

Bedienungsanleitung Mode d'emploi Handleiding Руководство пользователя

Vorbereitung
Préparer la console
Voorbereiden
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

Deutschland:
Nintendo of Europe GmbH
Nintendo Center, 63760 Großostheim
www.nintendo.de

Österreich:
Nintendo Austria, Zweigniederlassung der
Nintendo of Europe GmbH, Deutschland
Liebermannstraße F04 301
campus21 – Businesspark Wien Süd
2345 Brunn am Gebirge, Österreich

Schweiz / Suisse:
Nintendo Schweiz,
Schweizer Zweigniederlassung, Baden,
der Nintendo of Europe GmbH, Großostheim
Täferstrasse 1 (Gate 1)
5405 Dättwil
Schweiz

France:
Nintendo France SARL
Immeuble « Le Montaigne » – 6 bd de l'Oise,
95031 Cergy-Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Nederland:
Nintendo Benelux B.V.
Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein
www.nintendo.nl

België / Belgique, Luxemburg / Luxembourg:
Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

Россия:
ООО «Нинтендо РУ»
г. Москва, Павелецкая пл., д. 2, стр. 3
www.nintendo.ru



• 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. 280–289**). 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. 274**.



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 3DS™ XL-System entschieden haben.

Merci d'avoir choisi la console Nintendo 3DS™ XL.

Bedankt voor de aanschaf van het Nintendo 3DS™ XL-systeem.

Благодарим вас за выбор системы Nintendo 3DS™ XL.

Nintendo führt von Zeit zu Zeit ein automatisches Update Ihres Nintendo 3DS XL-Systems durch, sodass die Informationen in dieser Bedienungsanleitung möglicherweise veraltet sind. 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 mettre à jour automatiquement votre console Nintendo 3DS XL à tout moment, rendant obsolètes les informations contenues dans ce mode d'emploi. 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 je Nintendo 3DS XL-systeem van tijd tot tijd automatisch bijwerken, dus de informatie in deze handleiding kan verouderd zijn. 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 автоматически обновлять вашу систему Nintendo 3DS XL, поэтому информация, представленная в данном руководстве, может устареть. Актуальная версия руководства доступна на веб-сайте <http://docs.nintendo-europe.com>. (Этот сервис может быть недоступен в некоторых странах.)

Trademarks are property of their respective owners.

Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

© 2012 Nintendo Co., Ltd.

Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Nintendo 3DS est une marque de Nintendo.

© 2012 Nintendo Co., Ltd.

Deutsch	4
Français	94
Nederlands	186
Русский	274

Hartelijk dank voor de aanschaf van het Nintendo 3DS™ XL-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.

Verpakkingsinhoud

Controleer voor gebruik van het systeem of alle in de onderstaande lijst genoemde onderdelen aanwezig zijn.

- Nintendo 3DS XL-systeem x 1**
(SPR-001(EUR))



- Nintendo 3DS XL-stylus x 1**
(SPR-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 204](#)). 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 216](#)).



- Snelstartgids x 1**

- Nintendo 3DS XL-handleiding x 1**



Deze verpakking bevat geen voeding.

Om je systeem op te laden heb je een Nintendo 3DS-voeding nodig (WAP-002(EUR)) (wordt apart verkocht).

Je kunt ook een voeding gebruiken die is geleverd met het Nintendo 3DS™-, Nintendo 2DS™-, Nintendo DSi- of Nintendo DSi XL-systeem.

Voeding die is geleverd met de Nintendo 3DS / Nintendo 2DS / Nintendo DSi / Nintendo DSi XL

Voeding die is geleverd met de Nintendo DS™ / Nintendo DS™ Lite

NINTENDO 3DS™ XL

Dit is wat je Nintendo 3DS XL-systeem allemaal kan!



Gebruik software van andere systemen in de Nintendo DS-familie ([pagina 222](#)).



Nintendo 3DS-software



Nintendo DS-/Nintendo DSi-software

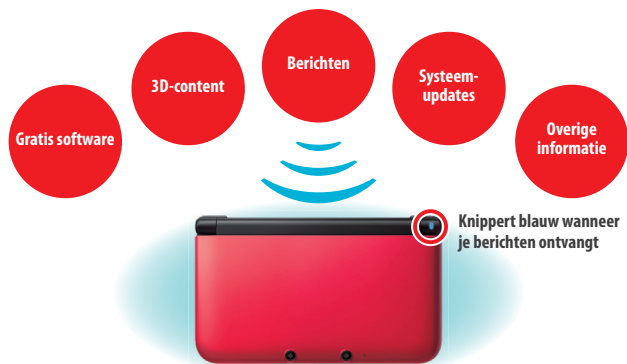
De onderstaande software is al op het systeem geïnstalleerd ([pagina 216](#)).



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 217](#)).

Je Nintendo 3DS XL-systeem zoekt automatisch naar draadloze Access Points en maakt op verschillende momenten, bijvoorbeeld als het systeem in de slaapstand staat (als het systeem is dichtgeklapt, maar nog wel aan staat), verbinding met het internet om gegevens uit te wisselen.

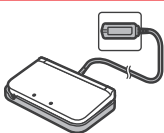
Opmerking: via SpotPass ontvangen gegevens worden op de SD-kaart opgeslagen.



Je moet de internetinstellingen configureren om verbinding te maken met draadloze Access Points (pagina 239).

Opmerkingen:

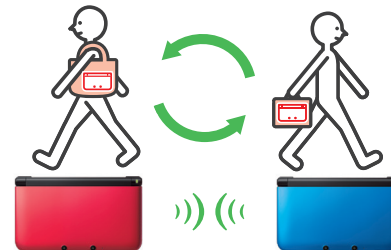
- SpotPass-functies zijn mogelijk niet beschikbaar als een actieve softwaretitel bepaalde functies in gebruik heeft. SpotPass-functies zijn niet beschikbaar tijdens lokale draadloze communicatie (pagina 215) of tijdens het spelen van Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwares.
- Afhankelijk van het type gegevens dat je ontvangt, gaat het berichtlampje mogelijk niet branden.
- Om gratis software te kunnen downloaden heb je een Nintendo Network ID nodig (pagina 238).



Met het Nintendo 3DS XL-oplaadstation (SPR-007) (wordt apart verkocht) kun je de batterij van je systeem extra makkelijk opladen.

Als het systeem in het oplaadstation zit en niet wordt gebruikt, verbruikt de batterij geen stroom tijdens de slaapstand.

Je Nintendo 3DS XL-systeem zoekt automatisch naar en wisselt automatisch gegevens uit met andere Nintendo 3DS-/Nintendo 3DS XL-/Nintendo 2DS-systemen terwijl je er mee 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 (wordt geactiveerd als je het systeem dichtklapt terwijl het aan 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 232).



Je StreetPass-instellingen worden opgeslagen op de Nintendo 3DS XL.

Opmerkingen:

- Er kunnen maximaal 12 softwaretitels tegelijkertijd gebruik maken van StreetPass.
- Contactstandinstellingen voor Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwares 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-softwares uit te wisselen als er Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwares worden gebruikt.
- Er worden geen gegevens verzonden als het systeem of de draadloze communicatie uit staat (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 215) 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 238).

Inhoud

- Verpakkingsinhoud 186
- Gezondheids- en veiligheidsinformatie (aandachtig lezen) 192

Vorbereidingen

- 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
- 3D-beelden aanpassen** 210
 - 3D-beelden op de juiste manier bekijken 210
 - De sterkte van 3D-beelden aanpassen 211
- SD-kaarten gebruiken** 212
 - Als je SD-kaart vol is... 213

Software gebruiken

- HOME-menu** 214
 - Softwarepictogrammen 216
 - Software opstarten 217
 - Elektronische handleidingen 218
 - Back-ups van opgeslagen gegevens voor software maken 218
 - Helderheid aanpassen / Energiebesparende stand 219
 - Mappen creëren in het **HOME-menu** 220
 - Foto's maken 221
- Game Card-software** 222
 - Game Cards gebruiken 223
- Downloadsoftware** 225
 - Software opstarten 225
- Spelnotities** 226
- Vriendenlijst** 227
 - Vriendenlijst 227
 - Een vriend registreren 228
 - Je visitekaartje wijzigen / visitekaartjes bekijken 229
 - Communiceren met vrienden 230
 - Instellingen voor de vriendenlijst 231
- Berichten** 232
 - Berichten ontvangen 232
 - Berichten bekijken 233
- Internetbrowser** 234
- Miiverse** 235
- Download Play** 236

Systeeminstellingen aanpassen

- Systeeminstellingen** 237
- Nintendo Network ID-instellingen** 238
 - Een Nintendo Network ID koppelen 238
- Internetinstellingen** 239
 - Vereisten voor een internetverbinding 239
 - Verbinding maken met het Internet 240
- Ouderlijk toezicht** 244
 - Functies die beperkt kunnen worden 244
 - Ouderlijk toezicht instellen 245
- Geheugenbeheer** 246
 - Back-ups van opgeslagen gegevens 247
- Algemene instellingen** 248
 - Gegevensoverdracht 249
 - Systeemupdate 255
 - Formatteren 256

Problemen oplossen

- De oplaadbare batterij van de Nintendo 3DS XL vervangen** 257
- Problemen oplossen** 259
 - Technische specificaties 269
 - Contactgegevens 271

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.

WAARSCHUWING – de 3D-functie is niet geschikt voor kinderen tot en met zes jaar
Zie ook de waarschuwing aangaande de 3D-functie (pagina 193).

■ Als het systeem niet correct functioneert

Kijk in het hoofdstuk 'Problemen oplossen' op [pagina 259 tot 268](#) 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:



Houd de POWER-knop ingedrukt 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.

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.

Neem contact op met de technische dienst van Nintendo (pagina 271 – 273)

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 – de 3D-functie gebruiken



- Het gebruik van de 3D-functie door kinderen tot en met zes jaar kan leiden tot verslechtering van het gezichtsvermogen. We bevelen daarom aan dat alleen kinderen ouder dan zes jaar het systeem gebruiken in de 3D-stand. In het geval dat het systeem wordt gebruikt door kinderen tot en met zes jaar, dienen ouders of voogden de weergave van 3D-beelden te beperken via de functie voor ouderlijk toezicht ([pagina 244](#)).
- Indien je met je linker- en rechteroog niet even goed kunt zien of gewoonlijk slechts één oog gebruikt om te kijken, kun je moeite hebben om 3D-beelden duidelijk waar te nemen of kunnen je ogen vermoeid raken. Gebruik het systeem gemodererd en neem om het half uur een pauze van 10 tot 15 minuten. Indien een van de onderstaande symptomen optreedt, pas het 3D-effect dan aan tot een comfortabel niveau of stel de weergave zo in dat alleen 2D-beelden worden gebruikt.
- Bekijk onscherpe 3D-beelden niet te lang achterelkaar. Het gedurende lange tijd bekijken van onscherpe 3D-beelden, bijvoorbeeld overlappende beelden, kan leiden tot vermoeidheid of droge ogen, hoofdpijn, stijve schouders, misselijkheid, duizeligheid, bewegingsziekte, vermoeidheid en / of ongemak.
- 3D-beelden worden door iedereen op verschillende manieren waargenomen. Lees de handleiding voor meer informatie over hoe je 3D-beelden op de juiste manier dient te bekijken. Als een van de bovenstaande symptomen optreedt, pas het 3D-effect dan aan tot een comfortabel niveau of stel de weergave zo in dat alleen 2D-beelden worden gebruikt. Afhankelijk van je lichamelijke toestand en je omgeving kun je 3D-beelden mogelijk niet goed zien. Schakel de 3D-functie uit als dit het geval is.
- Gebruik de 3D-functie niet als je in een auto of met het openbaar vervoer reist. Het voortdurende schudden kan ertoe leiden dat 3D-beelden onscherp worden, wat kan resulteren in misselijkheid en vermoeide ogen.

■ Let op het volgende, ter bescherming van je welzijn bij het gebruik van dit product:

- Gebruik het systeem niet als je moe of niet lekker voelt. Afhankelijk van je lichamelijke toestand kan dit leiden tot vermoeidheid en ongemak.
- Als je vermoeidheid of ongemak in ogen, hoofd, schouders of elders ervaart, stop dan onmiddellijk met spelen en neem een pauze. Als de symptomen aanhouden, stel dan de weergave zo in dat alleen 2D-beelden worden gebruikt.
- Vermijd buitensporig lange sessies. Neem om het half uur een pauze van 10 tot 15 minuten als je de 3D-functie gebruikt, of om het uur als je de 3D-functie niet gebruikt, zelfs als het niet nodig lijkt.



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 vertoonde die wezen 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:

stuiptrekkingen	samentrekkingen rond ogen of in spieren	bewustzijnsverlies
veranderd gezichtsvermogen	ongecontroleerde bewegingen	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 (om het half uur als je de 3D-functie gebruikt).

⚠️ WAARSCHUWING – OVERVERMOEIDE OGEN EN BEWEGINGSZIEKTE

! Je ogen kunnen pijn gaan doen als je enige uren lang onafgebroken videogames speelt, en mogelijk al eerder als je de 3D-functie gebruikt. 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 half uur een pauze van 10 tot 15 minuten als je de 3D-functie gebruikt, of om het uur als je de 3D-functie niet gebruikt, 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, carpaaltunnelsyndroom 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 (om het half uur als je de 3D-functie gebruikt), 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 3DS XL-systeem bevat een oplaadbare lithium-ionbatterij. Als de batterij gaat lekken of ontbrandt, kan dit lichamelijk letsel en schade aan je Nintendo 3DS XL-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 metaal voorwerp.
 - Probeer het etiket van de batterij niet te verwijderen en beschadig het niet.
 - Gebruik een compatibele voeding.
 - De batterij van het Nintendo 3DS XL-systeem dient alleen te worden opgeladen onder toezicht van een volwassene.
 - Verwijder de batterij voordat je het Nintendo 3DS XL-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 3DS XL-systeem kan radiogolven uitzenden die de werking van elektronische apparaten in de omgeving, waaronder pacemakers, kunnen verstoren.

- Gebruik de draadloze communicatie van het Nintendo 3DS XL-systeem niet binnen een afstand van 25 centimeter van een pacemaker. Als je een pacemaker of ander geïmplantieerd 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 3DS XL-systeem aan boord van vliegtuigen, in ziekenhuizen en op vliegvelden

- Het gebruik van het Nintendo 3DS XL-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 3DS XL-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 3DS XL-systeem uitschakelen. Gebruik de draadlooschakelaar op het systeem om de draadloze communicatie aan / uit te zetten.

⚠️ WAARSCHUWING – DRAADLOZE COMMUNICATIE

! Het Nintendo 3DS XL-systeem bevat verschillende applicaties waarin verbinding kan worden gemaakt via draadloze communicatie. Je kunt de draadloze communicatie uitzetten met de draadlooschakelaar van het Nintendo 3DS XL-systeem.

BELANGRIJK: het Nintendo 3DS XL-systeem maakt automatisch verbinding met het internet als de draadloze communicatie is ingeschakeld. Als je dit niet wilt, schakel de draadloze communicatie dan uit met de draadlooschakelaar van het Nintendo 3DS XL-systeem. 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://3dsservices.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 om 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 onopgепaste 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 anderzijds onopgепaste activiteiten die andere gebruikers in problemen kunnen brengen. Het is in het bijzonder verboden informatie of content te verzenden of anderzijds 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 onopgепast 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 XL-batterij (SPR-003(EUR)) en de Nintendo 3DS-voeding (WAP-002(EUR)) (wordt apart verkocht).

-  **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 reisstekkers, dimmers voor gloeilampen of voedingsen 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 XL-batterij (SPR-003) is alleen bedoeld voor gebruik in combinatie met het Nintendo 3DS XL-systeem.
 - De Nintendo 3DS-voeding (WAP-002(EUR)) (wordt apart verkocht) 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 3DS XL-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 3DS XL-systeem niet schoon met vloeistoffen.

-  **Raak de voedingsaansluiting of elke andere aansluiting op het systeem 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-lenzen.


-  **Stel het systeem niet bloot aan zware fysieke schokken, bijvoorbeeld door het te laten vallen of door er op 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.

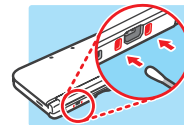
-  **Kom niet te dicht bij de infraroodontvanger**
Recht in de infraroodontvanger kijken kan leiden tot slechtziendheid en andere problemen.


-  **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.

-  **Plaats het systeem, of accessoires zoals SD-kaarten, niet binnen bereik van jonge kinderen of huisdieren, of op plekken waar het binnen hun bereik zou kunnen komen**
Kinderen zouden de voeding, de stylus, accessoires of andere onderdelen in hun mond kunnen steken en zo verwondingen kunnen oplopen.

-  **Houd de oplaadstationaansluiting schoon**
Het nalaten hiervan kan leiden tot brand, oververhitting, elektrische schokken, problemen met opladen en andere storingen. Maak de oplaadstationaansluiting regelmatig schoon. Voorkom overmatige druk omdat dit beschadigingen kan veroorzaken.



-  **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 3DS XL-systeem niet bloot aan hoge temperaturen**

Het Nintendo 3DS XL-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 3DS XL-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 transformatoren 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.


 - Rot 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 271 – 273). 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 verart.
 - 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 te veel apparaten in stopcontacten of multistekkers en verbind niet te veel 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 ingepluggd.

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.

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 beschadigen tot gevolg hebben en kan dit leiden tot verwondingen of storingen.



-  **Houd je vingers uit de buurt van het scharnier**



-  **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 weggeworpen. 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 3DS XL-systeem wordt gebruikt, dient regelmatig te worden gecontroleerd op schade aan het snoer, de stekkerbehuizing en andere onderdelen.
- Het Nintendo 3DS XL-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 3DS XL-systeem altijd eerst helemaal uit voordat je een Game Card / SD-kaart laadt of verwijdert. Steek de Game Card / SD-kaart volledig in het systeem zonder de Game Card / SD-kaart of het Nintendo 3DS XL-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 (SPR-004) of een door de software voorgeschreven voorwerp om 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.

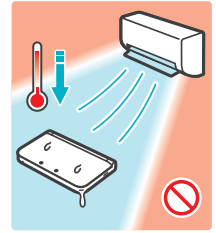
Stel de camera's niet voor langere tijd bloot aan direct zonlicht en maak geen foto's recht tegen de zon of ander sterk licht in

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 3DS XL-systeem van een koude naar een warme omgeving verplaatsen**

Klap, om condensvorming in het systeem te voorkomen, het systeem dicht, stop het 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 3DS XL-systeem kan beschadigen.

Bewaar het systeem niet opengeklapt in een tas of andere verpakking

Hierdoor kan schade ontstaan aan de LCD-schermen en het systeem.

Zorg dat het systeem niet in aanraking komt met ververdunner, 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 een beetje sop. 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 3DS XL 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 258](#)).

- 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 formateer daarna het systeemgeheugen. Als er wel een Nintendo Network ID aan je systeem is gekoppeld, hoef je alleen het systeemgeheugen te formatteren. 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 249](#)) in plaats van ze te wissen.

Verspreiding van persoonlijke gegevens

Als er eenmaal audio- of videobestanden zijn verstuurd met je Nintendo 3DS XL-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: ONGEORLOOFDE TECHNISCHE MODIFICATIES VAN DE HARDWARE OF SOFTWARE VAN JE NINTENDO 3DS XL-SYSTEEM, OF HET GEBRUIK VAN ONGEORLOOFDE APPARATUUR MET JE SYSTEEM, KUNNEN TOT GEVOLG HEBBEN DAT JE SYSTEEM PERMANENT OPHOUDT TE FUNCTIONEREN EN KUNNEN RESULTEREN IN HET VERLIES VAN ONGEORLOOFDE CONTENT.

Je Nintendo 3DS XL-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-gelicenceerde accessoires. Dergelijk gebruik kan leiden tot verwondingen bij jezelf of bij anderen en verminderde prestaties en/of gebreken aan je Nintendo 3DS XL-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-gelicenceerde accessoires.

Belangrijk! Nadat het Nintendo 3DS XL-systeem is bijgewerkt, kunnen bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische modificaties van de hardware of software op je Nintendo 3DS XL-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 3DS XL-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 232)

Communicatie via StreetPass ontvangen

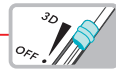
knippert vijf seconden groen) (pagina 232)

Er is een vriend online

(knippert vijf seconden oranje) (pagina 231)

Batterij is bijna leeg

(knippert rood) (pagina 209)



3D-schuifknop (pagina 211)

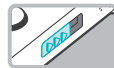
Hiermee pas je de diepte aan van de 3D-beelden.



Draadlooslampje (Wi-Fi)

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.

Opmerking: in de slaapstand brandt of knippert het draadlooslampje zwakker.



Draadlooschakelaar

Zet de draadloze communicatie aan of uit.

Opmerking: om deze functie te gebruiken met Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwaretitels moet de functie zijn geactiveerd voordat het spel wordt gestart. Als de draadlooschakelaar wordt omgezet na het laden van een softwaretitel, is de draadloze communicatie niet beschikbaar.

Microfoon

Bedoeld voor software die is ontworpen om de microfoon te gebruiken.



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.

Lcd-scherm (3D-scherm) (pagina 210)

Geeft 3D-beelden weer.

Lcd-scherm (touchscreen)

Het touchscreen maakt besturing via aanraking mogelijk. Gebruik de bijgeleverde Nintendo 3DS XL-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.

Camera aan de binnenzijde

Bedoeld voor software die is ontworpen om de camera te gebruiken.

Luidspreker (links)

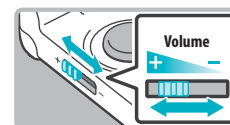
Luidspreker (rechts)

Besturingsknoppen (A-, B-, X- en Y-knoppen)

Draaiknop

Bedoeld voor software die is ontworpen om de draaiknop te gebruiken.

Opmerking: kijk op pagina 261 als de draaiknop niet goed functioneert.



Volumeknop

Schuif om het volume te veranderen.

Opmerking: het sluitergeluid van de camera heeft altijd hetzelfde volume, ongeacht het ingestelde volume.

Richtingsknop

SELECT-knop

HOME-knop (🏠) (pagina 214)

Opent het HOME-menu.

START-knop

Audio-aansluiting

Voor het aansluiten van een stereoheadset (wordt apart verkocht). Als deze is aangesloten, komt er geen geluid uit de luidsprekers.

Opmerking: gebruik alleen ondersteunde accessoires.

Batterijdeksel (pagina 257)

Verwijder de deksel om de Nintendo 3DS XL-batterij te vervangen.

Opmerking: verwijder de deksel alleen als dat absoluut noodzakelijk is.

Infraroodontvanger

Verstuurt en ontvangt signalen voor software die is ontworpen om de infraroodfuncties te gebruiken.

L-knop

Camera's aan de buitenzijde (pagina 216)

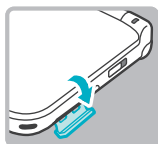
Bedoeld voor software die is ontworpen om de camera's te gebruiken. Met deze twee camera's kun je 3D-foto's en video's maken.

Cameralampje

Dit lampje brandt wanneer de camera's aan de buitenzijde worden gebruikt.

Game Card-opening (pagina 223)

Voor het laden van Nintendo 3DS Game Cards, Nintendo DS Game Cards, Nintendo DSi Game Cards en Nintendo DSi-enhanced Game Cards.



SD-kaartopening (pagina 212)

Hier kunnen SD-kaarten (SD-geheugenkaarten of SDHC-geheugenkaarten) in worden gestoken. De bijgeleverde SDHC-kaart zit al in het systeem.

Bevestigingspunt voor polsbandje

Voor het bevestigen van een polsbandje (wordt apart verkocht).

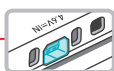


Stylushouder

Hier wordt de Nintendo 3DS XL-stylus in opgeborgen.

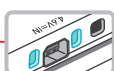
Opmerking: steek niets anders dan de Nintendo 3DS XL-stylus (SPR-004) in de stylushouder.

R-knop



Voedingsaansluiting (pagina 205)

Wordt gebruikt om de Nintendo 3DS XL op te laden via de Nintendo 3DS-voeding (WAP-002 (EUR)) (wordt apart verkocht).



Opladstationaansluiting

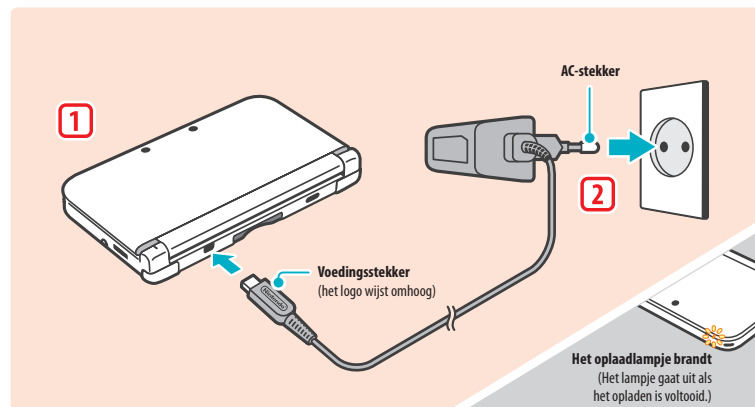
Wordt gebruikt om de Nintendo 3DS XL op te laden via het Nintendo 3DS XL-opladdstation (SPR-007) (wordt apart verkocht).



Opladen

Voordat je het Nintendo 3DS XL-systeem voor de eerste keer gebruikt, moet je de batterij opladen.

Om je Nintendo 3DS XL-systeem op te laden heb je de Nintendo 3DS-voeding nodig (WAP-002(EUR)) (wordt apart verkocht). Je kunt ook een voeding gebruiken die is geleverd met het Nintendo 3DS-, Nintendo 2DS-, Nintendo DSi- of Nintendo DSi XL-systeem.



1 Steek de voedingsstekker in het Nintendo 3DS XL-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 3DS XL-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.
- Vervang de batterij als de gebruiksduur merkbaar is teruggelopen. Vervangende batterijen worden apart verkocht (pagina 257). Neem voor verkoopadressen contact op met de technische dienst van Nintendo (pagina 271 – 273).





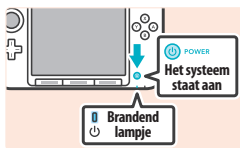
Het systeem aan- en uitzetten

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:

- 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

Sluit het Nintendo 3DS XL-systeem tijdens het spelen om de software te pauzeren en de slaapstand te activeren. 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 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.

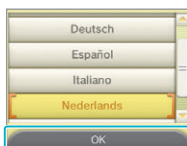


Het systeem voor de eerste keer configureren

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](#)).

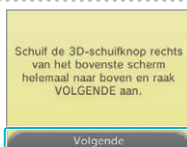
1 De taal voor het systeem instellen

Raak de taal die je wilt gebruiken aan en raak vervolgens OK aan.



2 Het 3D-scherm kalibreren

Volg de instructies op het scherm om de 3D-beelden goed weer te geven (zie: '3D-beelden aanpassen' op [pagina 210](#)).



3 Stel datum en tijd in

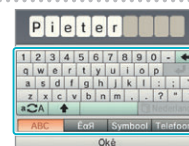
Raak en aan om de datum en tijd in te stellen en raak vervolgens OKÉ aan.



4 Voer een gebruikersnaam in

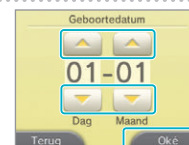
Opmerkingen:

- Zie [pagina 208](#) voor meer informatie over de bediening van het toetsbord.
- Gebruikersnamen kunnen maximaal 10 tekens lang zijn.
- De door jou gekozen gebruikersnaam is via draadloze communicatie te zien op andere Nintendo 3DS-systemen en 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-systemen.



5 Voer je geboortedatum in

Raak en aan om je geboortedatum in te voeren.



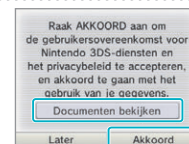
6 Kies het land waar je woont en je regio

Raak OKÉ aan om te bevestigen.



7 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.



8 Configureer je internetinstellingen ([pagina 239](#))

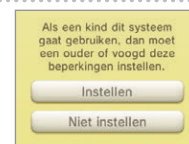
Door verbinding te maken met internet worden verscheidene gegevens verstuurd met SpotPass en is het mogelijk draadloos te spelen met softwaretitels die dit ondersteunen. Raak LATER INSTELLEN aan als je dit later in wilt stellen.



9 Stel het ouderlijk toezicht in ([pagina 244](#))

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.

Opmerking: het gebruik van de 3D-functie door kinderen tot en met zes jaar kan leiden tot verslechtering van het gezichtsvermogen. Om het gebruik van de 3D-functie te voorkomen, kan deze functie handmatig worden uitgezet in de desbetreffende optie in de instellingen voor ouderlijk toezicht.



Het systeem is nu klaar voor gebruik. Druk op de HOME-knop om het HOME-menu ([pagina 214](#)) te openen en je Nintendo 3DS XL-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

Voorspellende tekst aan/uit.

Voorspellende tekst
Voorspellende tekst
Kies uit een lijst het woord dat je wilt gebruiken.

Verwijder het teken links van de cursor.

Ga naar de volgende regel.

Schakelen tussen kleine letter en hoofdletter voor het volgende ingevoerde teken

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.

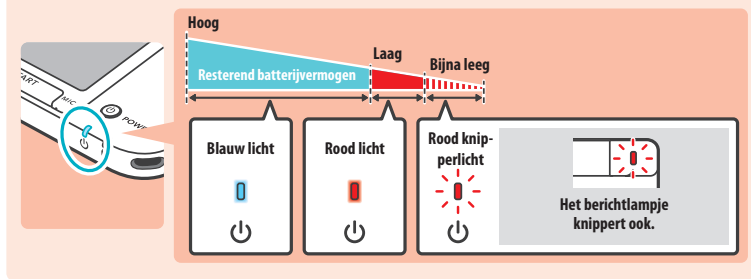
Volgende teken
Bevestig het ingevoerde teken en ga naar het volgende veld.

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.

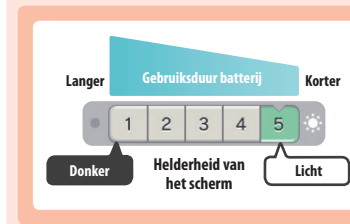


Opmerking: als het aan/uit-lampje rood is, sla je game dan snel op en laad de batterij op. Als de batterij leeg is voordat je hebt opgeslagen, kun je niet-opgeslagen gegevens verliezen. Als het lampje blauw is en langzaam helderder en doffer wordt, is de slaapstand geactiveerd (pagina 206). Dit bespaart 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 6,5 uur**
Nintendo DS-software spelen: **ongeveer 6 tot 10 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 219).

Opmerking: de energiebesparende stand verandert afhankelijk van de verhouding inhoud automatisch de helderheid en kleurengradient om de levensduur van de batterij te verlengen (kijk voor informatie over het instellen van de energiebesparende stand op pagina 219).

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.

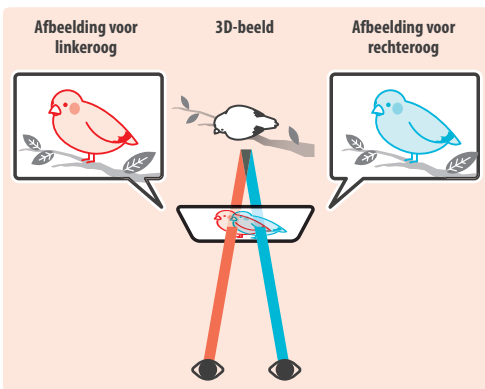
Opmerking: het aan/uit-lampje gaat langzaam knipperen als het systeem in de slaapstand staat. Tijdens het gebruik van sommige softwaretitels kan het systeem niet in de slaapstand worden gezet. Als het systeem wordt dichtgeklapt terwijl deze software wordt gebruikt, dan blijft het aan/uit-lampje aan staan. Nintendo 3DS Sound gaat bijvoorbeeld tijdens het afspelen niet in de slaapstand.



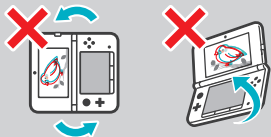
3D-beelden aanpassen

Bekijk 3D-beelden op het 3D-scherm. Gebruik de 3D-schuifknop om de 3D-effecten tot een comfortabel niveau aan te passen.

Door gebruik te maken van de binoculaire dispariteit van de ogen (de mogelijkheid om 3D-beelden te bekijken door het afstandsverschil tussen linker- en rechteroog) worden de 3D-effecten van de Nintendo 3DS XL geproduceerd. Het 3D-scherm is zo gemaakt dat het linker oog alleen het linkerbeeld ziet en het rechter oog alleen het rechterbeeld. Dit zorgt voor levendige en overtuigende 3D-effecten.



Als het scherm wordt gekanteld of onder een hoek wordt bekeken, verstoort dit het 3D-effect. Hierdoor lijkt het scherm donker of zie je dubbel beeld.



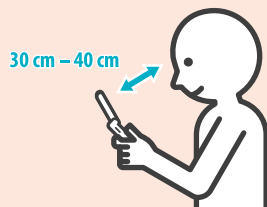
3D-beelden op de juiste manier bekijken

Volg de onderstaande stappen om ervoor te zorgen dat 3D-beelden correct worden weergegeven.

1 Kijk direct op het 3D-scherm.

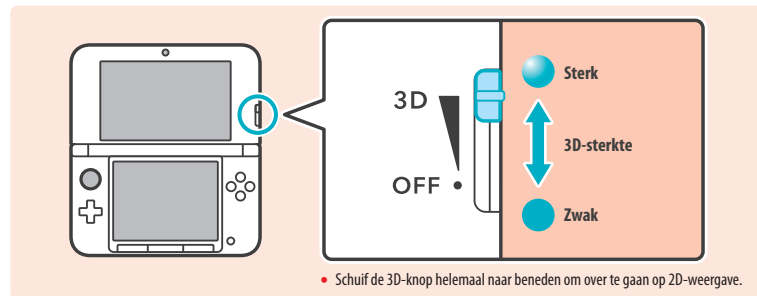


2 Houd het 3D-scherm 30 – 40 cm van je ogen vandaan. Pas de afstand aan tot je de 3D-beelden gemakkelijk kunt zien.



De sterkte van 3D-beelden aanpassen

Gebruik de 3D-schuifknop naast het 3D-scherm om het 3D-effect te vergroten of te verkleinen. Als het moeilijker wordt om 3D-beelden te zien na het omhoog schuiven van de knop (sterkste 3D-effect), verschuif deze dan beetje bij beetje naar beneden tot de 3D-beelden duidelijk en gemakkelijk te zien zijn. Naarmate je meer gewend raakt aan de 3D-functie, zul je merken dat de effecten beter zijn als je de 3D-knop naar boven schuift.



Opmerkingen:

- Als je de 3D-knop verschuift terwijl je content bekijkt die de 3D-functie niet ondersteunt, worden er geen 3D-beelden weergegeven.
- Bij bepaalde soorten content, waaronder 3D-foto's en -video's, kunnen geen aanpassingen worden gemaakt aan de sterkte van de 3D-weergave. Bij het bekijken van zulke content kun je met de 3D-knop alleen wisselen tussen 2D- en 3D-weergave. Als je hierbij het 3D-effect als oncomfortabel ervaart, houd het scherm dan verder bij je gezicht vandaan. Als de beelden nog steeds moeilijk te zien zijn, probeer de content dan in 2D te bekijken.
- De weergave van 3D-beelden kan worden uitgeschakeld in het ouderlijk toezicht ([pagina 244](#)).
- Bekijk geen 3D-beelden in direct zonlicht of in ander fel licht. Hierdoor kunnen de 3D-beelden minder goed te zien zijn.
- Afhankelijk van je omgeving zijn 3D-beelden mogelijk slecht te zien ([pagina 261](#)).

Voorzorgsmaatregelen bij het bekijken van 3D-beelden

Het gebruik van de 3D-functie door kinderen tot en met zes jaar kan leiden tot verslechtering van het gezichtsvermogen. 3D-beelden worden door iedereen op verschillende manieren waargenomen. Als je overlappende beelden ziet of 3D-beelden niet kunt zien, zelfs als ze op de juiste manier en met de juiste instellingen worden bekeken, gebruik dan alleen de 2D-weergave. Je moet afhankelijk van je fysieke toestand, de inhoud van beelden en de omgeving waarin je zit misschien de diepte van de 3D-beelden aanpassen. Als je last krijgt van dubbelzien, hoofdpijn, misselijkheid, vermoeide ogen of plotselinge veranderingen van je gezondheid, stop dan onmiddellijk met spelen en neem een pauze.

Kijk op [pagina 193](#) voor advies over gezondheid en veiligheid bij het bekijken van 3D-beelden.



SD-kaarten gebruiken

De Nintendo 3DS XL ondersteunt SD-geheugenkaarten tot 2 GB, en SDHC-geheugenkaarten van 4 GB tot 32 GB.

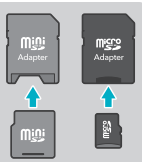
De bijgeleverde SDHC-kaart zit al in de SD-kaartopening van je Nintendo 3DS XL-systeem. Met een SD-kaart kun je fotogegevens opslaan en geluidsbestanden afspelen die zijn opgeslagen op de SD-kaart (het soort bestanden dat je kunt opslaan verschilt tussen softwaretitels).

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.

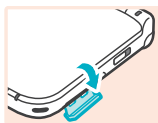
Opmerking: als je tijdens het spelen van een game wordt gevraagd om de SD-kaart te verwijderen, hoef je het systeem niet uit te zetten.



Een SD-kaart in het systeem steken

1 Open de deksel van de SD-kaartopening

Je moet niet hard aan de deksel trekken of proberen hem te draaien. Hierdoor kan hij uitrekken of vervormen, waardoor je de deksel mogelijk niet meer goed kunt sluiten.



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.



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.

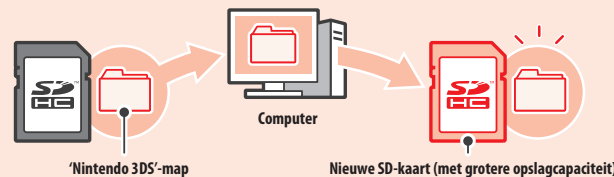
Schrijfbeveiligingsschuif



Als je SD-kaart vol is...

Wis foto-, video- of geluidsbestanden die je niet meer nodig hebt via het geheugenbeheer in de systeeminstellingen (pagina 246) 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.**

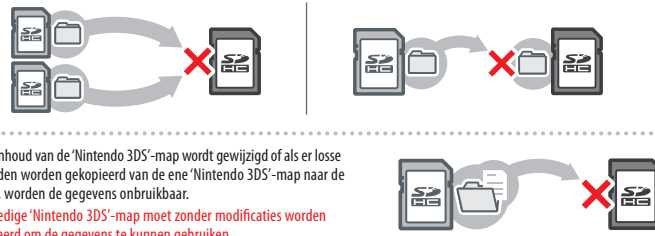
Voorzorgsmaatregelen voor het kopiëren van software

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 3DS XL-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.

Speelmunten / Stappen van vandaag

Batterijvermogen

- Hoog
- Laag
- Bijna leeg (knippert)
- Aan het opladen (knippert)
- Opladen voltooid

Datum en tijd

Internet 1212 Zo 10-10 10:00

Draadloze communicatiestand (pagina 215)

Helderheid scherm / Energiebesparende stand (pagina 219)

Softwarepictogramweergave aanpassen (pagina 215)

Softwarepictogrammen (pagina 216)

Nieuwe berichten voor softwaretitels worden op het softwarepictogram aangegeven met / (pagina 232).

Spelnotities (pagina 226)

Vriendenlijst (pagina 227)

Berichten (pagina 232)

Internetbrowser (pagina 234)

Miiverse (pagina 235)

Opmerkingen:

- Druk tegelijkertijd op en om de camera's te activeren en foto's te maken (pagina 221).
- Wat op het bovenste scherm wordt getoond, hangt af van welke software wordt gebruikt. Het getoonde beeld draait sneller wanneer de microfoon meer geluid registreert.

Speelmunten / Stappen van vandaag

Als je rondloopt met je Nintendo 3DS XL-systeem, telt het systeem je stappen. Je verdient een speelmuut 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 dichtgeklapt en ingeschakeld is.
- Er worden maximaal zeven dagen aan stappengegevens opgenomen terwijl je Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwaer 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

	Dit geeft aan dat er verbinding met het internet is (pagina 239).
	Dit geeft aan dat het systeem zoekt naar andere gebruikers die StreetPass hebben ingeschakeld (pagina 189). Door Nintendo 3DS-softwaer 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 .
	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 228) en Download Play (pagina 236) maken gebruik van lokale draadloze communicatie. In de draadloze communicatiestand wordt het signaalsterktepictogram weergegeven. Een sterker signaal betekent betere gegevensoverdracht.
	Wanneer de draadloze communicatie is ingeschakeld wordt weergegeven.
	Wanneer de draadloze communicatie is uitgeschakeld wordt weergegeven. Gebruik de draadlooschakelaar om de draadloze communicatie aan en uit te zetten (pagina 202). wordt weergegeven als de draadloze communicatie aan staat en als het uit staat.

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

Nintendo 3DS Game Card



Nintendo DS / Nintendo DSi Game Card



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 voor informatie over hoe je ze gebruikt (pagina 218).



Gezondheids- en veiligheidsinformatie

Bekijk belangrijke gezondheids- en veiligheidsinformatie voor jouw systeem.



AR Games: Toegevoegde realiteit

Gebruik de AR-kaarten in combinatie met de buitenste camera's om games met geloofwaardige toegevoegde realiteit te creëren.



Nintendo 3DS Camera

Maak 3D-foto's en -video's met deze applicatie.



Gezichtenjacht

Een schietgame waarin jouw gezicht, of de gezichten van je vrienden, de vijanden worden!



Nintendo 3DS Sound

Luister naar muziek en neem geluiden op.



Dagboek

Houd het aantal stappen bij die je hebt gelopen terwijl je je Nintendo 3DS XL-systeem bij je droeg, en de tijd die je aan software hebt besteed.



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.

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.

Opmerking: het pictogram knippert zolang het downloaden nog niet is voltooid. Plaats het systeem binnen het bereik van een compatibel Access Point in slaapstand om het downloaden te voltooien.

• Software of videocontent die op de SDHC-kaart is voorgeïnstalleerd, wordt ook weergegeven in het **HOME-menu** (pagina 187).

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 **HERVATTEN** 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 helderheid van het scherm 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.

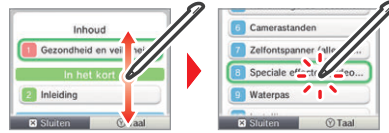


Handleidingen bekijken

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 pagina's te bladeren.



Handleiding afsluiten

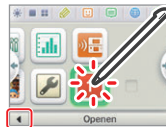
Tekstgrootte aanpassen

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 246).

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.



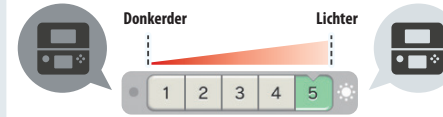
Helderheid aanpassen / Energiebesparende stand

Raak aan in het HOME-menu om de helderheidsinstellingen weer te geven.



Helderheid van het scherm

Raak een getal aan om de helderheid aan te passen.



Energiebesparende stand

Als je deze stand inschakelt, wordt de helderheid van het scherm automatisch aangepast afhankelijk van wat op het scherm wordt getoond. Zo wordt het stroomverbruik van de batterij beperkt. Door deze optie uit te schakelen zorg je voor een constante helderheid, maar de batterij gaat wel minder lang mee. Deze functie staat standaard uit.

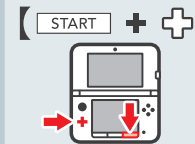
Helderheid en batterijduur

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 de energiebesparende stand in combinatie met Nintendo DS-/Nintendo DSI-ware

Nintendo DS-/Nintendo DSI-waretitels 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 energiebesparende stand aan te passen.



Houd START ingedrukt en druk vervolgens op:

- + Omhoog: helderheid verhogen
- + Omlaag: helderheid verlagen
- + Links: energiebesparende stand uitschakelen
- + Rechts: energiebesparende stand inschakelen

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 mappictogram).



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.

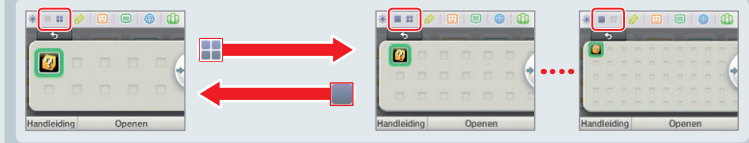
- Wanneer je de naam van een map wijzigt, wordt het eerste teken van de mapnaam weergegeven op het mappictogram in het **HOME-menu**.

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.



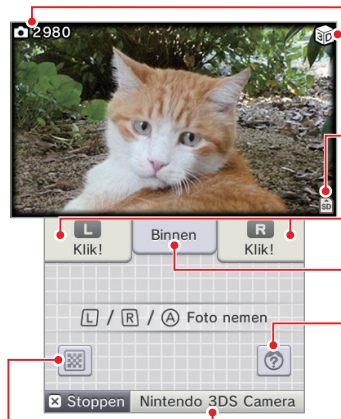
Pictogrammen die niet naar een map kunnen worden verplaatst

De volgende softwarepictogrammen kunnen niet naar een map worden verplaatst. Het is daarnaast niet mogelijk om een map in een andere map te zetten.

- Het Game Card-pictogram
- Het Nintendo eShop-pictogram
- Het pictogram van de systeeminstellingen

Foto's maken

Druk in het **HOME-menu** tegelijkertijd op   en  om de camerastand te activeren.



Resterende foto's
2980

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 234](#)).

Opmerking: foto's die je hebt gemaakt, kun je bekijken in Nintendo 3DS Camera ([pagina 216](#)).

Game Card-software

In dit gedeelte wordt uitgelegd hoe je Game Cards kunt gebruiken met je Nintendo 3DS XL.

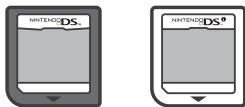
Opmerking: als de systeemtaal Nederlands, Portugees of Russisch is, zijn niet-Nintendo 3DS-titels automatisch in het Engels. In sommige gevallen is dit te veranderen binnen de software.

Software voor Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo DSi en Nintendo DSi-enhanced software kunnen worden gebruikt op Nintendo 3DS XL-systemen.

Nintendo 3DS Game Card



Nintendo DS / Nintendo DSi Game Card



Opmerkingen:

- 3D-inhoud werkt alleen met Nintendo 3DS-softwaretitels. Softwaretitels voor Nintendo DS-/Nintendo DSi bevatten geen 3D-inhoud.
- 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:

3

Inhoud geschikt voor 3 jaar en ouder.

7

Inhoud geschikt voor 7 jaar en ouder.

12

Inhoud geschikt voor 12 jaar en ouder.

16

Inhoud geschikt voor 16 jaar en ouder.

18

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

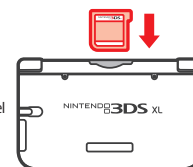
1 Steek een Game Card in de Game Card-opening

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.

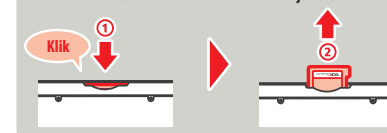
- Verwijder of plaats de Game Card alleen als het HOME-menu is weergegeven of als het systeem uit staat. (Zorg bij onderbroken softwaretitels dat je de software afsluit voordat je de Game Card verwijdert.)



Controleer welke kant de Game Card op wijst

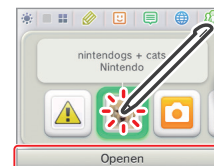
Het Nintendo 3DS-, Nintendo DS- of Nintendo DSi-logo op de Game Card en het Nintendo 3DS XL-logo op het systeem moeten dezelfde kant op wijzen.

Druk de Game Card naar binnen en verwijder hem



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.)

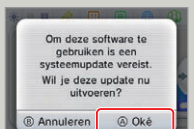
- Raak HERVATTEN aan om terug te keren naar het punt waar de softwaretitel is onderbroken.
- Om Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwaretitels te sluiten sla je eerst je gegevens op en druk je vervolgens op de HOME-knop en raak je OKÉ aan.

Opmerking: als je op de POWER-knop drukt, sluit je de softwaretitel af en verschijnt het POWER-menu.




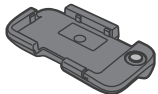


Game Cards met systeemupdates

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 255](#)).



Incompatibele Nintendo DS-/Nintendo 3DS-software en randapparatuur

De onderstaande softwaretitels en randapparatuur zijn niet geschikt voor Nintendo 3DS XL-systemen.

 <p>Nintendo 3DS-oplaadstation (CTR-007)</p>	 <p>Nintendo 3DS-draaiknop Pro (CTR-009)</p>
 <p>Nintendo DS Browser Nintendo DS Memory Expansion Pak (NTR-011) Nintendo DS Lite Memory Expansion Pak (USG-007)</p>	 <p>Nintendo DS Rumble Pak (NTR-008)</p>

Behalve deze producten is het niet mogelijk om randapparatuur te gebruiken die via de Game Boy Advance™-spelcassetteopening aangesloten kan worden op Nintendo DS-systemen of Nintendo DS Lite-systemen. Ook randapparatuur die werkt in combinatie met een Game Boy Advance-spelcassette, is niet bruikbaar. Ga voor meer informatie naar support.nintendo.com.



Downloadsoftware

Geniet van software die je gratis hebt gedownload via SpotPass of software die je gekocht hebt via de Nintendo eShop.

De Nintendo 3DS XL 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 3DS XL is in overeenstemming hiermee gecategoriseerd als Klasse 1-apparatuur, conform het Commissiebesluit 2000/299/EC.

Gedownloade 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).

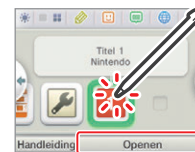
Voorzorgsmaatregelen voor downloadsoftware

- 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 238](#)).
- 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.

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

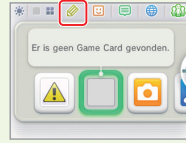
- De elektronische handleiding bekijken ([pagina 218](#))
- Over softwareclassificaties ([pagina 222](#))
- Een softwaretitel afsluiten ([pagina 223](#))



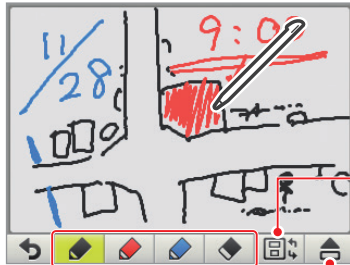
Spelnotities

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 216).
 - 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 216).
- Maak deze notitie leeg.

2 Raak aan als je klaar bent

De notitie wordt opgeslagen en je gaat terug naar het spelnotitiescherm.



Vriendenlijst

Speel en communiceer met geregistreerde vrienden via het internet, ongeacht waar ze zich bevinden.

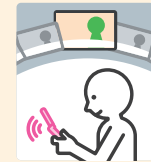
Je ontvangt een bericht via de vriendenlijst zodra er een geregistreerde vriend online komt (verbinding maakt met internet).

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 3DS XL-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-persoonage	Om je eigen visitekaartje te maken, moet je eerst je Eigen Mii-persoonage maken in Mii-maker (pagina 216).
Internetverbinding	Je moet een internetverbinding hebben om te zien wanneer vrienden online komen (pagina 239).

Vriendenlijst



Vriend registreren — Registreer een vriend (pagina 228)

Visitekaartjes bekijken (pagina 229)

- Wijzig je visitekaartje
- Bekijk het visitekaartje van een vriend

Instellingen voor vriendenlijst (pagina 231)

- 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

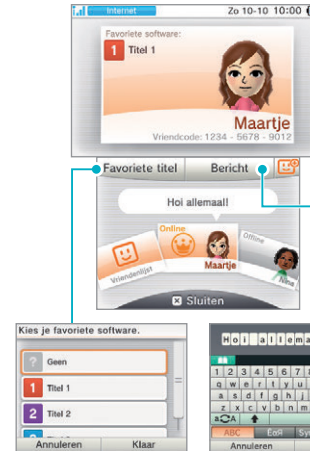
De vriendenlijst is bedoeld voor gebruik door jou en de mensen die je kent. Als je je vriendcode op een online forum plaatst of deelt met mensen die je niet kent, kan dit tot gevolg hebben dat je ongewenste informatie of statusberichten met mogelijk aanstootgevende taal ontvangt. Deel je vriendcode niet 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.

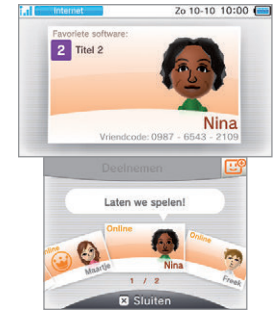


Kies jouw favoriete titel (uit door jou gespeelde softwaretitels).

Voer een statusbericht in van maximaal 16 tekens. Je vrienden krijgen dit bericht te zien.


Visitekaartjes bekijken

Selecteer het visitekaartje dat je wilt bekijken.



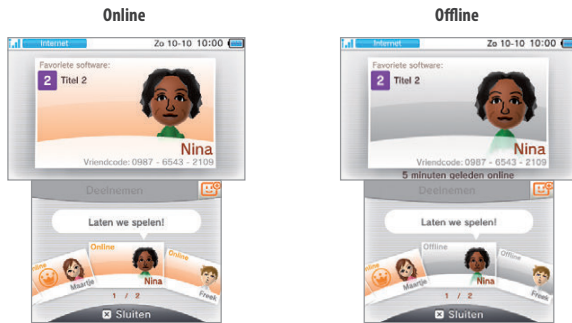
Op het bovenste scherm wordt de favoriete titel van je vriend(in) of de titel die hij / zij op dit moment aan het spelen is weergegeven.

Opmerkingen:

- Raak  aan op het onderste scherm om een nieuwe vriend te registreren.
- Geef in je statusberichten geen persoonlijke informatie en gebruik geen taal die mogelijk aanstootgevend is. Sommige woorden zijn verboden door het systeem en kunnen niet worden ingevoerd.
- Als je een Mii-personage ontvangt met de naam 'Mii' betekent dit waarschijnlijk dat de ontwerper van dit Mii-personage wordt behandeld als geblokkeerde gebruiker. Zie voor meer informatie de elektronische handleiding van Mii-maker.

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.



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 die 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.

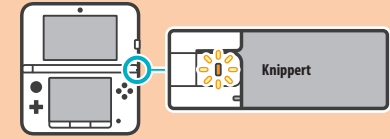
Opmerking: je kunt alleen meedoen als je een compatibele softwaretitel bezit. Zie voor meer informatie de handleiding van de desbetreffende softwaretitel.



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  op .



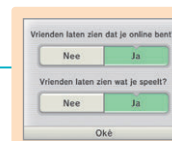
Volgorde van visitekaartjes

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 3DS XL-systeem kan berichten ontvangen als...

- Het systeem is aangezet ([pagina 206](#)).
- De draadloze communicatie is ingeschakeld met de draadlooschakelaar ([pagina 202](#)).
- Er een internetverbinding is geconfigureerd ([pagina 239](#)). Voor berichten van StreetPass is geen internetverbinding vereist.

Opmerkingen:

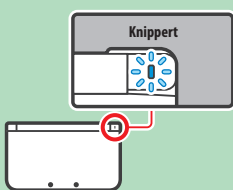
- Softwaretitels sturen soms berichten als je niet verbonden bent met internet.
- Voor berichten van StreetPass is geen internetverbinding nodig.
- Er worden geen berichten verstuurd vanuit Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwaretitels.



Berichten ontvangen

Het berichtlampje knippert als het Nintendo 3DS XL-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 of 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 het systeem opent, 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.

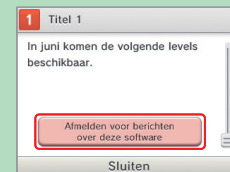
- Ongelezen berichten worden aangegeven met voor StreetPass of voor SpotPass-berichten.
- Het systeem kan maximaal 12 StreetPass-berichten en 100 SpotPass-berichten bewaren. Als deze limiet of de opslaglimiet is bereikt (bijv. als er veel berichten zijn met afbeeldingen), worden oudere berichten verwijderd, 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 **StreetPass-beheer** in de systeeminstellingen om StreetPass uit te zetten. Als StreetPass is uitgezet ontvang je voor deze titel geen berichten meer ([pagina 246](#)).


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.



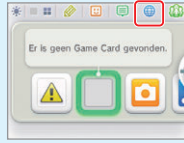
Internetbrowser

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 239](#)).
- 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 behoeven voor schadelijke websites

Je kunt de functie voor ouderlijk toezicht van je Nintendo 3DS XL-systeem ([pagina 244](#)) instellen om het gebruik van de browser te beperken en te voorkomen dat kinderen toegang krijgen tot schadelijke of ongepaste websites.



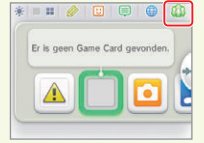
Miiverse

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 239](#)).
- Om op Miiverse te posten of te reageren heb je een Nintendo Network ID nodig ([pagina 238](#)).
- 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.

Kies je Eigen Mii-personage op de menubalk onder aan het touchscreen en raak **INSTELLINGEN EN MEER** aan. Raak vervolgens **HANDLEIDING** aan om de elektronische Miiverse-handleiding te openen.

Opmerking: als er geen Nintendo Network ID aan je systeem is gekoppeld, kun je **HANDLEIDING** kiezen in het menu dat op het touchscreen verschijnt wanneer je Miiverse opstart.

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 244](#))

Je kunt het gebruik van Miiverse beperken door het ouderlijk toezicht in te stellen.

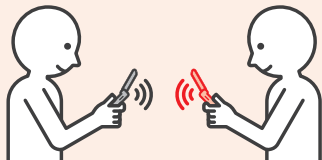


Download Play

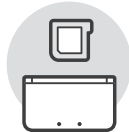
Met Download Play kun je sommige multiplayergames spelen met andere gebruikers, zelfs als je maar één exemplaar hebt van een game.

Download Play werkt in combinatie met Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL-, Nintendo 2DS-, Nintendo DS-, Nintendo DS Lite-, Nintendo DSi- en Nintendo DSi XL-systemen.

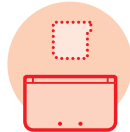
Opmerking: Download Play-content van Nintendo 3DS-titels is alleen speelbaar op een Nintendo 3DS-/Nintendo 3DS XL-/Nintendo 2DS-systeem.



Software geschikt voor Download Play (hoofdsysteem)

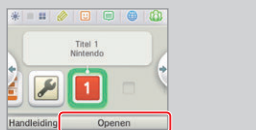


Geen software (ontvangstelsysteem)



Stappen voor het hoofdsysteem

- 1 Start de softwaretitel vanuit het **HOME-menu**.

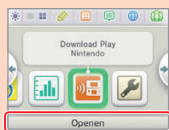


Volg de instructies in de handleiding van de software die je gebruikt.

Opmerking: Nintendo DS-/Nintendo DSi-titels worden standaard weergegeven in een groter beeldformaat. Om de software in de oorspronkelijke resolutie op te starten, houd je **START** of **SELECT** ingedrukt en raak je **OPENEN** aan als je het hoofdsysteem hebt of raak je **NINTENDO DS** aan als je een ontvangstelsysteem hebt. Houd **START** of **SELECT** ingedrukt tot de software is opgestart.

Stappen voor ontvangsystemen

- 1 Start Download Play vanuit het **HOME-menu**.



- 2 Raak **NINTENDO 3DS** aan voor Nintendo 3DS-softwaretitels. Raak **NINTENDO DS** aan voor Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwaretitels.



- 3 Raak het vakje aan van de software die je wilt gebruiken. Volg de instructies in de handleiding van de software die je gebruikt.



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.

Handleiding

NINTENDO NETWORK ID-INSTELLINGEN	Pas je Nintendo Network ID-profiel aan, wis je ID of koppel een bestaande ID aan je systeem (pagina 238).	
INTERNET-INSTELLINGEN	VERBINDINGS-INSTELLINGEN	Configureer de instellingen voor je internetverbinding (pagina 239).
	SpotPass	Wijzig de instellingen voor het automatisch downloaden van software en het versturen van systeem informatie.
	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 het gebruik van software, content om aan te schaffen en te downloaden, en systeemfuncties zoals 3D-weergave (pagina 244).	
GEHEUGENBEHEER	Beheer gegevens zoals Nintendo 3DS Download-software, Nintendo DSiWare en StreetPass-gegevens. Hier deblokkeer je ook geblokkeerde gebruikers (pagina 246).	
ALGEMENE INSTELLINGEN	Beheer je profielinformatie, stel de datum en tijd in of draag softwaregegevens over (pagina 248).	





Nintendo Network ID-instellingen

Koppel een Nintendo Network ID en stel je gebruikersgegevens in.

Als je een Nintendo Network ID aan je systeem koppelt, kun je zowel op Miiverse posten als je Nintendo eShop-tegoed en accountoverzicht met je Wii U-systeem delen.

- Om demo's van software en gratis software te downloaden heb je een Nintendo Network ID nodig.
- Een Nintendo Network ID is niet hetzelfde als een Club Nintendo-account.
- Om een Nintendo Network ID aan je systeem te koppelen heb je een internetverbinding (pagina 239) en een e-mailadres nodig.
- Voor kinderen jonger dan 13 moet een ouder of voogd de koppelingsprocedure uitvoeren. Hierbij moet de ouder of voogd zijn of haar eigen e-mailadres invoeren.

Meer over Nintendo Network ID's

- Bij elk bezoek aan de Nintendo eShop moet je met je ID inloggen. Het Nintendo eShop-accountoverzicht en -tegoed op je systeem worden samengevoegd met het accountoverzicht en tegoed die aan je Nintendo Network ID zijn gekoppeld.
- Je kunt een Nintendo Network ID niet aan meerdere Nintendo 3DS-/Nintendo 3DS XL-/Nintendo 2DS-systemen koppelen. Wel kun je al je gegevens tussen twee systemen overdragen via Gegevensoverdracht (pagina 249).

Opmerkingen:

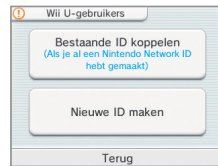
- Het samenvoegen van twee Nintendo Network ID's is niet mogelijk. Daarnaast heb je geen toegang tot software die met een andere Nintendo Network ID is gekocht dan de ID die je gebruikt.
- Je kunt geen gegevens overdragen naar een systeem waar een Nintendo Network ID aan is gekoppeld.
- Vriendgegevens 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 koppelen

Raak in de systeeminstellingen (pagina 237) 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.
- 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.



2 Volg de instructies op het scherm

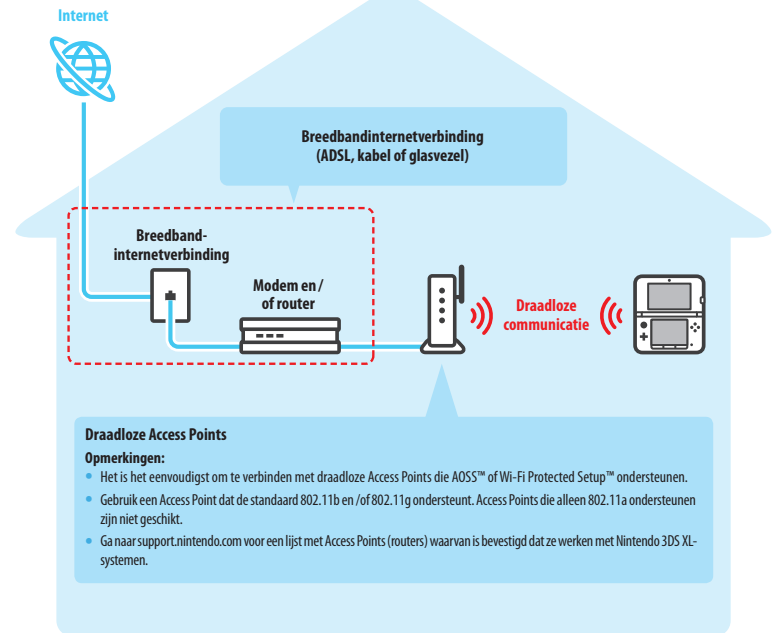


Internetinstellingen

Verbind je Nintendo 3DS XL-systeem met het internet om toegang te krijgen tot nog meer mogelijkheden.

Vereisten voor een internetverbinding

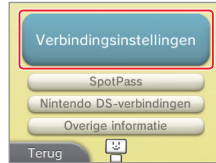
Je moet een draadloze internetverbinding hebben om je Nintendo 3DS XL-systeem met het internet te verbinden. Je hebt een computer nodig om de instellingen van je draadloze Access Point (router) te configureren.



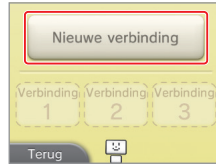
Verbinding maken met het internet

Als je alle benodigdheden hebt om verbinding te maken met het internet, kun je de instellingen op je Nintendo 3DS XL-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



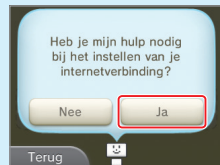
2 Raak NIEUWE VERBINDING aan



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 241](#).
- Kijk voor hulp met Wi-Fi Protected Setup op [pagina 242](#).
- Kijk voor hulp met het zoeken naar en het configureren van Access Points op [pagina 243](#).



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 241](#).
- Kijk voor hulp met Wi-Fi Protected Setup op [pagina 242](#).
- Kijk voor hulp met het zoeken naar en het configureren van Access Points op [pagina 243](#).



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 243).**

1 Raak AOSS aan

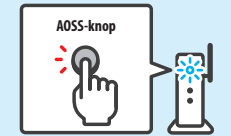
Opmerking: als je hulp gebruikt en je hebt geselecteerd, begin dan bij stap 2.



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

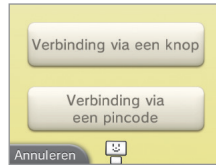
Je kunt snel en op eenvoudige wijze een verbinding maken via Wi-Fi Protected Setup. Kijk in de handleiding van je Access Point voor meer informatie.

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 3DS XL-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.

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 beveiligingsleutel in en raak OKÉ aan

- Deze stap is alleen nodig als het Access Point beveiligd is. Als je de beveiligingsleutel 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 beveiligingsleutel is het wachtwoord dat is ingesteld voor jouw Access Point en is nodig om met je Nintendo 3DS XL-systeem een internetverbinding te maken. Het wordt ook weleens 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.



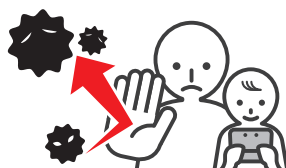
Ouderlijk toezicht

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 3DS XL-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 3DS XL-systeem.

Opmerking: het instellen van het ouderlijk toezicht voor een willekeurige onderstaande functie beperkt een gedeelte van de Nintendo Network ID-instellingen, evenals de internet-instellingen, de regio-instellingen, de kalibratie van de buitenste camera's, de gegevens-overdracht en het formatteren 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 222). 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.
3D-WEERGAVE	Beperkt de weergave van 3D-beelden. Alle beelden worden dan in 2D weergegeven.
MIIVERSE	Beperkt het bekijken of posts 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 237).

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.

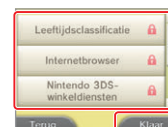
- Opmerkingen:**
- Je moet de veiligheidsvraag beantwoorden als je de pincode bent vergeten. Zorg dat je het antwoord niet vergeet.
 - Zie pagina 208 voor meer informatie over het gebruik van het toetsenbord.



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.

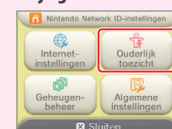


5 Raak de instelling aan die je wilt aanpassen en volg de aanwijzingen op het scherm
Als je het ouderlijk toezicht voor het eerst instelt, dan zijn er aanvankelijk voor alle functies beperkingen ingesteld.
Raak KLAAR aan als je klaar bent met het instellen van het ouderlijk toezicht.



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 de pincode of het antwoord op de veiligheidsvraag bent vergeten, raak dan WEET NIET aan in het pincode-invoerscherm (pagina 265).







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	<p>SOFTWARE</p> <p>Bekijk of verwijder Nintendo 3DS Download-software of Virtual Console™-software.</p> <p>Opmerkingen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>AANVULLENDE GEGEVENS</p> <p>Bekijk of verwijder aanvullende gegevens (zoals gegevens die je via SpotPass hebt ontvangen) op je Nintendo 3DS XL-systeem.</p> <p>AANVULLENDE CONTENT</p> <p>Bekijk of verwijder aanvullende content (inclusief updategegevens voor software) die je hebt gedownload voor bijbehorende Nintendo 3DS-software.</p> <p>BACK-UPS VAN OPGESLAGEN GEGEVENS</p> <p>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 247).</p>
 Nintendo DSiWare-beheer	<p>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.</p> <p>Opmerking: je kunt maximaal 40 Nintendo DSiWare-titels in het systeemgeheugen opslaan.</p>
StreetPass-BEHEER	<p>Bekijk de software die het gebruik van StreetPass ondersteunt. Ook kun je hier StreetPass uitschakelen voor een softwaretitel.</p>
GBRUIKERS DEBLOKKEREN	<p>Het deblokken van gebruikers verwijdert alle eerdere beperkingen en maakt het mogelijk gegevens te ontvangen van alle gebruikers.</p>

Opmerking:

- 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.



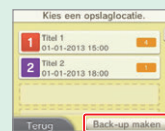
Back-up maken

- 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 <ul style="list-style-type: none"> 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.
3D-SCHERMTEST	Kalibreer het 3D-scherm.
GELUID	Verander de instellingen van de luidsprekers.
MICROFOONTEST	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.
GEVEGENSOVERDRACHT	Draag gegevens over van je Nintendo DSi- of Nintendo DSi XL-systeem naar je Nintendo 3DS XL-systeem of tussen twee Nintendo 3DS-/Nintendo 3DS XL-/Nintendo 2DS-systemen (pagina 249).
TAAL	Verander de taal van het systeem.
SYSTEEMUPDATE	Werk de systeemsoftware bij (pagina 255).
FORMATTEREN	Formateer het systeem en wis alle gegevens die zijn opgeslagen in het systeemgeheugen, zoals foto's, software en opgeslagen gegevens (pagina 256).

Helderheid en energiebesparende stand

Raak aan om de helderheid van het scherm en de energiebesparende stand in te stellen (pagina 219). (Je kunt deze instellingen ook in het HOME-menu aanpassen door aan te raken.)



Gegevensoverdracht

Draag gegevens over van je Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-systeem naar je Nintendo 3DS XL-systeem, of tussen twee Nintendo 3DS-/Nintendo 3DS XL-/Nintendo 2DS-systemen.

- 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 239).
- 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: wanneer je tijdens de overdracht je Nintendo 3DS XL-systeem dichtklapt, wordt de slaapstand niet geactiveerd. Zet het systeem niet uit zolang er gegevens worden overgedragen.



Gegevensoverdracht tussen Nintendo DSi / Nintendo DSi XL ➔ Nintendo 3DS XL

Draag Nintendo DSiWare en foto's/opnames over van een Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-systeem naar een Nintendo 3DS XL-systeem.

Opmerkingen: je kunt geen gegevens overdragen van een Nintendo 3DS XL-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 3DS XL-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.



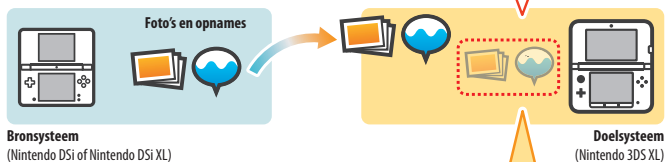
Voorzorgsmaatregelen voor het overdragen van de Nintendo Wi-Fi Connection-configuratie

- De Nintendo Wi-Fi Connection-configuratie op het Nintendo 3DS XL-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

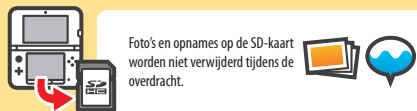
Alle foto's en opnames die in het systeemgeheugen van het Nintendo 3DS XL-systeem zijn opgeslagen, worden gewist. Als je niet wilt dat de foto's en opnames op je Nintendo 3DS XL-systeem worden gewist, kopieer ze dan naar een SD-kaart voordat je de overdracht begint.

Aanwezige foto's en opnames worden gewist uit het systeemgeheugen van het doelsysteem



Als er foto's of opnames in het systeemgeheugen van het Nintendo 3DS XL-systeem staan

Verplaats voor de overdracht foto's en opnames van het systeemgeheugen naar een SD-kaart zodat ze niet verloren gaan.



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.

Nintendo DSiWare en opgeslagen gegevens worden gewist

Overgedragen Nintendo DSiWare (zonder opgeslagen gegevens)

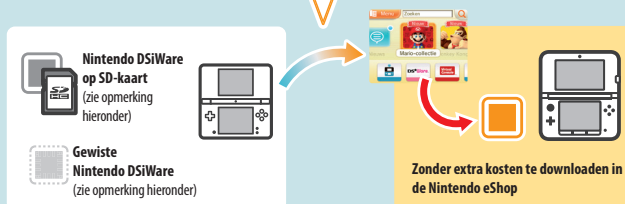


Opmerking: de gegevens worden opgeslagen in het systeemgeheugen van het doelsysteem. Als er niet voldoende vrije ruimte is in het systeemgeheugen van het doelsysteem, kun je geen gegevens overdragen. Gebruik het geheugenbeheer in de systeeminstellingen om Nintendo DSiWare die al op het systeem staat, eerst naar een SD-kaart te kopiëren en vervolgens in het systeemgeheugen te wissen (pagina 246).

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.

Overgedragen accountactiviteit (overzicht van aangeschafte Nintendo DSiWare)



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 Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS ➔ Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL / Nintendo 2DS

Draag opgeslagen gegevens van de ingebouwde applicaties, het Nintendo eShop-tegoed/-accountoverzicht enz. over tussen twee Nintendo 3DS-/Nintendo 3DS XL-/Nintendo 2DS-systemen.

Opmerkingen: alle gegevens worden gezamenlijk overgedragen. Je kunt softwaretitels of gegevens niet afzonderlijk overdragen.



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.
	Gebruiksrechten voor SD-kaartgegevens	Draagt gebruiksrechten over voor gegevens die op de SD-kaart zijn opgeslagen (zoals gedownloade software met bijbehorende opgeslagen gegevens en aanvullende content). De SD-kaart kan vervolgens gebruikt worden met het doelsysteem.
	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.

Voorzorgsmaatregelen voor het overdragen van een Nintendo Network ID

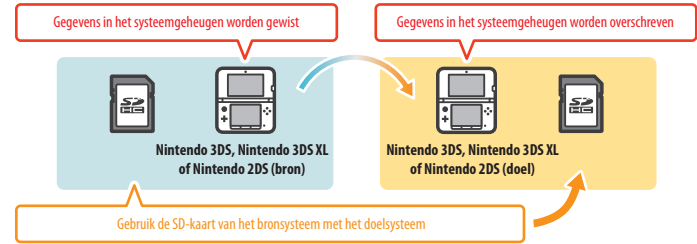
Als er een Nintendo Network ID aan het doelsysteem is gekoppeld, kun je geen gegevensoverdracht uitvoeren. In dat geval moet je de ID eerst ontkoppelen door het systeem te formatteren (pagina 256).

- 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.
- Een gekoppelde Nintendo Network ID die is gewist, kun je alleen aan het doelsysteem koppelen.

Opmerking: als je al een Nintendo Network ID aan het systeem hebt gekoppeld, kun je de ID niet opnieuw koppelen, behalve als je eerst het systeemgeheugen formateert.

Voorzorgsmaatregelen voor de overdracht

Nadat je gegevens hebt overgedragen, worden alle gegevens op het bronsysteem gewist. De SD-kaart van het bronsysteem is vanaf dat moment alleen nog te gebruiken met het doelsysteem. Voer na de overdracht de SD-kaart van het bronsysteem in in het doelsysteem. Als je dit niet doet, verlies je mogelijk opgeslagen gegevens van bepaalde softwaretitels.



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

Nintendo DSi ➔ Nintendo 3DS XL

1 (Op het Nintendo 3DS XL-systeem)

Raak OVERDRAGEN VANAF EEN NINTENDO DSi aan.

Lees de waarschuwing met betrekking tot het overdragen van gegevens en raak vervolgens VOLGENDE aan.



2 Raak ONTVANGEN VAN EEN NINTENDO DSi aan.

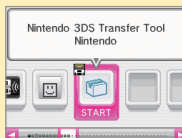
Volg de instructies op het scherm om verder te gaan.



3 (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.

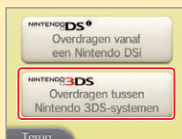


Nintendo 3DS/Nintendo 3DS XL/Nintendo 2DS ➔ Nintendo 3DS/Nintendo 3DS XL/Nintendo 2DS

1 (Bron-/doelsysteem)

Raak OVERDRAGEN TUSSEN NINTENDO 3DS-SYSTEMEN aan.

Lees de waarschuwing met betrekking tot het overdragen van gegevens en raak vervolgens AKKOORD aan.



2 (Bronstelsysteem)

Raak VERSTUREN VANAF DIT SYSTEEM aan.

(Doelsysteem)

Raak ONTVANGEN VAN EEN NINTENDO 3DS aan.

Volg de instructies op het scherm om verder te gaan.



Systeemupdate

Werk het **HOME**-menu en applicaties bij en voeg nieuwe applicaties toe.

Je moet verbonden zijn met het internet om systeemupdates uit te voeren. Configureer eerst je internetinstellingen voordat je een systeemupdate uitvoert (pagina 239). (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 3DS XL-systeem is bijgewerkt, kunnen bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische modificaties van de hardware of software van je Nintendo 3DS XL-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 3DS XL-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 3DS XL-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 systeemgegevens te kunnen formatteren.
- De systeemversie blijft de huidige versie, zelfs als je het systeemgegevens formateert.



Als je ervoor kiest je systeem te formatteren, worden de volgende gegevens onomkeerbaar verwijderd:

- Informatie die is opgeslagen in het systeemgegevens, zoals vriendenlijst, berichten en stappeninformatie
- Opgeslagen gegevens van ingebouwde applicaties
- Alle foto's die in het systeemgegevens 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 238)).
- Als een SD-kaart waarop software of opgeslagen gegevens staan, niet is ingevoerd terwijl het systeemgegevens wordt geformateerd, 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 3DS XL-systeem van eigenaar verandert, gebruik dan een pc om de gegevens op de SD-kaart te wissen en zorg dat je, als je systeem niet aan een Nintendo Network ID is gekoppeld, vóór het formatteren je accountoverzicht in de Nintendo eShop wist.

Opmerking: 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 geformateerd. Voer een gegevensoverdracht uit (pagina 249) als je ID aan een ander systeem wilt koppelen.

De oplaadbare batterij van de Nintendo 3DS XL 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 271 – 273).

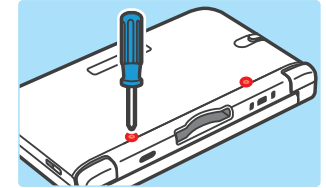
De oplaadbare batterij van de Nintendo 3DS XL vervangen

- 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.

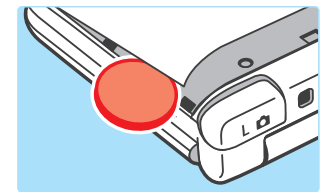
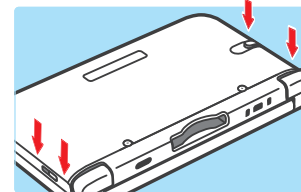
1 Draai de schroefjes in de batterijdeksel los

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 Maak de vier lipjes aan de zijkanten los

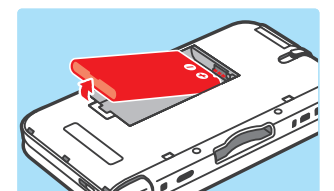
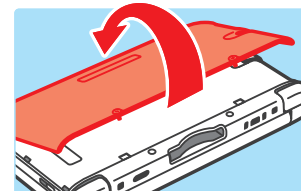


Steek een munt of een vergelijkbaar object tussen de batterijdeksel en het systeem en wrik ze voorzichtig uit elkaar.

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 3DS XL-systeem en/of de batterijdeksel tot gevolg hebben.

3 Verwijder de batterijdeksel en de batterij



Verwijder de batterij zoals aangegeven.

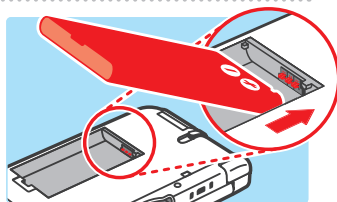


4 Wacht ten minste 10 seconden en plaats de nieuwe batterij

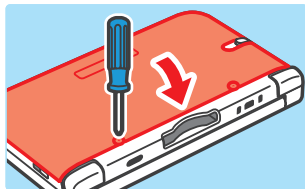
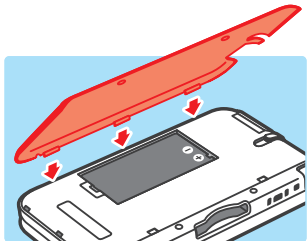
Plaats de nieuwe batterij zoals aangegeven.

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

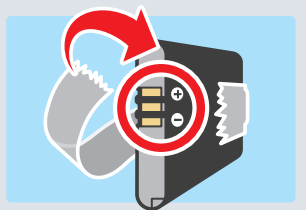


- Duw op de batterijdeksel totdat de vier lipjes aan de zijkanten op hun plek vastklikken.
- Bij het verwijderen van de batterij worden de ingestelde datum en tijd gewist. Stel ze opnieuw in door de systeeminstellingen te openen via het **HOME-menu** en te kiezen voor **ALGEMENE INSTELLINGEN**, gevolgd 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 ontploffing.

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.



Verwerking van de batterij aan het eind van zijn levenscyclus

[0413/HOL/WEEE-2]

Het symbool van een doorgekruiste container geeft aan dat deze batterij niet samen met het huisvuil moet worden weggegooid. Batterijen bevatten gevaarlijke stoffen die, als ze niet op de juiste manier worden verwerkt, schadelijk kunnen zijn voor het milieu en de menselijke gezondheid. Neem in plaats daarvan contact op met de plaatselijke autoriteiten voor informatie over inzamelen en recycleermogelijkheden bij jou in de buurt. Als je van plan bent een nieuwe batterij aan te schaffen, controleer dan of je plaatselijke winkelier een gratis inzamelsysteem heeft. Op die manier help je ervoor te zorgen dat de batterij op de juiste wijze wordt behandeld en op een milieuvriendelijke wijze wordt gerecycled.



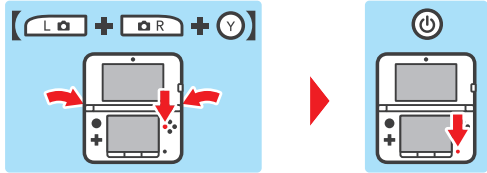
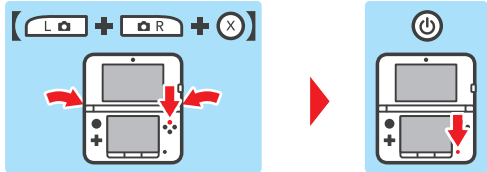
Problemen oplossen

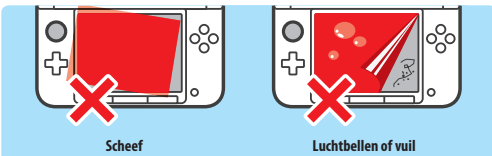

Lees dit deel van de handleiding om de oorzaak van het probleem te achterhalen voor je contact opneemt met de technische dienst van Nintendo.

Opmerking: als het probleem optreedt in combinatie met een game of een accessoire, lees dan ook de handleiding/documentatie die daarbij hoort.

Probleem	Oplissing
De Nintendo 3DS XL-batterij wordt niet opgeladen / Het oplaadlampje brandt niet	<ul style="list-style-type: none"> • Gebruik je een Nintendo 3DS-voeding? • Gebruik de Nintendo 3DS-voeding (WAP-002(EUR)) (wordt apart verkocht). De Nintendo DSi-voeding is ook bruikbaar. • 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 3DS XL-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 aangaat of als het oplaadlampje oplicht en meteen weer uit gaat wanneer je de voeding aansluit. Zorg dat de batterij goed is aangesloten (pagina 257). • 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 271 – 273).
Het Nintendo 3DS XL-systeem gaat niet aan	<ul style="list-style-type: none"> • Is de batterij goed aangesloten? • De batterij is mogelijk niet goed aangesloten als het systeem niet aangaat of als het oplaadlampje oplicht en meteen weer uit gaat als je de voeding aansluit. Zorg dat de batterij goed is aangesloten (pagina 257).
Het Nintendo 3DS XL-systeem voelt heet aan	<ul style="list-style-type: none"> • Wordt de batterij opgeladen in een omgeving met een hoge temperatuur of wordt de batterij lange tijd achter elkaar 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 XL-batterij opgeladen, maar hij is snel weer leeg / Het duurt heel lang om de batterij op te laden	<ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>Batterijduur</p> <p>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 271 – 273).</p>

Probleem	Oplossing
De batterij is groter geworden	<ul style="list-style-type: none"> Lithium / ion-batterijen 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 257). Raak de batterij niet aan als hij lekt, maar neem contact op met de technische dienst van Nintendo (pagina 271 – 273).
Er is geen beeld of geluid	<ul style="list-style-type: none"> 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. Lees 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	<ul style="list-style-type: none"> 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 3D-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	<ul style="list-style-type: none"> 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.
De tint van het scherm verandert plotseling / De helderheid verandert plotseling en dan is het moeilijk om heldere kleuren te zien	<ul style="list-style-type: none"> Staat de energiebesparende stand aan? De energiebesparende stand past automatisch de helderheid en kleurentint aan. Dit is afhankelijk van wat er op het scherm getoond wordt. Het doel hiervan is de batterijduur te verlengen. Het kan voorkomen dat lichte kleuren wat verbleken en dat andere kleuren veranderen. Schakel de energiebesparende stand uit om de kleuren en de helderheid constant te houden (pagina 219).
Het is niet mogelijk 3D-beelden te zien of alleen met heel veel moeite	<ul style="list-style-type: none"> Gebruik je Nintendo DS-/Nintendo DSi-software? Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwaretitels maken geen gebruik van 3D-content. Wordt de 3D-functie ondersteund door de content die je bekijkt? Sommige software en contenttypes ondersteunen de weergave van 3D-beelden niet. Controleer of 3D-beelden worden weergegeven in een andere Nintendo 3DS-softwaretitel. Staat de 3D-schuifknop in de laagste stand? Schuif de 3D-schuifknop naar een niveau dat je prettig vindt (pagina 211). Is het 3D-scherm juist gekalibreerd? Houd het 3D-scherm 30 – 40 cm van je ogen vandaan (pagina 210). (Indien je met je linker- en rechteroog niet even goed kunt zien of gewoonlijk slechts één oog gebruikt om te kijken, werken de 3D-effecten mogelijk niet correct of zelfs helemaal niet. Wij adviseren gebruikers die met hun linker- en rechteroog niet even goed kunnen zien, voor gebruik hun zicht te herstellen door middel van bijvoorbeeld een bril.) Is het 3D-scherm vies? Veeg het scherm schoon met een zachte, schone doek als er vingerafdrukken of andere vlekken op zitten.



Probleem	Oplossing
Het is niet mogelijk 3D-beelden te zien of alleen met heel veel moeite	<ul style="list-style-type: none"> Heb je een commercieel verkrijgbaar beschermelaagje op het 3D-scherm bevestigd? Sommige producten verminderen de scherpte van 3D-beelden. We raden je aan om een door Nintendo goedgekeurd beschermelaagje te gebruiken. Zie voor meer informatie over het aanbrengen de handleiding die met het product wordt meegeleverd. Zit je vol in de zon of in een ruimte met een sterke lichtbron? Als het licht in de omgeving te fel is, reflecteert het mogelijk op het scherm. Het scherm wordt daardoor moeilijker te zien. Is het ouderlijk toezicht ingesteld? Schakel het ouderlijk toezicht uit, omdat dit de weergave van 3D-beelden beperkt (pagina 244). Kijk je naar het onderste scherm? Dit scherm kan geen 3D-content weergeven. <p>De Nintendo 3DS XL genereert 3D-effecten door gebruik te maken van de binoculaire dispariteit van de ogen. 3D-beelden worden door iedereen op verschillende manieren waargenomen. Als je overlappende beelden ziet of 3D-beelden niet kunt zien, zelfs als ze op de juiste manier en met de juiste instellingen worden bekeken, gebruik dan alleen de 2D-weergave (pagina 211).</p>
De draaiknop werkt niet goed	<ul style="list-style-type: none"> 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 248). <p>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.</p> 
Het touchscreen werkt niet goed	<ul style="list-style-type: none"> 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 248). <p>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.</p> 

Probleem	Oplossing
Het touchscreen werkt niet goed	<ul style="list-style-type: none"> • 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. We raden je aan om een door Nintendo goedgekeurd beschermplaatje te gebruiken.  <p style="text-align: center;">Scheef Luchtballen of vuil</p>
Tijdens het spelen van een game waarbij het systeem moet worden bewogen, reageert de game wanneer ik het systeem niet beweeg of reageert de game niet correct op de bewegingen	<ul style="list-style-type: none"> • 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. <p>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.</p>  <p style="text-align: center;">Houd de Y-knop en B-knop 3 seconden ingedrukt Plaats het systeem op een horizontaal oppervlak en raak KALIBREREN aan</p> <p>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.</p>
Het scherm wordt helemaal zwart en het systeem reageert niet meer / Het systeem loopt vast	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Als het scherm zwart blijft nadat je het systeem hebt aangezet uit de slaapstand hebt gehaald (door het systeem te openen na het hebben dichtgeklapt terwijl het nog aan stond), 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 luidsprekers	<ul style="list-style-type: none"> • 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 luidsprekers als er een hoofdtelefoon is aangesloten op de Nintendo 3DS XL. <p>Opmerking: het geluid van de camera-luiter heeft een vast volume, ongeacht hoe de volumeknop is ingesteld en zelfs als er een hoofdtelefoon is aangesloten.</p>
Geen geluid uit de hoofdtelefoon	<ul style="list-style-type: none"> • 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.

Probleem	Oplossing
De microfoon werkt niet / Mijn stem wordt niet herkend	<ul style="list-style-type: none"> • Maakt 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 248). • 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 luidsprekers	<ul style="list-style-type: none"> • 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 luidsprekers 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. <p>* Wat is 'feedback'?</p> <p>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 luidsprekers wordt afgespeeld en meteen weer wordt opgepikt door de microfoon.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Is er een hoofdtelefoon met microfoon aangesloten? ➤ Hoofdtelefoons met microfoons zorgen soms voor feedback. Verwijder de hoofdtelefoon met microfoon.
Mijn stappen worden niet geteld	<ul style="list-style-type: none"> • Is het Nintendo 3DS XL-systeem opengeklapt? ➤ Je stappen worden alleen geteld als het systeem aan staat en is dichtgeklapt. • 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 stapgegevens mogelijk niet goed bijgehouden. Als je het systeem wilt meenemen in een tas, steek het dan in een strakzittende tas zoals een riembuidel. <p>Opmerkingen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. <ul style="list-style-type: none"> • Blijf je het systeem gebruiken terwijl je Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwear gebruikt? ➤ Als je Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwear 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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 212). • Is de SD-kaart beschadigd? ➤ Gebruik een computer of digitale camera en controleer of de bestanden op de SD-kaart goed worden weergegeven.

Probleem	Oplossing
Ik kan de foto's die op de SD-kaart staan, niet bekijken	<ul style="list-style-type: none"> • 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 3DS XL-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."	<ul style="list-style-type: none"> • 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 223). • 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	<ul style="list-style-type: none"> • 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 244).
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."	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 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 271 – 273).
Ik ondervind problemen bij het gebruik van de draadloze communicatie (de communicatie wordt onderbroken waardoor de game niet soepel kan worden gespeeld)	<ul style="list-style-type: none"> • Verschijnt een van de onderstaande signaalsterktepictogrammen 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.
Ik kan geen verbinding maken met het internet	<ul style="list-style-type: none"> • 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. <div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Foutcodes die verschijnen wanneer je Nintendo DSi-software speelt</p> <p>De internetverbinding die voor het Nintendo 3DS XL-systeem is geconfigureerd, is mogelijk onjuist. Kies VERBINDINGSTEST vanuit de internetinstellingen om de verbinding te testen, en volg de instructies in de foutmelding.</p> </div>

Probleem	Oplossing
	<ul style="list-style-type: none"> • Heb je de juiste pincode ingevoerd? ➤ Voer de juiste pincode in (pagina 245). • Heb je het juiste antwoord gegeven op de veiligheidsvraag? ➤ Geef het juiste antwoord op de veiligheidsvraag (pagina 245).
	<div style="border: 1px solid #add8e6; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Als je je pincode of het antwoord op je veiligheidsvraag bent vergeten...</p> <p>Als je je pincode bent vergeten</p> <p>Raak PINCODE VERGETEN aan in het eerste scherm dat verschijnt nadat je OUDERLIJK TOEZICHT in de systeeminstellingen hebt gekozen, of raak WEET NIET aan in het PINCODE-INVUERSCHERM. Voer daarna het antwoord op je veiligheidsvraag in.</p> <p>Als je het antwoord op de veiligheidsvraag bent vergeten</p> <p>1 Raak WEET NIET aan in het veiligheidsvraag-invoerscherm.</p> <p>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.</p> <p>Opmerkingen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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". <p>Wat gebeurt er als je geen e-mailadres hebt geregistreerd?</p> <p>Er wordt dan een servicenummer weergegeven. Neem telefonisch of per e-mail contact op met de technische dienst van Nintendo (pagina 271-273) en geef het servicenummer en de op het Nintendo 3DS-systeem ingestelde datum door. Vervolgens ontvang je een ontgrendelcode.</p> <p>3 Raak in het voorgaande scherm OKÉ aan en voer daarna de ontgrendelcode in.</p> </div>
Het lukt me niet het ouderlijk toezicht uit te schakelen	

Probleem	Oplossing
De slaapstand wordt plotseling geactiveerd	<ul style="list-style-type: none"> De slaapstand is mogelijk geactiveerd door een extern magnetisch veld. <p>Houd je systeem uit de buurt van magnetische objecten, ook andere Nintendo 3DS-/Nintendo 3DS XL-/Nintendo 2DS-systemen.</p> <p>Opmerking: het is mogelijk dat de slaapstand plotseling geactiveerd wordt als je dit systeem op andere Nintendo DS-systemen legt.</p> 
Foto's die ik heb gemaakt met de camera hebben vreemde kleuren	<ul style="list-style-type: none"> Heb je de kleurinstellingen aangepast in Nintendo 3DS Camera? Controleer de camerastand en / of handmatige instellingen in Nintendo 3DS Camera (pagina 216). 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 271 – 273).
Nintendo 3DS Camera vraagt herhaaldelijk om een foto van mijn gezicht, maar registreert mijn gezicht niet	<p>Dit gebeurt als je gezicht niet goed wordt herkend. Houd rekening met de volgende factoren die mogelijk van invloed zijn op gezichtsherkenning.</p> <p>Tips voor gezichtsherkenning Volg onderstaande adviezen om de kans te vergroten dat je gezicht wordt herkend.</p>  <p>Go naar een goed verlichte ruimte</p> <p>Kijk recht in de camera</p> <p>Houd je haar uit je gezicht</p> <p>Zet je bril af</p> <p>Andere factoren, zoals haardracht, de kleur, vorm en dikte van gezichtsbehaarung en juwelen, hebben ook invloed op gezichtsherkenning.</p> <p>Opmerking: zelfs als je rekening houdt met bovenstaande factoren, maken individuele gezichtsmerken en bepaalde omgevingen het lastig om je gezicht goed te herkennen.</p>

Probleem	Oplossing
3D-beelden gemaakt met de buitenste camera's zijn niet in 3D of moeilijk te zien	<ul style="list-style-type: none"> Gebruik je de binnenste camera? De binnenste camera maakt geen 3D-beelden. Zijn de buitenste camera's vies? Veeg de buitenste camera's schoon met een zachte doek als ze vies zijn. Bevinden de buitenste camera's zich in direct zonlicht of andere felle lichtbronnen? Hierdoor worden de beelden mogelijk vervormd en moeilijk te zien. De buitenste camera's zijn mogelijk niet goed gekalibreerd. Als je het Nintendo 3DS XL-systeem blootstelt aan harde fysieke schokken of hoge temperaturen, geven de buitenste camera's mogelijk onduidelijke 3D-beelden weer. Als je dit probleem bemerkt, kalibreer de buitenste camera's dan opnieuw in de systeeminstellingen (pagina 248).
Nintendo 3DS Sound geeft geen geluidsbestanden en mappen weer	<ul style="list-style-type: none"> Is de SD-kaart goed in het systeem gestoken? Stee 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	<ul style="list-style-type: none"> 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: <ul style="list-style-type: none"> 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.

Probleem	Oplossing
Het systeem herkent mijn AR-kaarten niet/ Ik ben mijn AR-kaarten kwijt	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Als je AR-kaart niet wordt herkend... Controleer het onderstaande en probeer het nog eens. <ul style="list-style-type: none"> • 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.
Download Play werkt niet	<ul style="list-style-type: none"> • Bepikt het ouderlijk toezicht het gebruik van software afhankelijk van software-classificaties? Bepikt 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 244). ➤ Schakel de optie in het ouderlijk toezicht uit die DS Download Play beperkt, als je problemen ondervindt met Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwaretitels (pagina 244).

Indien je meer hulp nodig hebt...

Als je Nintendo 3DS XL 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 271 – 273](#)). Daar vind je informatie over hoe je een reparatie aanvraagt, evenals de garantie- en reparatievoorwaarden.

Verwerking van dit product/deze batterij aan het eind van zijn levenscyclus [0413/HOL/WEEE-3]

Het symbool van een doorgekruiste container geeft aan dat dit product of de batterij die erin zit, niet samen met het huisvuil moet worden weggegooid. Gebruikte batterijen en afval van elektrische en elektronische apparaten kunnen gevaarlijke stoffen bevatten. Als deze niet op de juiste manier worden verwerkt, kunnen deze schadelijk zijn voor het milieu en de menselijke gezondheid. Neem, als je een gebruikte batterij of het product aan het eind van zijn levenscyclus wilt weggooien, in plaats daarvan contact op met de plaatselijke autoriteiten voor informatie over inzamel- en recyclingmogelijkheden bij jou in de buurt, of met je plaatselijke Nintendo-winkelier om te zien of deze een gratis inzamelsysteem heeft. Op die manier help je ervoor te zorgen dat het product en de bijbehorende batterij op de juiste wijze worden behandeld en op een milieuvriendelijke wijze verzameld, gerecycled of hergebruikt worden.



Technische specificaties

Opmerking: deze specificaties worden mogelijk zonder verder bericht gewijzigd om het systeem te verbeteren.

Nintendo 3DS XL-systeem	
Modelnummer	SPR-001(EUR)
Lcd-schermen (Schermgrootte / resolutie)	Bovenste scherm: breedbeeld lcd-scherm, geschikt voor 3D (kan 16,7 miljoen kleuren tonen) 4,88 inch (106,2 mm breed x 63,72 mm hoog) 800 x 240 pixels (400 pixels per oog wanneer de 3D-functie wordt gebruikt) Onderste scherm: touchscreen lcd-scherm (kan 16,7 miljoen kleuren tonen) 4,18 inch (84,96 mm breed x 63,72 mm hoog) 320 x 240 pixels
Voeding / batterij	Nintendo 3DS-voeding (WAP-002(EUR)) (wordt apart verkocht) Nintendo 3DS XL-batterij (SPR-003)
Draadloze frequentie	2,4GHz-band (11b: 1 – 13 ch/11g: 1 – 11 ch)
Communicatiestandaard	IEEE802.11b/g
Uitgangsvermogen	11b: 5,5 dBm / 11g: 5,0 dBm maximaal
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)
Speakers	Stereo (ondersteunt pseudo-surround)
In- en uitgangen	Game Card-opening, SD-kaartopening, oplaadstationaansluitingen, voedingsaansluiting, audio-aansluiting (stereo)
Sensoren	Bewegingssensor, 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	93 mm hoog x 156 mm breed x 22 mm dik (gesloten)
Gewicht	Ca. 336 g (inclusief batterij, stylus en SD-kaart)
Oplaadtijd	Ca. 3,5 uur
Gebruiksdur van de batterij	Zie pagina 209 .

Nintendo 3DS XL-batterij

Modelnummer	SPR-003
Batterijtype	Lithium-ion
Capaciteit	6,5 Wh

Nintendo 3DS XL-stylus

Modelnummer	SPR-004
Materiaal	Plastic (ABS/PE)
Lengte	Ca. 96 mm
Gewicht	Ca. 1,8 g

12 MAANDEN GARANTIE – NINTENDO-HARDWARE

FABRIEKSGARANTIE

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-besturingssoftware"), en op de controllers die inbegrepen zijn in de verpakking van het systeem ("Nintendo-controllers"). In deze garantie worden de Nintendo-systemen, de Nintendo-besturingssoftware en de Nintendo-controllers gezamenlijk aangeduid als het "Product".

Behoudens onderstaande voorwaarden en uitzonderingen, garandeert Nintendo Benelux B.V. ("Nintendo") de eerste consumentkoper ("u") dat het Product, gedurende een periode van 12 maanden na de datum van aanschaf, vrij zal zijn van gebreken in materiaal en fabricage. In geval van een gebrek dat onder deze garantie valt, dient u Nintendo binnen 12 maanden na de eerste aankoop schriftelijk te informeren en dient het Product binnen 30 dagen daarna door Nintendo te zijn ontvangen. 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.

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 deze garantie verleent, zijn een aanvulling op deze rechten.

UITZONDERINGEN

Deze garantie is niet van toepassing op:

- software (anders dan de Nintendo-besturingssoftware) 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);
- Producten die buiten de Europese Economische Ruimte en Zwitserland zijn aangeschaft;
- 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), computervirusen 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 instructies in de betreffende Nintendo-handleiding of enige andere gebruiksinstructies meegeleverd met het Product ("Nintendo-documentatie"), 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 instructies in de betreffende Nintendo-documentatie;
- een geleidelijke daling van de capaciteit van batterijen voor het Product (waaronder NTR-003, USG-003, TWL-003, UTL-003, CTR-003, SPR-003 en WUP-012) 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 data die door anderen dan Nintendo of haar geautoriseerde partners op het Product zijn gezet of opgeslagen; of
- verlies van data of software als gevolg van het formateren van het geheugen van het Product (of de SD-kaart die met het Product wordt gebruikt).

BEROEP OP DE GARANTIE

In geval van een gebrek dat onder deze garantie valt, dient contact te worden opgenomen met:

Nintendo Benelux B.V. – Technische Dienst

Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, telefoon: 030-609 71 66

(van maandag t/m vrijdag, van 9:00 tot 12:30 en van 13:00 tot 17:00 uur)

E-mail: td@nintendo.nl

Voor telefoongesprekken via een vaste telefoonaansluiting wordt het nationale tarief van de telefoonaanbieder in rekening gebracht. De kosten van een gesprek via een mobiele telefoon kunnen afwijken. Consumenten die bellen van buiten Nederland, telefoneren tegen het internationale tarief van de telefoonaanbieder. Vraag voor u belt toestemming aan de persoon die de telefoonrekening betaalt.

Voordat het Product aan Nintendo wordt toegezonden, dient u persoonlijke of vertrouwelijke bestanden of data te verwijderen. U zult begrijpen dat Nintendo niet verantwoordelijk is voor verlies, verwijdering of corruptie van uw bestanden of data die niet zijn verwijderd. Nintendo raadt u dringend aan om een back-upkopie te maken van alle data die niet zijn verwijderd, voordat het Product wordt toegezonden.

Let op: afhankelijk van de aard van de reparatie worden data die zijn opgeslagen in het geheugen van het Product, mogelijk verwijderd en kunnen data die zijn opgeslagen op de SD-kaart, 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; en
 4. zorg dat het Product binnen 30 dagen na de eerste melding van het gebrek aan Nintendo door Nintendo is ontvangen.
- Indien de garantieperiode van 12 maanden is verstreken op het moment dat het gebrek aan Nintendo wordt meegedeeld 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. Onafhankelijk hiervan is het ook mogelijk dat u als koper van consumentengoederen wettelijke rechten hebt onder de wetgeving inzake bescherming van consumenten. Voor meer informatie, in het bijzonder met betrekking tot de daarvoor geldende kosten, kan contact worden opgenomen met de Technische Dienst van Nintendo via het bovenstaande telefoonnummer. Vraag voor u belt toestemming aan de persoon die de telefoonrekening betaalt.

NINTENDO-BESTURINGSSOFTWARE

De Nintendo-besturingssoftware mag uitsluitend worden gebruikt in combinatie met Nintendo-systemen, en is niet bedoeld voor gebruik voor andere doeleinden. Het kopiëren, wijzigen, "reverse engineering", "decompiling", demonteren of aanpassen van Nintendo-besturingssoftware is verboden, tenzij uitdrukkelijk toegestaan in toepasselijke wet- of regelgeving. Nintendo is bevoegd om gebruik te maken van anti-kopieerbeveiligingen of andere maatregelen ter bescherming van rechten met betrekking tot de Nintendo-besturingssoftware.



VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES?

BEL DE NINTENDO HELPDESK!

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Helpdesk!

Nederland:

0909-0490444

(0,45 euro per min.)

De Nintendo-speladviseurs zijn van maandag t/m vrijdag bereikbaar van 9:00 tot 12:30 en van 13:00 tot 17:00 uur. Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je online op:

www.nintendo.nl

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-besturingssoftware"), en op de controllers die inbegrepen zijn in de verpakking van het systeem ("Nintendo-controllers"). In deze garantie worden de Nintendo-systemen, de Nintendo-besturingssoftware en de Nintendo-controllers gezamenlijk aangeduid als het "Product".

Behoudens onderstaande voorwaarden en uitzonderingen, garandeert Nintendo Benelux B.V. ("Nintendo") de eerste consumentkoper ("u") dat het Product, gedurende een periode van 12 maanden na de datum van aanschaf, vrij zal zijn van gebreken in materiaal en fabricage. In geval van een gebrek dat onder deze garantie valt, dient u Nintendo binnen 12 maanden na de eerste aankoop door u schriftelijk te informeren en dient het Product binnen 30 dagen daarna door Nintendo te zijn ontvangen. Indien Nintendo, na inspectie van het Product, aanvaardt dat het Product gebrekking is, zal Nintendo naar eigen keuze het onderdeel van het Product dat gebrekking is kosteloos repareren of vervangen, of het betreffende element van het Product zelf kosteloos vervangen.

Deze fabrieksgarantie doet op geen enkele wijze afbreuk aan enige wettelijke garantierechten die u als koper van consumptiegoederen onder de wetgeving inzake bescherming van de consument heeft. De voordelen die deze garantie verleent, zijn een aanvulling op deze rechten.

UITZONDERINGEN

Deze garantie is niet van toepassing op:

- software (anders dan de Nintendo-besturingssoftware) 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);
- Producten die buiten de Europese Economische Ruimte en Zwitserland zijn aangeschaft;
- 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 of waarvoor geen licentie of goedkeuring werd gegeven door Nintendo om te worden gebruikt met het Product (waaronder, zonder hiertoe te zijn beperkt, 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 instructies in de betreffende Nintendo-handleiding of enige andere gebruiksinstructies meegeleverd met het Product ("Nintendo-documentatie"), of elke andere oorzaak die niet direct verband houdt met gebreken in het materiaal of de fabricage;
- gebreken in het Product 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 instructies in de betreffende Nintendo-documentatie;
- een geleidelijke daling van de capaciteit en prestaties van batterijen voor het Product (waaronder NTR-003, USG-003, TWL-003, UTL-003, CTR-003, SPR-003 en WUP-012) 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 data die door anderen dan Nintendo of haar geautoriseerde partners op het Product zijn gezet of opgeslagen; of
- verlies van data of software als gevolg van het formatteren van het geheugen van het Product (of de SD-kaart die met het Product wordt gebruikt).

BEROEP OP DE GARANTIE

In geval van een gebrek dat onder deze garantie valt, dient contact te worden opgenomen met:

Nintendo Benelux B.V. – Technische Dienst
Frankrijklei 33, 2000 Antwerpen
Tel.: 03-224 7683

(van maandag t/m vrijdag, van 9:00 tot 12:30 en van 13:30 tot 17:00 uur)

E-mail: contact@nintendo.be

(Voor telefoongesprekken via een vaste telefoonaansluiting in België wordt het nationale tarief van de telefoonaanbieder in rekening gebracht. De kosten van een gesprek via een mobiele telefoon kunnen afwijken. Consumenten die bellen van buiten België, telefoneren tegen het internationale tarief van de telefoonaanbieder. Vraag voor u belt toestemming aan de persoon die de telefoonrekening betaalt.)

Voordat het Product aan Nintendo wordt toegezonden, dient u persoonlijke of vertrouwelijke bestanden of data te verwijderen. U begrijpt en aanvaardt dat Nintendo niet verantwoordelijk is voor verlies, verwijdering of corruptie van uw bestanden of data die niet zijn verwijderd. Nintendo raadt u dringend aan om een back-upkopie te maken van alle data die niet zijn verwijderd, voordat het Product wordt toegezonden. Let op: afhankelijk van de aard van de reparatie worden data die zijn opgeslagen in het geheugen van het Product, mogelijk verwijderd en kunnen data die zijn opgeslagen op de SD-kaart, 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; en
4. zorg dat het Product binnen 30 dagen na de eerste melding van het gebrek aan Nintendo door Nintendo is ontvangen.

Indien de fabrieksgarantieperiode van 12 maanden is verstreken op het moment dat het gebrek aan Nintendo wordt meegedeeld of indien het gebrek niet onder deze garantie valt, dan kan Nintendo alsnog bereid worden gevonden het onderdeel dat het gebrek veroorzaakt, te repareren of te vervangen of het betreffende element van het Product te vervangen. Onafhankelijk hiervan is het ook mogelijk dat u als koper van consumptiegoederen wettelijke rechten hebt onder de wetgeving inzake bescherming van consumenten. Voor meer informatie, in het bijzonder met betrekking tot de daarvoor geldende kosten, kan contact worden opgenomen met de Technische Dienst van Nintendo via het bovenstaande telefoonnummer. Vraag voor u belt toestemming aan de persoon die de telefoonrekening betaalt.

NINTENDO-BESTURINGSSOFTWARE

De Nintendo-besturingssoftware mag uitsluitend worden gebruikt in combinatie met Nintendo-systemen, en is niet bedoeld voor gebruik voor andere doeleinden. Het kopiëren, wijzigen, 'reverse engineering', 'decompiling', demonteren of aanpassen van Nintendo-besturingssoftware is verboden, tenzij uitdrukkelijk toegestaan in toepasselijke wet- of regelgeving. Nintendo is bevoegd om gebruik te maken van anti-kopieerbeveiligingen of andere maatregelen ter bescherming van rechten met betrekking tot de Nintendo-besturingssoftware.



VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES?

BEL DE NINTENDO HELPDESK!

Hoe leuk videogames ook zijn, als het niet lukt om verder te komen is de lol er snel af. Gelukkig hoeft dat nooit lang te duren. Bel gewoon de Nintendo Helpdesk!

België:

0900-10800

(0,45 euro per min.)

De Nintendo-speladviseurs zijn van maandag t/m vrijdag bereikbaar van 9:00 tot 12:30 en van 13:30 tot 17:00 uur. Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je online op:

www.nintendo.be

Trademarks are property of their respective owners.

Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

© 2012 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 (eay@cryptsoft.com).

All rights reserved.

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

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

This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are aheared 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 publically 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 OSS™ and A055™ are the trademarks of BUFFALO INC.

"Yahoo!" and the Yahoo! logo are registered trademarks of Yahoo! Inc.

Google™ search is a trademark of Google Inc.

This product contains NetFront Browser NX of ACCESS CO., LTD.

ACCESS, ACCESS logo and NetFront are registered trademarks or trademarks of ACCESS CO., LTD. in the United States, Japan and / or other countries.

© 2011 ACCESS CO., LTD. All rights reserved.

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE MPEG-4 SYSTEMS PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR ENCODING IN COMPLIANCE WITH THE MPEG-4 SYSTEMS STANDARD. EXCEPT THAT AN ADDITIONAL LICENSE AND PAYMENT OF ROYALTIES ARE NECESSARY FOR ENCODING IN CONNECTION WITH (i) DATA STORED OR REPLICATED IN PHYSICAL MEDIA WHICH IS PAID FOR ON A TITLE BY TITLE BASIS AND / OR (ii) DATA WHICH IS PAID FOR ON A TITLE BY TITLE BASIS AND IS TRANSMITTED TO AN END USER FOR PERMANENT STORAGE AND / OR USE. SUCH ADDITIONAL LICENSE MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, LLC.

SEE <[HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://www.mpegla.com)> FOR ADDITIONAL DETAILS.

The Wi-Fi CERTIFIED logo, Wi-Fi Protected Access® (WPA and WPA2), and the Wi-Fi Protected Setup icon are registered trademarks of the Wi-Fi Alliance.



Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Nintendo 3DS est une marque de Nintendo.

© 2012 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 Devicescape Software. Certains éléments de ce produit sont protégés par les droits d'auteur.

© 2003 – 2010 Devicescape Software, Inc. Tous droits réservés.

Copyright © 2003 – 2010, Jouni Malinen <j@w1.fi> et ses contributeurs. Tous droits réservés.

Ce produit utilise wpa_supplicant 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'ADÉQUATION 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 DÉLICTEUELLE (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'Open SSL 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'ADÉQUATION 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 DÉLICTEUELLE (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 (ey@cryptsoft.com). Tous droits réservés.

Ce logiciel est une application SSL conçue par Eric Young (ey@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 (ey@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 DÉLICTEUELLE (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.

A O S S [™] 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.

Windows et Windows Vista sont des marques déposées ou marques de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays.

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 ROYALTIÉS 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 AUPRES 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.





Nintendo D-63760 Großostheim

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN. CONSERVER L'EMBALLAGE.
BEWAAR DEZE VERPAKKING. POR FAVOR, GUARDA ESTA CAJA. ΔΙΑΤΗΡΗΣΤΕ ΤΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
GUARDAR A EMBALAGEM. SPARA FÖRPACKNINGEN. GEM EMBALLAGEN. SÄILYÄ PAKKAUS.
CONSERVARE QUESTA CONFEZIONE. СОХРАНИТЕ УПАКОВКУ. ТА VARE PÅ EMBALLASJEN.

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 3DS XL можно найти в верхнем правом углу, если вы поднимете крышку батареек.

DECLARATION OF CONFORMITY / DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

Hiermit erklärt Nintendo, dass sich „Nintendo 3DS XL“ in Übereinstimmung mit den grundlegenden Anforderungen und den übrigen einschlägigen Bestimmungen der Richtlinie 1999/5/EG befindet. Sie finden diese Konformitätserklärung ebenfalls unter: <http://docs.nintendo-europe.com/>

Par la présente, Nintendo déclare que « Nintendo 3DS XL » est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes de la directive 1999/5/CE. Cette déclaration de conformité est accessible sur notre site Internet. Veuillez visiter le site :

<http://docs.nintendo-europe.com/>

Hiermee verklaart Nintendo dat "Nintendo 3DS XL" in overeenstemming is met de essentiële eisen en andere relevante bepalingen van richtlijn 1999/5/EG. Deze conformiteitsverklaring is terug te vinden op onze website: <http://docs.nintendo-europe.com/>

Компания Nintendo настоящим заявляет, что «Nintendo 3DS XL» удовлетворяет всем основным требованиям и другим действующим положениям Директивы 1999/5/ЕС. Настоящее Заявление о соответствии опубликовано на веб-сайте нашей компании. Посетите веб-сайт <http://docs.nintendo-europe.com/>

Patent Information / Informations sur les brevets

European Registered Design / Numéros de brevets européens : 2155093; 2155176.