

Nintendo®

NINTENDO 3DS™

Bedienungsanleitung Mode d'emploi Handleiding Руководство пользователя

Vorbereitungen
Préparer la console
Voorbereidingen
Подготовка

Software verwenden
Utiliser un logiciel
Software gebruiken
Использование программ

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

Problemlösungen
En cas de problème
Problemen oplossen
Устранение неполадок

- Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung vor Inbetriebnahme des Produkts gründlich durch. Beachten Sie bitte die Gesundheits- und Sicherheitsinformationen auf den Seiten 12–21 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.

- Veuillez lire ce mode d'emploi et suivre attentivement ses instructions avant d'utiliser ce produit. Veuillez notamment lire avec attention les pages 118 à 127 concernant 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. Veuillez conserver ce mode d'emploi pour de futures références.
- NOTE :** la liste complète des éléments fournis avec la console se trouve page 110.

- Lees voor gebruik deze handleiding aandachtig door en let vooral op de gezondheids- en veiligheidsinformatie (pagina 226 – 235) 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 218 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. 332 – 341). 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. 324.

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

Österreich:
Stadlbauer Marketing + Vertrieb GmbH
Rennbahn Allee 1, A-5412 Puch/Salzburg

Schweiz/Suisse:
Waldmeier AG
Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf

France :
Nintendo France SARL
Immeuble « Le Montagne » – 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:
www.nintendo.ru
Официальные дистрибьютеры в России:
ООО «НД Видеоигры», 127083, г. Москва,
Петровско-Разумовская аллея, д.10, корп.1.
ООО «ИТ-ИМПЕКС», 143989, Московская область,
г. Железнодорожный, ул. Маяковского, д. 4

Nintendo®

PRINTED IN CHINA
IMPRIMÉ EN CHINE

6200439M3

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™-System entschieden haben.

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

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

Благодарим вас за выбор системы Nintendo 3DS™.

Trademarks are property of their respective owners.
Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.
© 2011 Nintendo.

Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
Nintendo 3DS est une marque de Nintendo.
© 2011 Nintendo.

Contents / Sommaire

Deutsch	4
Français	110
Nederlands	218
Русский	324

Wir freuen uns, dass Sie sich für ein Nintendo 3DS™-System entschieden haben. Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung vor Inbetriebnahme des Produkts gründlich durch. Beachten Sie bitte die Gesundheits- und Sicherheitsinformationen auf den **Seiten 12 bis 21** und folgen Sie sorgfältig ihren Anweisungen. **Falls dieses Produkt von Kindern verwendet wird, sollte zuerst ein Erwachsener die Bedienungsanleitung aufmerksam durchlesen und sie dem Kind erklären.** Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung zum Nachschlagen gut auf.
Hinweis: In dieser Bedienungsanleitung schließt der Begriff „Nintendo DSi™-System“ auch das Nintendo DSi™ XL-System mit ein.

Im Set enthalten

Stellen Sie sicher, dass sämtliche der im folgenden aufgeführten Komponenten vorhanden sind, bevor Sie das System verwenden. Sollte Ihnen auffallen, dass eine oder mehrere von ihnen fehlen, wenden Sie sich bitte an die Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 107).

- Nintendo 3DS-System x 1**
(CTR-001(EUR))



- Nintendo 3DS-Ladestation x 1**
(CTR-007)



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

Hinweis: Das Nintendo DSi-Netzteil ist mit diesem System ebenfalls kompatibel.



- Nintendo 3DS-Touchpen x 1**
(CTR-004)

Hinweis: Der Touchpen befindet sich in der Touchpen-Halterung neben dem Kartenschlitz (siehe Seite 25).



- SD Card (2GB) x 1**

Hinweis: Die SD Card befindet sich im SD Card-Steckplatz (siehe Seite 34). Die SD Card ist Zubehör eines Drittanbieters und wurde nicht von Nintendo hergestellt.



- AR-Karten x 6**

Hinweis: AR-Karten werden in Verbindung mit der integrierten Software, AR Games: Erweiterte Realität, verwendet (siehe Seite 63).



- Nintendo 3DS-Schnellstart-Anleitung x 1**
 Nintendo 3DS-Bedienungsanleitung x 1
 Faltblatt zu Altersbeschränkungen x 1



NINTENDO 3DS™

Im Folgenden finden Sie einige der Funktionen Ihres Nintendo 3DS-Systems:

3D-Bildschirm

Zeigt 3D-Bilder an (siehe Seite 32).

3D-Tiefenregler

Hiermit können Sie die Stärke des 3D-Effekts anpassen (siehe Seite 33).



Schiebepad

Ermöglicht präzise Bewegungen (siehe Seite 23).

Touchscreen

Ein berührungsempfindlicher Bildschirm, der die Steuerung von Software durch Berühren und Führen ermöglicht (siehe Seite 25).

HOME-Knopf

Zeigt das HOME-Menü (siehe Seite 36) an.



Bei Kindern bis einschließlich 6 Jahren kann die Verwendung der 3D-Funktion zu einer Beeinträchtigung des Sehvermögens führen. Daher wird Folgendes empfohlen:

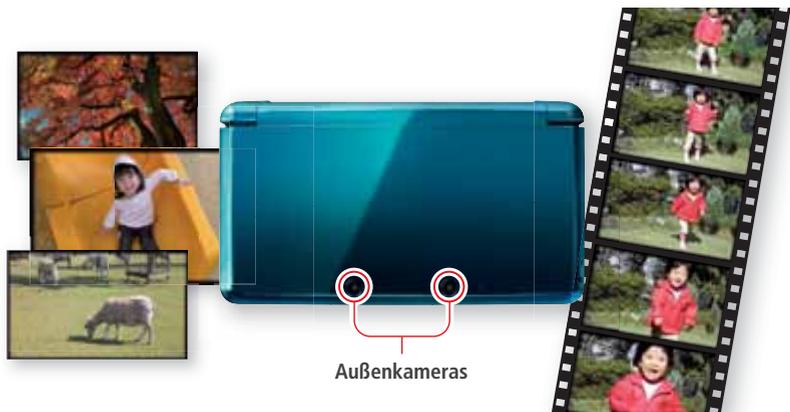
- Nur Kinder über 6 Jahre sollten das System im 3D-Modus verwenden.
- Falls Kinder bis einschließlich 6 Jahren das System verwenden, sollten Eltern oder Erziehungsberechtigte die Verwendung der 3D-Funktion in den Altersbeschränkungen sperren (siehe Seite 76).

Erleben Sie Spiele in 3D (siehe Seite 32).



Hinweis: 3D-Inhalte werden nur für Nintendo 3DS-Softwaretitel angezeigt. Nintendo DS™- / Nintendo DSi-Softwaretitel können 3D-Inhalte nicht anzeigen.

Nehmen Sie mit den zwei Außenkameras 3D-Fotos und Videos auf (siehe Seite 56).



Verwenden Sie Software von anderen Systemen der Nintendo DS-Familie (siehe Seite 42).



Nintendo 3DS-Software



Nintendo DS- / Nintendo DSi-Software

Die folgende Software ist bereits auf dem System installiert:



Nintendo 3DS-Kamera

Nehmen Sie mit dieser Anwendung 3D-Fotos und Videos auf.
Siehe Seite 56



Nintendo 3DS Sound

Hören Sie sich Musik an und nehmen Sie Geräusche auf.
Siehe Seite 59



Mii-MAKER

Erstellen Sie Mii-Charaktere von sich selbst und von anderen!
Siehe Seite 60



StreetPass
Mii-LOBBY

Mii-Charaktere, die Sie über StreetPass getroffen haben, erscheinen hier.
Siehe Seite 61



Nintendo eShop

Beziehen Sie Informationen und Videos über verschiedene Software und laden Sie neue Software herunter.
Siehe Seite 62



ARGAMES
Erweiterte Realität

Verwenden Sie die im Lieferumfang enthaltenen AR-Karten zusammen mit den Außenkameras, um überzeugende Spiele mit erweiterter Realität zu erleben.
Siehe Seite 63



FACE RAIDERS

Ein Actionspiel, bei dem Sie gegen Ihr eigenes Gesicht und Gesichter von Freunden antreten!
Siehe Seite 64



Aktivitätslog

Zeichnen Sie die Zahl der Schritte auf, die Sie zurücklegen, während Sie Ihr Nintendo 3DS-System bei sich tragen, sowie die Zeit, die Sie Software verwenden.
Siehe Seite 65

SpotPass™

Ihr Nintendo 3DS-System sucht zu verschiedenen Zeitpunkten, unter anderem wenn es sich im Standby-Modus befindet (das System ist eingeschaltet, aber geschlossen), automatisch nach einer Möglichkeit, sich über einen drahtlosen Access Point mit dem Internet zu verbinden und so im Hintergrund Daten auszutauschen.

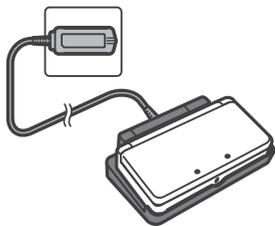
Hinweis: Daten, die über SpotPass übertragen wurden, werden auf der SD Card gespeichert.



Sie müssen die Internet Einstellungen konfigurieren, um eine Verbindung zu drahtlosen Access Points zu ermöglichen (siehe Seite 68).

Hinweis:

- Daten können nicht übertragen werden, wenn das System ausgeschaltet oder die drahtlose Verbindung deaktiviert wurde (siehe Seite 22).
- SpotPass ist möglicherweise nicht verfügbar, wenn ein aktiver Softwaretitel bestimmte Funktionen verwendet. SpotPass ist nicht verfügbar, während eine lokale drahtlose Verbindung (siehe Seite 37) besteht.
- Je nach Art der empfangenen Daten kann es auch sein, dass die LED nicht aufleuchtet.



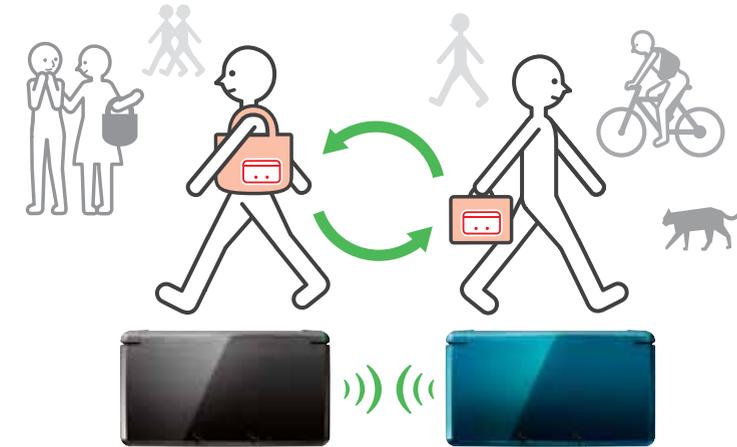
Tägliches Aufladen

Dem System liegt eine Ladestation bei, die es problemlos ermöglicht, die Batterie im geladenen Zustand zu halten (siehe Seite 27). Wird das System mit der Ladestation verbunden, wenn es nicht in Gebrauch ist, verliert die Batterie im Standby-Modus keine Energie.

Hinweis: Weitere Informationen zur Nutzungsdauer der Batterie finden Sie auf Seite 31.

StreetPass™

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



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

Erfolgreicher StreetPass-Austausch



Leuchtet grün, wenn Daten übertragen werden...



...und Ihrer Mitteilungsliste wird eine Mitteilung hinzugefügt (siehe Seite 52).

Ihre StreetPass-Einstellungen werden auf dem Nintendo 3DS-System gespeichert.

Hinweis:

- Maximal 12 Softwaretitel können gleichzeitig StreetPass verwenden.
- Contact Mode-Einstellungen für Nintendo DS-/Nintendo DSi-Softwaretitel werden nicht gespeichert und müssen konfiguriert werden, wenn Sie kompatible Titel spielen. Außerdem ist es nicht möglich, StreetPass-Daten für Nintendo 3DS-Softwaretitel auszutauschen, während Nintendo DS-/Nintendo DSi-Softwaretitel verwendet werden.
- Es können keine Daten übertragen werden, wenn das System ausgeschaltet oder die drahtlose Verbindung deaktiviert ist (siehe Seite 22).
- StreetPass ist möglicherweise nicht verfügbar, wenn ein aktiver Softwaretitel bestimmte Funktionen verwendet. StreetPass ist nicht verfügbar, während eine lokale drahtlose Verbindung (siehe Seite 37) oder eine Verbindung mit dem Internet besteht.

Inhalt

• Im Set enthalten	4
• Gesundheits- und Sicherheitsinformationen (Bitte sorgfältig lesen!)	12
Vorbereitung	
Komponenten: Bezeichnungen und Funktionen	22
Den Touchscreen verwenden	25
Bedienung des Touchscreens	25
Aufladen	26
Aufladen des Nintendo 3DS-Systems	27
Das System ein- und ausschalten	28
Das System zum ersten Mal konfigurieren	28
Tastaturen verwenden	30
Betriebsanzeige	31
Nutzungsdauer der Batterie	31
Wiedergabe von 3D-Bildern einstellen	32
So sehen Sie sich 3D-Bilder am besten an	32
Die Tiefenschärfe der 3D-Bilder einstellen	33
Verwendung von SD Cards	34
Wenn auf Ihrer SD Card kein Platz mehr ist...	35
Software verwenden	
HOME-Menü	36
Software-Symbole	38
Software laden	39
Elektronische Bedienungsanleitungen	40
Helligkeit anpassen / Energiesparmodus	40
Fotos aufnehmen	41

Kartenbasierte Software	42
Verwendung von Karten	43
Download Software	45
Software laden	45
Spielnotizen	46
Freundesliste	47
Freundesliste	47
Freunde registrieren	48
Ihre eigene Freundeskarte bearbeiten / Freundeskarten ansehen	49
Kommunikation mit Freunden	50
Einstellungen der Freundesliste	51
Mitteilungen	52
Mitteilungen erhalten	52
Mitteilungen ansehen	53
Mitteilungen deaktivieren	53
Internetbrowser	54
Den Browser verwenden	55
Nintendo 3DS-Kamera	56
Fotos und Videos aufnehmen	56
Fotos und Videos ansehen	58
Nintendo 3DS Sound	59
Mii-Maker	60
StreetPass Mii-Lobby	61
Nintendo eShop	62

AR Games: Erweiterte Realität	63
Face Raiders	64
Aktivitätslog	65
Download-Spiel	66
Systemeinstellungen anpassen	
Systemeinstellungen anpassen	67
Interneteinstellungen	68
Was Sie für eine Internetverbindung benötigen	69
Mit dem Internet verbinden	70
SpotPass-Einstellungen	74
Nintendo DS-Verbindungen	75
Falls ein Fehler-Code erscheint	75
Altersbeschränkungen	76
Funktionen, die eingeschränkt werden können	76
Altersbeschränkungen konfigurieren	77
Altersbeschränkungen aufheben	78
Datenverwaltung	80
Allgemeine Einstellungen	81
Außenkameras	82
Datentransfer	84
System-Update	89
Formatieren	89

Problemlösungen	
Das Nintendo 3DS-Batteriepack ersetzen	90
Problemlösungen	92
• Technische Daten	102
• Index	104
• Kontaktinformationen	107

Gesundheits- und Sicherheitsinformationen (Bitte sorgfältig lesen!)

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

■ Verwendung des Produkts durch Kinder

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

WARNUNG: Die 3D-Funktion eignet sich nicht für Kinder bis einschließlich 6 Jahren.

Bitte lesen Sie den Warnhinweis zur 3D-Funktion (siehe Seite 13).

■ Für den Fall, dass das System nicht ordnungsgemäß funktioniert

Sollten Sie den Verdacht haben, dass Ihr System nicht so funktioniert wie vorgesehen, lesen Sie bitte den Abschnitt „Problemlösungen“ auf den **Seiten 92 bis 100**.

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



1. System ausschalten

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

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



2. Zubehör entfernen

Entfernen Sie das Netzteil und anderes Zubehör

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



3. Konsumentenberatung kontaktieren

Wenden Sie sich an die Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 107)

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

Erklärung zu Warnstufen

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



WARNUNG

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



WICHTIG

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

VORSICHTIGER GEBRAUCH

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

Die folgenden Symbole erscheinen innerhalb der Warnhinweise

Verbotssymbole



Verboten



Zerlegen verboten



Gebrauch verboten

Hinweissymbol



Informationen

Gesundheits- und Sicherheitsinformationen

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



WARNUNG – VERWENDUNG DER 3D-FUNKTION



- Bei Kindern bis einschließlich 6 Jahren kann die Verwendung der 3D-Funktion zu einer Beeinträchtigung des Sehvermögens führen. Daher wird empfohlen, dass nur Kinder über 6 Jahre das System im 3D-Modus verwenden. Falls Kinder bis einschließlich 6 Jahren das System verwenden, sollten Eltern oder Erziehungsberechtigte die Verwendung der 3D-Funktion in den Altersbeschränkungen sperren (siehe Seite 76).
- Wenn Ihr linkes und rechtes Auge über unterschiedliche Sehkraft verfügen oder Sie hauptsächlich ein Auge zum Sehen verwenden, kann es vorkommen, dass Sie Schwierigkeiten haben, 3D-Bilder deutlich zu sehen, oder Ihre Augen ermüden. Nutzen Sie das System maßvoll und legen Sie alle 30 Minuten eine Pause von 10–15 Minuten ein. Falls eines der unten beschriebenen Symptome bei Ihnen auftritt, passen Sie den 3D-Effekt auf ein für Sie angenehmes Maß an oder stellen Sie die Anzeige so ein, dass nur 2D-Bilder verwendet werden.
- Betrachten Sie undeutliche 3D-Bilder nicht über einen längeren Zeitraum. Das längere Betrachten undeutlicher 3D-Bilder, beispielsweise von Doppelbildern, kann zu Augenmüdigkeit, Augentrockenheit, Kopfschmerzen, verspannten Schultern, Übelkeit, Schwindel, Bewegungskrankheit (Kinetose), Erschöpfung und / oder Unbehagen führen.
- 3D-Bilder werden von jedem unterschiedlich wahrgenommen. Weitere Informationen darüber, wie Sie 3D-Bilder richtig betrachten, finden Sie in den entsprechenden Abschnitten der Bedienungsanleitung. Falls eines der oben beschriebenen Symptome bei Ihnen auftritt, passen Sie den 3D-Effekt auf ein für Sie angenehmes Maß an oder stellen Sie die Anzeige so ein, dass nur 2D-Bilder verwendet werden. Abhängig von Ihrer körperlichen Verfassung und der Umgebung, in der Sie sich befinden, können Sie möglicherweise 3D-Bilder nicht richtig erkennen. Deaktivieren Sie in diesem Fall die 3D-Funktion.
- Bitte verwenden Sie die 3D-Funktion nicht, wenn Sie in einem Fahrzeug oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln unterwegs sind. Permanente Erschütterungen können die 3D-Darstellung unscharf werden lassen, was zu Übelkeit und Augenmüdigkeit führen kann.

■ Bitte beachten Sie die folgenden Punkte, um Ihr Wohlbefinden während der Verwendung des Produkts zu gewährleisten:

- Verwenden Sie dieses System nicht, wenn Sie sich müde oder unwohl fühlen. Abhängig von Ihrer körperlichen Verfassung könnte dies zu Erschöpfung und Unbehagen führen.
- Wenn Sie eine Ermüdung der Augen, des Kopfes, der Schultern oder an anderen Stellen Ihres Körpers feststellen oder Beschwerden an oben genannten Körperstellen auftreten, unterbrechen Sie das Spiel sofort und legen Sie eine Pause ein. Sollten die Symptome auch dann nicht abklingen, stellen Sie die Anzeige so ein, dass nur 2D-Bilder gezeigt werden.
- Vermeiden Sie es, zu lange zu spielen. Unabhängig davon, wie Sie sich fühlen, sollten Sie in jedem Fall stündlich eine Pause von 10–15 Minuten einlegen. Bei Verwendung der 3D-Funktion sollten Sie alle 30 Minuten eine Pause einlegen.



WARNUNG – EPILEPSIEHINWEIS



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

Krämpfe

Augen- oder Muskelzuckungen

Wahrnehmungsverlust

Verändertes Sehvermögen

Unwillkürliche Bewegungen

Desorientierung

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

- Verzichten Sie auf das Spielen, wenn Sie erschöpft sind oder Schlaf benötigen.
- Spielen Sie stets in einem gut beleuchteten Raum.
- Achten Sie darauf, pro Stunde etwa 10–15 Minuten Pause zu machen (alle 30 Minuten bei Verwendung der 3D-Funktion).

! WARNUNG – AUGENERMÜDUNG UND BEWEGUNGSKRANKHEIT (KINETOSE)

Bei einigen Personen können nach längerer Spieldauer die Augen schmerzen. Wenn die 3D-Funktion verwendet wird, tritt dieses Symptom möglicherweise schon früher auf. Manche Personen leiden auch an Bewegungskrankheit (Kinetose). Beachten Sie folgende Hinweise, um Augenermüdung, Schwindel oder Übelkeit zu vermeiden:

- Vermeiden Sie exzessives Spielen. Eltern oder Erziehungsberechtigte sollten darauf achten, dass Kinder eine angemessene Spieldauer nicht überschreiten.
- Unabhängig davon, wie Sie sich fühlen, sollten Sie in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 – 15 Minuten einlegen. Bei Verwendung der 3D-Funktion sollten Sie alle 30 Minuten eine solche Pause einlegen.
- Sollten Ihre Augen ermüden oder schmerzen während Sie spielen, oder sollte Ihnen schwindlig oder übel sein, unterbrechen Sie das Spiel sofort und legen Sie eine mehrstündige Pause ein, bevor Sie weiterspielen.
- Sollten die oben genannten Beschwerden nicht abklingen oder sollten während oder nach dem Spielen andere Beschwerden auftreten, beenden Sie das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf.

! WARNUNG – ÜBERANSTRENGUNG

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

- Vermeiden Sie exzessives Spielen. Eltern oder Erziehungsberechtigte sollten darauf achten, dass ihre Kinder eine angemessene Spieldauer nicht überschreiten.
- Unabhängig davon, wie Sie sich fühlen, sollten Sie in jedem Fall stündlich eine Pause von 10 – 15 Minuten einlegen. Bei Verwendung der 3D-Funktion sollten Sie alle 30 Minuten eine solche Pause einlegen.
- Der Nintendo 3DS-Touchpen sollte nicht zu fest gehalten oder mit zu viel Kraft auf den Bildschirm gedrückt werden, da dies zu Erschöpfung oder Unbehagen führen kann.
- Sollten Ihre Hände, Handgelenke oder Arme ermüden oder schmerzen oder sollten bei Ihnen Symptome auftreten wie **Kribbeln**, **Taubheit**, **Brennen** oder **Steifheit**, legen Sie eine mehrstündige Erholungspause ein, bevor Sie weiterspielen.
- Sollten die oben genannten Beschwerden nicht abklingen oder sollten während oder nach dem Spielen andere Beschwerden auftreten, beenden Sie das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf.

! WARNUNG – AUSTRITT VON SUBSTANZEN AUS DER BATTERIE

Das Nintendo 3DS-System enthält ein wiederaufladbares Lithium-Ionen-Batteriepack. Das Austreten von Substanzen oder die Entzündung des Batteriepacks kann zu Verletzungen führen oder Ihr Nintendo 3DS-System beschädigen.

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

- Beschädigen Sie nicht das Batteriepack.
- Setzen Sie das Batteriepack keinen starken Stößen, Vibrationen oder Flüssigkeiten aus.
- Zerlegen oder verformen Sie das Batteriepack nicht und versuchen Sie nicht, es zu reparieren.
- Setzen Sie das Batteriepack keiner großen Hitze aus und entsorgen Sie es nicht im Feuer.
- Berühren Sie nicht die Kontakte des Batteriepacks und verursachen Sie keinen Kurzschluss zwischen den Kontakten des Batteriepacks, indem Sie sie mit Gegenständen aus Metall berühren.
- Beschädigen Sie nicht das Label des Batteriepacks und entfernen Sie es nicht.
- Verwenden Sie nur ein kompatibles Netzteil.
- Das Batteriepack des Nintendo 3DS-Systems darf nur unter der Aufsicht Erwachsener wiederaufgeladen werden.
- Die Batterie muss aus dem Nintendo 3DS-System entfernt werden, bevor Sie es entsorgen.

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

! WARNUNG – FREQUENZSTÖRUNGEN

Das Nintendo 3DS-System sendet Funkwellen aus, die die einwandfreie Funktion benachbarter Elektrogeräte beeinträchtigen können, insbesondere die Funktion von Herzschrittmachern.

- Halten Sie bei Verwendung der drahtlosen Verbindung des Nintendo 3DS-Systems einen Abstand von mindestens 25 Zentimetern zu Herzschrittmachern. Sollten Sie einen Herzschrittmacher oder andere implantierte medizinische

Geräte verwenden, nutzen Sie die drahtlose Verbindung des Nintendo 3DS-Systems nicht, ohne sich zuvor mit einem Arzt oder dem Hersteller des medizinischen Gerätes in Verbindung gesetzt zu haben.

■ **Wichtige Information zum Gebrauch des Nintendo 3DS-Systems in Flugzeugen, Krankenhäusern und Flughäfen:**

- Der Gebrauch des Nintendo 3DS-Systems in Flugzeugen, Krankenhäusern und Flughäfen kann – ähnlich wie bei anderen nicht drahtlosen Geräten – erlaubt sein, wenn die drahtlose Verbindung NICHT aktiv ist.
- Sie erkennen eine aktive drahtlose Verbindung Ihres Nintendo 3DS-Systems zum einen daran, dass die gelbe Verbindungsanzeige leuchtet, um anzuzeigen, dass die Verbindung aktiviert wurde. Zum anderen blinkt sie, um anzuzeigen, dass eine drahtlose Datenübertragung stattfindet. Die Verbindungsanzeige blinkt, wenn Sie die Mehrspieler-Funktion eines Spiels verwenden oder Spiele / Funktionen zu / von einem anderen System übertragen. Beachten Sie die Regeln und Vorschriften zur Verwendung von drahtlosen Endgeräten an Orten wie Krankenhäusern, Flughäfen oder an Bord von Flugzeugen und befolgen Sie diese auf jeden Fall.
- An Bord von Flugzeugen ist jegliche Verwendung von Mehrspielerfunktionen oder einer drahtlosen Verbindung verboten. Die Verwendung dieser Funktion an den genannten Orten kann zu Störungen oder Fehlfunktionen elektronischer Geräte und somit zu Schäden an Personen und Gegenständen führen.

WICHTIG: Das Nintendo 3DS-System ermöglicht es Ihnen, die drahtlose Verbindung für alle Funktionen des Systems zu deaktivieren. Betätigen Sie den WLAN-Schalter am System, um die drahtlose Verbindung zu aktivieren / deaktivieren.

! WARNUNG – DRAHTLOSE VERBINDUNG

Das Nintendo 3DS-System bietet verschiedene Anwendungen, die es ermöglichen, mittels drahtloser Verbindung zu kommunizieren. Sie können die drahtlose Verbindung durch Betätigen des WLAN-Schalters am Nintendo 3DS-System deaktivieren.

WICHTIG: Wenn die drahtlose Verbindung aktiviert ist, ist es möglich, dass sich das Nintendo 3DS-System automatisch mit dem Internet verbindet. Wenn Sie den automatischen Verbindungsaufbau mit dem Internet unterbinden möchten, deaktivieren Sie bitte jegliche drahtlose Verbindung durch Betätigen des WLAN-Schalters am Nintendo 3DS-System. Um bestimmte Nintendo 3DS-Services nutzen zu können, werden eine Breitband-Internetverbindung sowie ein drahtloser Access Point bzw. ein Nintendo Wi-Fi USB Connector benötigt. Bei der Verbindung mit dem Internet entstehen Ihnen zusätzliche Kosten. Daher empfehlen wir, vor Verwendung eines solchen Services sicherzustellen, dass Sie über einen schnellen Internetzugang ohne Begrenzung der Verwendungs- und Downloadzeit verfügen, um zu vermeiden, dass für die Verwendung eines solchen Services zusätzliche Internetkosten anfallen. Die Nintendo 3DS-Services stehen nicht in allen Ländern zur Verfügung; weitere Einzelheiten finden Sie unter <http://3dsservices.nintendo-europe.com>.

Die Nintendo 3DS-Services unterliegen dem Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie. Weitere Informationen finden Sie auf <http://3dsservices.nintendo-europe.com>.

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

- Wenn Sie Informationen oder Inhalte über die drahtlose Verbindung senden, öffentlichen oder auf andere Weise zugänglich machen, stellen Sie sicher, dass keine Informationen enthalten sind, mit denen Sie persönlich identifiziert werden können, z. B. Name, E-Mail-Adresse, Adresse oder Telefonnummer, da andere diese Informationen und Inhalte möglicherweise sehen können. Verwenden Sie, insbesondere wenn Sie einen Nutzernamen oder Spitznamen für Ihre Mii™-Charaktere auswählen, nicht Ihren wirklichen Namen, da andere bei Verwendung der drahtlosen Verbindung möglicherweise Ihren Nutzernamen und die Spitznamen Ihrer Mii-Charaktere sehen können.
- Freundschaftscodes und Freundschaftskarten sind Teil eines Systems, das es Ihnen ermöglicht, Freundschaften mit anderen Nutzern zu schließen, sodass Sie mit Ihnen bekannten Personen spielen, kommunizieren und interagieren können. Wenn Sie Freundschaftscodes und Freundschaftskarten mit Unbekannten austauschen, besteht das Risiko, dass Sie Informationen oder Nachrichten mit beleidigendem oder unangemessenem Inhalt erhalten bzw. Unbekannte Informationen über Sie sehen, die sie nicht sehen sollen. Wir empfehlen daher, dass Sie Ihren Freundschaftscode niemandem geben, den Sie nicht kennen, und auch Freundschaftskarten nicht mit Personen austauschen, die Sie nicht kennen.
- Unterlassen Sie schädliche, illegale, beleidigende oder anderweitig unangemessene Aktivitäten, die anderen Nutzern Probleme bereiten könnten. Senden Sie oder machen Sie auch sonst keine Inhalte zugänglich, die andere bedrohen, beleidigen oder verletzen, ihre Rechte verletzen (z. B. Urheberrecht, Recht am eigenen Bild, Privatsphäre, Persönlichkeitsrechte oder Warenzeichen) oder von anderen Personen als verstörend empfunden werden könnten. Insbesondere wenn Sie von anderen Personen Fotos, Bilder oder Videos aufgenommen haben und diese senden oder anderweitig zugänglich machen, stellen Sie sicher, dass diese Personen zuvor ihre Zustimmung erteilt haben. Wenn unangemessenes Verhalten Ihrerseits gemeldet oder bestätigt wird, könnte dies Strafen wie z. B. den Ausschluss von den Nintendo 3DS-Services nach sich ziehen.

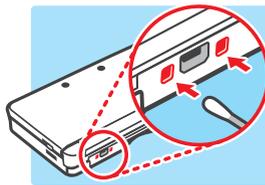
Bitte beachten Sie, dass Nintendo-Server, die für die drahtlose Verbindung benötigt werden, ohne vorherige Ankündigung aufgrund von Wartungsarbeiten nach zuvor aufgetretenen Problemen zeitweilig nicht verfügbar sein können.

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

⚠️ WARNUNG

-  **Zerlegen Sie das System nicht und versuchen Sie nicht, es zu reparieren**
 -  **Setzen Sie das Batteriepack keiner großen Hitze aus und entsorgen Sie es nicht im Feuer**
 -  **Setzen Sie das System keinen Hitzequellen, wie Heizgeräten oder Öfen, aus und setzen Sie das System möglichst nicht über einen längeren Zeitraum direktem Sonnenlicht aus**
Sollte dies nicht beachtet werden, kann es zum Austreten von Substanzen oder zu einer Entzündung oder Explosion kommen, was wiederum zu Feuer und/ oder einem tödlichen Stromschlag führen kann. Außerdem kann das Batteriepack durch Hitze beschädigt oder verformt werden.
 -  **Verwenden Sie ausschließlich ein kompatibles Netzteil und Batteriepack**
Die Verwendung eines inkompatiblen Netzteils oder Batteriepacks kann zum Austreten von Flüssigkeit aus dem Batteriepack, oder zu einer Entzündung oder Explosion führen, was wiederum Feuer und/ oder einen tödlichen Stromschlag nach sich ziehen kann.
Verwenden Sie ausschließlich das Nintendo 3DS-Batteriepack (CTR-003), das Nintendo 3DS-Netzteil (WAP-002(EUR)) und die Nintendo 3DS-Ladestation (CTR-007).
 -  **Berühren Sie die Kontakte des Batteriepacks nicht mit Metallobjekten oder Objekten, die nicht zum System gehören, und beschädigen Sie das Batteriepack nicht**
Dies kann zu einer Entzündung, einer Explosion, einem tödlichen Stromschlag und/ oder einem Kurzschluss führen.
Verwenden Sie das System nicht mit Reise-Spannungswandlern, mit für die Verwendung mit Glühlampen vorgesehenen Helligkeitsreglern oder mit im Auto verwendeten Spannungswandlern oder Ladegeräten.
- 
-  **Verwenden Sie das Netzteil ausschließlich mit kompatiblen Systemen**
Die Verwendung des Netzteils mit einem inkompatiblen System kann zu Feuer, dem Austritt von Flüssigkeit aus dem Batteriepack, zu einer Entzündung, einer Explosion, oder zu einem elektrischen Schlag führen.

 - Das Nintendo 3DS-Batteriepack (CTR-003) ist ausschließlich zum Gebrauch mit dem Nintendo 3DS-System bestimmt.
 - Das beiliegende Netzteil (WAP-002(EUR)) kann mit den folgenden Geräten verwendet werden:
 - Nintendo 3DS (CTR-001(EUR))
 - Nintendo 3DS-Ladestation (CTR-007)
 - Nintendo DSi (TWL-001(EUR))
 - Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR))
 -  **Setzen Sie das System keinen Flüssigkeiten aus und stecken Sie keine Objekte in das System, die nicht zum System gehören**
Dies kann sonst zu Feuer, elektrischen Schlägen und weiteren Fehlfunktionen führen.
Sollte das Nintendo 3DS-System mit Flüssigkeiten in Kontakt kommen, schalten Sie es umgehend aus, entfernen Sie das Netzteil und entfernen Sie danach die Batteriefachabdeckung und das Batteriepack. Reinigen Sie das Äußere des Systems mit einem weichen, nebelfeuchten Tuch (zur Reinigung bitte nur Wasser verwenden). Das Innere des Nintendo 3DS-Systems darf nicht mit Wasser oder anderen Flüssigkeiten gereinigt werden.
 -  **Berühren Sie die Netzteil-Anschlussbuchse und alle weiteren Anschlüsse nicht mit den Fingern oder mit Metallobjekten**
Dies kann zu Verletzungen, tödlichen Stromschlägen, Kurzschlüssen und Fehlfunktionen führen.
 -  **Berühren Sie das System oder das Netzteil nicht, wenn das System während eines Gewitters geladen wird**
Dies kann zu einem tödlichen Stromschlag durch einen weitergeleiteten Blitz führen.
 -  **Verwenden Sie das System nicht an Orten mit hoher Feuchtigkeit oder einer hohen Staub- oder Rußkonzentration**
Dies kann zu Feuer, einem tödlichen Stromschlag oder zu Fehlfunktionen führen. Es könnte außerdem dazu führen, dass sich Schimmel auf den Kameralinsen bildet.

-  **Setzen Sie das System keinen starken Stößen aus, lassen Sie es also nicht fallen und treten Sie nicht darauf**
Ansonsten kann es zu Schäden an den Bildschirmen oder am Batteriepack kommen, das dann starke Hitze ausstrahlen und somit zu Verbrennungen oder anderen Verletzungen führen kann.
Hinweis: Wenn das System beschädigt ist und Sie es mehr als nötig berühren, kann dies zu Verletzungen führen. Berühren Sie nicht die beschädigten Stellen.
 -  **Nähern Sie sich dem Infrarot-Sende-Empfänger nicht zu sehr**
Direkt in den Infrarot-Sende-Empfänger zu sehen, kann zu Sehstörungen und anderen Problemen führen.
 -  **Verwenden Sie Ihre Kopfhörer nicht mit zu hoher Lautstärke**
Die längere Verwendung eines Kopfhörers bei hoher Lautstärke kann zu einer Beeinträchtigung des Hörmögens führen. Bitte stellen Sie die Lautstärke so ein, dass Sie die Geräusche Ihrer Umgebung noch hören können. Bei Erschöpfung oder falls Sie ein Klingeln in den Ohren oder ähnliche Symptome wahrnehmen, sehen Sie von einer Verwendung des Kopfhörers für einen gewissen Zeitraum ab. Sollten diese Symptome dennoch anhalten, suchen Sie bitte einen Arzt auf.
 -  **Wenn das System beschädigt ist und Sie es mehr als nötig berühren, kann dies zu Verletzungen führen.**
Berühren Sie nicht die beschädigten Stellen.
 -  **Beenden Sie das Spiel, wenn Sie Hautreizungen verspüren**
Der Touchpen besteht u. a. aus einer Edelstahllegierung, die bei bestimmten Personen Hautreizungen verursachen kann. Sollten derartige Reizungen bei Ihnen auftreten, beenden Sie das Spiel sofort und suchen Sie bitte einen Arzt auf.
 -  **Bewahren Sie das System und Zubehör wie SD Cards nicht in Reichweite kleiner Kinder oder von Haustieren auf bzw. an für sie erreichbaren Orten**
Kinder könnten das Netzteil, den Touchpen oder andere Teile in den Mund nehmen und sich daran verletzen.
 -  **Vermeiden Sie Schmutz auf dem Anschluss der Ladestation**
Dies kann zu Feuer, zu Überhitzung, zu elektrischen Schlägen, zu Problemen beim Laden und zu anderen Fehlfunktionen führen. Säubern Sie den Ladestationsanschluss regelmäßig, um sicherzustellen, dass er sauber ist. Vermeiden Sie es, unnötig Druck auszuüben, da dies zu Schäden führen kann.
- 
-  **Wichtige Sicherheitsinformationen zum Gebrauch des Nintendo 3DS-Systems in Flugzeugen, Krankenhäusern und Flughäfen**

 - Der Gebrauch des Nintendo 3DS-Systems in Flugzeugen, Krankenhäusern und Flughäfen kann – ähnlich wie bei anderen nicht drahtlosen Geräten – erlaubt sein, wenn die drahtlose Verbindung NICHT aktiv ist.
 - Sie erkennen eine aktive drahtlose Verbindung Ihres Nintendo 3DS-Systems zum einen daran, dass die gelbe Verbindungsanzeige leuchtet, um anzuzeigen, dass die Verbindung aktiviert wurde. Zum anderen blinkt sie, um anzuzeigen, dass eine drahtlose Datenübertragung stattfindet. Die Verbindungsanzeige blinkt, wenn Sie die Mehrspieler-Funktion eines Spiels verwenden oder Spiele / Funktionen zu / von einem anderen System übertragen. Beachten Sie die Regeln und Vorschriften zur Verwendung von drahtlosen Endgeräten an Orten wie Krankenhäusern, Flughäfen oder an Bord von Flugzeugen und befolgen Sie diese auf jeden Fall.
 - An Bord von Flugzeugen ist jegliche Verwendung von Mehrspielerfunktionen oder einer drahtlosen Verbindung verboten. Die Verwendung dieser Funktion an den genannten Orten kann zu Störungen oder Fehlfunktionen elektronischer Geräte und somit zu Schäden an Personen und Gegenständen führen.
 -  **Verwenden Sie das System nicht, während Sie gehen oder Auto / Fahrrad fahren**

 - Es ist verboten und außerdem gefährlich, das System zu verwenden, während Sie ein Fahrzeug steuern.
 - Es kann zu Unfällen führen, wenn Sie das System während des Gehens oder Radfahrens verwenden.

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

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



- ⊘** **Setzen Sie das Nintendo 3DS-System keinen hohen Temperaturen aus**
Das Nintendo 3DS-System ist für die Verwendung bei Temperaturen von 5–35 Grad Celsius ausgelegt. Wenn Sie das System in einer heißen Umgebung (z. B. unter einer Decke oder einem anderen Ort ohne Belüftung) verwenden, steigt die Temperatur des Systems möglicherweise stark an, was zu Verbrennungen führen kann. Wenn Sie das System längere Zeit verwenden, während Sie es aufladen, kann die Temperatur des Systems steigen. Wenn Sie das System berühren, während es heiß ist, kann dies zu Verbrennungen führen.

- !** **Die korrekte Verwendung des Touchpens**
Ein fehlerhafter Gebrauch kann zu Verletzungen oder Schäden führen.
- Verwenden Sie den Touchpen für keine anderen Zwecke als im Gebrauch mit einem Nintendo 3DS-System.
 - Verbiegen Sie den Touchpen während des Gebrauchs nicht und wenden Sie keinen unnötigen Druck an.
 - Verwenden Sie keinen beschädigten oder verbogenen Touchpen.

- ⊘** **Verwenden Sie das Netzteil nur mit der richtigen Voltzahl (220–240 Volt Wechselstrom)**
Ansonsten kann es zu Feuer, zu Überhitzung, zu tödlichen Stromschlägen und zu anderen Schäden kommen. Verwenden Sie keine Spannungswandler, die zum Gebrauch im Ausland vorgesehen sind, oder Stecker, die eine verminderte Spannung liefern.

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

- !** **Halten Sie den Netzteilstecker sauber, indem Sie ihn mit einem trockenen Tuch abwischen**
Der Versuch, das Gerät verschmutzt oder mit Staub darauf zu verwenden, kann zu Feuer, zu tödlichen Stromschlägen oder zu Kurzschlüssen führen.

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

- !** **Stellen Sie sicher, dass Sie das Netzteil richtig einstecken und entfernen**
Ansonsten können Feuer, tödliche Stromschläge oder Kurzschlüsse die Folge sein. Weiterhin kann ein unvollständiges Einstecken in die Steckdose dazu führen, dass nicht zum System gehörende Materialien oder Metallobjekte, wie Büro- oder Heftklammern, in Berührung mit den Kontakten des Steckers kommen.

Um das Netzteil zu entfernen, nehmen Sie das Netzteil sicher in die Hand und ziehen Sie es gerade aus der Steckdose. Wenn das System von Kindern verwendet wird, sollten Eltern oder Erziehungsberechtigte sicherstellen, dass es Kindern nicht möglich ist, die Kontakte des Steckers mit Metallobjekten zu berühren, wenn das Netzteil eingesteckt wird.

Das Netzteil sollte in eine Steckdose gesteckt werden, die leicht zugänglich ist und sich in unmittelbarer Umgebung des aufzuladenden Geräts befindet.

⚠ WICHTIG

- ⊘** **Üben Sie keinen unnötigen Druck auf die LC-Bildschirme aus und setzen Sie sie keinen extremen Stößen aus**
Dies kann zu Verletzungen oder Fehlfunktionen führen. Sollten die LC-Bildschirme beschädigt werden, vermeiden Sie es, mit den austretenden Flüssigkeiten in Kontakt zu kommen. **Die Reparatur von beschädigten LC-Bildschirmen ist nicht durch die Gewährleistung gedeckt und wird nur gegen eine Gebühr vorgenommen.**

- ⊘** **Stecken Sie das System nicht in Ihre Hosentasche**
Sollten das System und die LC-Bildschirme starkem Druck ausgesetzt werden, wenn etwa darauf gegessen wird, können sie beschädigt werden und es kann zu Verletzungen und Fehlfunktionen kommen.



- !** **Berühren Sie mit Ihren Fingern nicht das Drehgelenk**



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

- ⊘** **Schleudern Sie das System nicht an einem daran befestigten Trageband herum**
Dies kann dazu führen, dass das Trageband reißt und das System zu Boden fällt oder weggeschleudert wird. Dies kann zu Schäden am System oder Objekten in der Umgebung sowie Verletzungen an Ihnen selbst und anderen Personen führen.

VORSICHTIGER GEBRAUCH

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

- Schalten Sie das System nicht wiederholt ein und aus**

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

- **Schalten Sie das Nintendo 3DS-System immer zuerst aus, bevor Sie Karten oder eine SD Card einschieben oder entfernen. Schieben Sie die Karte / SD Card vollständig ein, ohne dabei zu viel Druck auf die Karte / SD Card oder das Nintendo 3DS-System anzuwenden.**

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

- **Verwenden Sie nur kompatibles Zubehör**

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

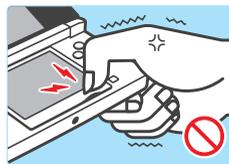
- Zubehör, das inkompatibel mit der verwendeten Software ist.
- Nicht von Nintendo für den Gebrauch lizenzierte Geräte und Zubehör.
- Defektes oder beschädigtes Zubehör.

- **Bewegen Sie das Schiebepad nicht ruckartig von einer Seite zur anderen**

Dies kann den Controller beschädigen und das Spiel beeinträchtigen.

- **Verwenden Sie keine harten oder spitzen Objekte, um Knöpfe zu betätigen**

Verwenden Sie keine Stifte, Metallobjekte, Fingernägel, den Touchpen oder andere harte oder spitze Objekte, um den HOME-Knopf, START oder SELECT zu betätigen. Dies kann zu Schäden führen.



- **Beschädigen Sie den Touchscreen nicht**

Dies kann zu Fehlfunktionen führen.

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

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

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

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

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

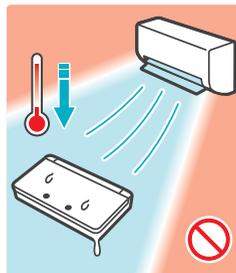
Kondenswasserbildung im System kann zu Fehlfunktionen führen.

Wie Sie das Nintendo 3DS-System von einem kalten Ort an einen warmen bringen

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

Sollte sich Kondenswasser auf dem System gebildet haben

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



- **Pusten Sie nicht auf die Kontakte des Systems oder der Karten**

Dadurch kann Feuchtigkeit eindringen, die die Karte und / oder das Nintendo 3DS-System beschädigen kann.

- **Transportieren Sie das System nicht in einer Tasche oder einem anderen Behälter, während es aufgeklappt ist**

Dies kann zu Schäden an den LC-Bildschirmen und dem System führen.

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

Dies kann dazu führen, dass die Plastikhülle beschädigt wird oder dass die Farbe abblättert. Achten Sie darauf, das System nicht zu verwenden, nachdem Sie Produkte wie Nagellackentferner verwendet haben. Reinigen Sie das System mit einem nebelfeuchten Tuch und Seifenwasser. Wringen Sie sorgfältig alles überschüssige Wasser aus dem Tuch und wischen Sie das System sauber. Trocknen Sie das System nach dem Säubern mit einem weichen, trockenen Tuch ab. Das Nintendo 3DS-System sollte vom Netzteil entfernt werden, bevor Sie es säubern.

- **Folgen Sie den örtlichen Richtlinien und Vorschriften, wenn die Batterie entsorgt werden muss**

Auskünfte darüber, wie Sie Batterien entsorgen können, erhalten Sie bei Ihrem örtlichen Entsorgungsträger (siehe Seite 101).



- **Verwendung von Informationen**

- Geräusche und Bilder, die auf Ihrem Nintendo 3DS-System aufgenommen wurden, sind ausschließlich für den persönlichen Gebrauch bestimmt und nicht für den Gebrauch durch Dritte bestimmt. Weiterhin gibt es bestimmte Arten des Gebrauchs, die verboten sind. Das nicht autorisierte Aufnehmen von Video- oder Audioaufzeichnungen von Menschen und deren Veröffentlichung wird als Verletzung der Privatsphäre betrachtet und sollte vermieden werden.
- Dieses System sollte nicht zu illegalen Aktivitäten oder zur Rechtsbeugung verwendet werden. Derartige Aktivitäten können zu gerichtlichen Schritten führen.
- Sobald Audio- oder Videodaten von Ihrem Nintendo 3DS-System übermittelt wurden, können diese von Dritten kopiert und / oder frei modifiziert werden. Wenn Sie zustimmen, Ihre Daten zu verschicken, können Sie danach deren Verwendung nicht mehr einschränken oder sie löschen.

- **WICHTIG: JEDE NICHT AUTORISIERTE TECHNISCHE MODIFIKATION DER HARDWARE ODER DER SOFTWARE IHRES NINTENDO 3DS-SYSTEMS, ODER JEDLICHE VERWENDUNG EINES NICHT AUTORISIERTEN GERÄTES MIT IHREM SYSTEM, KANN DAZU FÜHREN, DASS IHR SYSTEM NICHT MEHR VERWENDBAR IST UND NICHT AUTORISIERTE INHALTE ENTFERNT WERDEN.**

Ihr Nintendo 3DS-System und die zugehörige Software sind nicht für den Gebrauch mit nicht autorisierten Geräten und / oder mit nicht autorisierter Software vorgesehen. Die von Nintendo gestattete Gewährleistung schließt keine Schäden mit ein, die an oder durch die Verwendung von nicht autorisierten Geräten und Modifikationen, nicht autorisierter Software und / oder nicht lizenziertem Zubehör entstehen. Weiterhin kann eine Verwendung dieser dazu führen, dass Sie selbst verletzt werden oder andere verletzt werden, dass Funktionen gestört werden und / oder Ihr Nintendo 3DS-System und damit verbundene Services Schaden nehmen. Nintendo (sowie sämtliche Lizenznehmer und Distributoren von Nintendo) ist nicht verantwortlich für jeglichen Schaden oder Verlust, der durch die Verwendung solcher Geräte, Modifikationen, Software oder von nicht autorisiertem Zubehör entsteht.

Wichtig! Sobald ein Update des Nintendo 3DS-Systems durchgeführt worden ist, kann dieses dazu führen, dass bereits vorgenommene nicht autorisierte oder zukünftige, nicht autorisierte technische Modifikationen an der Hardware oder Software Ihres Nintendo 3DS-Systems und / oder die Verwendung Ihres Systems in Verbindung mit nicht autorisierten Geräten die Nutzung des Systems unmöglich machen. Inhalte, die auf nicht autorisierte Modifikationen der Hardware oder Software Ihres Nintendo 3DS-Systems zurückgehen, können entfernt werden. Stimmen Sie dem Update nicht zu, kann dies dazu führen, dass die Nutzung von Spielen nicht mehr möglich ist.



Komponenten: Bezeichnungen und Funktionen

Die Funktionen dieser Komponenten werden in dieser Bedienungsanleitung erklärt.



Mitteilungsanzeige

Zeigt durch Blinken und Farbänderung den Status Ihres Systems an.

- **SpotPass-Mitteilung erhalten**
(blinkt fünf Sekunden lang blau) (siehe Seite 52)
- **Inhalte über StreetPass erhalten**
(blinkt fünf Sekunden lang grün) (siehe Seite 52)
- **Ein Freund ist online**
(blinkt fünf Sekunden lang orange) (siehe Seite 51)
- **Batterieleistung ist niedrig**
(blinkt rot) (siehe Seite 31)



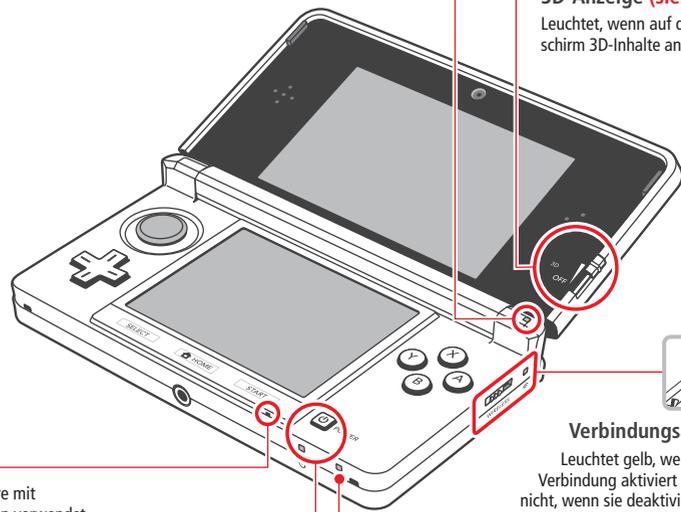
3D-Tiefenregler (siehe Seite 33)

Stellt die Tiefe von 3D-Bildern ein.



3D-Anzeige (siehe Seite 33)

Leuchtet, wenn auf dem 3D-Bildschirm 3D-Inhalte angezeigt werden.



Mikrofon

Wird von Software mit Mikrofon-Funktion verwendet.



POWER-Schalter (⏻) (siehe Seite 28)



Betriebsanzeige (⏻) (siehe Seite 31)

Leuchtet blau, wenn das System eingeschaltet ist.

Ladeanzeige (🔋) (siehe Seite 27)

Leuchtet orange, während die Batterie geladen wird.



Verbindungsanzeige (📶)

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

Hinweis: Die Verbindungsanzeige leuchtet oder blinkt dunkler, wenn sich das System im Standby-Modus befindet.



WLAN-Schalter

Aktiviert / deaktiviert die drahtlose Verbindung.

Hinweis: Die drahtlose Verbindung muss vor dem Spiel durch diesen Schalter aktiviert werden, um diese Funktion in Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretiteln verwenden zu können. Die drahtlose Verbindung wird nicht aktiviert, wenn der Schalter betätigt wird, nachdem ein Softwaretitel gestartet wurde.

LC-Bildschirm (3D-Bildschirm) (siehe Seite 32)

Zeigt 3D-Inhalte an.

LC-Bildschirm (Touchscreen) (siehe Seite 25)

Ein druckempfindlicher Bildschirm, der die Interaktion durch Berührung ermöglicht.

Hinweis:

- Es ist eine Eigenschaft von LC-Bildschirmen, dass es eine kleine Anzahl von Pixeln gibt, die immer dunkel sind. Dies ist normal und wird nicht als Defekt angesehen.
- Der 3D-Bildschirm und der Touchscreen haben unterschiedliche technische Merkmale, daher kann es vorkommen, dass die Wiedergabe von Farben und die Helligkeit unterschiedlich sind.

Innenkamera

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

Lautsprecher (L)

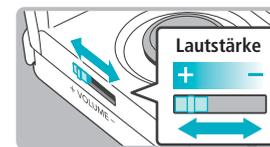
Lautsprecher (R)

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

Schiebepad

Wird mit Software verwendet, die die Steuerung per Schiebepad unterstützen.

Hinweis: Sollte das Schiebepad nicht richtig funktionieren, finden Sie auf Seite 94 weitere Informationen.



Lautstärkereglern

Die Lautstärke wird durch Schieben geregelt.

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

Audiobuchse

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

Hinweis: Headsets mit Mikrofon sind mit diesem System nicht kompatibel.

SELECT

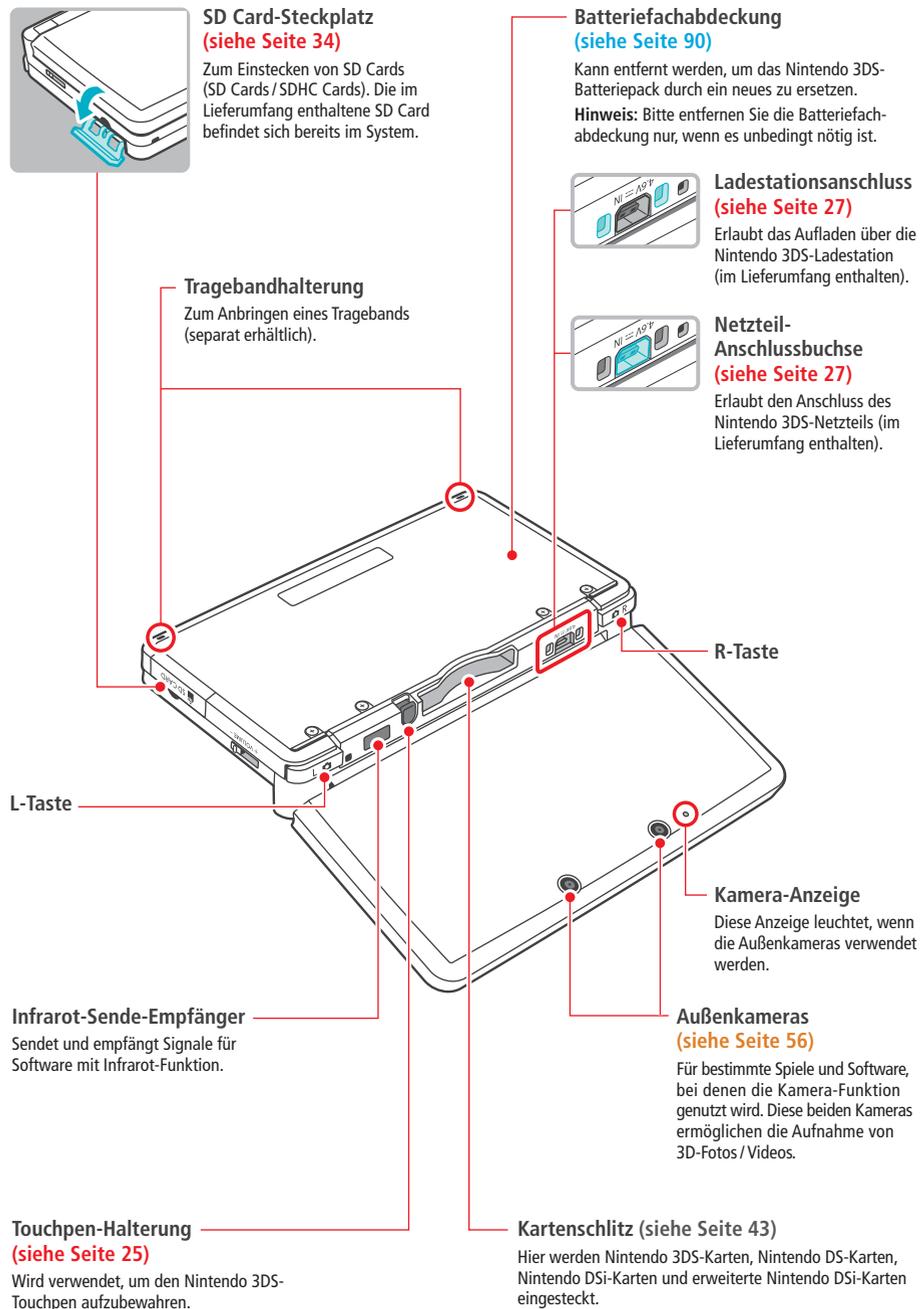
HOME-Knopf (🏠) (siehe Seite 36)

Zeigt das HOME-Menü an.

START

Steuerkreuz





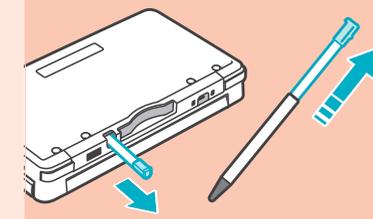
Den Touchscreen verwenden

Der untere Bildschirm, oder Touchscreen, ist berührungsempfindlich. Verwenden Sie mit Software, die diese Eingabeart unterstützt, den im Lieferumfang enthaltenen Nintendo 3DS-Touchpen.

Entfernen Sie den Nintendo 3DS-Touchpen aus der Touchpen-Halterung und stellen Sie ihn auf die gewünschte Länge ein.

Bevor Sie den Touchpen in die Touchpen-Halterung schieben, stellen Sie ihn bitte auf seine kürzeste Länge zurück. Befestigen Sie ihn dann sicher in der Touchpen-Halterung.

Hinweis: Versuchen Sie bitte nicht, etwas anderes als einen Nintendo 3DS-Touchpen (CTR-004) in die Touchpen-Halterung zu stecken.

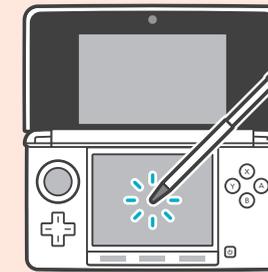


Bedienung des Touchscreens

In dieser Bedienungsanleitung werden die folgenden Begriffe verwendet, um den Gebrauch des Touchpens auf dem Touchscreen zu beschreiben.

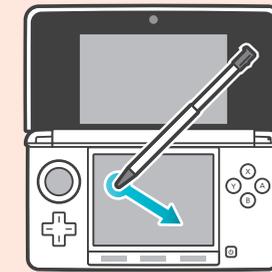
Berühren

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



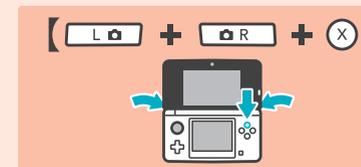
Führen

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



Was Sie tun können, wenn Sie den Touchscreen nicht verwenden können

Rufen Sie über das **HOME-Menü** die Systemeinstellungen auf und wählen Sie dort **TOUCHSCREEN**, um den Touchscreen zu kalibrieren (siehe Seite 81). Wenn Sie Probleme haben, mit dem Touchpen durch das **HOME-Menü** zu navigieren, können Sie das System mit dem **Touchscreen-Kalibrierungsbildschirm** starten, indem Sie den **POWER-Schalter** drücken, während Sie die **L-Taste**, **R-Taste** sowie den **X-Knopf** gedrückt halten.



Während Sie die L-Taste, R-Taste und den X-Knopf gedrückt halten...



...drücken Sie den POWER-Schalter.





Aufladen

Bevor Sie das Nintendo 3DS-System das erste Mal verwenden, müssen Sie das Batteriepack aufladen.

Aufladezeit: ca. 3 Stunden 30 Minuten



Das System benötigt etwa 3 Stunden 30 Minuten, um sich im abgeschalteten Zustand vollständig wiederaufzuladen. Sollte das System während des Ladens verwendet werden, kann sich die Aufladezeit ändern. Auch die noch in der Batterie verbliebene Ladung kann die Aufladezeit beeinflussen.

Aufladetemperatur: 5 – 35 Grad Celsius



Der Versuch, das Batteriepack bei einer Temperatur außerhalb dieses Bereichs aufzuladen, könnte die Leistung des Batteriepacks verringern und verhindern, dass es aufgeladen wird. Liegt die Umgebungstemperatur zu niedrig, wird die Batterie unter Umständen nicht vollständig aufgeladen.

Wiederholtes Aufladen und Nutzungsdauer der Batterie



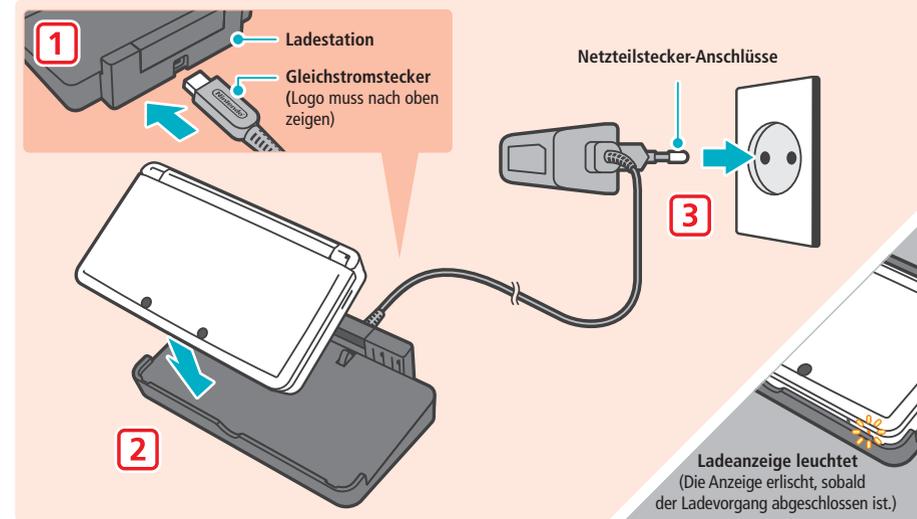
Die Nutzungsdauer der Batterie verringert sich nach und nach, wenn die Batterie kontinuierlich verwendet und wiederaufgeladen wird. Nach 500 Aufladungen kann sich die Nutzungsdauer auf nur noch 70% im Vergleich zu einer neuen Batterie reduzieren.

Stark verkürzte Nutzungsdauer



Sollten Sie feststellen, dass sich die Nutzungsdauer deutlich verkürzt hat, ersetzen Sie das Batteriepack. Ersatz-Batteriepacks sind separat erhältlich (siehe Seite 90). Bei der Nintendo Konsumentenberatung erhalten Sie weitere Informationen darüber, wo Ersatz-Batteriepacks erhältlich sind (siehe Seite 107).

Aufladen des Nintendo 3DS-Systems



1 Verbinden Sie den Gleichstromstecker mit der Ladestation

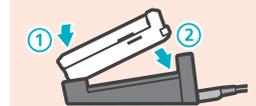
Hinweis:

- Stellen Sie sicher, dass der Gleichstromstecker mit der richtigen Seite nach oben zeigt, bevor Sie ihn mit der Ladestation verbinden, um Schaden an Gleichstromstecker oder Ladestation zu vermeiden.
- Achten Sie darauf, dass die Ladestation sich auf einer ebenen Oberfläche befindet.

2 Legen Sie das Nintendo 3DS-System auf die Ladestation

Hinweis: Legen Sie das System mit der Vorderkante zuerst in die Ladestation. Wenn Sie das System mit den Seite oder der Rückseite zuerst einlegen, ist das System möglicherweise nicht korrekt in der Ladestation positioniert. Wird nun Gewalt ausgeübt, um das System korrekt zu positionieren, kann es Schaden nehmen.

Legen Sie das System mit der Vorderkante zuerst ein.



3 Stecken Sie den Netzteilstecker in eine Standardsteckdose, die 220 – 240 Volt Wechselstrom führt

Stellen Sie sicher, dass der Netzteilstecker vollständig eingesteckt ist. Auf den [Seiten 16 bis 19](#) finden Sie Sicherheitshinweise zur Verwendung des Netzteils.

Sobald der Aufladeprozess abgeschlossen ist

Entfernen Sie den Netzteilstecker aus der Steckdose und entnehmen Sie das Nintendo 3DS-System der Ladestation.

Hinweis: Sollten Sie einen Softwaretitel spielen, während das System auflädt, leuchtet die Ladeanzeige möglicherweise auch nach dem abgeschlossenen Ladevorgang weiterhin auf. Hierbei handelt es sich nicht um eine Fehlfunktion.

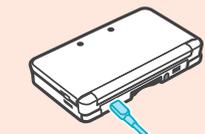
Entnehmen Sie das System mit der Rückseite zuerst aus der Ladestation.



Aufladen mithilfe des Netzteils

Das Nintendo 3DS-System kann auch durch direktes Anschließen eines Netzteils aufgeladen werden. Verbinden Sie dazu einfach den Gleichstromstecker mit der Netzteil-Anschlussbuchse auf der Rückseite des Systems.

Hinweis: Um das System vom Netzteil zu trennen, halten Sie das System und den Gleichstromstecker fest, nicht das Kabel, während Sie ihn herausziehen.





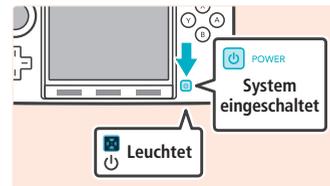
Das System ein- und ausschalten

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

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

Hinweis:

- Nach dem Einschalten kann es einige Sekunden dauern, bis das **HOME-Menü** angezeigt wird.
- Weitere Informationen über die Betriebsanzeige und die Nutzungsdauer der Batterie finden Sie auf [Seite 31](#).



Standby-Modus und Ausschalten des Systems

Standby-Modus

Schließen Sie Ihr Nintendo 3DS-System während des Spiels, um den Standby-Modus zu aktivieren. Im Standby-Modus bleiben SpotPass (siehe Seite 8) und StreetPass (siehe Seite 9) aktiv, doch der Energieverbrauch ist stark reduziert.

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

Das System ausschalten

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



Das System zum ersten Mal konfigurieren

Sie müssen das System konfigurieren, nachdem Sie es zum ersten Mal eingeschaltet haben. **Wenn das System von Kindern verwendet wird, sollte ein Erwachsener diese Schritte durchführen.** Die folgenden Schritte sollten mit dem Touchpen auf dem Touchscreen durchgeführt werden (siehe [Seite 25](#)).

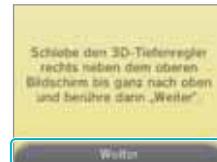
1 Stellen Sie die Sprache des Systems ein

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



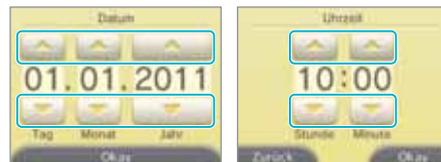
2 Kalibrieren Sie den 3D-Bildschirm

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um 3D-Bilder korrekt anzeigen zu lassen (siehe „Wiedergabe von 3D-Bildern einstellen“ auf [Seite 32](#)).



3 Datum und Uhrzeit einstellen

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



4 Geben Sie einen Nutzernamen ein

Hinweis:

- Weitere Informationen zur Verwendung der Tastatur finden Sie auf [Seite 30](#).
- Namen können nicht länger als zehn Zeichen sein.
- Der Name, den Sie auswählen, wird über die drahtlose Verbindung auf anderen Nintendo 3DS- und Nintendo DS-Systemen sichtbar sein, also verwenden Sie bitte keine Wörter oder Phrasen, die andere beleidigen könnten. Die Verwendung unangemessener Begriffe kann dazu führen, dass die Anzeige Ihres Namens auf anderen Nintendo 3DS-Systemen eingeschränkt wird.



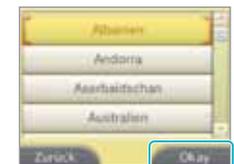
5 Geben Sie Ihren Geburtstag ein

Berühren Sie und , um Ihren Geburtstag einzugeben.



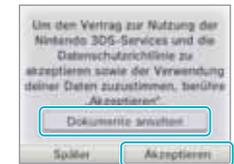
6 Wählen Sie das Land, in dem Sie wohnen, und dann Ihre Region

Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit OKAY.



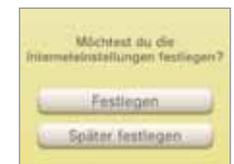
7 Akzeptieren Sie den Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und die Datenschutzrichtlinie

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



8 Konfigurieren Sie die Interneteinstellungen (siehe Seite 68)

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



9 Stellen Sie die Altersbeschränkungen ein (siehe Seite 76)

Stellen Sie die Altersbeschränkungen ein, um den Zugriff von Kindern auf bestimmte Inhalte und Funktionen einzuschränken. Berühren Sie **SPÄTER FESTLEGEN**, um ohne Altersbeschränkungen fortzufahren.

Hinweis: Bei Kindern bis einschließlich 6 Jahren kann die Verwendung der 3D-Funktion zu einer Beeinträchtigung des Sehvermögens führen. Um die Verwendung der 3D-Funktion zu verhindern, kann diese Funktion manuell deaktiviert werden, indem Sie die entsprechende Option in den Altersbeschränkungen wählen.



Ihr System ist nun bereit für den Gebrauch. Drücken Sie den HOME-Knopf, um in das **HOME-Menü** (siehe Seite 36) zu gelangen und Ihr Nintendo 3DS-System verwenden zu können.



Tastaturen verwenden

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

Standard

Alphanumerisch

Texterkennung ein / aus

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

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

Löscht das Zeichen links vom Cursor.

Setzt einen Zeilenumbruch.

Zwischen Eingabemodi wechseln

Sonderzeichen

Wählen Sie zwischen Groß- und Kleinbuchstaben.

Symbole

Zeigt zusätzliche Symbole an.

Mobiltelefon

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

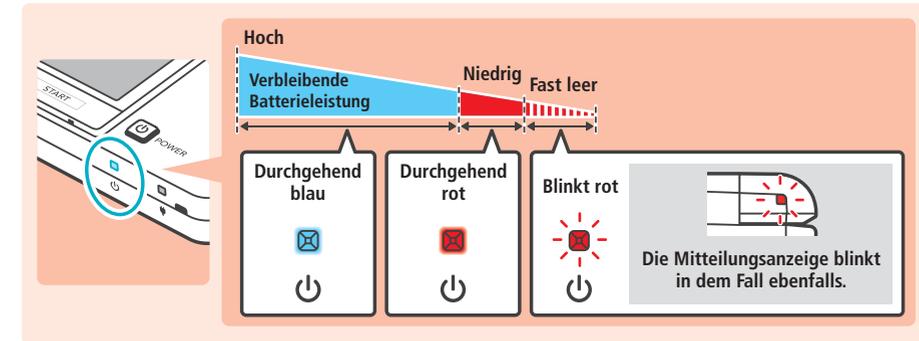
Nächstes Zeichen
Bestätigen Sie die Eingabe eines Zeichens und gelangen Sie so zum nächsten Feld.

Ziffernfeld

Löscht die zuletzt eingegebene Ziffer.

Betriebsanzeige

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



Hinweis: Wenn die Betriebsanzeige rot leuchtet, sollten Sie Ihr Spiel schnellstmöglich speichern und das System wiederaufladen. Wenn die Batterieleistung erschöpft ist, bevor Sie speichern, können Sie ungespeicherte Daten verlieren. Sollte die Betriebsanzeige blau leuchten und langsam heller und wieder dunkler werden, befindet sich das System im Standby-Modus (siehe Seite 28), der weniger Strom verbraucht.

Nutzungsdauer der Batterie

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

Bei Verwendung von Nintendo 3DS-Software: ca. 3–5 Stunden
Bei Verwendung von Nintendo DS-Software: ca. 5–8 Stunden



Die Länge der Nutzungsdauer der Batterie hängt von der Helligkeit der LC-Bildschirme ab. Bei Kauf des Systems ist die Helligkeit auf „5“ eingestellt (weitere Informationen zur Änderung der Helligkeit finden Sie auf Seite 40).

Hinweis: Der Energiesparmodus ändert die Helligkeit und Farbskala automatisch je nach angezeigtem Inhalt, um die Batterieladung für längere Zeit zu erhalten (weitere Informationen darüber, wie Sie den Energiesparmodus aktivieren, finden Sie auf Seite 40).

Das System in den Standby-Modus zu versetzen (siehe Seite 28), reduziert den Stromverbrauch stark, während drahtlose Verbindungen wie SpotPass und StreetPass aktiv bleiben. Wenn die Batterie vollständig wiederaufgeladen wurde, kann das System 3 Tage im Standby-Modus verbleiben.

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

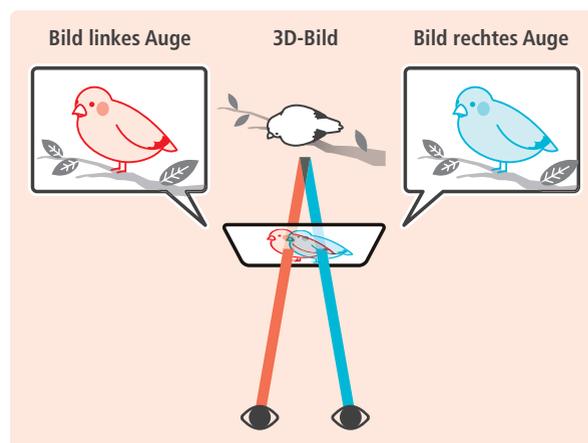




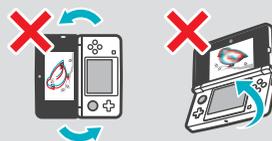
Wiedergabe von 3D-Bildern einstellen

Der 3D-Bildschirm ermöglicht Ihnen das Betrachten von 3D-Bildern. Verwenden Sie den 3D-Tiefenregler, um den 3D-Effekt auf ein für Sie angenehmes Maß einzustellen.

Der vom Nintendo 3DS-System erzeugte 3D-Effekt nutzt die Fähigkeit des Auges zum stereoskopischen Sehen (die Fähigkeit, 3D-Bilder anhand der unterschiedlichen Position von linkem und rechtem Auge zu interpretieren). Indem der 3D-Bildschirm so ausgerichtet wird, dass das linke Auge nur das linke Bild und das rechte Auge nur das rechte Bild sieht, ist es möglich, einen lebendigen und überzeugenden 3D-Effekt zu erschaffen.



Den Bildschirm zu kippen oder in einem schrägen Blickwinkel darauf zu sehen, beeinträchtigt den 3D-Effekt und kann dazu führen, dass der Bildschirm verdunkelt erscheint oder Sie ein Doppelbild sehen.



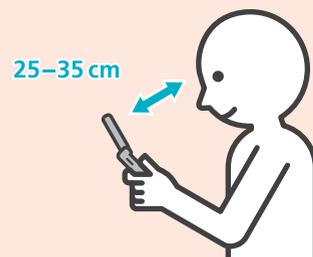
So sehen Sie sich 3D-Bilder am besten an

Folgen Sie diesen Schritten, um sicherzustellen, dass die 3D-Bilder richtig angezeigt werden.

- 1 Sehen Sie direkt auf den 3D-Bildschirm.

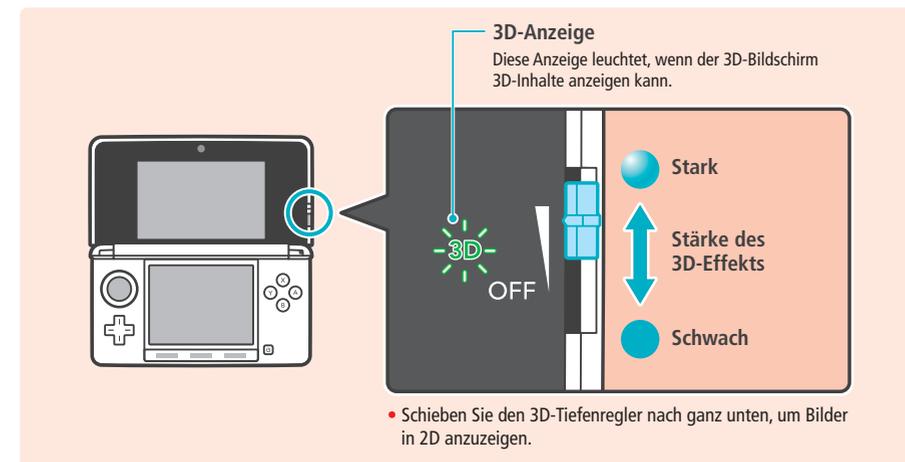


- 2 Halten Sie den 3D-Bildschirm 25–35 cm von Ihren Augen entfernt. Ändern Sie die Entfernung, bis Sie die 3D-Bilder ohne Schwierigkeiten erkennen können.



Die Tiefenschärfe der 3D-Bilder einstellen

Verwenden Sie den 3D-Tiefenregler neben dem 3D-Bildschirm, um den 3D-Effekt zu verstärken oder zu verringern. Falls die 3D-Bilder schwer zu erkennen sind, wenn Sie den Regler so hoch wie möglich schieben (stärkster 3D-Effekt), sollten Sie den Regler langsam nach unten schieben, bis Sie einen Punkt erreichen, an dem die 3D-Bilder für Sie deutlich und ohne Schwierigkeiten zu erkennen sind. Sobald Sie sich ein wenig an die 3D-Funktion gewöhnt haben, erzielen Sie eventuell einen besseren Effekt, wenn Sie den 3D-Tiefenregler weiter nach oben schieben.



Hinweis:

- Das Verschieben des 3D-Tiefenreglers, während die 3D-Anzeige nicht leuchtet, führt nicht dazu, dass 3D-Bilder angezeigt werden.
- Einige Softwaretitel lassen keine Angleichungen in der Stärke des 3D-Effekts zu. Diese Titel ermöglichen es nur, mithilfe des 3D-Tiefenreglers zwischen 3D- und 2D-Bildern zu wählen.
- Die Wiedergabe von 3D-Bildern kann in den Altersbeschränkungen (siehe Seite 76) deaktiviert werden.
- Betrachten Sie 3D-Bilder nicht in direktem Sonnenlicht oder dem direkten Lichtstrahl aus anderen starken Lichtquellen. Dies kann dazu führen, dass die 3D-Bilder schlecht zu erkennen sind.
- Abhängig von Ihrer Umgebung kann es schwierig sein, 3D-Bilder zu erkennen (siehe Seite 94).

Sicherheitshinweise zum Betrachten von 3D-Bildern

Bei Kindern bis einschließlich 6 Jahren kann die Verwendung der 3D-Funktion zu einer Beeinträchtigung des Sehvermögens führen. 3D-Bilder werden von jedem unterschiedlich wahrgenommen. Wenn Sie ein Doppelbild sehen oder keine 3D-Bilder erkennen, selbst wenn Sie sie richtig betrachten und die korrekten Einstellungen verwenden, nutzen Sie bitte nur die 2D-Anzeige. Abhängig von Ihrem körperlichen Zustand, dem Inhalt der Bilder und der Umgebung, in der Sie sich befinden, müssen Sie eventuell die 3D-Tiefenschärfe anpassen. Sollten Sie Doppelbilder, Kopfschmerzen, Übelkeit, Augenermüdung oder jegliche plötzliche Änderungen Ihres Zustands wahrnehmen, unterbrechen Sie das Spiel sofort und machen Sie eine Pause.

Weitere Gesundheits- und Sicherheitsinformationen zu 3D-Bildern finden Sie auf Seite 13.





Verwendung von SD Cards

Das Nintendo 3DS-System unterstützt SD Memory Cards (im folgenden „SD Cards“) mit bis zu 2 GB Speicherplatz und SDHC Memory Cards (im folgenden „SD Cards“) von 4 GB bis 32 GB Speicherplatz.

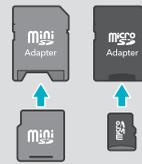
Die im Lieferumfang enthaltene SD Card befindet sich bereits im SD Card-Steckplatz Ihres Nintendo 3DS-Systems. Sie können SD Cards verwenden, um Ihre Fotodaten zu sichern oder Sound-Dateien, die zuvor gespeichert wurden, abzuspielen (die Art der Daten, die Sie speichern können, hängt dabei vom Softwaretitel ab).

Hinweis: Download Software wird, mit Ausnahme von Nintendo DSiWare (siehe Seite 62), auf der SD Card gespeichert. Heruntergeladene Software (einschließlich den zugehörigen Speicherdaten) kann nicht einzeln zwischen SD Cards verschoben oder kopiert werden.

Die Verwendung von MiniSD / microSD Cards

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

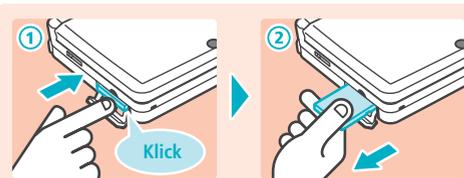
Wird ein Adapter verwendet, entfernen Sie nach Verwendung stets den kompletten Adapter (nicht nur die SD Card) aus dem Steckplatz. Ein Verbleib des leeren Adapters im Steckplatz könnte zu Fehlfunktionen oder zur Beschädigung des Systems oder Ihrer Daten führen.



Entfernen von SD Cards

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

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



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

Einschieben von SD Cards

1 Öffnen Sie die SD Card-Steckplatzabdeckung

Ziehen Sie nicht mit Gewalt an der Abdeckung und verbiegen Sie sie nicht. Ansonsten könnte sie sich überdehnen oder verformen und nicht mehr richtig schließen lassen.



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

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



Die bedruckte Seite sollte nach unten zeigen.

Schreibschutz-Schieber der SD Card

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

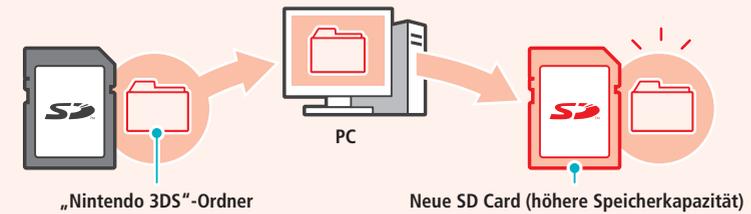
Schreibschutz-Schieber



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

Um freien Speicherplatz auf einer SD Card zu schaffen, löschen Sie Foto-, Video- oder Sound-Dateien, die Sie nicht länger benötigen, über die Datenverwaltung in den Systemeinstellungen (siehe Seite 80). Alternativ können Sie alle Daten von Ihrer derzeitigen SD Card auf eine SD Card mit größerer Speicherkapazität verschieben. Sie können auch Software auf einer anderen SD Card speichern, allerdings können Sie später nicht den Inhalt mehrerer SD Cards kombinieren.

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



Hinweis:

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

Hinweise zum Kopieren von Software

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

Wenn Sie aktualisierte Daten auf der neuen SD Card speichern, kann dies dazu führen, dass die Software mit der ursprünglichen SD Card nicht mehr verwendet werden kann. **Sie sollten immer nur eine SD Card gleichzeitig mit einem Softwaretitel verwenden. Die gleiche Software kann nicht als Sicherheitskopie Ihrer Spielfortschritte auf mehrere SD Cards kopiert werden. Achten Sie darauf, dass Sie nur die neue SD Card verwenden.**

Auf die folgenden Arten können Sie Daten nicht kopieren

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



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

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





HOME-Menü

Das **HOME-Menü** wird angezeigt, wenn Sie das System einschalten. Jede Funktion des Nintendo 3DS-Systems ist von hier aus zugänglich.

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

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

StreetPass (siehe Seite 37)

Signalstärke (Internet) (siehe Seite 74)

Signalstärke (Lokaler Modus) (siehe Seite 37)

Spielmünzen / Heutige Schritte

Datum und Uhrzeit

Batterieladung

- Voll aufgeladen
- Niedrig
- Fast leer (leuchtet)
- Lädt auf (leuchtet)
- Aufladen abgeschlossen

Drahtloser Kommunikationsmodus (siehe Seite 37)

Bildschirmhelligkeit / Energiesparmodus (siehe Seite 40)

Anzeige der Software-Symbole anpassen (siehe Seite 37)

Software-Symbole (siehe Seite 38)
Neue Mitteilungen für Softwaretitel werden durch auf dem Software-Symbol angezeigt (siehe Seite 52).

Spielnotizen (siehe Seite 46)

Freundesliste (siehe Seite 47)

Mitteilungen (siehe Seite 52)

Internetbrowser (siehe Seite 54)

Hinweis:

- Drücken Sie die L- oder R-Taste, um die Kameras zu aktivieren und Fotos aufzunehmen (siehe Seite 41).
- Inhalte, die auf dem oberen Bildschirm angezeigt werden, unterscheiden sich je nach verwendeter Software. Die Anzeige rotiert schneller, wenn das Mikrofon mehr Geräusche aufnimmt.

Spielmünzen / Heutige Schritte

Wenn Sie gehen, während Sie Ihr Nintendo 3DS-System bei sich tragen, zählt es Ihre Schritte. Alle 100 Schritte erhalten Sie eine Spielmünze. Sie können bis zu 10 Spielmünzen pro Tag erhalten, insgesamt bis zu 300 Spielmünzen. Diese können in kompatiblen Softwaretiteln verwendet werden.

Hinweis:

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

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

Navigieren

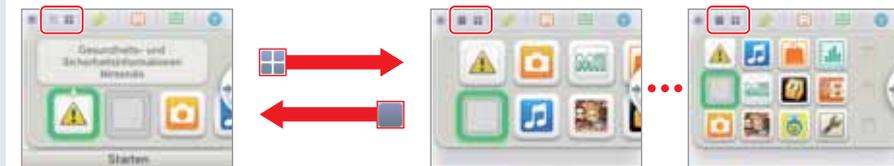
Berühren Sie ein Symbol und führen Sie dann den Touchpen nach links oder rechts, um durch die verfügbaren Software-Symbole zu navigieren. Das Berühren von / an den Seiten des Bildschirms erfüllt dieselbe Funktion.



Die Anzeige anpassen und Software-Symbole verschieben

Die Anzeige der Software-Symbole anpassen

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



Software-Symbole verschieben

Um ein Symbol zu verschieben, berühren und halten Sie das Symbol mit dem Touchpen, bis es sich löst, verschieben Sie es dann an die von Ihnen gewünschte Stelle und nehmen Sie den Touchpen vom Bildschirm. Wenn Sie ein Symbol über ein anderes schieben, werden die beiden Symbole miteinander vertauscht.



Drahtlose Kommunikationsmodi

	Zeigt an, dass eine Verbindung zum Internet hergestellt wurde (siehe Seite 68).
	Zeigt an, dass das System nach weiteren Nutzern sucht, die StreetPass aktiviert haben (siehe Seite 9). Wenn Sie Nintendo 3DS-Software für die Verwendung mit StreetPass registrieren, ermöglichen Sie es dem System, automatisch nach anderen Nutzern zu suchen, mit denen Informationen ausgetauscht werden können. Dieser Status wird zusammen mit angezeigt.
	Zeigt an, dass das System mit anderen Nintendo 3DS-Systemen in Ihrer Nähe kommuniziert. Funktionen wie die lokale Freunde-Registrierung (siehe Seite 48) und das Download-Spiel (siehe Seite 66) verwenden den Lokalen Modus. Im drahtlosen Kommunikationsmodus wird das Signalstärke-Symbol angezeigt. Eine höhere Signalstärke bedeutet eine bessere Datenübertragung.
	Wenn die drahtlose Verbindung aktiviert wurde, wird angezeigt. Ist die drahtlose Verbindung deaktiviert, wird angezeigt. Verwenden Sie den WLAN-Schalter, um die drahtlose Verbindung zu aktivieren / deaktivieren (siehe Seite 22). wird angezeigt, wenn sie aktiviert ist, und , wenn sie deaktiviert ist.

Software-Symbole

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

Symbole für kartenbasierte Software

Nintendo 3DS-Karte



Nintendo DS- / Nintendo DSi-Karte



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

Symbole für integrierte Software



Gesundheits- und Sicherheitsinformationen

Lesen Sie wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen für Ihr System.



Nintendo 3DS-Kamera (siehe Seite 56)

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



Nintendo 3DS Sound (siehe Seite 59)

Hören Sie Musik und fertigen Sie Aufnahmen an.



Mii-Maker (siehe Seite 60)

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



StreetPass Mii-Lobby (siehe Seite 61)

Mii-Charaktere, die Sie über StreetPass (siehe Seite 9) getroffen haben, erscheinen hier.



Nintendo eShop (siehe Seite 62)

Beziehen Sie Informationen und Videos über verschiedene Software und laden Sie neue Software herunter.



AR Games: Erweiterte Realität (siehe Seite 63)

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



Face Raiders (siehe Seite 64)

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



Aktivitätslog (siehe Seite 65)

Zeichnen Sie die Zahl der Schritte auf, die Sie zurücklegen, während Sie Ihr Nintendo 3DS-System bei sich tragen, sowie die Zeit, die Sie Software verwenden.



Download-Spiel (siehe Seite 66)

Laden Sie Demoversionen herunter und spielen Sie Mehrspieler-Partien!



Systemeinstellungen anpassen (siehe Seite 67)

Passen Sie die Nintendo 3DS-Systemeinstellungen an.



Geschenk-Symbol

Dieses Symbol erscheint, wenn Sie neue Software zum **HOME-Menü** hinzufügen. Berühren Sie das Symbol eines Geschenks, um das Geschenk auszupacken.

Hinweis: Beim Herunterladen der Software blinkt das Symbol. Platzieren Sie das System im Standby-Modus in Reichweite einer Internetverbindung, um den Download abzuschließen.

Weitere

Software laden

Berühren Sie das Software-Symbol und dann **STARTEN**.



Software beenden / pausieren

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

Pausiert...

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



Hinweis:

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

Speichern Sie, bevor Sie eine Software beenden

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

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

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

Elektronische Bedienungsanleitungen

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



Anleitungen ansehen

1 Wählen Sie einen Punkt im Inhaltsverzeichnis

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

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



2 Eine Seite ansehen

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



Anleitung schließen

Schriftgröße ändern

Helligkeit anpassen / Energiesparmodus

Berühren Sie  im HOME-Menü, um die Helligkeitseinstellungen anzeigen zu lassen.

Bildschirmhelligkeit

Berühren Sie eine Zahl, um die Helligkeit zu ändern.



Hinweis: Wenn Sie die Helligkeit auf 4 oder 5 eingestellt haben, wird der Bildschirm noch heller, wenn Sie das Netzteil anschließen.



Energiesparmodus

Wenn Sie diesen Modus aktivieren, wird die Bildschirmhelligkeit automatisch an die dargestellten Inhalte angepasst, so dass die Batterieladung geschont wird. Ist der Modus deaktiviert, erhalten Sie zwar eine konstante Helligkeit, allerdings verkürzt sich die mit einer Batterieladung mögliche Spieldauer. In den Werkseinstellungen ist diese Funktion deaktiviert.

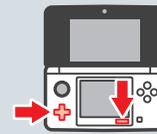
Helligkeit und Nutzungsdauer der Batterie

Wenn die Bildschirmhelligkeit erhöht wird, verringert sich die Nutzungsdauer der Batterie und umgekehrt. Bitte denken Sie daran, wenn Sie die Helligkeitseinstellungen vornehmen ([siehe Seite 31](#)).

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

Helligkeitseinstellungen und Energiesparmodus bei Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretiteln

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



Halten Sie START gedrückt und drücken Sie dann:

-  Oben: Helligkeit erhöhen
-  Unten: Helligkeit verringern
-  Links: Energiesparmodus deaktivieren
-  Rechts: Energiesparmodus aktivieren

Fotos aufnehmen

Drücken Sie im HOME-Menü die L- oder R-Taste, um zum Kameramodus zu wechseln.



Verbleibende Fotos

3D-Symbol

Zeigt an, dass die Außenkameras verwendet werden.

Speicherort

 Systemspeicher  SD Card

Hinweis: Den Speicherort können Sie in den Einstellungen für Nintendo 3DS-Kamera wählen.

Fotos aufnehmen

(oder drücken Sie die L-Taste, die R-Taste oder den A-Knopf)

Zwischen Innen- und Außenkameras wechseln

Nur mit den Außenkameras können Sie 3D-Fotos aufnehmen.

Morphing

Verwenden Sie gleichzeitig die Innen- und Außenkameras, um Fotos von zwei Gesichtern aufzunehmen und diese zu einem zu verschmelzen. Weitere Informationen finden Sie in der elektronischen Bedienungsanleitung zur Nintendo 3DS-Kamera, die in der integrierten Software enthalten ist.

QR Code einlesen

Wenn Sie die Kamera auf einen QR Code des Nintendo eShops oder auf den QR Code einer Website richten, können Sie im Nintendo eShop bzw. im Internetbrowser direkt auf die entsprechende Seite gelangen ([siehe Seite 54](#)).

Öffnen Sie Nintendo 3DS-Kamera ([siehe Seite 56](#))

Hinweis: Fotos, die Sie aufgenommen haben, können Sie sich auf Ihrer Nintendo 3DS-Kamera ansehen ([siehe Seite 58](#)).





Kartenbasierte Software

So verwenden Sie Karten mit Ihrem Nintendo 3DS-System.

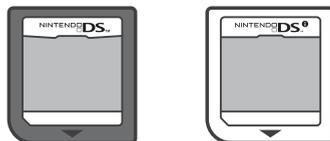
Hinweis: Sollte als Systemsprache Niederländisch, Portugiesisch oder Russisch gewählt worden sein, wird automatisch Englisch als Sprache in nicht-Nintendo 3DS-Titeln eingestellt. In manchen Fällen kann dies in der Software angepasst werden.

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

Nintendo 3DS-Karte



Nintendo DS- / Nintendo DSi-Karte



Hinweis:

- 3D-Inhalte werden nur für Nintendo 3DS-Softwaretitel angezeigt. Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretitel können keine 3D-Inhalte anzeigen.
- SpotPass, StreetPass und das **HOME-Menü** können nicht verwendet werden, während Sie Nintendo DS- / Nintendo DSi-Software verwenden.
- Nur Nintendo 3DS- und Nintendo DSi-Software der Region des Systems selbst kann verwendet werden. Softwaretitel aus anderen Regionen funktionieren möglicherweise nicht.
- Nintendo 3DS-Softwaretitel können mit Nintendo DS-, Nintendo DS™ Lite-, Nintendo DSi- und Nintendo DSi XL-Systemen nicht verwendet werden.

PEGI/USK-Altersempfehlungssystem

Alterseinstufungen



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



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



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



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



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

Inhaltsbeschreibung

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



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

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

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

Alterseinstufungen der USK

In Deutschland werden Computerspiele von der USK nach § 14 JuSchG geprüft und eingestuft. Das jeweilige Alterskennzeichen muss auf der Verpackung und in der Regel auf dem Bildträger gemäß den gesetzlichen Vorgaben angebracht sein. Auf Bildträgern des Wii-Systems erscheint das USK-Logo im Zweifarbenruck. Auf Bildträgern von Nintendo DS-, Nintendo DSi- und Nintendo 3DS-Systemen müssen die Einstufungen „Freigegeben ohne Altersbeschränkung“ und „Freigegeben ab 6 Jahren“ nicht wiedergegeben werden; höhere USK-Einstufungen werden in verkürzter Textform auf die Bildträger gedruckt.

Folgende Altersfreigaben können durch die USK vergeben werden:



Weitere Informationen zur USK-Altersfreigabe gemäß § 14 JuSchG finden Sie unter: <http://www.usk.de> sowie <http://www.nintendo.de>

Verwendung von Karten

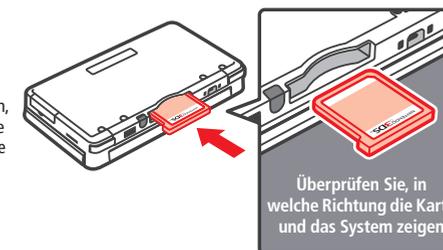
1 Schieben Sie eine Karte in den Kartenschlitz

Hinweis:

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

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

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



2 Berühren Sie das Kartensymbol und dann STARTEN

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



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



Software beenden

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

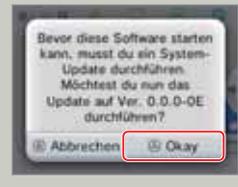
- Berühren Sie FORTSETZEN, um zu dem Punkt zurückzukehren, an dem die Software pausiert wurde.
- Um Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretitel zu beenden, speichern Sie zuerst Ihre Daten, drücken Sie dann den HOME-Knopf und berühren Sie OKAY.

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



System-Updates auf Karten

Einige Karten enthalten Daten für ein System-Update. Diese Karten zeigen eine Nachricht an, wenn ein System-Update erforderlich ist, um die Karte verwenden zu können. Folgen Sie den Anweisungen, um ein Update Ihres Systems durchzuführen (siehe Seite 89).



Inkompatible Nintendo DS-Software und Zubehör

Im folgenden sind Softwaretitel und Zubehör aufgeführt, die mit dem Nintendo 3DS-System nicht kompatibel sind.

Software verwenden

Kartenbasierte Software

	<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>

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



Download Software

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

Der Nintendo 3DS ist mit einem RF-Modul (802.11) ausgestattet. Die Strahlung liegt bei weniger als 10 mW EIRP, die maximale Spektraldichte liegt bei weniger als -30 dBW/1MHz EIRP. Diese Werte beziehen sich auf eine Umgebungstemperatur von 0 °C bis 40 °C. Der Nintendo 3DS ist gemäß der Kommissions-Entscheidung 2000/299/EC als Klasse 1 klassifiziert.

Download Software wird, mit Ausnahme von Nintendo DSiWare (siehe Seite 62), auf einer SD Card gespeichert. Die dazugehörigen Symbole werden im HOME-Menü (siehe Seite 36) angezeigt.

Wie Sie neue Software erhalten können:

- Erhalten Sie kostenlose Software über SpotPass (siehe Seite 8).
- Erwerben Sie Software über den Nintendo eShop (siehe Seite 62).
- Laden Sie Demoversionen herunter.

Hinweise für heruntergeladene Software

- Da manche Softwaretitel automatisch über SpotPass (siehe Seite 8) verschickt werden, ist es empfehlenswert, dauerhaft eine SD Card im System zu belassen.
- Es können bis zu 40 Nintendo DSiWare™-Titel (siehe Seite 62) im Systemspeicher und bis zu 300 Download Softwaretitel auf einer SD Card gespeichert werden.
- Download Software (inklusive Speicherdaten) kann nur auf dem System verwendet werden, auf das sie ursprünglich heruntergeladen wurde. Software, die Sie auf einer SD Card speichern, kann nicht mit anderen Nintendo 3DS-Systemen verwendet werden.
- Demoversionen von Software könnten nur begrenzt zur Verfügung stehen. Sie sind nur in einem gewissen Zeitrahmen spielbar oder können nur einige Male gespielt werden. Wenn Sie das gesetzte Zeitlimit bzw. die Anzahl der Spielzugriffe überschritten haben, erscheint eine Systemnachricht. Folgen Sie bitte den abgebildeten Anweisungen oder gehen Sie in den Nintendo eShop.
- Ist die Sprache des Systems auf Niederländisch, Portugiesisch oder Russisch eingestellt, werden Nintendo DSiWare-Titel standardmäßig mit englischem Bildschirmtext dargestellt. In einigen Fällen lässt sich dies innerhalb der Software anpassen.
- Es kann nur Nintendo 3DS-Software und Nintendo DSiWare gestartet werden, deren Region mit der des Systems übereinstimmt. Softwaretitel aus anderen Regionen funktionieren möglicherweise nicht.

Software verwenden

Download Software

Software laden

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

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



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

- So sehen Sie sich Seiten der Bedienungsanleitung von Software an (siehe Seite 40)
- Alterseinstufung von Software (siehe Seite 42)
- Softwaretitel beenden (siehe Seite 44)





Spielnotizen

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

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

- Es können bis zu 16 Seiten gespeichert werden. Notizen können als Fotodaten gespeichert und mit Nintendo 3DS-Kamera angesehen werden (siehe Seite 56).
- Um eine Notiz zu erstellen, während ein Nintendo 3DS-Softwaretitel aktiv ist, drücken Sie den HOME-Knopf, um den Softwaretitel zu pausieren und ins **HOME-Menü** zu gelangen, und starten Sie dann die Anwendung „Spielnotizen“.



1 Wählen Sie eine Notiz, um sie zu bearbeiten



-  **Stifte**
-  **Radierer**

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

Den Bildschirm wechseln

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

Beide Bildschirme anzeigen



Oberen Bildschirm anzeigen



Unteren Bildschirm anzeigen



Notizen, die als Fotodaten auf einer SD Card gespeichert wurden, können mit Nintendo 3DS-Kamera (siehe Seite 56) betrachtet werden.

 Löscht den Text dieser Notiz.

2 Berühren Sie , wenn Sie fertig sind

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



Freundesliste

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

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

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

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

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



Sie benötigen...

Persönliches Mii	Um Ihre eigene Freundeskarte zu erstellen, müssen Sie zuerst Ihr Persönliches Mii mithilfe von Mii-Maker erstellen (siehe Seite 60).
Internetverbindung	Wird benötigt, um zu sehen, wenn Freunde sich mit dem Internet verbinden (siehe Seite 68).

Freundesliste



 **Freunde registrieren (siehe Seite 48)**

 **Freundeskarten ansehen (siehe Seite 49)**

- Eigene Freundeskarte bearbeiten
- Die Freundeskarte eines Freundes ansehen

 **Einstellungen der Freundesliste (siehe Seite 51)**

- Einstellungen zu Mitteilungen von Freunden
- Freundeskarte löschen

Freunde registrieren

Sie können bis zu 100 Freunde in Ihrer Freundesliste registrieren.

Lokal

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



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

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



Internet

Berühren Sie INTERNET, um einen Freund durch den Austausch von Freundescodes zu registrieren.

Ihren eigenen Freundescode finden Sie auf Ihrer Freundeskarte.



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



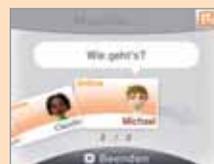
Sie sind noch nicht auf dem anderen System registriert

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



Sie sind bereits auf dem anderen System registriert

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



Teilen Sie Ihren Freundescode niemandem mit, den Sie nicht kennen

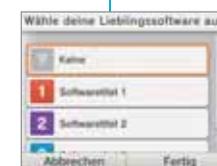
Die Freundesliste ist ein System, das zur Verwendung durch Sie und die Menschen, die Sie kennen, vorgesehen ist. Sollten Sie Ihren Freundescode in Internet-Foren veröffentlichen oder ihn Menschen mitteilen, die Sie nicht kennen, kann dies dazu führen, dass Sie unerwünschte Daten oder Kommentare mit möglicherweise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

Ihre eigene Freundeskarte bearbeiten / Freundeskarten ansehen

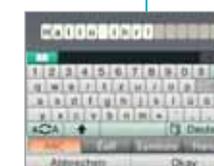
Wählen Sie Ihre eigene Freundeskarte in der Freundesliste aus, um Ihre Angaben zu bearbeiten oder sehen Sie sich die Freundeskarten anderer an. Ihre eigene Freundeskarte ist durch gekennzeichnet.

Ihre eigene Freundeskarte bearbeiten

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



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



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

Freundeskarten ansehen

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



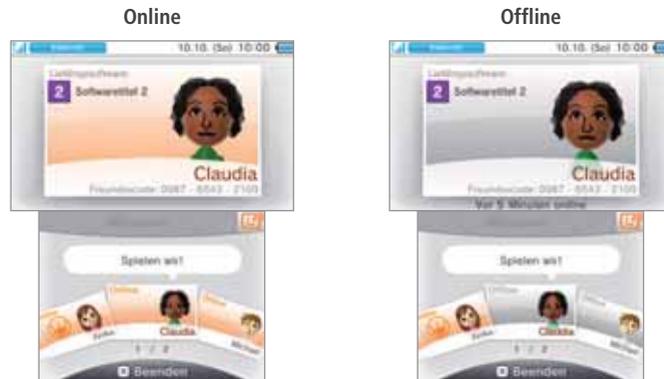
Der Lieblingstitel des Freundes oder der Softwaretitel, den er oder sie gerade spielt, werden auf dem oberen Bildschirm angezeigt.

Hinweis:

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

Kommunikation mit Freunden

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



Hinweis:

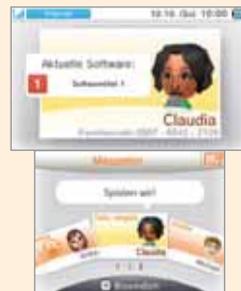
- Um den Onlinestatus eines Freundes zu sehen, muss dieser in den Einstellungen JA gewählt haben, als danach gefragt wurde, ob der eigene Onlinestatus Freunden gezeigt werden soll. Dies kann jederzeit in der Freundesliste geändert werden.
- Um an dem Spiel, das Ihr Freund spielt, teilnehmen zu können,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

Software verwenden

An dem Spiel eines Freundes teilnehmen

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

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



Freundesliste

Mitteilungsanzeige

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

Wenn ein Freund ein Spiel spielt, an welchem Sie teilnehmen können, erscheint ein  über dem -Symbol.



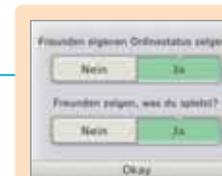
Reihenfolge der Freundschaftskarten

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

Ihre Freundschaftskarte → Freunde, an deren Spiel Sie teilnehmen können → Online-Freunde → Offline-Freunde → vorläufig registrierte Freunde

Einstellungen der Freundesliste

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



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



Löschen Sie Freundschaftskarten aus Ihrer Freundesliste.

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

Software verwenden

Freundesliste



Mitteilungen

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

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

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



Arten von Mitteilungen

SpotPass	Mitteilungen von Nintendo und von Softwaretiteln.
StreetPass	Mitteilungen, die über StreetPass erhalten wurden (weitere Informationen zu StreetPass finden Sie auf Seite 9).

Mitteilungen erhalten

Ihr Nintendo 3DS-System kann Mitteilungen erhalten...

- Wenn das System eingeschaltet ist ([siehe Seite 28](#)).
- Wenn die drahtlose Datenübertragung durch den WLAN-Schalter aktiviert wurde ([siehe Seite 22](#)).
- Wenn eine Internetverbindung konfiguriert wurde ([siehe Seite 68](#)). Mitteilungen über StreetPass benötigen keine Internetverbindung.

Hinweis:

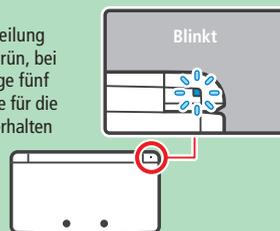
- Es kann vorkommen, dass Softwaretitel Mitteilungen verschicken, während Sie nicht mit dem Internet verbunden sind.
- Mitteilungen über StreetPass benötigen keine Internetverbindung.
- Von Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretiteln können keine Mitteilungen gesendet werden.



Mitteilungen erhalten

Die Mitteilungsanzeige leuchtet auf, wenn das Nintendo 3DS-System eine Mitteilung erhält. Bei Mitteilungen, die über StreetPass empfangen wurden, leuchtet sie grün, bei über SpotPass empfangenen Mitteilungen blau. In beiden Fällen blinkt die Anzeige fünf Sekunden. Weiterhin werden  oder  auf dem Mitteilungssymbol und Symbole für die jeweiligen Softwaretitel im **HOME-Menü** angezeigt, wenn Sie eine Mitteilung erhalten haben.

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



Mitteilungen ansehen

Berühren Sie eine Mitteilung, um sie sich anzusehen.



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

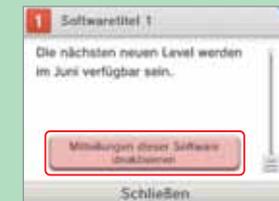
- Ungelesene Mitteilungen werden durch  für StreetPass oder  für SpotPass-Mitteilungen angezeigt.
- Auf dem System können 12 Mitteilungen über StreetPass und 100 SpotPass-Mitteilungen gespeichert werden. Wenn diese Begrenzung oder der verfügbare Speicherplatz überschritten ist (wenn beispielsweise viele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

Mitteilungen deaktivieren

Mitteilungen von Software-Titeln deaktivieren

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

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



Mitteilungen über StreetPass deaktivieren

Berühren Sie **StreetPass FÜR DIESE SOFTWARE DEAKTIVIEREN** und passen Sie dann die Einstellungen in der **StreetPass-Verwaltung** in den **Systemeinstellungen** an, um StreetPass zu deaktivieren. Sobald StreetPass deaktiviert ist, werden Sie diese Mitteilungen für diesen Titel nicht länger erhalten ([siehe Seite 80](#)).

Hinweis:

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



Internetbrowser

Bewegen Sie sich mithilfe intuitiver Eingabe per Touchscreen im Internet.

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

Hinweis:

- Sie benötigen eine Internetverbindung, um sich Websites anzusehen (siehe Seite 68).
- Sie können den Browser während der Verwendung von Nintendo 3DS-Software starten, indem Sie den HOME-Knopf drücken und den Browser aus dem **HOME-Menü** auswählen.
- Abhängig von der jeweiligen Software ist es eventuell nicht möglich, den Browser während des Spiels zu starten.



Wenn Sie den Browser starten, wird das unten dargestellte Menü angezeigt. Berühren Sie eine Option, um sie auszuwählen.

Menü



Suche

Geben Sie einen Suchtext ein.



(Als Beispiel wird hier die Suchmaschine Google verwendet.)

Favoriten

Sehen Sie sich eine Liste Ihrer Favoriten an und öffnen Sie von dieser Liste aus Websites.

Favoriten hinzufügen

Fügen Sie die aktuelle Seite Ihren Favoriten hinzu.

Einstellungen

Ändern Sie die Browser-Einstellungen.

Seiteninformationen

Sehen Sie sich Titel, Adresse und Sicherheitsinformationen der aktuellen Seite an.

URL eingeben

Geben Sie eine Internetadresse (URL) direkt ein.

Menü schließen

Bedienungsanleitung

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

Den Browser verwenden

Führen Sie den Touchpen über den unteren Bildschirm, um den sichtbaren Ausschnitt der Seite zu verschieben. Berühren Sie Links auf dem unteren Bildschirm, um sie zu öffnen.

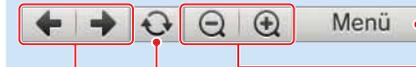
Mit dem Touchpen verschieben



Links berühren



Menü



Zeigt das Menü an (siehe Seite 54).

Verringert/erhöht den Zoom-Faktor.

Während eine Seite geladen wird, erscheint das Symbol . Berühren Sie es, um den Ladevorgang abzubrechen.

Sobald die Seite geladen wurde, erscheint das Symbol . Berühren Sie es, um die Seite erneut zu laden.

Zeigt die vorherige/nächste Seite im Browser-Verlauf an.

Hinweis:

- Inhalte, die ein Plug-in benötigen, wie etwa Video- oder Musikdateien, können nicht abgespielt oder wiedergegeben werden.
- Große Websites werden möglicherweise nicht ganz heruntergeladen oder angezeigt. Sollte dies geschehen, versuchen Sie, die Seite neu zu laden, indem Sie **NEU LADEN** berühren. So kann eventuell auch der Rest der Seite geladen werden.

Kinder vor schädlichen Websites schützen

Mithilfe der Altersbeschränkungen Ihres Nintendo 3DS-Systems (siehe Seite 76) können Sie die Verwendung des Browsers sperren und so Kinder am Zugang zu schädlichen oder unangemessenen Inhalten hindern.



Nintendo 3DS-Kamera

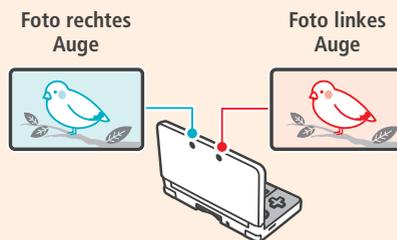
Mit Nintendo 3DS-Kamera können Sie vollwertige 3D-Bilder aufnehmen!

Weitere Informationen erhalten Sie in der Bedienungsanleitung.



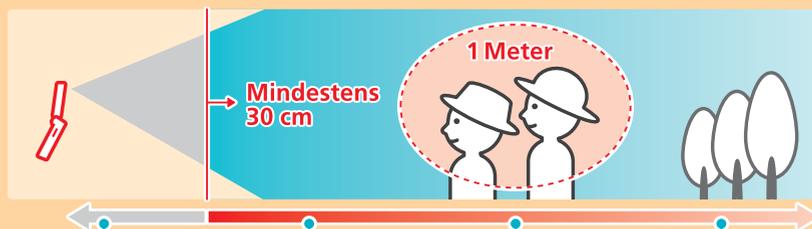
Fotos und Videos aufnehmen

Die zwei Außenkameras des Nintendo 3DS-Systems ermöglichen das Aufnehmen von 3D-Fotos. Jede der Kameras zeichnet ein Foto auf; die linke für das linke Auge und die rechte für das rechte Auge. Die beiden Fotos werden dann zusammengefügt und erscheinen als 3D-Bild auf dem 3D-Bildschirm (siehe Seite 32).



Tipps für die besten Aufnahmen

Stellen Sie sicher, dass Sie beim Fotografieren einen Abstand von wenigstens 30 cm zwischen dem Nintendo 3DS-System und dem zu fotografierenden Motiv einhalten. Wird dieser Abstand unterschritten, führt dies dazu, dass das Motiv unscharf und verschwommen dargestellt wird, was wiederum ein unscharfes Foto mit Doppelbildern zur Folge haben kann.



Ist der Abstand zum Motiv zu gering, führt dies zu einem unscharfen oder gedoppelten Foto.

Je näher Sie dem Objekt beim Fotografieren kommen, umso stärker wird der 3D-Effekt.

Der optimale Abstand für 3D-Fotos beträgt 1 Meter und ermöglicht es Ihnen, ein besonders klares Bild aufzunehmen.

Befinden sich zusätzlich entfernte Objekte im Hintergrund, während das Hauptmotiv fotografiert wird, verstärkt dies den 3D-Effekt.

Fotos und Videos aufnehmen

Berühren Sie / oder drücken Sie L-Taste / R-Taste / A-Knopf, um ein Foto oder Video aufzunehmen.



Nintendo 3DS-Kamera-Effekte

Die Nintendo 3DS-Kamera verfügt über zahlreiche Effekte, mit denen Sie einzigartige Fotos kreieren können.

Kamera-Modi		Video-Modi
Magie 	Morphing 	Bild für Bild (Nehmen Sie mehrere Fotos auf und erstellen Sie ein Stop-Motion-Video aus diesen.)
Träumerei 	Tunnel 	Clipmontage (Nehmen Sie Videosequenzen auf und fügen Sie sie aneinander.)
Restlicht 	Mysterium 	

Hinweis:

- Beim Fotografieren können Sie den Restlicht-Modus verwenden.
- Zudem gibt es noch weitere Modi, die hier nicht erwähnt sind, z. B. weiße Linien, Selbstausröser, Helligkeit und Kontrast.



Fotos und Videos ansehen

Berühren Sie FOTOS/VIDEOS, um Ihre aufgenommenen Fotos und Videos zu betrachten.

Berühren Sie ein Miniaturbild, um das Foto / Video anzeigen zu lassen.



Wählen Sie VIDEO-UTENSILIEN aus, um das Video mit zusätzlichen Optionen abzuspielen.

Zusätzliche Optionen

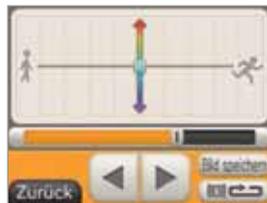
Graffiti

Kreieren Sie Ihre individuellen Bilder, indem Sie Ihre Fotos schmücken.



Video-Utensilien

Stellen Sie die Abspielgeschwindigkeit und Tonhöhe ein oder spielen Sie Videos sogar rückwärts ab!



- Außerdem ermöglicht Ihnen die Diashow, Ihre Fotos und Videos hintereinander abzuspielen.



Nintendo 3DS Sound

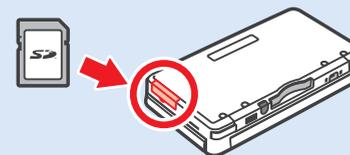
Mit Nintendo 3DS Sound können Sie auf SD Cards gespeicherte Musik abspielen. Außerdem können Sie mithilfe des Mikrofons Töne aufnehmen und sie dann bearbeiten, um völlig neue Klangwelten zu erschaffen!

Weitere Informationen erhalten Sie in der Bedienungsanleitung.



Musikdaten abspielen

Hören Sie sich Musik an, die Sie auf Ihrer SD Card gespeichert haben. Verändern Sie Ihre Musik, indem Sie die Ablaufgeschwindigkeit und die Tonhöhe verändern oder den Karaoke-Modus einschalten.



Geräusche aufnehmen

Sie können Geräusche bis zu einer Dauer von 10 Sekunden aufnehmen. Anschließend können Sie diese mithilfe der Modi Ablaufgeschwindigkeit, Tonhöhe oder Stimme bearbeiten.



StreetPass

Diese Software beinhaltet zwei StreetPass-Funktionen: die StreetPass-Hitliste und die Kompatibilität. Mit der StreetPass-Hitliste können Sie sich die populärste Musik Ihrer Umgebung anhören, während Sie mit der Kompatibilität Ihren Geschmack mit dem anderer Anwender vergleichen können.

- Um Musik in Verbindung mit StreetPass zu verwenden, muss die Musik der StreetPass-Wiedergabeliste hinzugefügt und StreetPass aktiviert worden sein.





Mii-MAKER

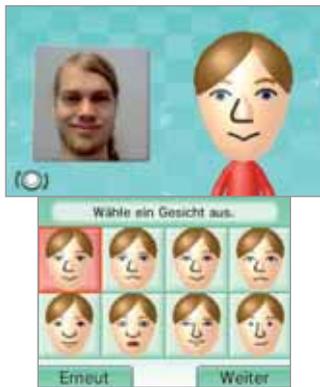
Erstellen Sie Mii-Charaktere nach Ihrem Vorbild oder dem Ihrer Verwandten oder Freunde, indem Sie die zur Verfügung stehenden Gesichtsmerkmale kreativ miteinander kombinieren!

Weitere Informationen erhalten Sie in der Bedienungsanleitung.



Ein Foto verwenden

Fotografieren Sie sich, um ein Mii zu erstellen und bearbeiten Sie es mit den Extras, so lange Sie mögen. Darüber hinaus können Sie auch ein vollkommen neues Mii ohne Vorbild erstellen.



Bis zu 100 Mii-Charaktere!

Mit Ihrem Mii-Maker können Sie bis zu 100 Mii-Charaktere erstellen.



- Außerdem können Sie ebenfalls Mii-Charaktere über die Verbindung mit dem Nintendo 3DS-System eines Freundes erhalten oder ein Mii aus dem Mii-Kanal Ihrer Wii-Konsole auswählen.

Diese Mii-Charaktere können sogar in Mii-kompatiblen Spieletiteln auftauchen!



Die abgebildeten Screenshots sind aus PILOTWINGS RESORT™ für das Nintendo 3DS-System.

Software verwenden



Mii-Maker



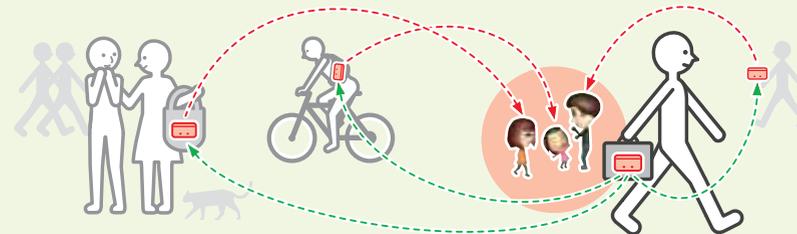
StreetPass Mii-LOBBY

Versammeln Sie all Ihre Mii-Charaktere in der Lobby! Mii-Charaktere, die Sie über StreetPass (Seite 9) oder eine drahtlose Partie getroffen haben, erscheinen hier – und Sie können über StreetPass sogar einige einfache Spiele spielen!

Weitere Informationen erhalten Sie in der Bedienungsanleitung.



Verwenden Sie den StreetPass-Modus, um Mii-Charaktere zu sammeln oder Ihr StreetPass-Mii an andere zu senden!



Ihre Mii-Charaktere versammeln sich hier. Sie kommen entweder aus der StreetPass Mii-Lobby, oder aber aus anderen Softwaretiteln.



Spiele spielen

Spielen Sie einige kleine Spiele mit Mii-Charakteren, denen Sie begegnen!



Puzzle-Tausch



Rette die Krone

Software verwenden



StreetPass Mii-Lobby



Nintendo eShop

Stellen Sie eine Verbindung zum Internet her, um Informationen und Videos über verschiedene Software einzuholen und um Software für Ihr Nintendo 3DS-System herunterzuladen. Um Software herunterladen zu können, müssen Sie Ihr Nintendo eShop-Konto aufladen.

Hinweis:

- Nintendo 3DS-Software und Nintendo DSiWare aus anderen Regionen als Europa / Australien funktioniert möglicherweise nicht.
- Eltern können die Altersbeschränkungen verwenden (siehe Seite 76), um Ihre Kinder daran zu hindern, eine Kreditkarte zu verwenden sowie Software oder Services im Nintendo eShop zu erwerben.



Weitere Informationen erhalten Sie in der Bedienungsanleitung.

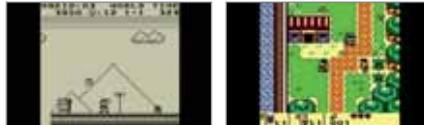
Herunterladbare Software

Herunterladbare Nintendo 3DS-Software

Laden Sie nur im Nintendo eShop erhältliche Software herunter.

Virtual Console

Spielen Sie klassische Titel von Systemen wie dem Game Boy™ oder Game Boy™ Color auf Ihrem Nintendo 3DS-System!



Nintendo DSiWare

Sie können Nintendo DSiWare direkt im Nintendo eShop erwerben. Nintendo DSiWare beinhaltet eine große Auswahl an Softwaretiteln, von nützlichen Anwendungen bis hin zu schnellen, einfachen Spielen!

Hinweise zur Verwendung des Nintendo eShop

- Um den Nintendo eShop verwenden zu können, müssen Sie zuerst dem Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie zustimmen und dann eine Internetverbindung einrichten.
- Mit Ihrer Kreditkarte oder Ihrer Nintendo eShop Card können Sie Ihr Nintendo eShop-Konto aufladen.
- Nintendo eShop Cards, die im europäischen Handelsraum und der Schweiz verkauft werden, können nur mit einem Nintendo 3DS-System aus der gleichen Region verwendet werden.
- Sie können Ihrem Nintendo eShop-Konto keinen Betrag hinzufügen, wenn dadurch das maximal erlaubte Guthaben auf Ihrem Konto überschritten wird.
- Das Guthaben auf einer Nintendo eShop Card kann nicht auf mehrere Konten aufgeteilt werden.
- Nintendo stellt Nintendo eShop Cards nicht erneut aus, erstattet keine Nintendo eShop Cards, und beantwortet keinerlei Anfragen zu Nintendo eShop Cards.
- Nintendo eShop Cards sowie Guthaben, die mithilfe von Nintendo eShop Cards hinzugefügt wurden, können nicht erstattet, übertragen oder in Bargeld gewechselt werden.
- Erworbene Software kann nicht zurückgegeben, ausgetauscht oder übertragen werden.
- Sobald ein Code auf einem Nintendo 3DS-System registriert wurde, kann er auf anderen Systemen nicht mehr verwendet werden.
- Durch den Erwerb von Software über den Nintendo eShop entsteht ein Lizenzvertrag zwischen Nintendo und dem Käufer. Weitere Informationen dazu finden Sie, indem Sie im **HOME-MENÜ** die Systemeinstellungen öffnen und dort **INTERNETEINSTELLUNGEN**, dann **WEITERE INFORMATIONEN** und **NUTZUNGSVERTRAG** wählen.
- Vor der Bestätigung des Erwerbs von Software werden Informationen zur Alterseinstufung angezeigt. Bitte berücksichtigen Sie diese Informationen, wenn Sie Software erwerben (siehe Seite 42).



AR GAMES

Erweiterte Realität

Die Spiele mit erweiterter Realität nutzen die AR-Karten, die dem Nintendo 3DS-System beiliegen. Sobald Sie die Außenkameras auf eine AR-Karte richten, tauchen Kisten, Monster, kurz: alles Mögliche auf dem Bildschirm auf!



Weitere Informationen erhalten Sie in der Bedienungsanleitung.

Im Lieferumfang des Nintendo 3DS-Systems befinden sich sechs AR-Karten. Fangen Sie mit der Karte an, die mit einem ? versehen ist.



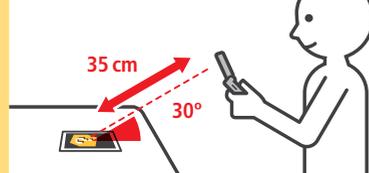
?-Karte



Charakterkarten

Legen Sie die ?-Karte auf eine ebene und gut ausgeleuchtete Fläche. Korrigieren Sie Abstand und Winkel, während Sie die Außenkameras auf die Karte richten, bis diese korrekt erkannt wird. Die Spiele werden gestartet, wenn das System bewegt wird, dabei der Fokus jedoch immer auf die Karte gerichtet bleibt.

Nehmen Sie einen richtigen Abstand und Winkel ein...



...mit der AR-Karte auf dem Bildschirm.



Spieleauswahlbildschirm





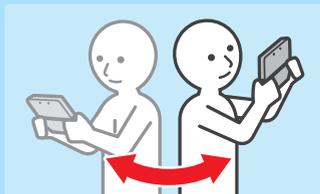
Fangen Sie so viele Gesichter aus Ihrer Umgebung wie möglich und bekämpfen Sie sie in diesem rasanten Spiel!

Weitere Informationen erhalten Sie in der Bedienungsanleitung.



Beim Spielen von Face Raiders bewegen Sie Ihr System und versuchen, die riesige Horde von attackierenden Gesichtern abzuschießen! Starten Sie das Spiel, indem Sie ein Foto aufnehmen.
Hinweis: Weitere Informationen zur Gesichtserkennung erhalten Sie auf Seite 98.

Nehmen Sie ein Foto auf, dann starten Sie das Spiel und bewegen Sie das System beim Spielen hin und her!



- Wenn Sie eine Stufe erfolgreich abgeschlossen haben, gilt das verwendete Gesicht als gefangen und wird gespeichert. Sammeln Sie so viele Gesichter wie möglich, um weitere Stufen freizuschalten und so Ihre Gegnerschaft abwechslungsreicher zu gestalten. Fotografieren Sie Ihre Freunde und Ihre Familie, um Ihre Gesichtergalerie zu vergrößern.

Software verwenden



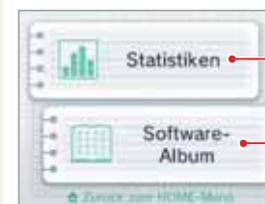
Face Raiders



Im Aktivitätslog wird die Anzahl der Schritte aufgezeichnet, die Sie gehen, während Sie Ihr Nintendo 3DS-System bei sich haben. Außerdem wird aufgezeichnet, wie lange Sie einzelne Softwaretitel spielen.

Hinweis: Schritte werden gezählt, wenn das System geschlossen und eingeschaltet ist.

Weitere Informationen erhalten Sie in der Bedienungsanleitung.



Zeigt Ihnen die Anzahl der Schritte, die Sie gegangen sind, während Sie Ihr Nintendo 3DS-System bei sich haben, und die Zeit, die Sie verschiedene Softwaretitel gespielt haben.



Zeigt Ihnen eine Liste der gespielten Softwaretitel, einschließlich der Zeit, die Sie jeden Titel gespielt haben, und wie oft Sie ihn gespielt haben.



Software verwenden



Aktivitätslog

Statistiken

Zurück Rückblick

Eine Übersicht Ihrer Spielzeit für einzelne Softwaretitel.

Software-Album

Zurück Rückblick

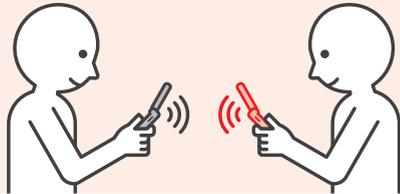
Sehen Sie sich hier verschiedene Statistiken zu der Software an, die Sie auf Ihrem System gespielt haben.



Download-Spiel

Die Anwendung „Download-Spiel“ ermöglicht es Ihnen, bestimmte Mehrspieler-Spiele mit anderen Nutzern zusammen zu spielen, selbst wenn Sie nur eine Karte des Spiels besitzen. Außerdem können Sie Demoverversionen von bestimmten Softwaretiteln verschicken und erhalten.

„Download-Spiel“ ist kompatibel mit dem Nintendo 3DS-, Nintendo DS-, Nintendo DS Lite-, Nintendo DSi- und dem Nintendo DSi XL-System.



Download-Spiel-kompatible Software (Gastgeber)



Schritte, die Sie auf dem Gastgeber-System durchführen müssen

- 1 Starten Sie den Softwaretitel im HOME-Menü.



Folgen Sie den Anweisungen in der Bedienungsanleitung der Software, die Sie verwenden.

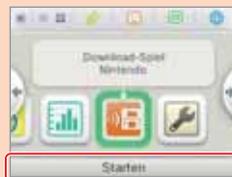
Hinweis: Nintendo DS- / Nintendo DSi-Titel werden automatisch in einem erweiterten Format angezeigt. Um die Software in ihrer ursprünglichen Auflösung zu starten, halten Sie entweder START oder SELECT gedrückt und berühren dann STARTEN, wenn Sie das Gastgeber-System verwenden oder , wenn Sie das Gast-System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

Keine Software (Gast)



Schritte, die Sie auf dem Gast-System durchführen müssen

- 1 Öffnen Sie die Anwendung „Download-Spiel“ im HOME-Menü.



- 2 Berühren Sie für Nintendo 3DS-Softwaretitel und für Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretitel.



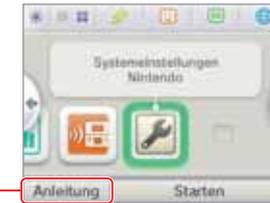
- 3 Berühren Sie die Schaltfläche mit der Software, die Sie verwenden möchten. Folgen Sie den Anweisungen in der Bedienungsanleitung der Software, die Sie verwenden.



Systemeinstellungen anpassen

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

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



Weitere Informationen erhalten Sie in der elektronischen Bedienungsanleitung.

Anleitung

INTERNET-EINSTELLUNGEN	Hier können Sie Ihre Verbindung zum Internet einrichten (siehe Seite 68).
ALTERS-BESCHRÄNKUNGEN	Hier können Sie den Zugriff auf Software, herunterladbare und / oder käufliche Inhalte und die Verwendung von Systemfunktionen, wie z. B. die Darstellung von 3D-Bildern, sperren (siehe Seite 76).
DATENVERWALTUNG	Hier können Sie Daten wie Nintendo 3DS Download Software, Nintendo DSiWare und StreetPass-Daten verwalten. Außerdem können Sie die Liste gesperrter Nutzer zurücksetzen (siehe Seite 80).
ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN	NUTZER-EINSTELLUNGEN Passen Sie Ihren Nutzernamen, Geburtstag und weitere Einstellungen an (siehe Seite 81).
	DATUM / UHRZEIT Stellen Sie Datum und Uhrzeit ein (siehe Seite 81).
	TOUCHSCREEN Kalibrieren Sie den Touchscreen (siehe Seite 81).
	3D-KALIBRIERUNG Kalibrieren Sie den 3D-Bildschirm (siehe Seite 81).
	SOUND Passen Sie die Einstellungen zur Audio-Wiedergabe an (siehe Seite 81).
	MIKROFONTEST Überprüfen Sie, ob das Mikrofon korrekt funktioniert (siehe Seite 81).
	AUSSENKAMERAS Kalibrieren Sie die Außenkameras (siehe Seite 82).
	SCHIEBEPAD Kalibrieren Sie das Schiebepad (siehe Seite 81).
	DATENTRANSFER Übertragen Sie Daten von Ihrem Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-System auf Ihr Nintendo 3DS-System, oder zwischen zwei Nintendo 3DS-Systemen (siehe Seite 84).
	SPRACHE Ändern Sie die Sprache des Systems (siehe Seite 81).
SYSTEM-UPDATE Führen Sie ein Update der System-Software durch (siehe Seite 89).	
FORMATIEREN Formatieren Sie das System, um im Systemspeicher abgelegte Daten, wie Fotos, Software und Speicherdaten, zu löschen (siehe Seite 89).	



Interneteinstellungen

Verbinden Sie Ihr Nintendo 3DS-System mit dem Internet, um viele zusätzliche Möglichkeiten nutzen zu können.

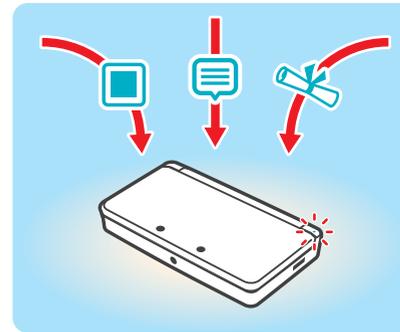
Es gibt so viele interessante und nützliche Optionen zu entdecken – stöbern Sie im Nintendo eShop nach herunterladbaren Inhalten, erhalten Sie über SpotPass Mitteilungen sowie kostenlose Software und spielen Sie online mit Menschen aus der ganzen Welt.

Nintendo eShop



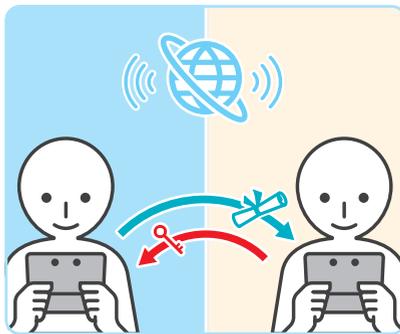
Erwerben Sie Inhalte für Ihr Nintendo 3DS-System, zum Beispiel Nintendo 3DS Download Software, Nintendo DSiWare und Spieleklassiker von anderen Systemen mit Virtual Console (siehe Seite 62).

SpotPass



Wenn Sie Ihr System eingeschaltet lassen, kann es automatisch Daten empfangen, selbst wenn das System geschlossen ist (siehe Seite 8).

Spiele über eine Internetverbindung



Verbinden Sie sich mit dem Internet, um mit Freunden und Menschen aus aller Welt zu spielen.

Hinweis: Die genaue Funktionsweise hängt von der Software ab. Weitere Informationen finden Sie in der Bedienungsanleitung der jeweiligen Software.

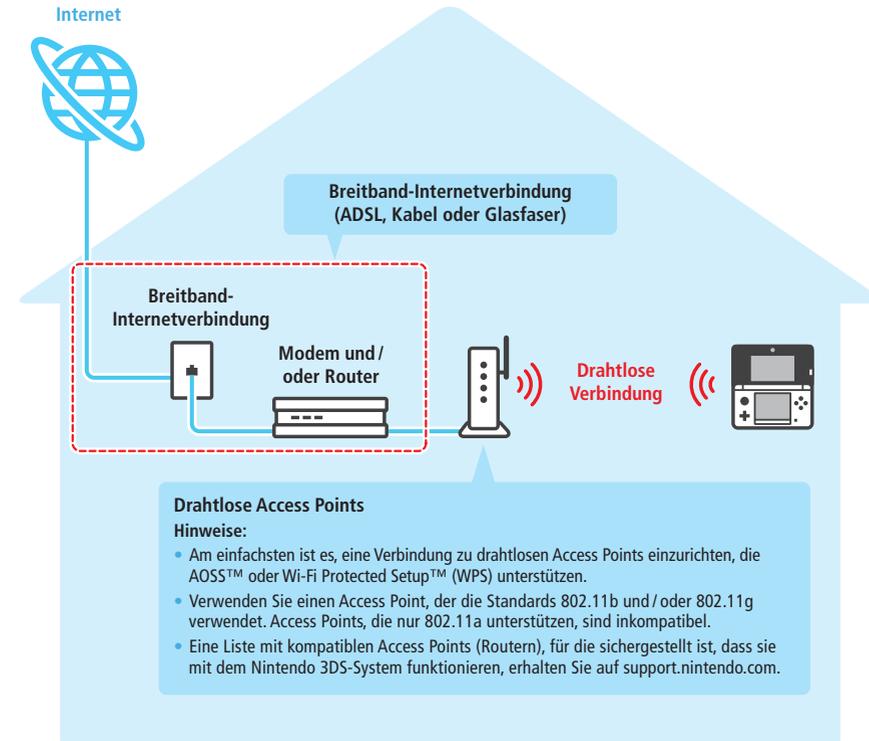
Internetbrowser



Ermöglicht Ihnen einen unkomplizierten Zugang zu internet-basierten Inhalten.

Was Sie für eine Internetverbindung benötigen

Sie benötigen eine drahtlose Internetverbindung, um Ihr Nintendo 3DS-System mit dem Internet zu verbinden. Weiterhin benötigen Sie einen PC, um die Einstellungen Ihres drahtlosen Access Points (Router) einzurichten.

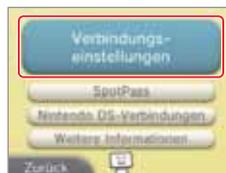


Mit dem Internet verbinden

Sobald Sie alles haben, was Sie benötigen, um sich mit dem Internet zu verbinden, können Sie damit beginnen, die Einstellungen auf Ihrem Nintendo 3DS-System zu konfigurieren.

Hinweis: Um eine Verbindung zum Internet herzustellen, während Sie eine Nintendo DS-Karte verwenden, müssen Sie die Nintendo DS-Verbindungen konfigurieren (siehe Seite 75).

1 Berühren Sie VERBINDUNGSEINSTELLUNGEN



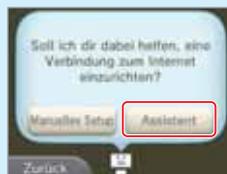
2 Berühren Sie NEUE VERBINDUNG



Finden Sie Ihre Idealeinstellungen mithilfe des Assistenten

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

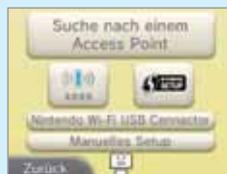
- Hilfe zu AOSS finden Sie auf Seite 71.
- Hilfe zu WPS finden Sie auf Seite 72.
- Hilfe zur Suche nach Access Points und deren Konfiguration finden Sie auf Seite 73.



Wie Sie eine Verbindung ohne Assistent konfigurieren

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

- Hilfe zu AOSS finden Sie auf Seite 71.
- Hilfe zu WPS finden Sie auf Seite 72.
- Hilfe zur Suche nach Access Points und deren Konfiguration finden Sie auf Seite 73.



Mithilfe von AOSS verbinden

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

Hinweis: Die Verwendung von AOSS kann die Einstellungen Ihres Access Points verändern. **Sollte Ihr PC mit dem Access Point verbunden sein, ohne AOSS zu verwenden, kann es sein, dass eine Verbindung nach der Verwendung von AOSS nicht mehr funktioniert. Wenn Sie eine Verbindung über einen Access Point herstellen, der durch eine Suche gefunden wurde, ändern sich die Einstellungen dieses Access Points nicht (siehe Seite 73).**

1 Berühren Sie AOSS

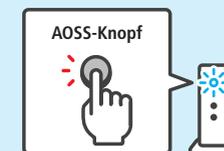
Hinweis: Wenn Sie den Assistenten verwenden und  gewählt haben, beginnen Sie bei Schritt 2.



2 Schritte, die Sie am Access Point vornehmen müssen

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

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



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

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

Mithilfe von WPS verbinden

WPS ermöglicht die schnelle und einfache Einrichtung einer Verbindung. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Access Points.

1 Berühren Sie

Hinweis: Wenn Sie den Assistenten verwenden und  gewählt haben, beginnen Sie bei Schritt [2](#).



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



3 Schritte, die Sie am Access Point vornehmen müssen

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

Verbindung per Knopfdruck

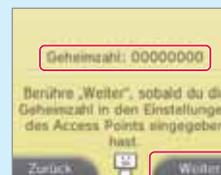
Drücken und halten Sie den WPS-Knopf am Access Point, bis die LED blinkt.



Verbindung per Geheimzahl

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

Hinweis: Drücken Sie WEITER auf dem Touchscreen Ihres Nintendo 3DS-Systems, nachdem Sie den Access Point konfiguriert haben.



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

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

Suche nach und Verbindung mit einem Access Point

Sie können diese Methode verwenden, um nach einem Access Point zu suchen und sich mit ihm zu verbinden, wenn Ihr Access Point AOSS oder WPS nicht unterstützt.

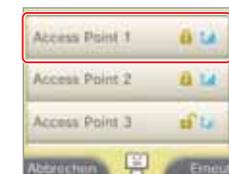
1 Berühren Sie **SUCHE NACH EINEM ACCESS POINT**

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



2 Wählen Sie einen Access Point

Hinweis: Berühren Sie den Namen des Access Points, zu dem Sie eine Verbindung herstellen möchten (SSID, ESSID oder Netzwerkname).



3 Geben Sie den Sicherheitsschlüssel ein und berühren Sie OKAY

- Dieser Schritt ist nur dann nötig, wenn der Access Point durch einen Schlüssel gesichert wurde.
- Die Zeichen des Schlüssels, die Sie eingeben, werden dabei durch einen Asterisk (*) ersetzt.

Hinweis: Ein Sicherheitsschlüssel ist das Passwort, das für Ihren Access Point eingestellt wurde. Er wird benötigt, um es Ihrem Nintendo 3DS-System zu ermöglichen, eine Verbindung zum Internet herzustellen. Er kann auch als Verschlüsselungscode oder Netzwerk-Passwort bezeichnet werden.

4 Berühren Sie OKAY, um Ihre Einstellungen zu speichern

5 Berühren Sie OKAY, um einen Verbindungstest durchzuführen

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

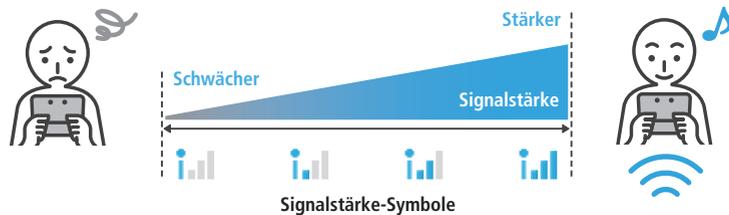


Die - und -Symbole

Access Points, die mit einem  markiert sind, erfordern die Eingabe des Sicherheitsschlüssels, der mit diesem Access Point registriert wurde.

	Sicherer Access Point. Es wird ein Schlüssel benötigt.
	Es wird kein Schlüssel benötigt.

Das -Symbol zeigt die derzeitige Stärke des Drahtlossignals an. Es gibt vier Verbindungsstärken. Eine stärkere Verbindung ermöglicht ein problemloseres Spiel über die drahtlose Datenübertragung.



Sicherheit

Das Nintendo 3DS-System ist mit den im Folgenden genannten Verschlüsselungen kompatibel. Sie müssen die richtige Verschlüsselung für Ihren Access Point auswählen, um eine Verbindung zum Internet herstellen zu können.

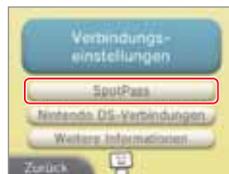
Verschlüsselung	WEP	WPA™-PSK (TKIP)	WPA2™-PSK (TKIP)	WPA-PSK (AES)	WPA2-PSK (AES)
Sicherheit	Schwächer ← → Stärker				

Hinweis: Nintendo DS-Software unterstützt nur WEP. Um mit Nintendo DS-Software eine Verbindung zum Internet herzustellen, berühren Sie NINTENDO DS-VERBINDUNGEN und richten Sie einen Access Point mit WEP ein (siehe Seite 75).

SpotPass-Einstellungen

Legen Sie fest, ob Sie automatisch Software erhalten möchten und ob Systeminformationen an Nintendo gesendet werden sollen.

- Wählen Sie AUTOMATISCHE SOFTWARE-DOWNLOADS und dann JA, um über SpotPass verschickte Software zu erhalten.
- Wählen Sie SENDEN VON SYSTEMINFORMATIONEN und dann JA, sodass Informationen über die Software, die Sie verwenden, sowie Ihre Systemeinstellungen etc. automatisch an Nintendo gesendet werden. Damit helfen Sie bei der Entwicklung zukünftiger Produkte.



Nintendo DS-Verbindungen

Richten Sie eine Internetverbindung zur Verwendung mit Nintendo DS-Software ein.

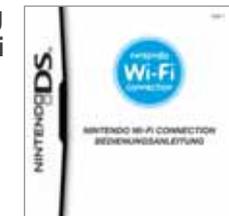
Hinweis: Der einzige Verschlüsselungstyp von Access Points, der von Nintendo DS-Software unterstützt wird, ist WEP.

1 Berühren Sie NINTENDO DS-VERBINDUNGEN



2 Detaillierte Hinweise zur Herstellung einer Verbindung finden Sie in der Bedienungsanleitung zur Nintendo Wi-Fi Connection, die Nintendo DS-Softwaretiteln beiliegt

Hinweis: Die Nintendo Wi-Fi Connection-Konfiguration kann nicht aus der Option „Nintendo DS-Verbindungen“ auf dem Nintendo 3DS-System entfernt oder verschoben werden.

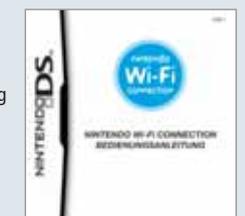


Falls ein Fehler-Code erscheint

Eine Fehlermeldung und ein Fehler-Code erscheinen, wenn die Einstellungen der Internetverbindung inkorrekt sind oder der Verbindungstest fehlschlägt. Folgen Sie den Informationen der Fehlermeldung, die auf dem Bildschirm angezeigt werden.

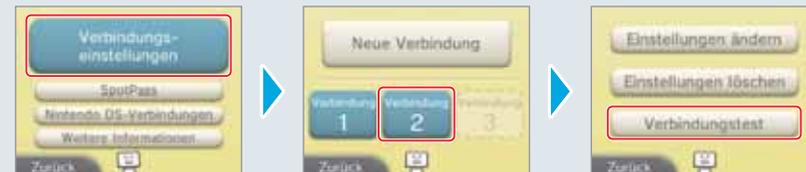
Fehler-Codes, die beim Einrichten der Nintendo DS-Verbindungen oder während des Spielens von Nintendo DS-Software erscheinen

Die Nintendo DS-Verbindungen wurden eventuell nicht korrekt konfiguriert. Weitere Informationen zu den angezeigten Fehler-Codes finden Sie in der Bedienungsanleitung zur Nintendo Wi-Fi Connection, die Nintendo DS-Software beiliegt.



Fehler-Codes, die beim Spielen von Nintendo DSi-Software erscheinen

Die Internetverbindung, die für das Nintendo 3DS-System konfiguriert wurde, ist möglicherweise nicht korrekt. Wählen Sie VERBINDUNGSTEST in den Internetereinstellungen, um den Verbindungstest zu starten und folgen Sie dann den Informationen der Fehlermeldung.





Altersbeschränkungen

Mit dieser Option können Sie die Verwendung bestimmter Spiele, die Durchführung von Käufen oder bestimmte Funktionen des Nintendo 3DS-Systems (etwa die Wiedergabe von 3D-Bildern) für Kinder sperren.

Funktionen, die eingeschränkt werden können

Die folgenden Funktionen können gesperrt werden. Bitte sperren Sie diese Funktionen je nach Bedarf, wenn Sie Kindern die Verwendung des Nintendo 3DS-Systems erlauben.

Hinweis: Wenn Sie die Altersbeschränkungen vornehmen, sperren Sie damit ebenfalls die Internet-Einstellungen, die Außenkameras, den Datentransfer, die Formatierung des Systemspeichers und das System-Update. Sie müssen die Geheimzahl der Altersbeschränkungen eingeben, um auf diese Funktionen zugreifen zu können.



SOFTWARE-ALTERSEINSTUFUNG	Sperrt die Verwendung von Nintendo 3DS- und Nintendo DSi-Software basierend auf der Alterseinstufung der Software (siehe Seite 42). Hinweis: Dadurch wird über Download-Spiel erhaltene Nintendo 3DS-Software ebenfalls gesperrt, dies gilt allerdings nicht für Nintendo DS-Software oder Software, die über DS Download-Spiel empfangen wurde.
INTERNETBROWSER	Sperrt die Verwendung des Internetbrowsers und verhindert das Anzeigen von Internetseiten.
NINTENDO 3DS SHOP-SERVICES	Sperrt den Erwerb von Waren und Services sowie die Verwendung von Kreditkarten über den Shop-Service.
3D-DARSTELLUNG	Sperrt die Verwendung von 3D-Bildern. Alle Bilder werden in 2D angezeigt.
AUSTAUSCH VON DATEIEN	Sperrt die drahtlose Übertragung von Dateien, die persönliche Informationen enthalten können, wie Foto-, Bild-, Audio-, Videodateien und lange Textnachrichten. Hinweis: Diese Einstellung kann für Nintendo DS-Software nicht vorgenommen werden.
ONLINE-INTERAKTION	Sperrt die Kommunikation mit anderen Nintendo 3DS-Systemen über das Internet. Hinweis: Diese Einstellung kann für Nintendo DS-Software nicht vorgenommen werden.
StreetPass	Sperrt die Kommunikation mit anderen Nintendo 3DS-Systemen über StreetPass. Hinweis: Diese Einstellung kann für Nintendo DS-/Nintendo DSi-Software nicht vorgenommen werden.
FREUNDES-REGISTRIERUNG	Sperrt die Registrierung neuer Freunde.
DS-DOWNLOAD-SPIEL	Sperrt die Verwendung von DS Download-Spiel.
BEREITGESTELLTE VIDEOS ANSEHEN	Sperrt bereitgestellte Videos, die nicht für jedes Alter geeignet sind. Diese Sperre gilt nicht für spielebezogene Videos im Nintendo eShop. Spielebezogene Videos können Sie unter „Software-Alterseinstufung“ sperren. Hinweis: In mancher Software zum Abspielen bereitgestellter Videos kann diese Einstellung auch in der Software direkt vorgenommen werden.

Hinweis: Sie können nur eine Konfiguration pro System verwenden. Wenn Sie Einschränkungen für mehrere Kinder erstellen möchten, empfehlen wir, die Altersbeschränkungen für das jüngste Kind zu konfigurieren.

Altersbeschränkungen konfigurieren

Berühren Sie ALTERSBESCHRÄNKUNGEN, um mit der Konfiguration zu beginnen (siehe Seite 67).

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

- 2 Geben Sie eine vierstellige Geheimzahl ein und berühren Sie OKAY**

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

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



- 3 Wählen Sie eine geheime Frage und berühren Sie dann OKAY**



- 4 Geben Sie eine Antwort auf die geheime Frage ein, die mindestens vier Zeichen lang sein muss, und berühren Sie OKAY**

Hinweis:

- Sie müssen die geheime Frage beantworten, wenn Sie Ihre Geheimzahl vergessen.
- Achten Sie darauf, die Antwort nicht zu vergessen.
- Auf Seite 30 finden Sie detaillierte Informationen über die Verwendung der Tastatur.



- 5 Berühren Sie ALTERSBESCHRÄNKUNGEN**



- 6 Berühren Sie die Option, die Sie konfigurieren möchten, und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm**

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



Altersbeschränkungen aufheben

Geben Sie die Geheimzahl ein, um die Altersbeschränkungen vorläufig aufzuheben oder ändern Sie die Altersbeschränkungen in den Systemeinstellungen.

Altersbeschränkungen zeitweise aufheben

Wählen Sie eine eingeschränkte Funktion. Der **Geheimzahleingabe-Bildschirm** erscheint. Geben Sie die Geheimzahl ein und berühren dann OKAY.

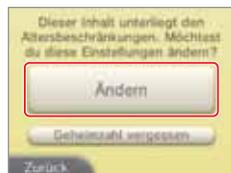


Einstellungen ändern

- 1 Berühren Sie **ALTERSBESCHRÄNKUNGEN** in den Systemeinstellungen



- 2 Berühren Sie **ÄNDERN**



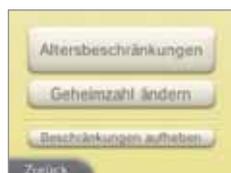
- 3 Geben Sie die Geheimzahl ein



- 4 Berühren Sie **OKAY**

- 5 Berühren Sie die Option in den Einstellungen, die Sie ändern möchten

Berühren Sie **ALTERSBESCHRÄNKUNGEN**, um die Einstellungen für die Beschränkungen zu ändern, berühren Sie **GEHEIMZAHL ÄNDERN**, um die Geheimzahl zu ändern, oder **BESCHRÄNKUNGEN AUFHEBEN**, um alle Altersbeschränkungen zurückzusetzen. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um fortzufahren.



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

Wenn Sie Ihre Geheimzahl oder die Antwort auf die geheime Frage vergessen haben, folgen Sie diesen Schritten:

- 1 Berühren Sie **GEHEIMZAHL VERGESSEN** auf dem ersten Bildschirm, der erscheint, nachdem Sie in den Systemeinstellungen **ALTERSBESCHRÄNKUNGEN** berührt haben, oder berühren Sie **VERGESSEN...** auf dem Bildschirm für die Geheimzahleingabe



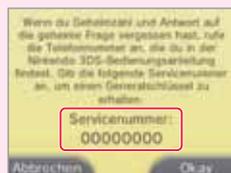
- 2 Geben Sie die Antwort auf Ihre geheime Frage ein
Hinweis: Danach gelangen Sie in die Altersbeschränkungen.



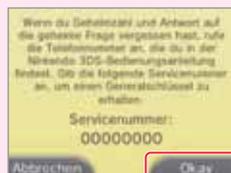
Sollten Sie die Antwort auf Ihre geheime Frage vergessen haben

- 3 Berühren Sie **VERGESSEN...**
- 4 Eine Servicenummer wird angezeigt

Weitere Informationen zum Erhalt eines Generalschlüssels erhalten Sie per Telefon oder E-Mail bei der Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 107).
Detaillierte Informationen finden Sie im Abschnitt „Kundenservice“ auf support.nintendo.com.



- 5 Berühren Sie **OKAY**



- 6 Geben Sie den Generalschlüssel ein und berühren Sie **OKAY**

Hinweis: Danach gelangen Sie in die Altersbeschränkungen.





Datenverwaltung

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

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



Nintendo 3DS-Datenverwaltung	SOFTWARE	Überprüfen oder löschen Sie Nintendo 3DS Download Software oder Virtual Console-Software. Hinweis: Sie können bis zu 300 Nintendo 3DS-Titel auf Ihrer SD Card speichern.
	ZUSATZDATEN	Überprüfen oder löschen Sie Zusatzdaten (z. B. Daten, die Sie durch Ihren SpotPass erhalten haben) auf Ihrem Nintendo 3DS-System.
	ZUSATZINHALTE	Überprüfen oder löschen Sie Zusatzinhalte, welche Sie für kompatible Nintendo 3DS-Software heruntergeladen haben.
Nintendo DSiWare-Verwaltung	Überprüfen Sie im Systemspeicher oder auf einer SD Card gespeicherte Nintendo DSiWare. Sie können außerdem Nintendo DSiWare vom Systemspeicher auf eine SD Card kopieren und umgekehrt oder sie löschen. Hinweis: Sie können bis zu 40 Nintendo DSiWare-Titel im Systemspeicher speichern.	
StreetPass-VERWALTUNG	Zeigt eine Liste mit Software, die für StreetPass registriert wurde. Sie können außerdem StreetPass für jeden gewünschten Softwaretitel deaktivieren.	
GESPERRTE NUTZER ZURÜCKSETZEN	Das Zurücksetzen der Einstellungen der gesperrten Nutzer hebt alle vorher getroffenen Einschränkungen auf und lässt den Empfang von Daten aller Nutzer zu.	

Hinweis:

- Sie können über 300 zusätzliche Daten / Inhalte auf einer SD Card speichern, aber nur die ersten 300 werden in Ihrer Datenverwaltung angezeigt.
- Nintendo DSiWare kann nicht von einer SD Card gestartet werden. Kopieren Sie sie in den Systemspeicher, bevor Sie spielen.
- Wenn Sie einen Softwaretitel an einen Ort kopieren, an dem dieser Softwaretitel bereits gespeichert ist, wird die bereits bestehende Software mit der kopierten überschrieben. Seien Sie vorsichtig beim Kopieren von Software, um ein Überschreiben von Speicherdaten zu vermeiden.



Allgemeine Einstellungen

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

Berühren Sie an den Seiten des Bildschirms, um umzublättern.



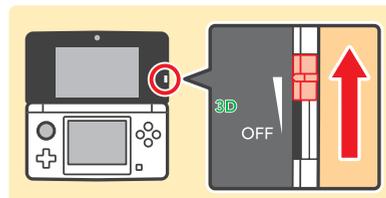
NUTZEREINSTELLUNGEN	Passen Sie Ihren Nutzernamen, Ihr Geburtsdatum, Ihre Region sowie Ihre Nintendo DS-Nutzereinstellungen an. Hinweis: Ihre Nintendo DS-Nutzereinstellungen enthalten eine Farbe und einen Kommentar, welche in bestimmten Nintendo DS- und Nintendo DSi-Softwaretiteln verwendet werden. (Von Nintendo DS- oder Nintendo DSi-Software nicht unterstützte Zeichen werden als „?“ angezeigt.)
DATUM / UHRZEIT	Passen Sie Datum und Uhrzeit an.
TOUCHSCREEN	Kalibrieren Sie den Touchscreen, wenn er nicht wie vorgesehen funktioniert.
3D-KALIBRIERUNG	Kalibrieren Sie den 3D-Bildschirm.
SOUND	Ändern Sie die Einstellungen zur Lautsprecherwiedergabe.
MIKROFONTTEST	Überprüfen Sie, ob das Mikrofon richtig funktioniert.
AUSSENKAMERAS	Kalibrieren Sie die Außenkameras (siehe Seite 82).
SCHIEBEPAD	Kalibrieren Sie das Schiebepad, wenn die Eingabe nicht wie vorgesehen funktioniert oder wenn während des Spiels Eingaben über das Schiebepad erfolgen, ohne dass das Schiebepad verwendet wird.
DATENTRANSFER	Übertragen Sie Daten von Ihrem Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-System auf Ihr Nintendo 3DS-System oder zwischen zwei Nintendo 3DS-Systemen (siehe Seite 84).
SPRACHE	Ändern Sie die Sprache Ihres Systems.
SYSTEM-UPDATE	Führen Sie ein Update der System-Software durch (siehe Seite 89).
FORMATIEREN	Formatieren Sie das System, um Daten im Systemspeicher, wie Fotos, Software und Speicherdaten, zu löschen (siehe Seite 89).

Außenkameras

Wenn Sie das Nintendo 3DS-System während der Verwendung der Außenkameras Stößen aussetzen oder sich in einer Umgebung mit hohen Temperaturen befinden, kann dies dazu führen, dass die 3D-Bilder schlecht fokussiert sind. Optimale Ergebnisse bei der Verwendung der Kameras erzielen Sie, indem Sie den unten genannten Hinweisen folgen.

Hinweis: Sollten Sie die Kameras nicht korrekt kalibriert haben, kann dies das Problem noch verstärken. Kalibrieren Sie die Kameras erneut, wann immer es nötig ist.

- 1 Stellen Sie sicher, dass sich der 3D-Tiefenregler in der obersten Position befindet und berühren Sie dann WEITER



- 2 Berühren Sie AUTOMATISCHES SETUP
Berühren Sie ZURÜCKSETZEN, um die Werkseinstellungen wiederherzustellen.

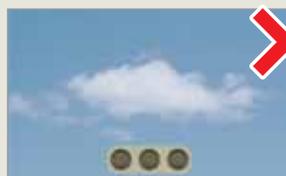


- 3 Berühren Sie WEITER, um ein Foto aufzunehmen, das als Grundlage für die Kalibrierung verwendet wird

Achten Sie darauf, dass sich kein Objekt im Vordergrund befindet, wählen Sie ein helles Objekt im Freien, das sich über 20 Meter vom Nintendo 3DS-System entfernt befindet und den Bildschirm ausfüllt. Die Auto-Kalibrierung beginnt, wenn die drei Anzeigen ●●● auf dem oberen Bildschirm aufleuchten. Halten Sie das System ruhig, bis die Auto-Kalibrierung abgeschlossen ist.



Die drei Anzeigen ●●● auf dem oberen Bildschirm können aus den folgenden Gründen nicht aufleuchten



Wenn der Kontrast zu niedrig ist



Wenn sich Objekte im Vordergrund befinden

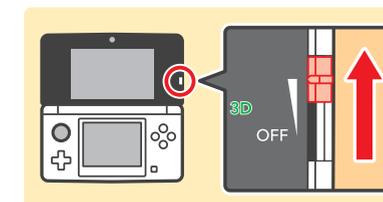
Hinweis: Außer den oben genannten Gründen kann es noch weitere Probleme geben, die verhindern, dass die Auto-Kalibrierung erfolgreich durchgeführt wird. Sollten Probleme auftreten, versuchen Sie es mit einem anderen Objekt für die Auto-Kalibrierung (sollte die Auto-Kalibrierung nicht abgeschlossen werden, können Sie die Kameras auch manuell kalibrieren (siehe Seite 83)).

Hinweis: Es ist möglich, die Auto-Kalibrierung abzuschließen, ohne ein ideales Foto aufzunehmen, doch kann dies zu einer inkorrekten Kalibrierung führen. Wiederholen Sie die Auto-Kalibrierung mit einem anderen Objekt, wenn Sie Probleme mit den 3D-Bildern bemerken.

Manuelle Kalibrierung der Außenkameras

Probleme mit der vertikalen Achse von 3D-Bildern können korrigiert werden, indem Sie eine manuelle Kalibrierung durchführen. Verwenden Sie diese, wenn die automatische Kalibrierung das Problem nicht behebt.

- 1 Stellen Sie sicher, dass sich der 3D-Tiefenregler in der obersten Position befindet und berühren Sie WEITER



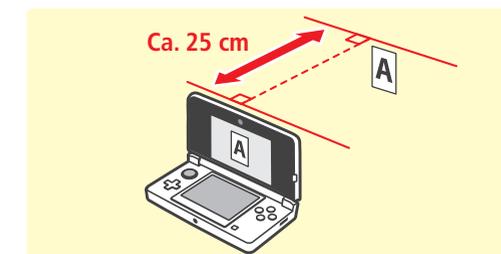
- 2 Berühren Sie MANUELLES SETUP



- 3 Berühren Sie WEITER und verwenden Sie dann die L- oder R-Taste, um ein Foto von dem Objekt aufzunehmen, das Sie für die Kalibrierung verwenden möchten

Hinweis:

- Legen Sie das System auf eine feste Oberfläche, sodass sich das Objekt, das Sie fotografieren möchten, mittig auf dem Bildschirm befindet.
- Wenn Sie ein einfaches, aber deutliches Bild (wie das unten angezeigte) verwenden, kann dies dazu beitragen, dass der Kalibrierungsprozess problemlos verläuft.



- 4 Gleichen Sie die Bilder auf dem oberen Bildschirm so an, dass sie sich passend überlappen

- Die vertikale Achse kann angepasst werden. Sie können den Links- und Rechts-pfeil verwenden, um die Anpassung der Bilder zu erleichtern, doch diese Anpassungen werden nicht gespeichert.
- Selbst wenn auf dem Bild für die Kalibrierung andere Objekte erscheinen, deren Bilder sich nicht passend überlappen, kann der Kalibrierungsprozess fortgesetzt werden.
- Bilder zur Kalibrierung, die schräg oder von oben aufgenommen wurden, überlappen sich eventuell nicht richtig.



- 5 Berühren Sie 3D-TEST und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm

Datentransfer

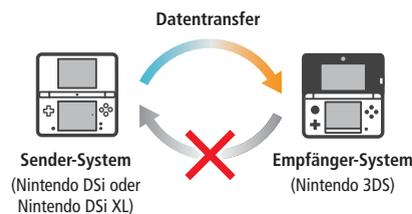
Übertragen Sie Daten von Ihrem Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-System auf Ihr Nintendo 3DS-System oder zwischen zwei Nintendo 3DS-Systemen.

Hinweis:

- Sie müssen eine Verbindung zum Internet herstellen, um Daten übertragen zu können. Über das Lokale Spiel können ebenfalls Daten übertragen werden. Es wird empfohlen, beide Nintendo 3DS-Systeme in unmittelbarer Nähe zueinander in Reichweite eines stabilen Internetzugangs zu platzieren (siehe Seite 74).
- Um sicherzugehen, dass sich die Systeme während des Transfers nicht ausschalten, stellen Sie sicher, dass sie vollständig aufgeladen oder an eine Steckdose angeschlossen sind. Wenn die Batterieleistung zu schwach ist, können Sie keine Daten übertragen.
- Wenn Sie Ihr Nintendo 3DS-System während des Transfers schließen, wird der Standby-Modus nicht aktiviert. Bitte schalten Sie Ihr System während des Transfers nicht aus.



Datentransfer von einem Nintendo DSi System



Übertragen Sie Nintendo DSiWare und Fotos / Aufnahmen von einem Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-System auf ein Nintendo 3DS-System.

Hinweis: Es ist nicht möglich, Daten von einem Nintendo 3DS-System auf ein Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-System zu übertragen. Bitte beachten Sie, dass der Vorgang des Datentransfers nicht rückgängig gemacht werden kann.

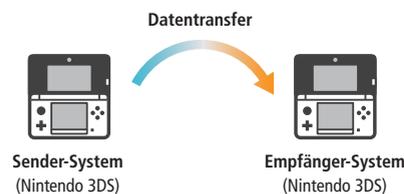
Download der Transfersoftware

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

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



Datentransfer zwischen Nintendo 3DS-Systemen



Übertragen Sie Daten für integrierte Software, Ihren Nintendo eShop-Kontostand / Kontobewegungen etc. zwischen Nintendo 3DS-Systemen.

Hinweis:

- Alle Daten des Sender-Systems werden auf das Empfänger-System übertragen. Es ist nicht möglich, nur ausgewählte Daten auf ein anderes Nintendo 3DS-System zu übertragen.
- Nintendo 3DS-Systemdaten können maximal fünf Mal übertragen werden. Vor dem Datentransfer wird angezeigt, wie viele Transfers noch verbleiben.
- Der Transferzähler wird auch dann nicht zurückgesetzt, wenn sich Software oder Einstellungen des Nintendo 3DS-Systems zwischenzeitlich ändern (z. B. durch das Herunterladen neuer Software aus dem Nintendo eShop).

Nintendo DSi / Nintendo DSi XL ➔ Nintendo 3DS Transfer

Übertragbare Daten

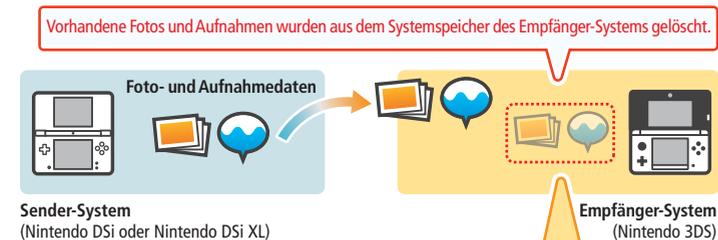
Nintendo Wi-Fi Connection-Konfiguration	Überträgt Interneteinstellungen (Nintendo DS-Verbindungen) sowie die Nintendo Wi-Fi Connection ID.
Fotos und Aufnahmen	Überträgt Fotos und Aufnahmen aus Nintendo DSi-Kamera und Nintendo DSi Sound, welche auf dem Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-System vorinstalliert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

Hinweise zum Transfer der Nintendo Wi-Fi Connection-Konfiguration

- Die Nintendo Wi-Fi Connection-Konfiguration auf dem Nintendo 3DS-System, zu dem Sie die Daten übertragen möchten, wird überschrieben.
- Ihre Nintendo Wi-Fi Connection ID wird während des Transfers vom Sender-System gelöscht. Weitere Informationen über Ihre Nintendo Wi-Fi Connection ID finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-Systems.
- Einstellungen, die mit dem Erweiterten Setup vorgenommen wurden (Verbindungen 4 – 6), werden nicht übertragen.

Hinweis zum Transfer von Fotos und Aufnahmen

Alle Fotos und Aufnahmen, die im Systemspeicher des Nintendo 3DS-Systems abgelegt sind, werden gelöscht. Wenn Sie nicht möchten, dass die Fotos und Aufnahmen auf Ihrem Nintendo 3DS-System gelöscht werden, kopieren Sie sie auf eine SD Card, bevor Sie den Transfer durchführen.



Falls sich im Systemspeicher des Nintendo 3DS-Systems Fotos und Aufnahmen befinden

Kopieren Sie alle Fotos und Aufnahmen vom Systemspeicher auf eine SD Card, bevor Sie den Transfer durchführen.



Fotos und Aufnahmen auf der SD Card werden während des Transfers nicht gelöscht.



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

Hinweise zum Transfer von Nintendo DSiWare

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

Nintendo DSiWare und Speicherdaten werden gelöscht.

Übertragene Nintendo DSiWare (ohne Speicherdaten)

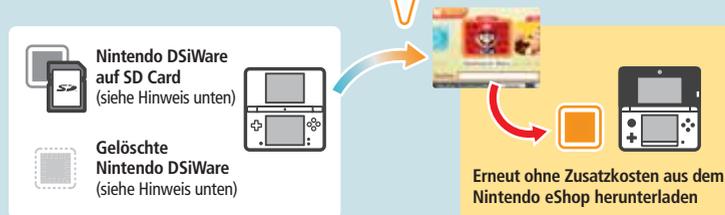


Hinweis: Die Daten werden im Systemspeicher des Empfänger-Systems abgelegt. Sollte im Systemspeicher des Empfänger-Systems nicht ausreichend freier Speicherplatz vorhanden sein, können Sie die Daten nicht übertragen. Schaffen Sie freien Speicherplatz, indem Sie in den Systemeinstellungen die Datenverwaltung öffnen und bereits auf dem System gespeicherte Nintendo DSiWare auf eine SD Card kopieren und sie anschließend vom Systemspeicher löschen (siehe Seite 80).

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

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

Es werden nur Kontobewegungen (eine Auflistung erworbener Nintendo DSiWare) übertragen



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

Hinweis:

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

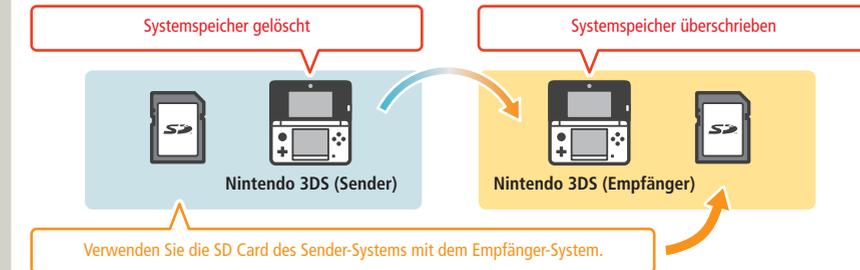
Nintendo 3DS → Nintendo 3DS Transfer

Folgende Daten werden übertragen:

Nintendo DS-Softwareeinstellungen	Überträgt Interneteinstellungen (Nintendo DS-Verbindungen) sowie die Nintendo Wi-Fi Connection ID.
Speicherdaten der integrierten Software	Überträgt Daten wie z. B. Freundesliste, Fotos der Nintendo 3DS-Kamera, Nintendo 3DS Sound-Aufnahmen sowie im Mii-Maker erstellte Mii-Charaktere, die auf dem Nintendo 3DS-System vorinstalliert sind.
Nintendo DSiWare	Überträgt im Systemspeicher abgelegte Nintendo DSiWare (und deren Speicherdaten).
Nutzungsrechte für Speicherdaten der SD Card	Überträgt Anwendungsrechte für auf der SD Card gespeicherte Daten (z. B. Downloadsoftware und die dazugehörigen Daten, Zusatzinhalte, etc.) Die SD Card ist dann mit dem Empfänger-System verwendbar.
Nintendo eShop-Kontobewegungen / Kontostand	Überträgt Ihre Nintendo eShop-Kontobewegungen / Ihren Nintendo eShop-Kontostand auf das Empfänger-System und ergänzt die dort bereits vorhandenen Daten.

Hinweise zum Transfer

Nach dem Transfer der Daten werden alle Daten des Sender-Systems gelöscht. Die SD Card des Sender-Systems kann dann nur noch mit dem Empfänger-System verwendet werden.



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

Hinweise zur Downloadsoftware

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

Hinweise zum Nintendo eShop-Kontostand

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

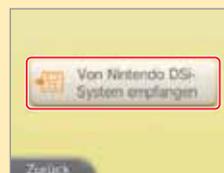
Datentransfer

Nintendo DSi ➔ Nintendo 3DS

- 1 Auf dem Nintendo 3DS-System**
Berühren Sie **TRANSFER VON NINTENDO DSi-SYSTEM**
Lesen Sie die Warnhinweise zum Übertragen von Daten und berühren Sie dann **WEITER**.



- 2 Berühren Sie VON NINTENDO DSi-SYSTEM EMPFANGEN.**
Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um fortzufahren.

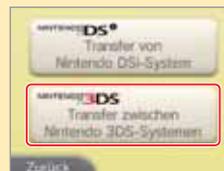


- 3 Auf dem Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-System**
Wählen Sie das Symbol der Nintendo 3DS-Transfersoftware im Nintendo DSi-Menü
Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um fortzufahren.

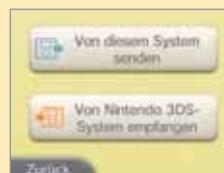


Nintendo 3DS ➔ Nintendo 3DS

- 1 Sender-/Empfänger-System**
Berühren Sie **TRANSFER ZWISCHEN NINTENDO 3DS-SYSTEMEN**.
Lesen Sie die Warnhinweise über den Datentransfer, dann berühren Sie **ZUSTIMMEN**.



- 2 Sender-System**
Berühren Sie **VON DIESEM SYSTEM SENDEN**.
Empfänger-System
Berühren Sie **VON NINTENDO 3DS-SYSTEM EMPFANGEN**.
Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um fortzufahren.



System-Update

Führen Sie ein Update des **HOME-Menüs** sowie von Anwendungen durch und fügen Sie neue Anwendungen hinzu. Sie müssen eine Verbindung zum Internet hergestellt haben, um ein System-Update durchführen zu können. Konfigurieren Sie Ihre Internetverbindungseinstellungen, bevor Sie das System-Update verwenden (siehe Seite 68).
Hinweis: Ein System-Update kann nicht durchgeführt werden, wenn die Batterieleistung zu sehr nachgelassen hat.

SYSTEM-UPDATES

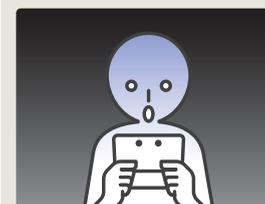
WICHTIG: Sobald ein Update des Nintendo 3DS-Systems durchgeführt worden ist, kann dieses dazu führen, dass bereits vorgenommene nicht autorisierte oder zukünftige, nicht autorisierte technische Modifikationen an der Hardware oder Software Ihres Nintendo 3DS-Systems und/oder die Verwendung Ihres Systems in Verbindung mit nicht autorisierten Geräten die Nutzung des Systems unmöglich machen. Inhalte, die auf nicht autorisierte Modifikationen der Hardware oder Software Ihres Nintendo 3DS-Systems zurückgehen, können entfernt werden. Stimmen Sie dem Update nicht zu, kann dies dazu führen, dass die Nutzung von Spielen nicht mehr möglich ist.

AUTOMATISCHE SYSTEM-UPDATES

Gelegentlich führt das Nintendo 3DS-System automatische Updates durch, etwa Updates der Liste, die die Verwendung von Wörtern verhindert, die bei Nutzern Anstoß erregen können, und/oder Updates der internen Datenbank bezüglich drahtloser Access Points, die es Ihnen ermöglicht, auf die von Nintendo zur Verfügung gestellten Online-Services zuzugreifen. Auf dem Bildschirm wird vor derartigen oder ähnlichen kleineren automatischen Updates keine Meldung angezeigt. Bei anderen System-Updates wird eine Meldung auf dem Bildschirm angezeigt und Sie müssen **AKZEPTIEREN** wählen, um ein solches Update zu installieren.

Formatieren

Wählen Sie diese Option, um alle auf dem System gespeicherten Daten zu löschen und setzen Sie das System auf die Werkseinstellungen zurück.
Hinweis: Die aktuelle Version der Systemsoftware bleibt erhalten, selbst wenn Sie den Systemspeicher formatieren.



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

- Im Systemspeicher abgelegte Inhalte wie die Freundesliste, Mitteilungen und Schrittzahl-Daten
- Speicherdaten von Anwendungen
- Alle im Systemspeicher abgelegten Fotos
- Änderungen der Systemeinstellungen
- Auf dem System gespeicherte Software (siehe erster Punkt unter „Hinweis:“) und die zugehörigen Speicherdaten
- Auf einer SD Card gespeicherte Software (siehe erster Punkt unter „Hinweis:“) und die zugehörigen Speicherdaten. (Sollte während des Formatierens keine SD Card, die Software oder Daten enthält, eingesteckt sein, werden die Daten auf dieser SD Card nicht gelöscht, können allerdings nicht mehr verwendet werden.)

Hinweis:

- Software kann ohne Zusatzkosten erneut aus dem Nintendo eShop heruntergeladen werden. Bitte beachten Sie, dass Software unter bestimmten Umständen zeitweise oder permanent aus dem Angebot des Nintendo eShop herausgenommen werden kann. Sollte dies geschehen, können Sie diese Software nicht mehr herunterladen.
- Wenn Sie den Systemspeicher formatieren, werden Ihre Fotos und Aufnahmen auf der SD Card sowie Ihre Nintendo eShop-Kontobewegungen und Ihr Guthaben nicht gelöscht. Übergeben Sie Ihr Nintendo 3DS-System permanent an eine andere Person, stellen Sie sicher, dass Sie Ihre Kontobewegungen im Nintendo eShop löschen und verwenden Sie einen PC, um die Daten auf der SD Card zu löschen.

Das Nintendo 3DS-Batteriepack ersetzen

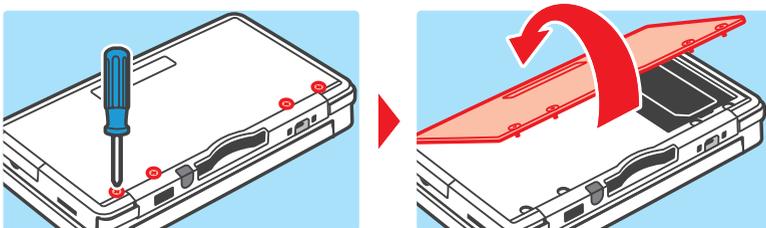
Wiederholtes Aufladen des Batteriepacks verringert die Nutzungsdauer und reduziert so die Zeit, die Sie das System verwenden können, bevor Sie es wiederaufladen. Wenn sich die Nutzungsdauer merklich reduziert hat, ersetzen Sie das Batteriepack, indem Sie den untenstehenden Schritten folgen.

Weitere Informationen darüber, wo Sie ein Ersatz-Batteriepack erwerben können, erhalten Sie bei der Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 107).

Das Nintendo 3DS-Batteriepack ersetzen

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

1 Öffnen Sie die Batteriefachabdeckung



Lösen Sie nun mit einem Schraubendreher die vier Schrauben der Batteriefachabdeckung und nehmen Sie sie dann ab.

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

2 Entnehmen Sie das Batteriepack

Entnehmen Sie das Batteriepack wie dargestellt.

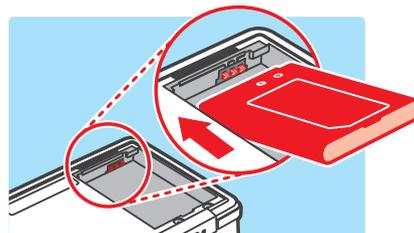


3 Warten Sie mindestens 10 Sekunden und legen Sie dann ein neues Batteriepack ein

Legen Sie das neue Batteriepack ein wie dargestellt.

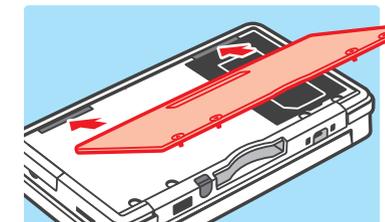
Hinweis:

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



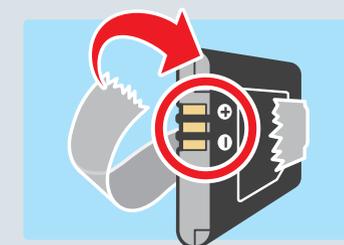
4 Setzen Sie die Batteriefachabdeckung wieder ein und ziehen Sie die vier Schrauben an

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



Entsorgung von Batterien

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



Das Nintendo 3DS-System enthält ein wiederaufladbares Lithium-Ionen-Batteriepack. Bitte entsorgen Sie dieses Produkt entsprechend den örtlichen Vorschriften.

- Leere Batterien im Hausmüll zu entsorgen, schadet der Umwelt. Auskünfte über entsprechende Sammelstellen für leere Batterien erteilt Ihre Stadt bzw. Gemeinde.
- In Übereinstimmung mit der Richtlinie 2006/66/EG des Europäischen Parlaments und des Rates über Batterien und Akkumulatoren sowie Altbatterien und Altakkumulatoren sollten in allen EU-Mitgliedsstaaten Bestimmungen zum Einsammeln und zur Wiederverwertung von Batterien und Akkumulatoren bestehen.

Problemlösungen

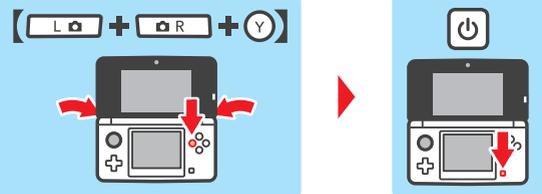
Im Falle eines Problems überprüfen Sie bitte zunächst die unten beschriebenen Situationen und die dazugehörigen Lösungen, bevor Sie sich an die Nintendo Konsumentenberatung wenden.

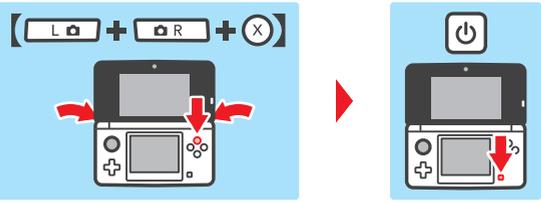
Hinweis: Wenn das Problem ein Spiel oder Zubehör beinhaltet, lesen Sie bitte auch in der entsprechenden Bedienungsanleitung nach.

Problem	Maßnahme
Das Nintendo 3DS-Batteriepack lässt sich nicht aufladen / Die Ladeanzeige leuchtet nicht	<ul style="list-style-type: none"> • Verwenden Sie das Nintendo 3DS-Netzteil? ➤ Verwenden Sie bitte ausschließlich das Nintendo 3DS-Netzteil (WAP-002(EUR)). Das Nintendo DSi-Netzteil ist ebenfalls kompatibel. • Ist das Nintendo 3DS-Netzteil korrekt ins System und in die Steckdose eingesteckt? ➤ Ziehen Sie das Netzteil ab und warten Sie etwa 30 Sekunden, bevor Sie es wieder einstecken. Vergewissern Sie sich, dass das Nintendo 3DS-Netzteil korrekt am Nintendo 3DS-System und an der Steckdose angeschlossen ist. • Wird das Batteriepack bei einer Umgebungstemperatur zwischen 5°C und 35°C aufgeladen? ➤ Laden Sie das Batteriepack bei einer Umgebungstemperatur zwischen 5°C und 35°C. Bei höheren oder niedrigeren Temperaturen lässt sich das Batteriepack möglicherweise nicht aufladen. • Ist das Batteriepack korrekt eingesetzt? ➤ Wenn sich das System nicht einschalten lässt und die Ladeanzeige beim Anschließen des Netzteils aufleuchtet und gleich darauf wieder erlischt, ist möglicherweise das Batteriepack nicht korrekt eingesetzt. Vergewissern Sie sich, dass das Batteriepack korrekt eingesetzt ist (siehe Seite 90). • Leuchtet die Ladeanzeige? ➤ Wenn die Ladeanzeige blinkt, ist das Batteriepack möglicherweise nicht korrekt eingesetzt. Sollte dies geschehen, wenden Sie sich an die Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 107).
Das Nintendo 3DS-System lässt sich nicht einschalten	<ul style="list-style-type: none"> • Ist das Batteriepack korrekt eingesetzt? ➤ Wenn sich das System nicht einschalten lässt und die Ladeanzeige beim Anschließen des Netzteils aufleuchtet und gleich darauf wieder erlischt, ist möglicherweise das Batteriepack nicht korrekt eingesetzt. Vergewissern Sie sich, dass das Batteriepack korrekt eingesetzt ist (siehe Seite 90).
Das Nintendo 3DS-System wird heiß	<ul style="list-style-type: none"> • Laden Sie das Batteriepack bei hoher Umgebungstemperatur oder über einen langen Zeitraum auf? ➤ Dies kann dazu führen, dass die Temperatur des Systems stark ansteigt. Laden Sie das Batteriepack bei einer Umgebungstemperatur zwischen 5°C und 35°C. Wenn Sie das System berühren, während es heiß ist, kann dies zu Verbrennungen führen.
Das Nintendo 3DS-Batteriepack muss häufiger als sonst aufgeladen werden / Die Ladezeit ist länger als üblich	<ul style="list-style-type: none"> • Verwenden Sie das System oder laden Sie das Batteriepack bei einer Umgebungstemperatur von unter 5°C auf? ➤ Bei einer Umgebungstemperatur von unter 5°C verkürzt sich die Nutzungsdauer der Batterie und der Ladevorgang dauert länger als üblich. <p>Batterienutzungsdauer Die Nutzungsdauer der Batterie verringert sich nach und nach, wenn die Batterie wiederholt verwendet und wiederaufgeladen wird, d. h. Sie können das System weniger lang verwenden. Sollten Sie feststellen, dass sich die Nutzungsdauer deutlich verkürzt hat, ersetzen Sie das Batteriepack. Bei der Nintendo Konsumentenberatung erhalten Sie weitere Informationen darüber, wo Ersatz-Batteriepacks erhältlich sind (siehe Seite 107).</p>

Problem	Maßnahme
Das Batteriepack hat sich ausgedehnt	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lithium-Ion-Batterien degenerieren mit der Zeit und können sich durch wiederholtes Aufladen ausdehnen. Dies stellt keine Fehlfunktion oder ein mögliches Sicherheitsrisiko dar. Ersetzen Sie das Batteriepack, wenn sich das Batteriepack ausdehnt und die Nutzungsdauer nachlässt (siehe Seite 90). Sollten Substanzen aus dem Batteriepack austreten, berühren Sie sie nicht, sondern kontaktieren Sie die Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 107).
Kein Bild / Ton	<ul style="list-style-type: none"> • Leuchtet die Betriebsanzeige? ➤ Drücken Sie den POWER-Schalter, um das System einzuschalten. • Wurde das System aufgeladen? ➤ Laden Sie das System auf. • Ist die Karte korrekt eingesteckt? ➤ Stecken Sie die Karte vorsichtig so weit in den Kartenschlitz ein, bis ein Klicken zu hören ist. • Befindet sich das System im Standby-Modus? ➤ Sollte sich das System im Standby-Modus befinden, beenden Sie diesen. Weitere Informationen darüber, wie Sie den Standby-Modus beenden, finden Sie in der Bedienungsanleitung des Softwaretitels, den Sie verwenden.
Permanent schwarze / helle Punkte auf den LC-Bildschirmen / Dunkle / helle Stellen auf den LC-Bildschirmen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Es ist eine Eigenschaft von LC-Bildschirmen, dass es eine kleine Anzahl von Pixeln gibt, die immer dunkel sind. Dies ist normal und wird nicht als Defekt angesehen. Der 3D-Bildschirm und der Touchscreen haben unterschiedliche technische Merkmale, daher kann es vorkommen, dass es Unterschiede in der Helligkeit gibt.
Unterschiedliche Helligkeit der LC-Bildschirme	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Der 3D-Bildschirm und der Touchscreen haben unterschiedliche technische Merkmale, daher kann es vorkommen, dass die Wiedergabe von Farben und die Helligkeit unterschiedlich sind. Dies ist normal und wird nicht als Defekt angesehen.
Der Farbton auf den Bildschirmen ändert sich plötzlich	<ul style="list-style-type: none"> • Ist der Energiesparmodus aktiviert? ➤ Der Energiesparmodus passt je nach angezeigtem Inhalt Helligkeit und Farbe automatisch an, um die Batterienutzungsdauer zu verlängern. Blasser Farben nähern sich dadurch möglicherweise weiß an und andere Farben ändern sich möglicherweise ebenfalls. Deaktivieren Sie den Energiesparmodus, um Farben und Helligkeit beizubehalten (siehe Seite 40).
Die Helligkeit ändert sich und es wird schwierig, helle Farben zu erkennen	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Der Energiesparmodus passt je nach angezeigtem Inhalt Helligkeit und Farbe automatisch an, um die Batterienutzungsdauer zu verlängern. Blasser Farben nähern sich dadurch möglicherweise weiß an und andere Farben ändern sich möglicherweise ebenfalls. Deaktivieren Sie den Energiesparmodus, um Farben und Helligkeit beizubehalten (siehe Seite 40).
3D-Bilder sind schwer / nicht zu erkennen	<ul style="list-style-type: none"> • Verwenden Sie Nintendo DS- / Nintendo DSi-Software? ➤ Für Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretitel können keine 3D-Inhalte angezeigt werden. • Leuchtet die 3D-Anzeige? ➤ Wenn die 3D-Anzeige nicht leuchtet, bedeutet das, dass die angezeigten Bilder nicht in 3D dargestellt werden können. • Befindet sich der 3D-Tiefenregler auf der untersten Position? ➤ Schieben Sie den 3D-Tiefenregler auf eine Position, die angenehm für Sie ist (siehe Seite 33). • Ist der 3D-Bildschirm korrekt kalibriert? ➤ Halten Sie den 3D-Bildschirm 25–35 cm von Ihren Augen entfernt (siehe Seite 32). (Wenn Ihr linkes und rechtes Auge über unterschiedliche Sehkraft verfügen oder Sie hauptsächlich ein Auge zum Sehen verwenden, funktioniert der 3D-Effekt möglicherweise nicht richtig oder gar nicht. Nutzern, deren linkes und rechtes Auge über unterschiedliche Sehkraft verfügen, wird empfohlen, ihre Sehkraft vor der Verwendung zu korrigieren, etwa durch Tragen einer Brille.)



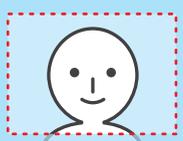
Problem	Maßnahme
3D-Bilder sind schwer / nicht zu erkennen	<ul style="list-style-type: none"> • Ist der 3D-Bildschirm verschmutzt? <ul style="list-style-type: none"> - Wenn sich Fingerabdrücke oder andere Verschmutzungen auf dem 3D-Bildschirm befinden, wischen Sie diese mit einem weichen, sauberen Tuch ab. • Haben Sie eine im Handel erhältliche Schutzfolie auf dem 3D-Bildschirm angebracht? <ul style="list-style-type: none"> - Bestimmte Produkte können eine freie Sicht auf 3D-Bilder behindern. Stellen Sie bitte sicher, dass Sie nur eine von Nintendo lizenzierte Schutzfolie verwenden. Weitere Informationen darüber, wie Sie das Produkt richtig anbringen, finden Sie in der Anleitung, die dem Produkt beiliegt. • Befinden Sie sich in direktem Sonnenlicht oder an einem Ort mit einer starken Lichtquelle? <ul style="list-style-type: none"> - Wenn Sie das System an einem Ort mit starken Lichtquellen verwenden, wird das Licht möglicherweise von den Bildschirmen reflektiert, was es erschwert, etwas auf den Bildschirmen zu erkennen. • Wurden Altersbeschränkungen festgelegt? <ul style="list-style-type: none"> - Deaktivieren Sie die Sperre der 3D-Darstellung in den Altersbeschränkungen (siehe Seite 78). • Blicken Sie auf den unteren Bildschirm? <ul style="list-style-type: none"> - Dieser Bildschirm kann keine 3D-Inhalte anzeigen. <p>Der vom Nintendo 3DS-System erzeugte 3D-Effekt nutzt die Fähigkeit des Auges zum stereoskopischen Sehen. 3D-Bilder werden von jedem unterschiedlich wahrgenommen. Wenn Sie ein Doppelbild sehen oder keine 3D-Bilder erkennen, selbst wenn Sie sie richtig betrachten und die korrekten Einstellungen verwenden, nutzen Sie bitte nur die 2D-Anzeige (siehe Seite 33).</p>
Das Schiebepad funktioniert nicht einwandfrei	<ul style="list-style-type: none"> • Stimmen die Aktionen auf dem Bildschirm mit den über das Schiebepad eingegebenen Bewegungen überein? <ul style="list-style-type: none"> - In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass die Eingabe über das Schiebepad nach langem Gebrauch oder Verwendung mit zu großem Druck nicht mehr einwandfrei funktioniert. Wenn die Eingabe über das Schiebepad und die auf dem Bildschirm angezeigten Aktionen nicht übereinstimmen, können Sie die Eingabe über die Option SCHIEBEPAD in den System-einstellungen korrigieren (siehe Seite 67). <p>Hinweis: Sollte eine Eingabe über das Schiebepad erfolgen, obwohl es nicht verwendet wird, und Sie Tasten, Knöpfe und den Touchscreen nicht verwenden können, schalten Sie das System aus und starten Sie es erneut mit dem Schiebepad-Kalibrierungsbildschirm, indem Sie den POWER-Schalter drücken, während Sie die L-Taste, R-Taste und den Y-Knopf gedrückt halten.</p> 
Der Touchscreen reagiert nicht einwandfrei	<ul style="list-style-type: none"> • Entsprechen die Eingaben auf dem Touchscreen den Aktionen auf dem Bildschirm? <ul style="list-style-type: none"> - Wenn die Eingabe über den Touchscreen und die auf dem Bildschirm angezeigten Aktionen nicht übereinstimmen, können Sie die Eingabe über die Option TOUCHSCREEN in den System-einstellungen korrigieren (siehe Seite 67). <p>Hinweis: Sollten Sie den Touchscreen nicht verwenden können, um dies durchführen zu können, schalten Sie das System aus und starten Sie es erneut mit dem Touchscreen-Kalibrierungsbildschirm, indem Sie den POWER-Schalter drücken, während Sie die L-Taste, R-Taste und den X-Knopf gedrückt halten.</p>

Problem	Maßnahme
Der Touchscreen reagiert nicht einwandfrei	 <ul style="list-style-type: none"> • Haben Sie eine im Handel erhältliche Schutzfolie auf dem Touchscreen angebracht? <ul style="list-style-type: none"> - Wenn Sie eine im Handel erhältliche Schutzfolie auf dem Touchscreen angebracht haben, überprüfen Sie vor dem Kalibrieren des Touchscreens, ob diese korrekt angebracht wurde. Informationen zum korrekten Anbringen der Schutzfolie finden Sie in der mit der Folie gelieferten Anleitung. Stellen Sie bitte sicher, dass Sie nur eine von Nintendo lizenzierte Schutzfolie verwenden. 
Während der Verwendung einer Software, bei der der Spieler das System bewegen muss, reagiert die Software, obwohl das System nicht bewegt wurde oder die Software reagiert nicht entsprechend der jeweiligen Bewegung	<ul style="list-style-type: none"> • Möglicherweise verursacht der eingebaute Bewegungssensor eine inkorrekte Eingabe. <ul style="list-style-type: none"> - Sollte das System plötzlichen Temperaturveränderungen oder Stößen ausgesetzt sein, kann dies zu einer fehlerhaften Reaktion des Sensors führen. Führen Sie in diesem Fall die folgenden Schritte durch, um den Sensor zu recalibrieren. <p>Halten Sie im HOME-Menü für 3 Sekunden den Y-Knopf und den B-Knopf gedrückt. Dadurch wird der Bewegungssensor-Kalibrierungsbildschirm geöffnet. Legen Sie das System auf eine ebene Oberfläche und berühren Sie KALIBRIEREN oder ZURÜCKSETZEN.</p>  <p>Halten Sie den Y-Knopf und den B-Knopf für 3 Sekunden gedrückt. Legen Sie das System auf eine ebene Oberfläche und berühren Sie KALIBRIEREN.</p> <p>Hinweis: Wenn Sie KALIBRIEREN berühren, geht das System davon aus, dass es sich in einer waagerechten Position befindet. Die Einstellungen für den Bewegungssensor werden dementsprechend vorgenommen.</p>
Kein Ton aus den Lautsprechern des Systems zu hören	<ul style="list-style-type: none"> • Ist die Lautstärke auf die niedrigste Stufe eingestellt? <ul style="list-style-type: none"> - Versuchen Sie als Erstes, die Lautstärke zu regulieren, indem Sie den Lautstärkeregler seitlich am System bedienen. • Sind Kopfhörer angeschlossen? <ul style="list-style-type: none"> - Wenn Kopfhörer mit dem Nintendo 3DS-System verbunden sind, wird der Sound nicht durch die Lautsprecher des Systems abgespielt. <p>Hinweis: Das Auslösergeräusch der Kamera wird immer mit einer bestimmten Lautstärke abgespielt, unabhängig davon, auf welche Stufe der Lautstärkeregler eingestellt ist oder ob Kopfhörer angeschlossen sind.</p>

Problem	Maßnahme
Kein Ton aus dem Kopfhörer zu hören	<ul style="list-style-type: none"> • Ist die Lautstärke auf der niedrigsten Stufe eingestellt? ➤ Versuchen Sie als Erstes, die Lautstärke zu regulieren, indem Sie den Lautstärkeregler seitlich am System bedienen. • Ist der Kopfhörer korrekt eingesteckt? ➤ Vergewissern Sie sich, dass der Kopfhörer richtig mit der Audiobuchse des Systems verbunden ist.
Das Mikrofon funktioniert nicht / Die Stimmeingabe wird nicht erkannt	<ul style="list-style-type: none"> • Unterstützt die Software oder Segmente der Software die Verwendung des Mikrofons? ➤ Das Mikrofon kann nur in Softwaretiteln oder Segmenten von Softwaretiteln verwendet werden, die diese Funktion unterstützen. • Funktioniert das Mikrofon einwandfrei? ➤ Wählen Sie MIKROFONTEST in den Systemeinstellungen, um zu überprüfen, ob das Mikrofon einwandfrei funktioniert (siehe Seite 67). • Werden die Stimmen von anderen Personen, wie Familienangehörigen oder Freunden, einwandfrei erkannt? ➤ Bei der Spracherkennung bestehen individuelle Unterschiede. Manche Stimmen sind schwerer zu erkennen als andere. • Haben Sie ein Headset mit Mikrofon angeschlossen? ➤ Headsets mit Mikrofon sind mit dem Nintendo 3DS-System nicht kompatibel.
Das Mikrofon reagiert ungewöhnlich / Aus den Lautsprechern kommt eine Rückkopplung*	<ul style="list-style-type: none"> • Verwenden Sie das System in einer lauten Umgebung oder an einem Ort, an dem der Geräuschpegel sehr hoch ist? ➤ Möglicherweise reagiert das Mikrofon auf die Audioausgabe der Lautsprecher oder Hintergrundgeräusche. Versuchen Sie, das System von der Geräuschquelle zu entfernen, verringern Sie die Lautstärke der Lautsprecher, verwenden Sie Kopfhörer oder versuchen Sie, Hintergrundgeräusche zu vermeiden. * Was ist eine „Rückkopplung“? Eine Rückkopplung ist das unangenehme Geräusch, das entsteht, wenn vom Mikrofon aufgefangene Geräusche über die Lautsprecher ausgegeben werden und dann erneut vom Mikrofon aufgefangen werden. • Haben Sie ein Headset mit Mikrofon angeschlossen? ➤ Headsets mit Mikrofon sind mit dem Nintendo 3DS-System nicht kompatibel. Sollten Sie eines anschließen, kann dies zu einer Rückkopplung führen.
Meine Schritte werden nicht gezählt	<ul style="list-style-type: none"> • Ist das Nintendo 3DS-System geöffnet? ➤ Ihre Schritte werden nur gezählt, wenn das System eingeschaltet und geschlossen ist. • Befindet sich das System in einer lose hängenden Tasche oder halten Sie es an einem Trageband? ➤ Es kann vorkommen, dass das System Ihre Schritte nicht korrekt zählt. Sollte es sich in einer lose hängenden Tasche befinden, während Sie gehen, werden die Schritte möglicherweise nicht richtig gezählt. Wenn Sie das System in einer Tasche bei sich tragen möchten, während Sie sich bewegen, verwenden Sie eine eng anliegende Tasche, wie etwa eine Gürteltasche. Hinweis: <ul style="list-style-type: none"> • Unter Umständen kann die gezählte Schrittzahl höher oder niedriger als die Anzahl der tatsächlich gegangenen Schritte liegen. • Stecken Sie das System nicht in die Hosentasche. Sollten das System und die LC-Bildschirme starkem Druck ausgesetzt werden, wenn etwa darauf gesessen wird, können sie beschädigt werden und es kann zu Verletzungen und Fehlfunktionen kommen. • Verwenden Sie einen Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretitel? ➤ Wenn über einen Zeitraum von sieben Tagen und mehr Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretitel verwendet werden ohne sie zu beenden, werden nur Schritte für die ersten sieben Tage aufgezeichnet. Beenden Sie das Spiel, nachdem Sie es gespeichert haben.

Problem	Maßnahme
Die SD Card funktioniert nicht	<ul style="list-style-type: none"> • Wurde die SD Card korrekt eingesteckt? ➤ Stecken Sie die SD Card vorsichtig in den SD Card-Steckplatz seitlich am System ein, bis sie hörbar einrastet (siehe Seite 34). • Ist die SD Card beschädigt? ➤ Überprüfen Sie mithilfe eines PCs oder einer Digitalkamera, ob Dateien auf der SD Card korrekt angezeigt werden.
Ich kann mir die Fotos auf der SD Card nicht ansehen	<ul style="list-style-type: none"> • Befinden sich auf der SD Card Fotos, die mithilfe von Nintendo 3DS-Kamera angezeigt werden können? ➤ Nintendo 3DS-Kamera kann nur Fotos anzeigen, die mit dem Nintendo 3DS-System aufgenommen wurden. Fotos, die Sie mit einer Digitalkamera oder einem Mobiltelefon aufgenommen haben, können nicht angezeigt werden.
Obwohl eine Karte in den Kartenschlitz eingesteckt wurde, wird das Symbol des Softwaretitels nicht angezeigt und im HOME-Menü erscheint folgende Meldung: „Es ist keine Karte im Kartenschlitz eingesteckt.“	<ul style="list-style-type: none"> • Wurde die Karte korrekt eingesteckt? ➤ Entfernen Sie die Karte und stecken Sie sie zurück in den Kartenschlitz, bis sie hörbar einrastet. Falls das nicht auf Anhieb funktioniert, wiederholen Sie diesen Vorgang (siehe Seite 43). • Verwenden Sie Software aus einer anderen Region? ➤ Nur Nintendo 3DS- und Nintendo DSi-Software der Region des Systems selbst kann verwendet werden. Software aus anderen Regionen kann möglicherweise nicht verwendet werden.
Das Spiel lässt sich nicht spielen	<ul style="list-style-type: none"> • Wurden die Altersbeschränkungen aktiviert, sodass der Zugriff auf bestimmte Software unter Angabe von Alterseinstufungen eingeschränkt ist? ➤ Geben Sie die Geheimzahl ein und heben Sie die Altersbeschränkungen entweder vorübergehend auf oder deaktivieren Sie die Option in den Altersbeschränkungen, die die Verwendung von Software, basierend auf der Alterseinstufung, einschränkt (siehe Seite 78).
Bei der Verwendung von Nintendo DS- / Nintendo DSi-Software erscheint die folgende Meldung: „Ein Fehler ist aufgetreten. Bitte halten Sie den POWER-Schalter gedrückt, um das System auszu-schalten. Weitere Informationen findest du in der Bedienungsanleitung.“	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Schalten Sie das System aus und wieder ein und versuchen Sie es dann auf dieselbe Weise noch einmal. Falls die Fehlermeldung erneut erscheint, könnte Ihr System beschädigt sein. Wenden Sie sich bitte an die Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 107).
Das System schaltet plötzlich in den Standby-Modus	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ein externes Magnetfeld könnte den Standby-Modus aktiviert haben. Sorgen Sie für einen ausreichenden Abstand zwischen dem System und magnetischen Objekten sowie anderen Nintendo 3DS-Systemen. Hinweis: Wenn Sie das System auf andere Nintendo DS-Systeme legen, schaltet das System möglicherweise ebenfalls in den Standby-Modus.



Problem	Maßnahme
Probleme bei der drahtlosen Verbindung (Die Verbindung wird unterbrochen und das Spiel kann nicht flüssig gespielt werden)	<ul style="list-style-type: none"> • Erscheint eines der beiden Signalstärke-Symbole (oder) auf dem Bildschirm? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Das Signal, das Ihr Nintendo 3DS-System empfängt, scheint zu schwach zu sein. Vergrößern Sie den Abstand zu anderen Spielern und entfernen Sie Hindernisse zwischen den Systemen.
Die Altersbeschränkungen lassen sich nicht deaktivieren	<ul style="list-style-type: none"> • Haben Sie die korrekte Geheimzahl eingegeben? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Geben Sie die korrekte Geheimzahl ein (wenn Sie Ihre Geheimzahl vergessen haben, sehen Sie auf Seite 79 nach). • Haben Sie die korrekte Antwort auf die geheime Frage eingegeben? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Geben Sie die korrekte Antwort auf die geheime Frage ein (wenn Sie auch die korrekte Antwort auf die geheime Frage vergessen haben, sehen Sie auf Seite 79 nach).
Mit der Kamera aufgenommene Fotos sind verfärbt	<ul style="list-style-type: none"> • Haben Sie die Farbeinstellungen in Nintendo 3DS-Kamera verändert? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Überprüfen Sie die Effekte / die Manuelle Einstellung in Nintendo 3DS-Kamera (siehe Seite 56). • Je nach Umgebung können Fotos unterschiedlich gut gelingen <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nehmen Sie ein Foto mit einem anderen Motiv auf. Falls die Farben noch immer nicht stimmen, wenden Sie sich an die Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 107).
Nintendo 3DS-Kamera fordert wiederholt eine Porträtaufnahme, reagiert aber nicht	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Dies geschieht, wenn Ihr Gesicht nicht einwandfrei erkannt wird. Die unten aufgeführten Faktoren können die Gesichtserkennung beeinflussen. <div style="border: 1px solid #00a0e3; padding: 10px; background-color: #e6f2ff;"> <p>Tipps zur Gesichtserkennung Befolgen Sie die hier aufgeführten Tipps, um die Gesichtserkennungsrate zu verbessern:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Halten Sie sich in einer gut beleuchteten Umgebung auf.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Blicken Sie direkt in die Kamera.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Streichen Sie Ihre Haare aus dem Gesicht.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Nehmen Sie Ihre Brille ab.</p> </div> </div> <p>Andere Faktoren wie Frisur, Farbe, Form und Dichte Ihrer Gesichtsbehaarung sowie Schmuck können ebenfalls beeinflussen, ob die Gesichtserkennung erfolgreich verläuft. Hinweis: Selbst wenn Sie die erwähnten Faktoren berücksichtigen, können individuelle Merkmale und bestimmte Umgebungen eine präzise Erkennung erschweren.</p> </div>

Problem	Maßnahme
3D-Bilder der Außenkameras werden nicht in 3D angezeigt oder sind schwer zu erkennen	<ul style="list-style-type: none"> • Verwenden Sie die Innenkamera? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Die Innenkamera kann keine 3D-Bilder aufnehmen. • Sind die Außenkameras verschmutzt? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sollten die Außenkameras verschmutzt sein, säubern Sie sie mit einem weichen Tuch. • Sind die Außenkameras direktem Sonnenlicht oder dem direkten Lichtstrahl anderer starker Lichtquellen ausgesetzt? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dies kann dazu führen, dass 3D-Bilder verzerrt werden und schlecht zu erkennen sind. • Eventuell sind die Außenkameras nicht richtig kalibriert. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenn Sie das Nintendo 3DS-System starken Stößen oder hohen Temperaturen aussetzen, kann dies dazu führen, dass die Außenkameras unscharfe 3D-Bilder anzeigen. Sollten Sie ein solches Problem bemerken, rekalisieren Sie die Außenkameras in den Systemeinstellungen (siehe Seite 82).
Nintendo 3DS Sound zeigt weder Audiodateien noch Ordner an	<ul style="list-style-type: none"> • Wurde die SD Card korrekt eingesteckt? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Stecken Sie die SD Card vorsichtig in den SD Card-Steckplatz seitlich am System ein, bis sie hörbar einrastet. • Befinden sich auf der SD Card Dateien, die mithilfe von Nintendo 3DS Sound abgespielt werden können? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nintendo 3DS Sound kann AAC-Dateien mit den Dateierweiterungen .m4a, .mp4 und .3gp sowie MP3-Dateien mit der Dateierweiterung .mp3 wiedergeben. Andere Audiodateien, beispielsweise kopiergeschützte, können nicht wiedergegeben werden. • Wurden die Audiodateien auf der SD Card im Ordner „Private“, der sich im Ordner „Nintendo 3DS“ befindet, gespeichert? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Audiodateien, die im Ordner „Nintendo 3DS“ im Ordner „Private“ gespeichert sind, werden in Nintendo 3DS Sound nicht angezeigt. Dateien sollten in einem anderen Ordner gespeichert werden. • Befinden sich auf der SD Card mehr als 3 000 Audiodateien? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Es können maximal 3 000 Audiodateien angezeigt werden. • Befinden sich auf der SD Card mehr als 1 000 Ordner mit Audiodateien? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Es können maximal 1 000 Ordner angezeigt werden. • Befinden sich mehr als 100 Audiodateien in einem einzelnen Ordner? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Es können maximal 100 Dateien in einem einzelnen Ordner angezeigt werden. Befinden sich auf der SD Card mehrere Ordner mit demselben Namen, wird der Inhalt dieser Ordner in einem einzelnen Ordner angezeigt. Die maximale Anzahl der Dateien, die in einem solchen Ordner angezeigt werden kann, liegt bei 100 Dateien. • Befinden sich Audiodateien in einem Ordner jenseits der achten Ebene? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nintendo 3DS Sound sucht Dateien nur in Ordnern der ersten bis achten Ebene.
Es lassen sich keine Audiodateien mit Nintendo 3DS Sound abspielen	<ul style="list-style-type: none"> • Sind die Audiodateien in einem Format gespeichert, das Nintendo 3DS Sound abspielen kann? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nintendo 3DS Sound spielt Audiodateien im folgenden Format ab: <ul style="list-style-type: none"> • Dateiformat: AAC (.m4a, .mp4 oder .3gp), MP3 (.mp3) • Datenrate (Bitrate): 16 – 320 kbps • Abtastrate (Samplingrate): 32 – 48 kHz • Sind die Dateien mit DRM (Digital Rights Management) geschützt? <ul style="list-style-type: none"> ➤ DRM-geschützte Audiodateien können nicht mit Nintendo 3DS Sound abgespielt werden.

Problem	Maßnahme
Das System erkennt meine AR-Karten nicht / Ich habe meine AR-Karten verloren	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Wenn Ihre AR-Karte nicht erkannt wird... Überprüfen Sie Folgendes und probieren Sie es erneut: <ul style="list-style-type: none"> • AR-Karten werden nicht erkannt, wenn der Abstand zum System zu groß oder zu klein ist. • Sorgen Sie dafür, dass die gesamte AR-Karte auf dem oberen Bildschirm zu sehen ist. Ist dies nicht der Fall, könnte sie nicht erkannt werden. • Spielen Sie in einer ausreichend beleuchteten Umgebung. • Verwenden Sie die AR-Karten nicht im direkten Sonnenlicht, da dies dazu führen kann, dass die Außenkameras sie nicht richtig erkennen. • Säubern Sie die Außenkameras mit einem weichen Tuch, wenn sie verschmutzt sind, bevor Sie mit dem Spiel beginnen. • Verbogene oder geknickte AR-Karten werden vom System nicht einwandfrei erkannt. Verwenden Sie AR-Karten immer auf einer ebenen Fläche. ➤ Falls Ihre AR-Karte weiterhin nicht erkannt wird oder Sie Ihre AR-Karte verloren haben... Sie können die Bilder der AR-Karten unter support.nintendo.com herunterladen. Drucken Sie diese in Farbe aus und verwenden Sie sie als Ersatz.
Das Download-Spiel funktioniert nicht	<ul style="list-style-type: none"> • Wird die Verwendung von Software anhand von Alterseinstufungen oder die Verwendung des Download-Spiels durch Altersbeschränkungen verhindert? ➤ Wenn Sie Schwierigkeiten mit Nintendo 3DS-Softwaretiteln haben, deaktivieren Sie die Option in den Altersbeschränkungen, welche Software anhand der Alterseinstufungen sperrt (siehe Seite 78). ➤ Wenn Sie Schwierigkeiten mit Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretiteln haben, deaktivieren Sie die Option in den Altersbeschränkungen, die die Verwendung von DS-Download-Spiel einschränkt (siehe Seite 78).

Falls Sie weitere Hilfe brauchen...

Sollte Ihr Nintendo 3DS-System trotz der aufgeführten Problemlösungen nicht einwandfrei funktionieren, bringen Sie das System NICHT zum Händler zurück. Andernfalls gehen gespeicherte Spieldaten und sämtliche Downloads aus dem Nintendo eShop sowie Ihr Shop-Guthaben verloren.

- Wenden Sie sich bitte stattdessen telefonisch an die Nintendo Konsumentenberatung, um weitere Hilfe zu Problemlösungen und Reparaturmöglichkeiten zu erhalten (siehe Seite 107).

Entsorgen dieses Produkts

Bitte werfen Sie Altgeräte nicht in den normalen Hausmüll. Folgen Sie stattdessen bitte bei der separaten Entsorgung dieses Produkts den in Ihrem Land vorgeschriebenen Richtlinien. Um mehr Informationen über die jeweiligen Rücknahmestellen für Elektro- und Elektronik-Altgeräte in Ihrer Nähe zu erhalten, die jedem Verbraucher kostenfrei zur Verfügung stehen, kontaktieren Sie bitte die zuständige städtische Behörde.

Falls Sie beabsichtigen, das Altgerät durch ein entsprechendes neues Produkt zu ersetzen, können Sie es eventuell bei Ihrem ansässigen Händler abgeben, der das Altgerät beim Kauf des entsprechenden Neuprodukts annimmt und sich um die sachgerechte Wiederverwertung kümmert. Wir empfehlen, den ansässigen Händler zu kontaktieren, um in Erfahrung zu bringen, ob er eine solche Leistung anbietet.

In beiden Fällen wird dieses Produkt in einer zugelassenen Recyclinganlage umweltverträglich entsorgt und seine Bestandteile werden unter Einhaltung der Auflagen durch die Richtlinie 2002/96/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. Januar 2003 über Elektro- und Elektronik-Altgeräte auf die bestmögliche Weise wiedhergestellt, wiederverwertet oder wiederverwendet.

Im Sinne der geltenden Umweltgesetze sollten Sie immer die jeweils verfügbaren Rücknahmestellen für Elektro- und Elektronik-Altgeräte aufsuchen. In manchen Ländern kann ein Zuwiderhandeln sogar zu Strafmaßnahmen führen.

Anmerkungen:

1. Elektro- und Elektronik-Altgeräte können gefährliche Substanzen enthalten, die, sofern sie nicht sachgemäß behandelt werden, schädlich für die Umwelt und die menschliche Gesundheit sein können. Eine spezifische Behandlung von Elektro- und Elektronik-Altgeräten ist deshalb unabdingbar.
2. Alle Nintendo-Elektro- und Elektronikgeräte, die unter die oben stehende Richtlinie fallen, sind derart konzipiert, dass sie ihre Reparatur, mögliche Nachrüstung, Wiederverwendung, Zerlegung und Recycling umfassend berücksichtigen und erleichtern.
3. Nintendo und ihre offiziellen Vertreter unterstützen die Recyclingsysteme jedes europäischen Mitgliedstaates und engagieren sich für die besten verfügbaren Behandlungs-, Verwertungs- und Recyclingtechniken, um den Gesundheitsschutz und ein hohes Umweltschutzniveau zu gewährleisten.
4. Alle betroffenen Nintendo-Elektro- und Elektronikgeräte, die an oder nach dem 13. August 2005 von Nintendo oder ihren offiziellen Vertreibern in Verkehr gebracht wurden, sind mit dem Symbol einer durchgestrichenen Mülltonne mit Rädern (siehe Abbildung) gekennzeichnet. Das Symbol weist darauf hin, dass dieses Produkt vom normalen Hausmüll getrennt zu entsorgen ist, um die bestmögliche Wiederverwertung und umweltschonendste Beseitigung sicherzustellen.



Technische Daten

Hinweis: Im Zuge von Verbesserungen des Systems können diese technischen Daten ohne weitere Hinweise geändert werden.

Nintendo 3DS-System

Modellnummer	CTR-001 (EUR)
LC-Bildschirme	Oberer Bildschirm: 3D-fähiger Breitbild-LC-Bildschirm (16,7 Millionen darstellbare Farben) Unterer Bildschirm: Touchscreen LC-Bildschirm (16,7 Millionen darstellbare Farben)
Bildschirmgröße / Auflösung	Oberer Bildschirm: 3,53 Zoll (Breite: 76,8 mm x Höhe: 46,08 mm) 800 x 240 Pixel (400 Pixel pro Auge, wenn die 3D-Funktion aktiviert wurde) Unterer Bildschirm: 3,02 Zoll (Breite: 61,4 mm x Höhe: 46,08 mm) 320 x 240 Pixel
Netzteil / Batterie	Nintendo 3DS-Netzteil (WAP-002(EUR)) Nintendo 3DS-Batteriepack (CTR-003)
Sendefrequenz für drahtlose Signale	2,4 GHz-Band (11b: 1-13 ch / 11g: 1-11 ch)
Kommunikationsstandard	IEEE802.11b / g
Sendeleistung	11b: 5,5 dBm / 11g: 5,0 dBm max.
Empfohlene Kommunikationsdistanz	Bis zu 30 m Hinweis: Die maximale Entfernung, bei der eine drahtlose Verbindung möglich ist, kann abhängig von der Umgebung reduziert sein. Verwenden Sie diese Zahlen nur als einen groben Richtwert.
Kamera-Funktion	Linse: Fixe Brennweite Bildsensor: CMOS Pixel (effektiv): ca. 300 000
Uhr-Funktion	Max. tägliche Abweichung von ± 4 Sekunden (bei Verwendung in der unter „Zulässige Umgebungsverhältnisse“ angegebenen Umgebung)
Lautsprecher	Stereo (unterstützt Pseudo-Surround)
Anschlüsse	Kartenschlitz, SD Card-Steckplatz, Netzteil-Anschlussbuchse, Audiobuchse (Stereo-Wiedergabe)
Sensoren	Bewegungssensor, Gyrosensor
Maximaler Verbrauch	ca. 4,1 W (während des Aufladens)
Zulässige Umgebungsverhältnisse	Temperatur: 5 – 35 ° Celsius Feuchtigkeit: 20 – 80 %
Abmessungen	Höhe: 74 mm x Breite: 134 mm x Tiefe: 21 mm (geschlossen)
Gewicht	ca. 235 g (inkl. Batteriepack, Touchpen und SD Card)
Ladezeit	ca. 3,5 Stunden
Batterienutzungsdauer	Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 31 .

Nintendo 3DS-Batteriepack

Modellnummer	CTR-003
Batterietyp	Lithium-Ionen
Batteriekapazität	5 Wh

Nintendo 3DS-Ladestation

Modellnummer	CTR-007
Eingangs- / Ausgangsleistung	Wechselstrom 4,6 V 900 mA
Abmessungen	Höhe: 86,5 mm x Breite: 138,2 mm x Tiefe: 31,8 mm
Gewicht	ca. 87,4 g

Nintendo 3DS-Netzteil

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

Nintendo 3DS-Touchpen

Modellnummer	CTR-004
Material	Plastikteile (Touchpen-Körper (ABS) / Touchpen-Spitze (PE)), Metallteile (rostfreier Stahl)
Länge	ca. 101 mm (ausgefahren)
Masse	ca. 2,7 g

Index

0–9

2D-Anzeige	33
3D-Anzeige	22, 33
3D-Bilder	32, 93
3D-Bilder (Gesundheit und Sicherheit)	13
3D-Bildschirm	23
3D-Fotos	41, 56
3D-Kalibrierung	81
3D-Symbol	41
3D-Tiefenregler	22, 33

A

Abstand beim Fotografieren	56
Access Point	69, 73
Aktivitätslog	65
Allgemeine Einstellungen	81
Altersbeschränkungen	76
Beschränkungen aufheben	78
Einschränkbare Funktionen	76
Einstellungen	77
Alterseinstufung	42
AOSS	71
AR Games: Erweiterte Realität	63
AR-Karten	63, 100
Audiobuchse	23
Aufladen / Wiederaufladen	26
Aufnahmen	59
Außenkameras	24, 41, 56
Kalibrierung	82
Automatisches System-Update	89

B

Batteriefachabdeckung	24, 90
Bedienungsanleitung	40
Berühren (Touchscreen)	25
Betriebsanzeige	22, 28, 31
Bewegungssensor	95

D

Datentransfer	84
Datenverwaltung	80
Datum	28, 81
Diashow	58
Download-Spiel	66
Drahtlose Partie	50, 66, 68, 98
Drahtloser Access Point	69
Drahtlose Kommunikationsmodi	37
DS Download-Spiel	66

E

Eingabemodus	30
Energiesparmodus	40
Erstkonfiguration	28

F

Face Raiders	64
Favoriten	54
Fehler-Code	75
Fehlermeldung	75
Fotos und Videos aufnehmen	56
Fotos und Videos ansehen	58
Freund	47
Onlinestatus	51
Registrierung	48

Freundescode	48
Freundeskarte	49
Freundesliste	47
Einstellungen	51
Führen (Touchscreen)	25

G

Game Boy	62
Geburtstag	29, 81
Geheimzahl	77, 79
Generalschlüssel	79
Gesammelte Mii-Charaktere	61
Geschenk-Symbol	38
Gesichtergalerie	64
Gesichtserkennung	98
Gesundheits- und Sicherheitsinformationen	12
Gleichstromstecker	27
Graffiti	58
Grafik (Aktivitätslog)	65
Guthaben	62

H

Helligkeit	31, 40
Helligkeitseinstellungen	40
HOME-Knopf	23
HOME-Menü	36

I

Im Set enthalten	4
Infrarot-Sende-Empfänger	24
Inhaltsbeschreibung (PEGI / USK)	42
Innenkamera	23, 41
Integrierte Software	38
Internetbrowser	54
URL eingeben	54
Seiteninformationen	54
Einstellungen	54
Intervalleinstellungen	68

K

Kamera-Anzeige	24
Kameramodus (HOME-Menü)	41
Kameramodus (Nintendo 3DS-Kamera)	57
Karte	42, 43, 97
Kartenbasierte Software	38, 42
Kartenschlitz	24, 43
Kommentar (Nutzereinstellungen)	81
Kommentar	49
Kompatibilität (StreetPass)	59
Kreditkarten	62

L

Ladeanzeige	22, 27
Ladestation	27
Ladestationsanschluss	24
Lautsprecher	23, 81
Lautstärke	23
LC-Bildschirm	93
Liste (Aktivitätslog)	65
Liste gesperrter Nutzer	80
Lokaler Modus	37
L-Taste	24

M

Magie (Effekt)	57
MicroSD Card	34
Mii-Charaktere	60
Mii-Maker	60
Mikrofon	22
Mikrofontest	81
Miniaturlbild	58
MiniSD Card	34
Mitteilungen (in Anwendungen)	52
Mitteilungen	52
Deaktivieren	53
Morphing (Effekt)	41, 57
Mysterium (Effekt)	57

N

Netzteil-Anschlussbuchse	24, 27
Netzteilstecker	27
Nintendo 3DS Download Software	62
Nintendo 3DS Sound	59
Nintendo 3DS-Batteriepack	26, 90
Nintendo 3DS-Kamera	56
Nintendo 3DS-Karten	38, 42
Nintendo 3DS-Netzteil	27
Nintendo 3DS-Software	42, 45
Nintendo 3DS-Touchpen	25
Nintendo DS- / Nintendo DSi-Karten	38, 42
Nintendo DS- / Nintendo DSi-Software	41, 42, 75, 81
Nintendo DSiWare	45, 62, 80, 84
Nintendo DS-Nutzereinstellungen	81
Nintendo DS-Verbindungen	75
Nintendo eShop	62
Nintendo eShop Card	62
Nintendo eShop Card-Code	62
Nintendo Wi-Fi Connection ID	85
Nintendo Wi-Fi Connection-Konfiguration	85
Notizen (Spielnotizen)	46
Nutzerfarbe (Nutzereinstellungen)	81
Nutzername	29
Nutzungsdauer der Batterie	31

O

Oberer Bildschirm	23, 32
-------------------	--------

P

PEGI- / USK-Einstufung	42
POWER-Schalter	22, 28

R

Region	29, 81
Restlicht (Effekt)	57
Router	69
R-Taste	24
Rückkopplung	96

S

Schiebepad	23
Kalibrierung	81
Schreibschutz-Schieber	34
Schritte	36, 65, 96
Schutzfolie	94, 95
SD Card-Steckplatz	24, 34

Z

Zeit	28, 81
------	--------

SD Card-Steckplatzabdeckung	34
SD Memory Card	34, 45, 59, 80
Daten kopieren	35
SDHC Memory Card	34
Selbstauslöser (Kamera)	57
SELECT	23
Sicherheit (Drahtlosverbindung)	74
Sicherheitsschlüssel	73
Signalstärke-Symbol	36, 37, 74
Software	38
Elektronische Bedienungsanleitung	40
Pausieren	39
Beenden	39
Starten	39, 43, 45
Software-Album (Aktivitätslog)	65
Software-Symbole	36, 38
Software-Verwaltung	80
Sound (Systemeinstellungen)	81
Speicherort	41
Spielmünzen	36
Spielnotizen	46
SpotPass	8, 74
Standby-Modus	28, 31, 97
START	23
Statistiken	65
Stereoskopisches Sehen	32
Steuerkreuz	23
StreetPass	9, 61, 80
StreetPass-Hitliste	59
StreetPass-Symbol	36
Stromzufuhr (System)	28
Suche	54
Symbole für kartenbasierte Software	38
Systemeinstellungen	67
Systemspeicher formatieren	89
Systemspeicher	80
System-Update	89

T

Tastatur	30
Technische Daten	102
Touchpen-Halterung	24, 25
Touchscreen	25
Kalibrierung	81, 94
Tragebandhalterung	24
Träumerei (Effekt)	57
Tunnel (Effekt)	57

U

Unterer Bildschirm	23, 25
--------------------	--------

V

Verbindungsanzeige	22
Verbleibende Batterieladung	31, 36
Verbleibende Fotos	41
Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und Datenschutzlinie	29
Virtual Console	62

W

WEP	74
WLAN-Schalter	22
WPA	74
WPS (Wi-Fi Protected Setup)	72

Gewährleistung Deutschland/Österreich/Schweiz

[0511/GER-HW]

12-MONATIGE HERSTELLERGEWÄHRLEISTUNG – NINTENDO HARDWARE

Diese Gewährleistung umfasst Nintendo-Systeme einschließlich der auf dem jeweiligen Nintendo-System zum Zeitpunkt des Kaufes aufgespielten Originalsystemsoftware (die „**Nintendo Systemsoftware**“). Für die Zwecke dieser Gewährleistung werden das jeweilige Nintendo-System und die Nintendo Systemsoftware zusammen als das „**Produkt**“ bezeichnet.

Nintendo of Europe GmbH („**Nintendo**“) gewährleistet dem Erstkäufer des Produkts („**Sie**“/„**Ihnen**“) nach Maßgabe der folgenden Bedingungen für die Dauer von 12 Monaten ab dem Kaufdatum die Freiheit des Produktes von Material- und Verarbeitungsfehlern.

Um Ansprüche aufgrund dieser Gewährleistung wirksam geltend zu machen, müssen Sie Nintendo innerhalb von 12 Monaten nach dem Kaufdatum über den Fehler des Produkts informieren und das Produkt innerhalb von 30 Kalendertagen nach dieser Information an Nintendo zurücksenden. Stellt Nintendo nach Überprüfung des Produkts fest, dass das Produkt fehlerhaft ist, wird Nintendo nach eigenem Ermessen entweder den fehlerhaften Teil reparieren oder ersetzen oder das ganze Produkt kostenlos ersetzen.

Diese Herstellergewährleistung lässt gesetzliche Gewährleistungsansprüche, die Ihnen als Verbraucher gegenüber dem Verkäufer zustehen können, unberührt.

GEWÄHRLEISTUNGS AUSSCHLUSS

Diese Gewährleistung umfasst nicht:

- Software (ausgenommen die Nintendo Systemsoftware) oder Spiele (jeweils unabhängig davon, ob das Spiel oder die Software zum Zeitpunkt des Kaufs im Produkt inbegriffen war oder nicht);
- Zubehör, Peripheriegerate oder andere Artikel, die zum Gebrauch mit dem Produkt bestimmt sind, aber nicht von oder für Nintendo hergestellt werden (unabhängig davon, ob diese Artikel zum Zeitpunkt des Kaufs dem Produkt beigelegt waren oder nicht);
- Produkte, die außerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums und außerhalb der Schweiz gekauft wurden;
- Produkte, die weiterverkauft oder für Miet- oder andere wirtschaftliche Zwecke benutzt wurden;
- Fehler des Produkts, die verursacht wurden durch Unfallschäden, Ihre eigene Fahrlässigkeit und/oder die Fahrlässigkeit eines Dritten, unsachgemäßen Gebrauch, Veränderungen, Gebrauch im Zusammenhang mit Produkten, die nicht von Nintendo geliefert, lizenziert oder für den Gebrauch mit dem Produkt autorisiert wurden (einschließlich z. B. nicht lizenzierter Spielerweiterungen, Kopierlaufwerke, Anschlüsse, Netzteile oder nicht lizenzierten Zubehörs), Computerviren, Internetverbindungen oder andere Formen der elektronischen Kommunikation, Gebrauch, der nicht den Instruktionen der jeweiligen Nintendo Bedienungsanleitung oder anderen, dem Produkt beiliegenden Anleitungen entspricht, sowie durch jeden anderen Grund, der kein Material- oder Verarbeitungsfehler ist;
- Fehler des Produkts, die verursacht werden durch die Verwendung von mangelhaften, schadhafte oder undichten Batterien oder Batteriepacks, oder durch die Nutzung von Batterien oder Batteriepacks, die nicht den Anleitungen in der jeweiligen Nintendo Bedienungsanleitung entsprechen;
- eine sich im Laufe der Zeit allmählich einstellende Abnahme der Leistung von Batterien und Batteriepacks für das Produkt (einschließlich NTR-003, USG-003, TWL-003, UTL-003, CTR-003) ist kein Mangel am Material und in der Verarbeitung und wird daher von dieser Gewährleistung nicht erfasst;
- Produkte, die durch andere Personen oder Unternehmen als Nintendo oder deren autorisierte Partner geöffnet, verändert oder repariert wurden oder deren Seriennummer geändert, entstellt oder entfernt wurde;
- den Verlust von Daten, die durch andere Personen oder Unternehmen als Nintendo oder deren autorisierte Partner auf das Produkt geladen oder auf diesem gespeichert wurden; oder
- den Verlust von Daten oder Software infolge der Formatierung des Produkts (oder der SD Card, die mit dem Produkt genutzt wird) durch Sie oder durch andere Personen oder Unternehmen als Nintendo oder deren autorisierte Partner.

GELTENDMACHEN VON ANSPRÜCHEN

Bei einer Funktionsstörung des Produkts führen Sie bitte zunächst eine Fehlersuche durch.

Die Fehlersuche kann sowohl online als auch telefonisch über unsere Konsumentenberatung durchgeführt werden.

Nach der Fehleranalyse werden Sie über alle Schritte informiert, die im Falle einer Reparatur notwendig sind.

Um Nintendo über einen von dieser Gewährleistung erfassten Fehler zu informieren, kontaktieren Sie bitte:

NUR FÜR DEUTSCHLAND:

Online:

www.nintendo.de

Bitte wählen Sie dort im Kundenservice-Bereich für Ihr Nintendo-Produkt den Link „Fehlersuche“ aus.

Telefonisch:

Konsumentenberatung

Tel. 01803 – 18 18 00

(0,09 € pro Minute aus dem deutschen Festnetz. Mobilfunkhöchstpreis: 0,42 € pro Minute)*

NUR FÜR SCHWEIZ:

Tel. +41 (0) 62 387 98 39 (Technischer Support)*

Tel. +41 (0) 62 387 98 18 (Konsumentenberatung)*

NUR FÜR ÖSTERREICH:

Tel. +43 (0) 662 88921 30

(aus dem österreichischen Festnetz. Für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichende Tarife gelten.)*

* Bitte holen Sie vor dem Anruf das Einverständnis des Gebührenzahlers ein.

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

Bitte entfernen oder löschen Sie alle privaten oder vertraulichen Dateien oder Daten, bevor Sie Ihr Produkt an das Nintendo Service Center schicken. **Sie willigen hiermit ein, dass Nintendo oder deren autorisierte Partner für den Verlust, die Löschung oder Zerstörung Ihrer Dateien oder Daten, die nicht gelöscht oder entfernt wurden, nicht verantwortlich sind.** Wir empfehlen Ihnen dringend, eine Sicherungskopie jeglicher Daten, die Sie nicht entfernen oder löschen, anzufertigen. Bitte beachten Sie, dass abhängig von der Art der Reparatur, Daten, die im Produkt gespeichert wurden, eventuell gelöscht werden und es eventuell nicht mehr möglich ist, Daten, die Sie auf der SD Card gespeichert haben, auszulesen oder zu importieren.

Wenn Sie ein Produkt an ein Nintendo Service Center schicken:

1. nutzen Sie bitte die Originalverpackung, falls möglich;
2. fügen Sie bitte eine Beschreibung des Fehlers bei;
3. fügen Sie eine Kopie des Kaufbelegs bei, auf dem das Kaufdatum ausgewiesen ist und
4. stellen Sie sicher, dass das Produkt innerhalb von 30 Kalendertagen, nachdem Sie Nintendo über einen von dieser Gewährleistung erfassten Fehler informiert haben, bei Nintendo eingeht.

Wird der Fehler erst nach Ablauf der 12-monatigen Herstellergewährleistung entdeckt oder ist der Fehler nicht durch diese Gewährleistung gedeckt, könnte Nintendo oder deren autorisierte Partner trotzdem bereit sein, den fehlerhaften Teil nach eigenem Ermessen zu reparieren oder zu ersetzen oder das Produkt zu ersetzen.

Für weitere Informationen hierzu, insbesondere zu etwaigen Kosten, wenden Sie sich bitte an die Nintendo Konsumentenberatung unter der oben genannten Telefonnummer. Bitte holen Sie vor dem Anruf das Einverständnis des Gebührenzahlers ein.

NINTENDO SYSTEMSOFTWARE

Die Nintendo Systemsoftware darf nur mit dem Nintendo-System und für keinen anderen Zweck benutzt werden. Sie dürfen die Nintendo Systemsoftware weder kopieren, bearbeiten, zurückentwickeln (reverse engineering), dekompileieren, disassemblieren noch modifizieren, es sei denn, das anwendbare Recht lässt dies ausdrücklich zu. Nintendo kann Kopierschutzmaßnahmen oder andere Maßnahmen treffen, um seine Rechte an der Nintendo Systemsoftware zu schützen.

Kontaktinformation Deutschland

[1011/GER-NOE]

NUR FÜR DEUTSCHLAND**SERVICE**

Für allgemeine und technische Fragen rund um Nintendo stehen wir Ihnen gerne per eMail oder telefonisch zur Verfügung. Sie erreichen unsere **Konsumentenberatung** per eMail an **info@nintendo.de** oder per Telefon über die Rufnummer **01803 – 18 18 00** (0,09 €/Minute aus dem Festnetz, Mobilfunk max. 0,42 €/Minute). Die Hotline ist montags bis freitags von 13 bis 17 Uhr erreichbar.

SERVICE 24/7

Zusätzlich zur Live-Hotline haben wir noch weitere Service-Angebote, die 24 Stunden täglich genutzt werden können:

Kundenservice Online: Ob technische Daten, Infos zu original Nintendo-Zubehör und Ersatzteilen, Erklärung der diversen Anschlussmöglichkeiten der Nintendo-Geräte und Hilfe bei der Durchführung einer Fehlersuche – Informationen dazu und selbstverständlich vieles mehr erfährt man unter **www.nintendo.de**.

Nintendo Fax-Abruf: Mit einem Faxgerät können hier schriftliche Tipps und Spielehilfen zu vielen Nintendo-Titeln abgerufen werden. Genauere Informationen zum Fax-Abruf gibt es auf den Kundenservice-Seiten von **www.nintendo.de** oder bei der Nintendo Konsumentenberatung.

Kontaktinformation Österreich

[0311/GER-STA]

NUR FÜR ÖSTERREICH

Bei Spielefragen und allgemeinen Nintendo-Themen hilft die Hotline gerne weiter. Erreichbar montags bis freitags von 13 bis 17 Uhr unter der Rufnummer

0662 / 87 63 48*

Bei der Servicehotline gibt es unter der Rufnummer

0662 – 88921 – 30*

von Montag bis Donnerstag (7 bis 16 Uhr) und freitags (7 bis 12 Uhr) Antworten zu Fragen rundum die Reparatur von Nintendo-Produkten

* (Entgeltfrei mit Ausnahme der üblichen Telefongebühren in Österreich)

NINTENDO ONLINE CLUB für österreichische Nintendo-Fans:

- Community, Foren von und für Nintendo-Fans, persönliche Homepage, Gästebuch, Mail Client, u.v.m.
- Brandheiße News rund um Nintendo
- Tolle Gewinnspiele
- Download-Archiv (Handybilder, Wallpapers, Screensaver...)
- exklusiver ClubShop
- Club Events
- persönliche Clubkarte

www.nintendoclub.at

Kontaktinformation Schweiz

[0311/GER-WALD]

NUR FÜR SCHWEIZ**PROBLEME BEI DER INSTALLATION?**

Bei Installationsproblemen und technischen Fragen hilft Dir unser Support-Team gerne weiter. Das Support-Team erreichst Du unter der folgenden Telefonnummer:

062 387 98 39 (aus dem Schweizer Festnetz)

Mo – Fr 08.30 – 12.00 / 13.00 – 17.00

support@waldmeier.ch

12-MONATIGE HERSTELLERGEWÄHRLEISTUNG – NINTENDO HARDWARE

Diese Gewährleistung umfasst Nintendo-Systeme sowie die auf dem jeweiligen Nintendo-System zum Zeitpunkt des Kaufes aufgespielte Originalsoftware (die „**Nintendo Systemsoftware**“). Für die Zwecke dieser Gewährleistung werden das jeweilige Nintendo-System und die Nintendo Systemsoftware zusammen als das „**Produkt**“ bezeichnet.

Nach Maßgabe der nachstehenden Bedingungen gewährleistet Nintendo Benelux B.V. („**Nintendo**“) dem Erstkäufer des Produkts („**Sie**“, „**Ihnen**“), für die Dauer von 12 Monaten ab dem Kaufdatum, die Freiheit des Produktes von Material- und Verarbeitungsfehlern.

Um Ansprüche aufgrund dieser Gewährleistung wirksam geltend zu machen, müssen Sie Nintendo innerhalb von 12 Monaten nach dem Kaufdatum über den Fehler des Produkts informieren und das Produkt innerhalb von 30 Kalendertagen nach dieser Information an Nintendo zurücksenden. Stellt Nintendo nach Überprüfung des Produkts fest, dass das Produkt fehlerhaft ist, wird Nintendo nach eigenem Ermessen entweder den fehlerhaften Teil kostenlos reparieren oder ersetzen oder das ganze Produkt kostenlos ersetzen.

Diese Herstellergewährleistung lässt gesetzliche Gewährleistungsansprüche, die Ihnen als Käufer von Konsumgütern zustehen können, unberührt.

GEWÄHRLEISTUNGS AUSSCHLUSS

Diese Gewährleistung umfasst nicht:

- Software (ausgenommen die Nintendo Systemsoftware) oder Spiele (unabhängig davon, ob diese zum Zeitpunkt des Kaufs im Produkt inbegriffen waren oder nicht);
- Zubehör, Peripheriegeräte oder andere Artikel, die zum Gebrauch mit dem Produkt bestimmt sind, aber nicht von oder für Nintendo hergestellt werden (unabhängig davon, ob diese Artikel zum Zeitpunkt des Kaufs dem Produkt beigelegt waren oder nicht);
- Produkte, die außerhalb des Europäischen Wirtschaftsraums und der Schweiz gekauft wurden;
- Produkte, die weiterverkauft oder für Miet- oder andere wirtschaftliche Zwecke benutzt wurden;
- Fehler des Produkts, die verursacht wurden durch Unfallschäden, Ihre eigene Fahrlässigkeit und/oder die Fahrlässigkeit eines Dritten, unsachgemäßen Gebrauch, Veränderungen, Gebrauch im Zusammenhang mit Produkten, die nicht von Nintendo geliefert, lizenziert oder für den Gebrauch mit dem Produkt autorisiert wurden (einschließlich, ohne darauf beschränkt zu sein, nicht lizenzierter Spielerweiterungen, Kopierlaufwerke, Anschlüsse, Netzteile oder nicht lizenzierten Zubehörs), Computerviren, Internetverbindungen oder andere Formen der elektronischen Kommunikation, Gebrauch, der nicht den Instruktionen der jeweiligen Nintendo Bedienungsanleitung oder anderen, dem Produkt beiliegenden Anleitungen entspricht, sowie durch jeden anderen Grund, der nicht in Zusammenhang mit etwaigen Material- oder Verarbeitungsfehlern steht;
- Fehler des Produkts, die verursacht werden durch die Verwendung von mangelhaften, schadhaften oder undichten Batterien oder Batteriepacks, oder durch die Nutzung von Batterien oder Batteriepacks, die nicht den Anleitungen in der jeweiligen Nintendo Bedienungsanleitung entsprechen;
- eine sich im Laufe der Zeit allmählich einstellende Abnahme der Leistung von Batterien und Batteriepacks für das Produkt (einschließlich NTR-003, USG-003, TWL-003, UTL-003, CTR-003) (dies ist weder ein Mangel am Material noch ein Verarbeitungsfehler);
- Produkte, die durch andere Personen oder Unternehmen als Nintendo oder deren autorisierte Partner geöffnet, verändert oder repariert wurden oder deren Seriennummer geändert, entstellt oder entfernt wurde;
- den Verlust von Daten, die durch andere Personen oder Unternehmen als Nintendo oder deren autorisierte Partner auf das Produkt geladen oder auf diesem gespeichert wurden; oder
- den Verlust von Daten oder Software infolge der Formatierung des Produkts (oder der SD Card, die mit dem Produkt genutzt wird) durch Sie oder durch andere Personen oder Unternehmen als Nintendo oder deren autorisierte Partner.

GELTENDMACHEN VON ANSPRÜCHEN

Im Falle eines Mangels welcher unter diese Gewährleistung fällt, kontaktieren Sie bitte:

Nintendo Benelux B.V. - Kundenservice
Frankrijklei 33, 2000 Antwerpen, Belgien
Tel.: +323 – 224 76 83 (Auslandstarif)

(von Montags bis Freitags – von 09:00 Uhr bis 12:30 Uhr und von 13:30 Uhr bis 17:00 Uhr)

(Anrufe aus dem belgischen Festnetz werden vom gewählten Telefonanbieter zum Inlandtarif berechnet. Für Anrufe aus Mobilfunknetzen können abweichende Tarife gelten. Anrufe, welche aus einem anderen Land als Belgien getätigt werden, werden vom gewählten Telefonanbieter zum Auslandstarif berechnet. Bitte holen Sie vor Anrufen des Kundenservices das Einverständnis der Person, welcher der Anruf berechnet wird, ein).

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

Bitte entfernen oder löschen Sie alle privaten oder vertraulichen Dateien oder Daten, bevor Sie Ihr Produkt an den Nintendo Kundenservice schicken. **Sie willigen hiermit ein, dass Nintendo oder deren autorisierte Partner für den Verlust, die Löschung oder Zerstörung Ihrer Dateien oder Daten, die nicht gelöscht oder entfernt wurden, nicht verantwortlich sind.** Wir empfehlen Ihnen dringend, eine Sicherungskopie jeglicher Daten, die Sie nicht entfernen oder löschen, anzufertigen. Bitte beachten Sie, dass abhängig von der Art der Reparatur, Daten, die im Produkt gespeichert wurden, eventuell gelöscht werden und es eventuell nicht mehr möglich ist, Daten, die Sie auf der SD Card gespeichert haben, auszulesen oder zu importieren.

Wenn Sie ein Produkt an den Nintendo Kundenservice schicken:

1. senden Sie das Produkt, falls möglich, in seiner Originalverpackung zurück;
2. fügen Sie bitte eine Beschreibung des Mangels bei;
3. fügen Sie eine Kopie des Kaufbelegs, welcher das Datum des Produktkaufs aufzeigt, hinzu; und
4. vergewissern Sie sich, dass das Produkt innerhalb von 30 Tagen ab der Mitteilung des Mangels bei Nintendo eingeht.

Wird der Fehler erst nach Ablauf der 12-monatigen Herstellergewährleistung entdeckt oder ist der Fehler nicht durch diese Gewährleistung gedeckt, kann Nintendo trotzdem bereit sein, den fehlerhaften Teil zu reparieren oder zu ersetzen oder das Produkt zu ersetzen. Für weitere Informationen hierzu, insbesondere zu etwaigen Kosten bezüglich solcher Dienstleistungen, jedoch nicht nur, wenden Sie sich bitte an den Nintendo Kundenservice unter der oben genannten Telefonnummer. Bitte holen Sie vor Anrufen des Kundenservices das Einverständnis der Person, welcher der Anruf berechnet wird, ein.

NINTENDO SYSTEMSOFTWARE

Die Nintendo Systemsoftware darf nur mit dem Nintendo-System und für keinen anderen Zweck benutzt werden. Es ist Ihnen untersagt, die Nintendo Systemsoftware zu kopieren, zu bearbeiten, zurückzuentwickeln (reverse engineering), zu dekompileieren, auseinanderzubauen oder zu modifizieren, außer unter den ausdrücklichen Voraussetzungen des anwendbaren Rechts. Nintendo kann Kopierschutzmaßnahmen oder andere Maßnahmen treffen, um ihre Rechte an der Nintendo Systemsoftware zu schützen.

FRAGEN ZU UNSEREN PRODUKTEN?**DANN KONTAKTIEREN SIE DEN NINTENDO HELPDESK!**

Wie sehr Spiele auch Spaß machen können, jedes Spiel verliert ganz schnell seinen Reiz, wenn man nicht weiterkommt. Zum Glück braucht dieses Patt gar nicht lange zu dauern. Rufen Sie einfach den Nintendo Helpdesk an!

NUR FÜR BELGIEN

0900 - 10800 (0,45 Euro pro Min.)

Die Nintendo Spielberater sind von Montag bis Freitag erreichbar zwischen 9:00 und 12:30 und 13:30 und 17:00 Uhr.

Zusätzliche Informationen über Nintendo und die neuesten Produkte finden Sie unter: www.nintendo.be

NUR FÜR LUXEMBURG

Bitte senden Sie Ihre Anfragen an:

Nintendo Benelux – Helpdesk

Frankrijklei 33

2000 Antwerpen – Belgien

Trademarks are property of their respective owners.

Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

© 2011 Nintendo.

This product includes RSA BSAFE Cryptographic software from RSA Security Inc.

RSA is a registered trademark of RSA Security Inc.

BSAFE is a registered trademark of RSA Security Inc. in the United States and/or other countries.

© 2005 RSA Security Inc. All Rights Reserved.

SDHC Logo is a trademark of SD-3C, LLC.

This product uses certain fonts provided by Fontworks Inc.

This product uses the LC Font by Sharp Corporation.

LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

This product includes speech rate conversion software developed by Toshiba corporation.

Copyright © 2008 TOSHIBA CORPORATION

Ubiquitous TCP/IP+SSL

Copyright © 2001 – 2010 Ubiquitous Corp.

Powered by Devicescape Software. Portions of this products are © 2003 – 2010 Devicescape Software, Inc. All rights reserved.

Copyright © 2003 – 2010, Jouni Malinen <j@w1.fi> and contributors All Rights Reserved.

WPA Supplicant licensed pursuant to BSD License.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. Neither the name(s) of the above-listed copyright holder(s) nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>).

Copyright © 1998 – 2007 The OpenSSL Project. All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment:
"This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)"
4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org.
5. Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.
6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment:
"This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE OPENSSL PROJECT "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE OPENSSL PROJECT OR ITS CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

This product includes cryptographic software written by Eric Young. Copyright © 1995 – 1998 Eric Young (ey@cryptsoft.com).

All rights reserved.

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

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

This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are adhered to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Copyright remains Eric Young's, and as such any Copyright notices in the code are not to be removed. If this package is used in a product, Eric Young should be given attribution as the author of the parts of the library used. This can be in the form of a textual message at program startup or in documentation (online or textual) provided with the package.

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

1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:
"This product includes cryptographic software written by Eric Young (ey@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.

AOSS™ and AOSS™ 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.

© 2011 Nintendo.

Ce produit inclut le logiciel RSA BSAFE Cryptographic de RSA Security Inc.

RSA est une marque déposée de RSA Security Inc.

BSAFE est une marque déposée de RSA Security Inc. aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

© 2005 RSA Security Inc. 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 wpasupplicant en conformité avec la licence BSD.

La redistribution et l'utilisation du code source ou binaire, modifié ou non, sont autorisées dans les conditions suivantes :

1. Les redistributions du code source doivent conserver la mention de droits d'auteur ci-dessus, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après.
2. Les redistributions sous forme binaire doivent inclure la mention de droits d'auteur ci-dessus, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après dans la documentation et/ou autres matériels distribués.
3. Les noms des titulaires de droits d'auteur mentionnées 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 FONDEMENT SOIT LA RESPONSABILITÉ CONTRACTUELLE, CIVILE OU DÉLIC-TUELLE (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 FONDEMENT SOIT LA RESPONSABILITÉ CIVILE, CONTRACTUELLE, CIVILE OU DÉLIC-TUELLE (Y COMPRIS POUR NÉGLIGENCE OU AUTRE CAUSE), RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME DANS LE CAS OÙ L'UTILISATEUR AURAIT ÉTÉ PRÉVENU DE L'ÉVENTUALITÉ D'UN TEL DOMMAGE.

Ce produit comprend un logiciel de cryptographie conçu par Eric Young. Copyright © 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com). Tous droits réservés.

Ce logiciel est une application SSL conçue par Eric Young (eay@cryptsoft.com). Elle a été réalisée conformément au protocole SSL de Netscape.

Cette bibliothèque peut être utilisée à des fins commerciales et non commerciales tant que les conditions suivantes sont respectées. Ces conditions concernent tout code présent dans ce produit, c'est-à-dire non seulement le code SSL, mais également les codes RC4, RSA, lhash, DES, etc. La documentation SSL afférente est protégée par les mêmes dispositions relatives aux droits d'auteur, mais ceux-ci sont détenus par Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

Les droits d'auteur sont détenus par Eric Young, et à ce titre, aucune mention relative aux droits d'auteur incluse dans le code du logiciel ne peut être supprimée. Si ce logiciel est utilisé dans un produit, Eric Young doit être désigné comme l'auteur des éléments de la bibliothèque utilisés. Cette mention peut apparaître sous la forme d'un message texte au démarrage du programme ou dans la documentation (en ligne ou écrite) fournie avec le logiciel.

La redistribution et l'utilisation du code source ou binaire, modifié ou non, sont autorisées dans les conditions suivantes :

1. Les redistributions du code source doivent conserver la mention de droits d'auteur, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après.
2. Les redistributions sous forme binaire doivent reproduire dans tous les documents afférents au produit la mention de droits d'auteur ci-dessus, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après et/ou autres matériels distribués.
3. Tout document publicitaire mentionnant les caractéristiques ou les conditions d'utilisation de ce logiciel doit comporter la mention suivante : « Ce produit comprend un logiciel de cryptographie conçu par Eric Young (eay@cryptsoft.com) ». Le terme « cryptographie » peut être omis si les sous-programmes issus de la bibliothèque ne sont pas liés à la cryptographie.
4. L'intégration de tout code spécifique à Windows (ou à un dérivé) à partir du répertoire apps (code d'application) doit entraîner l'ajout de la mention suivante : « Ce produit comprend un logiciel conçu par Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com). »

CE LOGICIEL EST FOURNI « EN L'ÉTAT » PAR ERIC YOUNG, SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, NOTAMMENT MAIS NON LIMITATIVEMENT, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER. LA RESPONSABILITÉ DE L'AUTEUR OU DES CONTRIBUTEURS NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE ENGAGÉE AU TITRE DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCESSOIRES, INCIDENTS, CONSÉCUTIFS OU AUTRES (Y COMPRIS NOTAMMENT TOUTE FOURNITURE DE BIEN OU DE SERVICE DE REMPLACEMENT, TOUTE PRIVATION DE JOUISSANCE, PERTE DE DONNÉES OU DE BÉNÉFICES, TOUT MANQUE À GAGNER OU TOUTE INTERRUPTION D'ACTIVITÉ) QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET QUE LE FONDEMENT SOIT LA RESPONSABILITÉ CONTRACTUELLE, CIVILE OU DÉLIC-TUELLE (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 OSS™ AOSS™ et AOSS™ sont des marques de BUFFALO INC.

« Yahoo! » et le logo Yahoo! sont des marques déposées par Yahoo! Inc.

Recherche Google™ est une marque déposée de Google Inc.

Ce produit contient NetFront Browser NX de ACCESS CO., LTD.

ACCESS, le logo ACCESS et NetFront sont des marques enregistrées ou déposées par ACCESS CO., LTD. aux États-Unis au Japon et/ou dans d'autres pays. © 2011 ACCESS CO., LTD. Tous droits réservés.

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 AUPRÈS DE MPEG LA, LLC. POUR DES DÉTAILS SUPPLÉMENTAIRES, CONSULTEZ LE SITE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://WWW.MPEGLA.COM).

Le logo Wi-Fi CERTIFIED, Wi-Fi Protected Access® (WPA et WPA2), et l'icône Wi-Fi Protected Setup sont des marques déposées de Wi-Fi Alliance.



DEUTSCHLAND

Die Nintendo 3DS-Services werden betrieben von Nintendo of Europe GmbH,
Nintendo Center, 63760 Grossostheim, Germany,
E-Mail: info@nintendo.de, Telefon: +49 (0) 6026 950-0,
Umsatzsteuer-Identifikationsnummer: DE 132095955,
Eingetragen beim Amtsgericht Aschaffenburg HRB 4276,
Geschäftsführer: Satoru Shibata.

Bei Fragen kontaktieren Sie bitte die deutsche Konsumentenberatung unter **01803-18 18 00**
(0,09 €/Minute aus dem Festnetz, Mobilfunk max. 0,42 €/Minute)

ÖSTERREICH

Die Nintendo 3DS-Services werden betrieben von Nintendo of Europe GmbH,
Nintendo Center, 63760 Grossostheim, Germany,
E-Mail: info@nintendo.de, Telefon: +49 (0) 6026 950-0,
Umsatzsteuer-Identifikationsnummer: DE 132095955,
Eingetragen beim Amtsgericht Aschaffenburg HRB 4276,
Geschäftsführer: Satoru Shibata.

Bei Fragen kontaktieren Sie uns unter support@nintendo-club.at,
Telefon: 0043 662 87 63 48 (Ortstarif)

SCHWEIZ

Die Nintendo 3DS-Services werden betrieben von Nintendo of Europe GmbH,
Nintendo Center, 63760 Grossostheim, Germany,
E-Mail: info@nintendo.de, Telefon: +49 (0) 6026 950-0,
Umsatzsteuer-Identifikationsnummer: DE 132095955,
Eingetragen beim Amtsgericht Aschaffenburg HRB 4276,
Geschäftsführer: Satoru Shibata.

Bei Fragen kontaktieren Sie bitte die Konsumentenberatung
unter support@waldmeier.ch, Telefon: 0041 623879839 (Ortstarif)

LUXEMBURG / BELGIEN

Die Nintendo 3DS-Services werden betrieben von Nintendo of Europe GmbH,
Nintendo Center, 63760 Grossostheim, Germany,
E-Mail: info@nintendo.de, Telefon: +49 (0) 6026 950-0,
Umsatzsteuer-Identifikationsnummer: DE 132095955,
Eingetragen beim Amtsgericht Aschaffenburg HRB 4276,
Geschäftsführer: Satoru Shibata.

Bei Fragen kontaktieren Sie Nintendo bitte per Telefon + 32 (0) 3/224.76.83 (0,45€ pro Minute)
oder per Email contact@nintendo.be

BELGIQUE / LUXEMBOURG

Les services Nintendo 3DS sont gérés par Nintendo of Europe GmbH,
Nintendo Center, 63760 Grossostheim, Allemagne.
E-mail : info@nintendo.de, téléphone : +49 (0) 6026 950-0
N° T.V.A. : DE 132095955

Enregistré à Amtsgericht Aschaffenburg HRB 4276
Directeur général : Satoru Shibata.

Pour tout renseignement en langue française, contactez Nintendo par téléphone au
03/224.76.83 ou par e-mail : contact@nintendo.be

FRANCE

Les services Nintendo 3DS sont gérés par Nintendo of Europe GmbH,
Nintendo Center, 63760 Grossostheim, Allemagne.
E-mail : info@nintendo.de, téléphone : +49 (0) 6026 950-0
N° T.V.A. : DE 132095955

Enregistré à Amtsgericht Aschaffenburg HRB 4276
Directeur général : Satoru Shibata.

Pour tout renseignement, contactez S.O.S. NINTENDO par téléphone au 08 92 68 77 55
(0,34 euro/min plus surcoût éventuel selon opérateur).

SUISSE

Les services Nintendo 3DS sont gérés par Nintendo of Europe GmbH,
Nintendo Center, 63760 Grossostheim, Allemagne.
E-mail : info@nintendo.de, téléphone : +49 (0) 6026 950-0
N° T.V.A. : DE 132095955

Enregistré à Amtsgericht Aschaffenburg HRB 4276
Directeur général : Satoru Shibata.

Pour tout renseignement en langue française, contactez-nous par téléphone au
0041 623879839 (prix d'un appel local) ou par e-mail : support@waldmeier.ch

NEDERLAND

De Nintendo 3DS-diensten worden beheerd door:
Nintendo of Europe GmbH,
Nintendo Center, 63760 Grossostheim, Duitsland,
E-mail: info@nintendo.de, Telefoon: +49 (0) 6026 950-0,
BTW-nummer: DE 132095955,
Geregistreerd bij Amtsgericht Aschaffenburg HRB 4276,
Uitvoerend directeur: Satoru Shibata.

Neem contact op met de Nintendo Helpdesk voor hulp in je eigen taal
Telefoon: 0909-0490444 (€ 0,45 per minuut)
E-mailadres: contact@nintendo.nl

VLAAMS

De Nintendo 3DS-diensten worden beheerd door
Nintendo of Europe GmbH,
Nintendo Center, 63760 Grossostheim, Duitsland,
E-mail: info@nintendo.de, Telefoon: +49 (0) 6026 950-0,
BTW-nummer: DE 132095955,
Geregistreerd bij Amtsgericht Aschaffenburg HRB 4276,
Uitvoerend directeur: Satoru Shibata.

Neem contact op met de Nintendo Helpdesk voor hulp in je eigen taal.
Telefoon: 03/224.76.83
E-mail: contact@nintendo.be

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

Сервисы Nintendo 3DS предоставляются компанией Nintendo of Europe GmbH
Адрес: Nintendo Center, 63760 Grossostheim, Germany
Адрес электронной почты: info@nintendo.de, телефон: +49 (0) 6026 950-0

Номер НДС: DE 132095955
Компания зарегистрирована в местном суде города Ашаффенбург, HRB 4276
Директор: Сатору Шибата.

Телефон сервисного центра Nintendo для поддержки на русском языке
+7 (495) 785-65-13 (бесплатно из Москвы, стоимость звонков из других регионов
зависит от провайдера телефонной связи)

Адрес электронной почты: support@nintendo.ru



Nintendo of Europe („Nintendo“) und seine Produkte entsprechen den geltenden Richtlinien und Bestimmungen der Europäischen Union, 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://www.nintendo-europe.com/>

DAS BEILIEGENDE NETZTEIL IST ZUM AUSSCHLIESSLICHEN GEBRAUCH INNERHALB DES EUROPÄISCHEN WIRTSCHAFTSRAUMS UND DER SCHWEIZ BESTIMMT, MIT AUSNAHME DES VEREINIGTEN KÖNIGREICHS, VON IRLAND UND MALTA. NICHT ZUM GEBRAUCH IN LÄNDERN MIT ABWEICHENDER NETZSPANNUNG.

Nintendo of Europe (« Nintendo ») et ses produits sont en conformité avec toutes les directives et règlements de l'Union européenne, 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 applicables et de la manière dont Nintendo est en conformité avec chacun d'entre eux est disponible sur le site Nintendo :

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

LE BLOC D'ALIMENTATION FOURNI EST CONÇU POUR ÊTRE UTILISÉ AU SEIN DE L'EEE (À L'EXCEPTION DU ROYAUME-UNI, DE L'IRLANDE ET DE MALTE) ET EN SUISSE. NE L'UTILISEZ PAS DANS DES PAYS OÙ LE VOLTAGE EST DIFFÉRENT.

Nintendo of Europe ("Nintendo") en haar producten voldoen aan de van toepassing zijnde richtlijnen en regelgeving van de Europese Unie. 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 belangrijkste relevante richtlijnen en regelgeving van de EU, en de manier waarop Nintendo die naleeft:

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

DE MEEGELEVERDE VOEDING IS GESCHIKT VOOR GEBRUIK BINNEN DE EER EN ZWITSERLAND, MET UITZONDERING VAN HET VERENIGD KONINKRIJK, IERLAND EN MALTA. GEBRUIK HEM NIET IN LANDEN MET EEN AFWIJKEND VOLTAGE.

Компания Nintendo of Europe («Nintendo») и ее продукты соответствуют всем применимым директивам и регламентам Европейского Союза, 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://www.nintendo-europe.com/>

ВХОДЯЩИЙ В КОМПЛЕКТ БЛОК ПИТАНИЯ ПРИГОДЕН ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ НА ТЕРРИТОРИИ ЕВРОПЕЙСКОЙ ЭКОНОМИЧЕСКОЙ ЗОНЫ И ШВЕЙЦАРИИ ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ СОЕДИНЕННОГО КОРОЛЕВСТВА, ИРЛАНДИИ И МАЛЬТЫ. ЗАПРЕЩАЕТСЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ В СТРАНАХ С ДРУГИМИ ТРЕБОВАНИЯМИ К НАПРЯЖЕНИЮ.

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 можно найти в верхнем правом углу, если вы поднимете крышку батареи.

DECLARATION OF CONFORMITY / DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

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

Par la présente, Nintendo déclare que la console « Nintendo 3DS » 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" in overeenstemming is met de essentiële eisen en andere relevante bepalingen van richtlijn 1999/5/EG. Deze verklaring is terug te vinden op onze website: <http://docs.nintendo-europe.com>

Компания Nintendo настоящим заявляет, что «Nintendo 3DS» 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

European Registered Design: 1249155; 1249163; 1249171; 1249684; 1249700; 1249718; 1249726; 1249742; 1259212; 1268114.

Other Patents Pending.