

1 Gesundheit & Sicherheit

Einführung

2 Das Spiel

3 So wird gespielt

4 Vor dem Spiel

5 Auswahlbildschirm

6 Das Spiel speichern

Hauptgeschichte

7 Spielbeginn

8 Der Kamerabildschirm

9 Das violette Tagebuch

10 Geister bannen

Geisterkamera

11 Geisterkamera spielen

Bessene Seiten

12 Bessene Seiten spielen

Sonstiges

13 Copyright-Informationen

Support

14 Kontaktinformationen

Wir freuen uns, dass du dich für SPIRIT CAMERA™: DAS VERFLUCHTE TAGEBUCH für Nintendo 3DS™ entschieden hast.

Diese Software funktioniert ausschließlich mit einem europäischen oder australischen Nintendo 3DS-System.

Bitte lies vor der Verwendung dieser Software diese Bedienungsanleitung und folge ihren Anweisungen. Sollte diese Software von Kindern genutzt werden, muss ihnen diese Bedienungsanleitung von einem Erwachsenen vorgelesen und erklärt werden.

Bitte lies vor Gebrauch der Software die Bedienungsanleitung des Nintendo 3DS-Systems. Darin sind wichtige Informationen enthalten, die ein positives Erleben dieser Software gewährleisten.

Gesundheits- und Sicherheitsinformationen

WICHTIG

Wichtige Informationen für deine Gesundheit und Sicherheit findest du in den Gesundheits- und Sicherheitsinformationen, die du über das HOME-Menü aufrufen kannst.

Berühre dafür  und danach STARTEN und lies dir jeden

Abschnitt sorgfältig durch. Drücke danach  HOME, um zum HOME-Menü zurückzukehren.

Bitte lies außerdem gründlich die Bedienungsanleitung, besonders den Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“, bevor du Nintendo 3DS-Software verwendest.

Weitere Hinweise zur drahtlosen Verbindung und Onlinepartien findest du in der Bedienungsanleitung im Abschnitt „Gesundheits- und Sicherheitsinformationen“.

Sprachauswahl

Grundsätzlich wird für diese Software die Spracheinstellung des Nintendo 3DS-Systems übernommen. Die Software verfügt über fünf verschiedene Sprachen: Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch und Italienisch. Wurde für dein Nintendo 3DS-System bereits eine dieser Sprachen ausgewählt, wird diese automatisch in der Software verwendet. Wurde eine Sprache ausgewählt, die nicht oben angeführt ist, wird in der Software englischer Bildschirmtext angezeigt. Bitte schlage in der Bedienungsanleitung des Nintendo 3DS-Systems im Kapitel „Systemeinstellungen“ nach, falls du weitere Informationen zur Spracheinstellung des Systems benötigst.

Bitte beachte, dass das Label der

Karte vom deutschen Titel der Software abweicht, da diese Karte für ganz Europa verwendet wird.

Alterseinstufungen

Um weitere Informationen zu den Alterseinstufungen für diese sowie andere Software zu erhalten, besuche bitte die Website der für deine Region zuständigen Stelle für Alterseinstufungen.

PEGI (Europa):
www.pegi.info

USK (Deutschland):
www.usk.de

COB (Australien):
www.classification.gov.au

OFLC (Neuseeland):
www.censorship.govt.nz

Wichtige Hinweise

Wenn du diese Software herunterlädst oder sie verwendest (jeglicher herunterladbarer zusätzlicher Inhalt oder jegliche Dokumentation, die du herunterlädst oder mit dieser Software verwendest, eingeschlossen) und die eventuell anfallenden Kosten trägst, erhältst du eine persönliche, nicht ausschließliche sowie widerrufliche Lizenz zur Verwendung dieser Software mit deinem Nintendo 3DS-System. Die Verwendung dieser Software unterliegt dem Vertrag zur Nutzung

der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie, die die Nintendo 3DS-Verhaltensregeln beinhalten.

Unerlaubte Reproduktion oder Distribution sind verboten. Dein Nintendo 3DS-System und diese Software sind nicht für den Gebrauch mit nicht von Nintendo lizenziertem Zubehör und/oder nicht autorisierter Software vorgesehen. Der Gebrauch derartigen Zubehörs und/oder derartiger Software ist eventuell illegal, lässt jegliche Gewährleistungsansprüche erlöschen und stellt einen Verstoß gegen den Nutzungsvertrag dar. Die Verwendung solchen Zubehörs kann darüber hinaus zu Verletzungen führen oder Funktionsausfälle bzw. Beschädigungen deines Nintendo 3DS-Systems oder verwandter Services nach sich ziehen. Weder Nintendo noch seine Lizenznehmer oder Lieferanten übernehmen die Haftung für Schäden und Verluste, die durch die Verwendung von illegalen oder nicht lizenzierten Bauteilen bzw. derartigem Zubehör entstehen können.

Diese Software, Anleitung und andere schriftliche Dokumente, die dieser Nintendo-Software beiliegen, sind durch international gültige Gesetze zum Schutze geistigen Eigentums geschützt. Die

Bereitstellung dieses Dokuments gibt dir keine weitergehende Lizenz bzw. keine Eigentumsrechte an diesen Materialien.

Nintendo respektiert das geistige Eigentum anderer und erwartet denselben Respekt von jeglichen Softwareanbietern für das Nintendo 3DS-System. Im Einklang mit dem Digital Millennium Copyright Act in den Vereinigten Staaten von Amerika und der Richtlinie zum elektronischen Handel der EU sowie anderer anwendbarer Gesetze behält sich Nintendo das Recht vor, nach eigenem Ermessen jegliche Softwaretitel aus dem Nintendo 3DS-Katalog zu entfernen, die gegen die Urheberrechte Dritter verstoßen. Solltest du der Meinung sein, dass dein Recht auf geistiges Eigentum verletzt wird, sieh bitte die entsprechenden Richtlinien der Nintendo of Europe GmbH ein und informiere dich in diesen über deine Rechte. Du findest sie unter der folgenden Internetadresse:
ippolicy.nintendo-europe.com

Kunden in Australien und Neuseeland rufen bitte folgende Internetadresse auf:
support.nintendo.com

©2012 Nintendo / TECMO KOEI
GAMES Co., Ltd

Trademarks are property of their
respective owners. Nintendo 3DS is
a trademark of Nintendo. All rights
reserved.

CTR-P-ALCP-EUR

Über SPIRIT CAMERA: DAS VERFLUCHTE TAGEBUCH

SPIRIT CAMERA: DAS VERFLUCHTE TAGEBUCH wird mithilfe der Kameras des Nintendo 3DS-Systems gespielt, mit denen du deine Umgebung sowie das beiliegende AR-Buch betrachtest.



3 So wird gespielt

Im Verlauf dieses Spiels musst du die Kameras des Nintendo 3DS-Systems nutzen, um deine Umgebung sowie das beiliegende AR-Buch zu betrachten. In einigen Abschnitten werden auch die anderen Bedienelemente eingesetzt.

Hinweis: Einige Aktionen können auch durch Berühren der Symbole auf dem Touchscreen ausgeführt werden.

Allgemeine Steuerung

Auswählen	+
O.K./Überspringen	A
Abbrechen/Zurück	B
Blättern	+
Touchscreen umschalten	X
Fotografieren	L / R
Pausenmenü anzeigen	START / SELECT
HOME-Menü anzeigen	HOME

Steuerung für Project Zero: Das violette Tagebuch

Sprechen	A
Linsen wechseln	+

Menü anzeigen



Standby-Modus

Schließe dein Nintendo 3DS-System, um den energiesparenden Standby-Modus zu aktivieren. Öffne das System, um zur Software zurückzukehren.

Bevor du SPIRIT CAMERA: DAS VERFLUCHTE TAGEBUCH spielst, beachte bitte die folgenden Hinweise.

- Lege das AR-Buch auf eine ebene, ausreichend beleuchtete Fläche.
- Die Seiten des AR-Buchs können nicht erkannt werden, wenn sie geknickt, gewellt oder verunreinigt sind. Stelle sicher, dass die gerade verwendeten Seiten des AR-Buchs glatt liegen und nicht verunreinigt werden.
- Achte darauf, dass das AR-Buch nicht direkt beleuchtet wird, da dies die Funktionsfähigkeit der Außenkameras beeinträchtigen kann.
- In dieser Software bewegst du das Nintendo 3DS-System während des Spiels hin und her. Stelle daher sicher, dass du ausreichend Platz hast und das System zu jeder Zeit fest in beiden Händen hältst. Ansonsten kann es zu Verletzungen und/oder Beschädigungen an Objekten in deiner Umgebung kommen.
- Die Tonausgabe des Spiels erfolgt im Surround-Modus. Bitte beachte, dass die Tonausgabe

des Nintendo 3DS-Systems selbst dann im Surround-Modus erfolgt, wenn sie auf Mono oder Stereo gestellt ist.

Modus-Auswahl

Wenn du das Spiel startest, wird der Titelbildschirm angezeigt. Drücke **(A)** oder berühre den Touchscreen, um zur Modus-Auswahl zu gelangen.



- **Project Zero:**
Das violette Tagebuch (siehe S. 7)
- **Geisterkamera** (siehe S. 11)
- **Besessene Seiten** (siehe S. 12)
- **AR-Test**
Eine Anleitung zur Nutzung des AR-Buchs.
- **Optionen**
Ändere die Einstellungen.
- **Sprache ändern**
Wähle zwischen der Sprachausgabe in **ENGLISCH** oder **JAPANISCH**.

Gyrosensor-Kalibrierung

Bei Spielbeginn wird eine Gyrosensor-Kalibrierung durchgeführt. Lege das Nintendo 3DS-System auf einen Tisch oder eine andere ebene Oberfläche und warte einige Sekunden. Drücke **(A)**, wenn der Gyrosensor kalibriert ist.

Hinweis: Wähle in den Optionen **GYROSENSOR-KALIBRIERUNG**, um den Gyrosensor neu zu kalibrieren.



Speichern

Im Laufe der Geschichte wird beim Erreichen bestimmter Abschnitte automatisch gespeichert. Während des automatischen Speicherns erscheint die Meldung "Speichern..." auf dem Bildschirm. Während des Fotografierens von Geistern (siehe S. 11) können Fotos auf einer SD Card gespeichert werden. Die SD Card muss vor Spielbeginn in das Nintendo 3DS-System eingesteckt werden.

Hinweis: Falls auf der SD Card nicht genügend Speicherplatz vorhanden ist, werden deine Fotos nicht gespeichert.

Speicherdaten löschen

Bei Auswahl von NEUES SPIEL in Project Zero: Das violette Tagebuch (siehe S. 7) wird der bisher erreichte Spielfortschritt gelöscht.

Gespeicherte Fotos können im HOME-Menü unter Nintendo 3DS-Kamera gelöscht werden.

Speicherdaten zurücksetzen

Nach Auswahl des Symbols SPIRIT CAMERA: DAS VERFLUCHTE TAGEBUCH im HOME-Menü können die Speicherdaten durch gleichzeitiges Drücken und Halten von **(A)+(B)+(X)+(Y)** gelöscht werden.

Hinweis: Gelöschte oder überschriebene Speicherdaten können nicht wiederhergestellt werden, also sei bitte vorsichtig.

Wichtige Hinweise zur Datensicherungsfunktion

- Schalte das Gerät nicht wiederholt aus und ein und entferne während des Speichervorgangs nicht die Karte/SD Card. Führe keine falschen Steuerungsbeefehle aus (z. B. Zurücksetzen des Systems) und achte darauf, dass die Anschlüsse nicht verschmutzen. All dies kann sonst zu unwiederbringlichem Datenverlust führen.
- Verwende kein externes Zubehör oder externe Software, um deine Speicherdaten zu modifizieren, da dies einen Spielfortschritt unmöglich machen oder zum Verlust der Speicherdaten führen kann. Jegliche Veränderung der Daten ist unumkehrbar, also sei vorsichtig!

Wähle in der Modus-Auswahl PROJECT ZERO: DAS VIOLETTE TAGEBUCH, um die Geheimnisse des violetten Tagebuchs zu erforschen. Das Spiel wird im darauffolgenden Menü gestartet.

Neues Spiel

Fotografiere zunächst mit der Innenkamera dein Gesicht, um die Hauptgeschichte zu



beginnen. Dieses Foto wird daraufhin im Spiel verwendet.

Beim Löschen der Speicherdaten wird auch das gespeicherte Foto deines Gesichts gelöscht.

Weiter

Setze das Spiel ab dem letzten Speicherpunkt fort.

Kapitelauswahl

Spiele bereits abgeschlossene Kapitel aus Project Zero: Das violette Tagebuch noch einmal.

???

Dieser Inhalt wird erst nach einmaligem Durchspielen von Project Zero: Das violette Tagebuch freigeschaltet.



Der Spielbildschirm

Auf dem oberen Bildschirm kannst du deine Umgebung durch die Außenkameras betrachten. Auf dem unteren Bildschirm werden dir Nachrichten und Informationen angezeigt.



① Filament

Leuchtet, wenn es einen Geist aufgespürt hat.

② Symbole

Es gibt vier verschiedene Symbole.



Erscheint, wenn du eine Seite im AR-Buch betrachten musst.



Erscheint, wenn du dich durch Bewegen des Nintendo 3DS-Systems umsehen musst.



Erscheint, wenn du mit jemandem sprechen musst.



Erscheint, wenn zur Lösung eines Rätsels weitere Handlungen erforderlich sind.

③ Aktive Linse

④ Hinweis-Fenster

Hier erscheinen Hinweise zum Spielablauf.

⑤ Sprechen-Knopf

Drücke diesen Knopf, wenn du jemanden siehst, mit dem du sprechen kannst.

⑥ Menü-Knopf

Zeigt Informationen und Optionen an.

Der Menü-Bildschirm

Info

Sieh dir gefundene Dokumente und Botschaften sowie Hilfestellungen an.



Optionen

Ändere die Einstellungen.



Spiel pausieren

Drücke oder , um das Pausenmenü anzuzeigen.

Das Tagebuch betrachten

Erscheint , musst du das violette Tagebuch mit den Außenkameras deines Nintendo 3DS-Systems betrachten.

Eine Seite finden

Betrachte das violette Tagebuch mit den Außenkameras, um zu sehen, auf welche Seite sie reagieren.



Die Kreise ausrichten

Durch Bewegen des Nintendo 3DS-Systems kannst du die beiden Kreise ausrichten. Richtig ausgerichtet



Kreise

leuchten die Kreise auf und lösen ein Ereignis aus.

Geheimnisvolle Rätsel

Falls die Kreise weiterleuchten, ist dein Zutun gefragt. Bei Zweifeln können dir erhaltene Hinweise helfen.

Umgebung betrachten

Erscheint , musst du dich durch Bewegen des Nintendo 3DS-Systems umsehen.

Sprechen

Erscheint , kannst du durch Drücken von  oder durch Berühren des Touchscreens ein Gespräch beginnen.



Linsen wechseln

Das Betrachten des AR-Buchs oder deiner Umgebung kann ungewöhnliche Reaktionen der Kamera hervorrufen. Wechsle in solchen Situationen mithilfe von  die Linsen.

Im Verlauf der Geschichte kannst du verschiedene Linsen freischalten.

10 Geister bannen

Wenn dich ein Geist angreift, erscheint der Kampfbildschirm.

Kampfbildschirm



① Geist-KP

Wenn ein Geist Schaden nimmt, verringert sich diese Anzeige. Ist sie leer, so hast du den Kampf gewonnen.

② Richtungsanzeige

Befindet sich ein Geist außerhalb deines Blickfelds, wird seine Position durch einen Pfeil angezeigt.

③ Sucher

Wenn der Geist in diesem Kreis zentriert ist, kannst du ihn fotografieren und ihm dadurch Schaden zufügen.

④ Nachladeanzeige

Bei jedem Foto leert sich die Nachladeanzeige. Erst wenn sie wieder aufgeladen ist, kannst du das nächste Foto schießen. Das Nachladen nimmt eine gewisse Zeit in Anspruch.

5 Spieler-KP

Wenn du durch den Angriff eines Geistes Schaden erleidest, verringert sich diese Anzeige. Ist sie leer, so ist das Spiel zu Ende.

Geister fotografieren

Du wirst zwar die meiste Zeit mit der Zero-Linse kämpfen, aber in bestimmten Situationen auch andere Linsen einsetzen müssen.

Zentriere den Geist im Sucher und fotografiere ihn, wenn der Kreis seine Farbe verändert, um Schaden zu verursachen.

Fokussieren

Wenn du einen Geist im Kreis zentrierst, beginnt die Fokusanzeige aufgrund der Geistkraft zu leuchten. Je mehr Geistkraft du auflädst, desto höher ist der verursachte Schaden.

Hinweis: Nur mit der Zero-Linse kann Geistkraft aufgeladen werden.



Fokus-
anzeige

Blendenchance

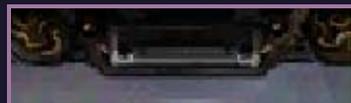
Fotografiere einen Geist, wenn der Kreis rot ist, um seinen Angriff abzuwehren.



Verpasst du den richtigen Augenblick, erleidest du Schaden.

Geister finden

Achte auf die Richtungsanzeige, um zu erkennen, wo sich ein Geist befindet. Manche Geister können sich allerdings so gut verstecken, dass die Richtungsanzeige nicht reagiert. Diese Geister findest du mithilfe des Filaments (siehe S. 8).



Wenn sich nichts vor dir befindet, bleibt das Filament dunkel.



Wenn es leuchtet, ist dort ein Geist!

Die Geisterkamera verwendet Fotos, die du mit den Kameras deines Nintendo 3DS-Systems erstellst.

Modus-Auswahl

Wählst du GEISTERKAMERA in der Modus-Auswahl aus, wird ein Menü mit drei Spielen angezeigt.

Hinweis: Gesichter kannst du entweder mit der Innenkamera oder mit den Außenkameras fotografieren.

- Geisterfotografie
Fotografiere Geister in deiner Umgebung.
- Geisteranalyse
Entdecke Geister, die dich und deine Mitmenschen heimsuchen.
- Exorzismus
Banne Geister, die aus den Fotos menschlicher Gesichter auftauchen.

Fotografieren

Mit **L/R** kannst du Menschen und deine Umgebung fotografieren. Fotos, die im Modus Geisterfotografie gemacht werden, können auf einer SD Card gespeichert und im HOME-Menü unter Nintendo 3DS-Kamera betrachtet werden.





Nutze die Kameras deines Nintendo 3DS-Systems zusammen mit dem AR-Buch, um verschiedene Geisterscheinungen wahrzunehmen.

Spiel auswählen

Wähle in der Modus-Auswahl BESESSENE SEITEN und anschließend das gewünschte Spiel aus. Schreite in den Spielen voran, um weitere freizuschalten.



- Vier seltsame Masken
Folge den Blicken der Masken und beantworte die zuvor gestellten Fragen.
- Fluch der Puppen
Sieh dir die Puppe genau an, die aus dem AR-Buch auftaucht, und suche sie anschließend in deiner Umgebung mithilfe der Kamera.

Hinweis: Im Verlauf der Spiele werden weitere Schwierigkeitsgrade freigeschaltet.

Powered by  mobiclip

[OpenCV]
License Agreement
For Open Source Computer Vision
Library

Copyright © 2000-2008, Intel
Corporation, all rights reserved.
Copyright © 2008-2010, Willow
Garage Inc., all rights reserved.
Third party copyrights are property
of their respective owners.

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

Redistribution's of source code must
retain the above copyright notice,
this list of conditions and the
following disclaimer.

Redistribution's 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.

The name of the copyright holders
may not 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 Intel Corporation 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.

[Flann]
Software License Agreement (BSD License)

Copyright 2008-2009 Marius Muja (mariusm@cs.ubc.ca). All rights reserved.

Copyright 2008-2009 David G. Lowe (lowe@cs.ubc.ca). All rights reserved.

THE 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.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR "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 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.

[lapack]

Copyright © 1992-2008 The
University of Tennessee. All rights
reserved.

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

- Redistributions of source code
must retain the above copyright
notice, this list of conditions and the
following disclaimer.
- Redistributions in binary form must
reproduce the above copyright
notice, this list of conditions and the
following disclaimer listed in this
license in the documentation and/or
other materials provided with the
distribution.
- Neither the name of the copyright
holders 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.

[Mersenne twister]
Copyright © 1997 - 2002, Makoto
Matsumoto and Takuji Nishimura,
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. The names of its contributors may not 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.

Informationen zu Produkten findest du auf der Nintendo-Website unter:
www.nintendo.com/countryselector

Technische Hilfe und Problemlösungen findest du in der Bedienungsanleitung deines Nintendo 3DS-Systems oder unter:
support.nintendo.com