docs.nintendo-europe.com>

Consultez le site <http://docs.nintendo-europe.com> pour plus d'informations sur les symboles et les icônes apparaissant sur ce produit.

Kijk op <http://docs.nintendo-europe.com> voor een uitleg van de symbolen en markeringen op dit product.

Пояснения к знакам и символам на этом продукте см. на <http://docs.nintendo-europe.com>

DECLARATION OF CONFORMITY / DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

Hiermit erklärt Nintendo, dass der Funkanlagentyp Nintendo 2DS der Richtlinie 2014/53/EU entspricht. Der vollständige Text der EU-Konformitäts-erklärung ist unter der folgenden Internetadresse verfügbar: <http://docs.nintendo-europe.com/>

Le soussigné, Nintendo, déclare que l'équipement radioélectrique du type Nintendo 2DS est conforme à la directive 2014/53/UE. Le texte complet de la déclaration UE de conformité est disponible à l'adresse Internet suivante : <http://docs.nintendo-europe.com/>

Hierbij verklaar ik, Nintendo, dat het type radioapparaat (Nintendo 2DS) conform is met Richtlijn 2014/53/EU. De volledige tekst van de EU-verklaring van overeenstemming kan worden geraadpleegd op het volgende internetadres: <http://docs.nintendo-europe.com/>

Компания Nintendo настоящим заявляет, что данное радиотехническое устройство (Nintendo 2DS) удовлетворяет положениям Директивы 2014/53/ЕС. Полный текст Заявления о соответствии ЕС опубликован на следующем веб-сайте: <http://docs.nintendo-europe.com/>

European Registered Design / Numéro de brevet européen : 2382457.