

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 Montaigne » – 6 bd de l'Oise,  
95031 Cergy-Pontoise Cedex  
www.nintendo.fr

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

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

**Россия:**  
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  
IMPRIME EN CHINE

6200439M3

**D**ieses 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.



**C**e 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.

**D**it 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.

**Э**тот 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

Hartelijk dank voor de aanschaf van het Nintendo 3DS™-systeem. Lees voor gebruik deze handleiding aandachtig door en let vooral op de gezondheids- en veiligheidsinformatie op [pagina 226–235](#) en volg alle instructies zorgvuldig op. Als dit product gebruikt gaat worden door jonge kinderen, dient een ouder of voogd de handleiding aan ze voor te lezen en uit te leggen. Bewaar deze handleiding zorgvuldig, om er later nog eens iets in op te kunnen zoeken.

**Opmerking:** in deze handleiding verwijst de term 'Nintendo DSi™-systeem' ook naar het Nintendo DSi™ XL-systeem.

## Verpakkingsinhoud

Controleer voor gebruik van het systeem of alle in de onderstaande lijst genoemde onderdelen aanwezig zijn. Als er een of meer ontbreken, neem dan contact op met de technische dienst van Nintendo ([pag. 320–323](#)).

- Nintendo 3DS-systeem x1**  
(CTR-001(EUR))

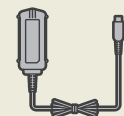


- Nintendo 3DS-oplaadstation x1**  
(CTR-007)



- Nintendo 3DS-voeding x1**  
(WAP-002(EUR))

**Opmerking:** de Nintendo DSi-voeding kan ook met dit systeem worden gebruikt.



- Nintendo 3DS-stylus x1**  
(CTR-004)

**Opmerking:** de stylus bevindt zich in de stylushouder naast de Game Card-opening ([page 239](#)).



- SD-geheugenkaart (2GB) x1**

**Opmerking:** de SD-kaart bevindt zich in de SD-kaartopening ([pagina 248](#)). De SD-kaart is een door derden ontwikkeld accessoire en is niet geproduceerd door Nintendo.



- AR-kaarten x6**

**Opmerking:** deze kaarten worden gebruikt in combinatie met de ingebouwde applicatie AR Games: Toegevoegde realiteit ([pagina 277](#)).



- Snelstartgids x1**

- Nintendo 3DS-handleiding x1**

- Folder over ouderlijk toezicht x1**



# NINTENDO 3DS™

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



Het gebruik van de 3D-functie door kinderen tot en met zes jaar kan leiden tot verslechtering van het gezichtsvermogen. We bevelen daarom het volgende aan:

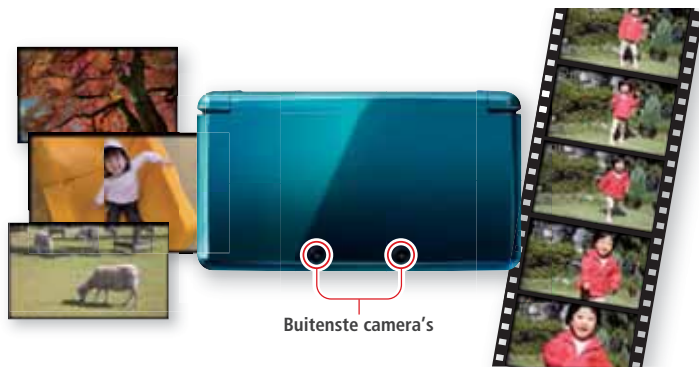
- Alleen kinderen ouder dan zes jaar dienen het systeem te gebruiken in de 3D-stand.
- In het geval dat het systeem wordt gebruikt door kinderen tot en met zes jaar, dienen ouders of voogden de weergave van 3D-beelden uit te schakelen via de functie voor ouderlijk toezicht ([pagina 290](#)).

## Geniet van spellen in levendig 3D (pagina 246)



**Opmerking:** 3D-content wordt alleen bij Nintendo 3DS-softwaretitels weergegeven. Bij softwaretitels voor Nintendo DS™ / Nintendo DSi kan geen 3D-content worden weergegeven.

## Maak 3D-foto's en -video's met de twee buitenste camera's (pagina 270)



Buitenste camera's

## Gebruik software van andere systemen in de Nintendo DS-familie (pagina 256)



Nintendo 3DS-software



Nintendo DS/Nintendo DSi-software

## De onderstaande software is al op het systeem geïnstalleerd



Nintendo 3DS  
Camera

Maak 3D-foto's en -video's met deze applicatie.  
Pagina 270



Nintendo 3DS  
Sound

Luister naar muziek en neem geluiden op.  
Pagina 273



Mii-MAKER

Maak Mii-personages van jezelf en anderen!  
Pagina 274



StreetPass  
Mii-PARK

Hier vind je de Mii-personages die je via StreetPass hebt ontmoet.  
Pagina 275



Nintendo eShop

Bekijk informatie en video's over allerlei software en download nieuwe software.  
Pagina 276



ARGAMES  
Toegevoegde realiteit

Gebruik de meegeleverde AR-kaarten in combinatie met de buitenste camera's om spellen met geloofwaardige toegevoegde realiteit te creëren.  
Pagina 277



GEZICHTENJACHT

Een schietspel waarin jouw gezicht, of de gezichten van je vrienden, de vijanden worden!  
Pagina 278



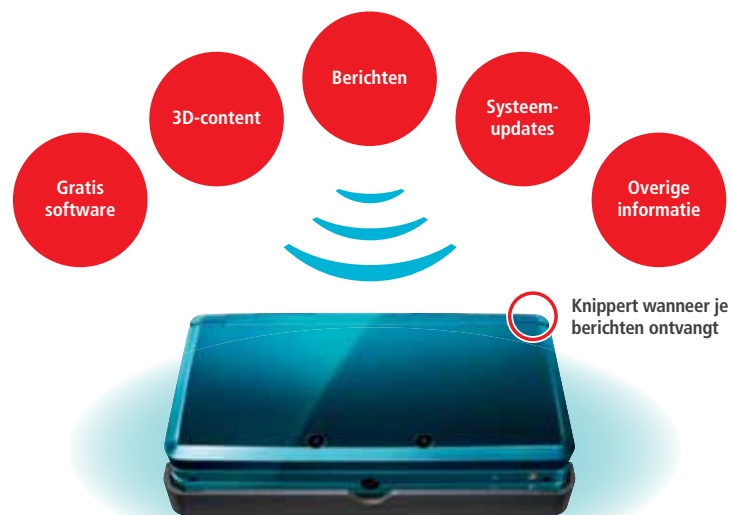
Dagboek

Houd het aantal stappen bij die je hebt gelopen terwijl je je Nintendo 3DS-systeem bij je droeg, en de tijd die je aan software hebt besteed.  
Pagina 279

## SpotPass™

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

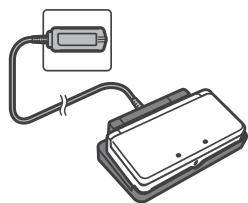
**Opmerking:** via SpotPass ontvangen gegevens worden op de SD-kaart opgeslagen.



Je moet de internetinstellingen configureren om verbinding te maken met draadloze Access Points (pagina 284).

**Opmerkingen:**

- Er worden geen gegevens verzonden als het systeem of de draadloze communicatie uit staan (pagina 236).
- SpotPass-functies zijn mogelijk niet beschikbaar als een actieve softwaretitel bepaalde functies in gebruik heeft. SpotPass-functies zijn niet beschikbaar tijdens lokale draadloze communicatie (pagina 251).
- Afhankelijk van het type gegevens dat je ontvangt, gaat het berichtlampje mogelijk niet branden.



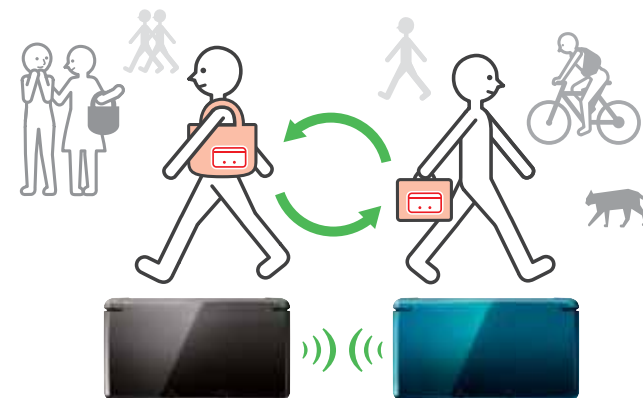
### Opladen

Gebruik het meegeleverde oplaadstation om de batterij op eenvoudige wijze op te laden (pagina 241). Als het systeem in het oplaadstation zit en niet wordt gebruikt, verbruikt de batterij geen stroom tijdens de slaapstand.

**Opmerking:** zie pagina 245 voor informatie over de batterijduur.

## StreetPass™

Je Nintendo 3DS-systeem zoekt automatisch naar en wisselt automatisch gegevens uit met andere Nintendo 3DS-systemen terwijl je er mee rondreist, bijvoorbeeld als je aan het wandelen bent of als je in de trein zit.



Je wisselt automatisch gegevens uit als je langs iemand loopt die dezelfde softwaretitel heeft die geregistreerd is bij StreetPass. Dit gebeurt als het systeem in de slaapstand staat (wordt geactiveerd als je het systeem dichtklapt terwijl het aanstaat), en op andere momenten.

### Succesvolle uitwisseling via StreetPass



Knippert groen zodra de gegevens worden verstuurd...



...en er verschijnt een bericht in je berichtenlijst (pagina 266).

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

**Opmerkingen:**

- Er kunnen maximaal 12 softwaretitels tegelijkertijd gebruik maken van StreetPass.
- Contactstandinstellingen voor Nintendo DS/Nintendo DSi-software worden niet opgeslagen. Stel deze instellingen in als je software speelt die dit ondersteunt. Daarnaast is het niet mogelijk om StreetPass-gegevens voor Nintendo 3DS-softwaretitels uit te wisselen als er Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwaretitels worden gebruikt.
- Er worden geen gegevens verzonden als het systeem of de draadloze communicatie uit staan (pagina 236).
- StreetPass-functies zijn mogelijk niet beschikbaar als een actieve softwaretitel bepaalde functies in gebruik heeft. StreetPass-functies zijn niet beschikbaar tijdens lokale draadloze communicatie (pagina 251) of wanneer het systeem is verbonden met het internet.

# Inhoud

• Verpakkingsinhoud 218

• Gezondheids- en veiligheidsinformatie  
(aandachtig lezen) 226

## Vorbereidingen

• Namen van functies en onderdelen 236

• Gebruik van het touchscreen 239  
Touchscreenbesturing 239

• Opladen 240  
Je Nintendo 3DS-systeem opladen 241

• Het systeem aan- en uitzetten 242  
Het systeem voor de eerste keer configureren 242  
De toetsenborden gebruiken 244  
Aan/uit-lampje 245  
Gebruiksduur van de batterij 245

• 3D-beelden aanpassen 246  
3D-beelden op de juiste manier bekijken 246  
De sterkte van 3D-beelden aanpassen 247

• SD-geheugenkaarten gebruiken 248  
Als je SD-kaart vol is... 249

## Software gebruiken

• HOME-menu 250  
Softwarepictogrammen 252  
Software opstarten 253  
Elektronische handleidingen 254  
Helderheid aanpassen/Energiebesparende stand 254  
Foto's maken 255

• Game Card-software 256  
Game Cards gebruiken 257

• Download-software 259  
Software opstarten 259

• Spelnotities 260

• Vriendenlijst 261  
Vriendenlijst 261  
Een vriend registreren 262  
Je visitekaartje wijzigen/visitekaartjes bekijken 263  
Communiceren met vrienden 264  
Instellingen voor de vriendenlijst 265

• Berichten 266  
Berichten ontvangen 266  
Berichten bekijken 267  
Berichten stopzetten 267

• Internetbrowser 268  
De browser gebruiken 269

• Nintendo 3DS Camera 270  
Foto's en video's maken 270  
Foto's en video's bekijken 272

• Nintendo 3DS Sound 273

• Mii-maker 274

• StreetPass Mii-park 275

• Nintendo eShop 276

• AR Games: Toegevoegde realiteit 277

• Gezichtenjacht 278

• Dagboek 279

• Download Play 280

## Systeeminstellingen aanpassen

• Systeeminstellingen 281

• Internetinstellingen 282  
Vereisten voor een internetverbinding 283  
Verbinding maken met het Internet 284  
SpotPass-instellingen 288  
Nintendo DS-verbindingen 289  
Als er een foutcode verschijnt 289

• Ouderlijk toezicht 290  
Functies die beperkt kunnen worden 290  
Ouderlijk toezicht instellen 291  
Ouderlijk toezicht opheffen 292

• Geheugenbeheer 294

• Algemene instellingen 295  
Buitenste camera's 296  
Gegevensoverdracht 298  
Systeemupdate 303  
Formatteren 303

## Problemen oplossen

De oplaadbare batterij van de  
Nintendo 3DS vervangen 304

Problemen oplossen 306

• Technische specificaties 316

• Index 318

• Contactgegevens 320

Vorbereidingen

Software gebruiken

Systeeminstellingen  
aanpassen

Problemen oplossen

## Gezondheids- en veiligheidsinformatie (aandachtig lezen)

Zorg dat tijdens het gebruik van het product de gezondheids- en veiligheidsinformatie zorgvuldig wordt nageleefd. Het nalaten hiervan kan ongelukken en/of verwondingen tot gevolg hebben.

### Het gebruik van dit product door kinderen

ALS DIT PRODUCT GEBRUIKT GAAT WORDEN DOOR JONGE KINDEREN DIENT EEN OUDER OF VOOGD DE HANDLEIDING AAN ZE VOOR TE LEZEN EN UIT TE LEGGEN. OUDERS OF VOOGDEN DIENEN HUN KINDEREN IN DE GATEN TE HOUDEN WANNEER ZE VIDEOSPELLEN AAN HET SPELEN ZIJN. JONGE KINDEREN MOETEN TIJDENS HET SPELEN IN DE GATEN WORDEN GEHOUDEN EN WORDEN GEHOLPEN.

**WAARSCHUWING – de 3D-functie is niet geschikt voor kinderen tot en met zes jaar**  
Zie ook de waarschuwing aangaande de 3D-functie (pagina 227).

### Als het systeem niet correct functioneert

Kijk in het hoofdstuk 'Problemen oplossen' op pagina 304 tot 314 als je het vermoeden hebt dat het systeem niet naar behoren functioneert.

**Wanneer je schade, ongebruikelijke geluiden of geuren opmerkt of wanneer er rook uit het systeem komt, volg dan onderstaande aanwijzingen op:**

#### 1. Uitzetten

Houd de POWER-knop ingedrukt om het systeem uit te zetten

**Let op:** het kan gevaarlijk zijn om het product in deze toestand aan te raken, dus wees voorzichtig met het indrukken van de POWER-knop.

#### 2. Verwijderen

Verwijder de voeding en alle andere randapparatuur

**Let op:** verwijder eerst de AC-stekker uit het stopcontact voordat de voedingsstekker uit het systeem wordt gehaald.

#### 3. Contact

Neem contact op met de technische dienst van Nintendo (pagina 320–323)

**Let op:** probeer het systeem niet zelf te repareren. Dit kan tot verwondingen leiden.

### Richtlijnen voor de waarschuwningsniveaus

De onderstaande waarschuwingen geven de hevigheid van de gevolgen aan indien de correcte procedures niet in acht worden genomen.

**WAARSCHUWING** Het niet opvolgen van de voorzorgsmaatregelen leidt mogelijk tot de dood of hevige verwondingen (of schade aan eigendommen).

**VOORZICHTIG** Het niet opvolgen van de voorzorgsmaatregelen leidt mogelijk tot verwondingen (of schade aan eigendommen).

**ZORGVULDIG GEBRUIK** Het verkeerd gebruiken van het product leidt mogelijk tot schade aan eigendommen.

De onderstaande symbolen verschijnen bij de waarschuwingen:

Verbodssymbolen	 Verboden	 Verboden te demonteren	 Verboden aan te raken
Instructiesymbolen	 Informatie		

## Gezondheids- en veiligheidsinformatie

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

### WAARSCHUWING – de 3D-functie gebruiken

- Het gebruik van de 3D-functie door kinderen tot en met zes jaar kan leiden tot verslechtering van het gezichtsvermogen. We bevelen daarom aan dat alleen kinderen ouder dan zes jaar het systeem gebruiken in de 3D-stand. In het geval dat het systeem wordt gebruikt door kinderen tot en met zes jaar, dienen ouders of voogden de weergave van 3D-beelden te beperken via de functie voor ouderlijk toezicht (pagina 290).
- Indien je met je linker- en rechteroog niet even goed kunt zien of gewoonlijk slechts één oog gebruikt om te kijken, kun je moeite hebben om 3D-beelden duidelijk waar te nemen of kunnen je ogen vermoeid raken. Gebruik het systeem gemodereerd en neem om het half uur een pauze van 10 tot 15 minuten. Indien een van de onderstaande symptomen optreedt, pas het 3D-effect dan aan tot een comfortabel niveau of stel de weergave zo in dat alleen 2D-beelden worden gebruikt.
- Bekijk onscherpe 3D-beelden niet te lang achterelkaar. Het gedurende lange tijd bekijken van onscherpe 3D-beelden, bijvoorbeeld overlappende beelden, kan leiden tot vermoeide of droge ogen, hoofdpijn, stijve schouders, misselijkheid, duizeligheid, bewegingsziekte, vermoeidheid en/of ongemak.
- 3D-beelden worden door iedereen op verschillende manieren waargenomen. Lees de handleiding voor meer informatie over hoe je 3D-beelden op de juiste manier dient te bekijken. Als een van de bovenstaande symptomen optreedt, pas het 3D-effect dan aan tot een comfortabel niveau of stel de weergave zo in dat alleen 2D-beelden worden gebruikt. Afhankelijk van je lichamelijke toestand en je omgeving kun je 3D-beelden mogelijk niet goed zien. Schakel de 3D-functie uit als dit het geval is.
- Gebruik de 3D-functie niet als je in een auto of met het openbaar vervoer reist. Het voortdurende schudden kan ertoe leiden dat 3D-beelden onscherp worden, wat kan resulteren in misselijkheid en vermoeide ogen.

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

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

### WAARSCHUWING – EPILEPSIE

- Sommige mensen (ongeveer 1 op 4000) hebben last van epileptische aanvallen of tijdelijk bewustzijnsverlies, veroorzaakt door lichtflitsen of patronen. Deze kunnen zich voordoen bij het televisiekijken of het spelen van videospellen, zelfs als ze nog nooit eerder een aanval hebben gehad.
- Iedereen die eerder last heeft gehad van een epileptische aanval, bewustzijnsverlies of andere symptomen vertoont die wezen op epilepsie, dient een arts te raadplegen alvorens videospellen te spelen.
- Ouders en voogden dienen op kinderen te letten als ze videospellen aan het spelen zijn. Stop met spelen en raadpleeg een arts als jij of het kind ongebruikelijke symptomen vertoont, zoals:
 

stuiptrekkingen	samentrekkingen rond ogen of in spieren	bewustzijnsverlies
veranderd gezichtsvermogen	ongecontroleerde bewegingen	desoriëntatie
- Volg de aanwijzingen hieronder om de kans op een epileptische aanval bij het spelen van videospellen zo klein mogelijk te houden:
  - Speel niet als je vermoeid bent.
  - Speel in een goed verlichte kamer.
  - Neem om het uur een pauze van 10 tot 15 minuten (om het half uur als je de 3D-functie gebruikt).



**WAARSCHUWING – OVERVERMOEIDE OGEN EN BEWEGINGSZIEKTE**

! Je ogen kunnen pijn gaan doen als je enige uren lang onafgebroken videospellen speelt, en mogelijk al eerder als je de 3D-functie gebruikt. Het spelen van videospellen kan ook bewegingsziekte veroorzaken bij sommige spelers. Volg deze aanwijzingen om vermoeide ogen, duizeligheid of misselijkheid te voorkomen:

- Vermijd buitensporig lange sessies. Ouders en voogden dienen toezicht te houden op de speeltijd van kinderen.
- Neem om het half uur een pauze van 10 tot 15 minuten als je de 3D-functie gebruikt, of om het uur als je de 3D-functie niet gebruikt, zelfs als het niet nodig lijkt.
- Als je ogen tijdens het spelen vermoeid of pijnlijk gaan aanvoelen, of als je duizelig of misselijk wordt, stop dan met spelen en neem een pauze van enkele uren voordat je verder speelt.
- Als de bovenstaande symptomen of andere ongemakken tijdens of na het spelen aanhouden, stop dan met spelen en raadpleeg een arts.

**WAARSCHUWING – OVERBELASTING VAN SPIEREN**

! Het spelen van videospellen kan na enige uren pijn veroorzaken in spieren, gewrichten of huid. Volg deze aanwijzingen om problemen als peesontsteking, carpaaltunnelsyndroom of huidirritatie te voorkomen:

- Vermijd buitensporig lange sessies. Ouders en voogden dienen toezicht te houden op de speeltijd van kinderen.
- Neem om het uur een pauze van 10 tot 15 minuten (om het half uur als je de 3D-functie gebruikt), zelfs als het niet nodig lijkt.
- Houd de stylus niet krampachtig vast en druk hem niet te hard tegen het scherm. Dit kan vermoeidheid of ongemak veroorzaken.
- Als je handen, polsen of armen tijdens het spelen vermoeid of pijnlijk aan gaan voelen, of als je symptomen als tintelingen, gevoelloosheid, stijfheid of een branderig gevoel ervaart, stop dan met spelen en neem een pauze van enkele uren voordat je verder speelt.
- Als de bovenstaande symptomen of andere ongemakken tijdens of na het spelen aanhouden, stop dan met spelen en raadpleeg een arts.

**WAARSCHUWING – LEKKENDE BATTERIJEN**

! Het Nintendo 3DS-systeem bevat een oplaadbare lithium-ionbatterij. Als de batterij gaat lekken of ontbrandt, kan dit lichamenlijk letsel en schade aan je Nintendo 3DS-systeem veroorzaken.

- **Houd rekening met het volgende om het lekken en/of ontbranden van de batterij te voorkomen:**
  - Beschadig de batterij niet.
  - Stel de batterij niet bloot aan harde schokken, trillingen of vloeistoffen.
  - Haal de batterij niet uit elkaar en probeer hem niet te vervormen of te repareren.
  - Stel de batterij niet bloot aan hitte of vuur.
  - Raak de contactpunten van de batterij niet aan en maak geen kortsluiting tussen de contactpunten met een metaal voorwerp.
  - Probeer het etiket van de batterij niet te verwijderen en beschadig het niet.
  - Gebruik een compatibele voeding.
  - De batterij van het Nintendo 3DS-systeem dient alleen te worden opgeladen onder toezicht van een volwassene.
  - Verwijder de batterij voordat je het Nintendo 3DS-systeem weggooit.

Als de batterij lekt, raak hem dan niet aan. Zorg dat de gelekte vloeistof niet in contact komt met je handen door de buitenkant van het systeem af te drogen met een zachte, licht vochtige doek. Als de gelekte vloeistof in contact komt met je handen of een ander deel van je lichaam, was de vloeistof dan weg met water. Als vloeistof uit de batterij in aanraking komt met je ogen, kan dit letsel veroorzaken. Spoel je ogen onmiddellijk grondig met water en raadpleeg een arts.

**WAARSCHUWING – INTERFERENTIE MET RADIOFREQUENTIES**

! Het Nintendo 3DS-systeem kan radiogolven uitzenden die de werking van elektronische apparaten in de omgeving, waaronder pacemakers, kunnen verstoren.

- Gebruik de draadloze communicatie van het Nintendo 3DS-systeem niet binnen een afstand van 25 centimeter van een pacemaker. Als je een pacemaker of ander geïmplant medisch apparaat draagt, gebruik dan de draadloze communicatie niet zonder eerst een arts of de producent van het medische apparaat te hebben geraadpleegd.

- **Belangrijke veiligheidsinformatie aangaande het gebruik van het Nintendo 3DS-systeem aan boord van vliegtuigen, in ziekenhuizen en op vliegvelden**

- Het gebruik van het Nintendo 3DS-systeem met UITGESCHAKELDE draadloze communicatie kan zijn toegestaan aan boord van vliegtuigen, in ziekenhuizen en op vliegvelden, net zoals dit geldt voor andere niet-draadloze apparaten.
- Je kunt aan het gele draadlooslampje zien of de draadloze communicatie van je Nintendo 3DS-systeem ingeschakeld is. Het lampje brandt als de draadloze communicatie is ingeschakeld en knippert als er verbinding is, bijvoorbeeld wanneer je multiplayeronderdelen in spellen gebruikt of wanneer je een spel/onderdeel uitwisselt met een ander systeem. Volg de regels voor het gebruik van draadloze apparaten in locaties als ziekenhuizen, vliegvelden of aan boord van vliegtuigen.
- Houd je aan de regels van vliegmaatschappijen en gebruik de draadloze communicatie niet aan boord van vliegtuigen. Het gebruik ervan in deze locaties kan apparatuur beschadigen of ontregelen, wat kan resulteren in lichamenlijk letsel of schade aan eigendommen.

**BELANGRIJK:** het is mogelijk de draadloze communicatie voor alle systeemonderdelen van het Nintendo 3DS-systeem uit te schakelen. Gebruik de draadlooschakelaar op het systeem om de draadloze communicatie aan/uit te zetten.

**WAARSCHUWING – DRAADLOZE COMMUNICATIE**

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

**BELANGRIJK:** het Nintendo 3DS-systeem maakt automatisch verbinding met het internet als de draadloze communicatie is ingeschakeld. Als je dit niet wilt, schakel de draadloze communicatie dan uit met de draadlooschakelaar van het Nintendo 3DS-systeem. Je hebt een breedbandinternetverbinding en een draadloos Access Point of een Nintendo Wi-Fi USB Connector nodig om bepaalde Nintendo 3DS-diensten te gebruiken. Aan een verbinding met het internet zijn kosten verbonden. We bevelen je daarom aan om te zorgen dat je over een snelle internetverbinding beschikt zonder beperkingen op gebruik- en downloadtijden voordat je zulke diensten gebruikt. Dit voorkomt aanvullende internetkosten voor het gebruik van zulke diensten. De Nintendo 3DS-diensten zijn niet in alle landen beschikbaar; kijk op <http://3dsservices.nintendo-europe.com> voor meer informatie.

De Nintendo 3DS-diensten worden beheerd volgens de gebruikersovereenkomst en het privacybeleid van Nintendo 3DS-diensten. Kijk voor meer informatie op <http://3dsservices.nintendo-europe.com>.

- **Let bij het gebruik van de draadloze communicatie op het volgende:**

- Als je informatie of content verzendt of op een andere wijze openbaar maakt via de draadloze communicatie, zorg dan dat je geen informatie verstrekst waarmee je geïdentificeerd kan worden, zoals je naam, e-mailadres, huisadres of telefoonnummer, aangezien deze informatie en content mogelijk door anderen kunnen worden gezien. Gebruik in het bijzonder bij het kiezen van een gebruikersnaam of bijnamen voor je Mii-personages niet je echte naam, aangezien bij het gebruik van draadloze communicatie anderen mogelijk je gebruikersnaam en de bijnamen van je Mii™-personages kunnen zien.
- Vriendcodes en visitekaartjes zijn onderdeel van een systeem dat het mogelijk maakt andere gebruikers als vrienden te registreren, zodat je met mensen die je kent kunt spelen en communiceren. Als je vriendcodes of visitekaartjes uitwisselt met vreemden, bestaat het risico dat je informatie of berichten ontvangt met beledigende of ongepaste inhoud, of dat jouw informatie ongewild door vreemden wordt gezien. We bevelen je daarom aan je vriendcode niet aan mensen te geven die je niet kent, en met hen ook geen visitekaartjes uit te wisselen.



- Laat je niet in met schadelijke, onwettige, beledigende of anderzijds ongepaste activiteiten die andere gebruikers in problemen kunnen brengen. Het is in het bijzonder verboden informatie of content te verzenden of anderzijds openbaar te maken die andere personen bedreigt, beledigt of kwetst, de rechten van anderen schendt (zoals auteursrechten, portretrechten, privacyrechten, publiciteitsrechten of handelsmerken) of die door andere personen als storend kan worden ervaren. Zorg er in het bijzonder voor dat wanneer je foto's, afbeeldingen of video's verzendt of beschikbaar maakt waarin andere mensen worden afgebeeld, je vooraf hun toestemming hebt verkregen. Als ongepast gedrag wordt gerapporteerd of vastgesteld, kun je worden bestraft, door bijvoorbeeld van de Nintendo 3DS-diensten te worden uitgesloten. Houd er rekening mee dat Nintendo-servers die benodigd zijn voor draadloze communicatie, in geval van problemen zonder voorafgaand bericht vanwege onderhoud tijdelijk niet beschikbaar kunnen zijn.

Lees het onderstaande zorgvuldig door voor correct gebruik van dit product.

### WAARSCHUWING

-  **Haal het systeem niet uit elkaar en probeer het niet te repareren**
-  **Stel de batterij niet bloot aan hitte of vuur**
-  **Stel het systeem niet bloot aan hittebronnen, zoals kachels of fornuizen, en stel het ook niet gedurende lange tijd bloot aan direct zonlicht**  
Als deze waarschuwingen niet in acht worden genomen, gaat de batterij mogelijk lekken of ontbrandt of ontploft hij. Dit leidt mogelijk tot brand en/of elektrische schokken. Daarnaast kan de batterij bij hoge temperaturen vervormd of beschadigd raken.
-  **Gebruik een bijpassende voeding en batterij**  
Het gebruik van een niet-bijpassende voeding kan leiden tot het lekken van de batterij, ontbranding of ontploffing. Dit kan weer leiden tot brand en/of elektrische schokken.  
Gebruik alleen de Nintendo 3DS-batterij (CTR-003(EUR)), de Nintendo 3DS-voeding (WAP-002(EUR)) en het Nintendo 3DS-oplaadstation (CTR-007).
-  **Raak de contactpunten van de batterij niet aan met vreemde materialen of metalen voorwerpen en beschadig de batterij niet**  
Dit kan leiden tot ontbranding, explosies, elektrische schokken en/of kortsluiting.  
Gebruik het systeem niet in combinatie met reissstekkers, dimmers voor gloeilampen of voedingen en opladers voor gebruik in de auto. 
-  **Gebruik de voeding alleen met bijpassende systemen**  
Het gebruik van een niet-bijpassend onderdeel kan leiden tot brand, het lekken van de batterij, ontbranding, ontploffing of elektrische schokken
  - De Nintendo 3DS-batterij (CTR-003) is alleen bedoeld voor gebruik in combinatie met het Nintendo 3DS-systeem.
  - De bijgeleverde voeding (WAP-002(EUR)) kan worden gebruikt in combinatie met de onderstaande onderdelen en systemen:
    - Nintendo 3DS (CTR-001 (EUR))
    - Nintendo 3DS-oplaadstation (CTR-007)
    - Nintendo DSi (TWL-001 (EUR))
    - Nintendo DSi XL (UTL-001 (EUR))
-  **Mors geen vloeistoffen op het systeem en steek er geen vreemde materialen in**  
Dit kan leiden tot brand, elektrische schokken en/of storingen.  
Als het Nintendo 3DS-systeem in contact komt met vloeistoffen, zet het systeem dan onmiddellijk uit, verwijder de voeding (indien aangesloten) en verwijder de batterijdeksel en batterij. Veeg de buitenkant schoon met een zachte, licht vochtige doek (gebruik alleen water). Maak de binnenkant van het Nintendo 3DS-systeem niet schoon met vloeistoffen.

-  **Raak de voedingsaansluiting of elke andere aansluiting op het systeem niet aan met je vingers of met metalen voorwerpen**  
Dit kan leiden tot brand, elektrische schokken, kortsluiting en/of andere storingen.
-  **Raak het systeem of de voeding niet aan gedurende het opladen tijdens een onweersbui**  
Een blikseminslag kan leiden tot elektrocutie.
-  **Gebruik het systeem niet op plaatsen met hoge luchtvochtigheid of plaatsen die zeer stoffig of vies zijn**  
Dit kan leiden tot brand, elektrische schokken en/of storingen. Dit kan ook leiden tot schimmel op de camera-lenzen.
-  **Stel het systeem niet bloot aan zware fysieke schokken, bijvoorbeeld door het te laten vallen of door er op te gaan staan**  
Dit kan leiden tot schade aan de schermen of het oververhitten van de batterij, wat kan resulteren in brandwonden of ander letsel.  
**Let op:** het is gevaarlijk om het systeem aan te raken als het beschadigd is. Dit kan leiden tot verwondingen, dus raak de beschadigde onderdelen niet aan.
-  **Kom niet te dicht bij de infraroodontvanger**  
Recht in de infraroodontvanger kijken kan leiden tot slechtziendheid en andere problemen.
-  **Zet het volume van je hoofdtelefoon niet te hoog**  
Als je gedurende lange tijd een hoofdtelefoon met een te hoog ingesteld volume gebruikt, kan dit resulteren in verslechtering van het gehoor. Stel bij het gebruik van een hoofdtelefoon het volume zo in dat je nog achtergrondgeluiden kunt horen. Als je problemen zoals vermoeidheid of oorsuizen ervaart, stop dan met het gebruik. Raadpleeg een arts als de symptomen aanhouden.
-  **Het systeem onnodig veel aanraken als het beschadigd is, kan resulteren in letsel**  
Raak de beschadigde onderdelen niet aan.
-  **Stop met spelen als je last krijgt van huidirritatie**  
In de stylus is roestvrij staal verwerkt. Dit veroorzaakt irritatie bij sommige huidtypen. Stop in het geval van dergelijke irritatie direct met spelen en raadpleeg een arts.
-  **Plaats het systeem, of accessoires zoals SD-kaarten, niet binnen bereik van jonge kinderen of huisdieren, of op plekken waar het binnen hun bereik zou kunnen komen**  
Kinderen zouden de voeding, de stylus, accessoires of andere onderdelen in hun mond kunnen steken en zo verwondingen kunnen oplopen.
-  **Houd de oplaadstationaansluiting schoon**  
Het nalaten hiervan kan leiden tot brand, oververhitting, elektrische schokken, problemen met opladen en andere storingen. Maak de oplaadstationaansluiting regelmatig schoon. Voorkom overmatige druk omdat dit beschadigingen kan veroorzaken. 
-  **Belangrijke veiligheidsinformatie aangaande het gebruik van het Nintendo 3DS-systeem aan boord van vliegtuigen, in ziekenhuizen en op vliegvelden**
  - Het gebruik van het Nintendo 3DS-systeem met uitgeschakelde draadloze communicatie kan zijn toegestaan aan boord van vliegtuigen, in ziekenhuizen en op vliegvelden, net zoals dit geldt voor andere niet-draadloze apparaten.

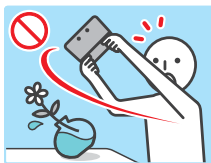
- Je kunt aan het gele draadlooslampje zien of de draadloze communicatie van je Nintendo 3DS-systeem ingeschakeld is. Het lampje brandt als de draadloze communicatie is ingeschakeld en knippert als er verbinding is, bijvoorbeeld wanneer je multiplayeronderdelen in spellen gebruikt of wanneer je een spel/onderdeel downloadt van een ander systeem. Volg de regels voor het gebruik van draadloze apparaten in locaties als ziekenhuizen, vliegvelden of aan boord van vliegtuigen.
- Houd je aan de regels van vliegmaatschappijen en gebruik de draadloze communicatie niet aan boord van vliegtuigen. Het gebruik ervan in deze locaties kan apparatuur beschadigen of ontregelen, wat kan resulteren in lichamelijk letsel of schade aan eigendommen.

### Gebruik het systeem niet terwijl je rijdt, fietst of wandelt

- Het gebruik van het systeem terwijl je rijdt is verboden en gevaarlijk.
- Het gebruik van het systeem terwijl je wandelt of fietst, kan leiden tot ongelukken.

### Let op je omgeving terwijl je het systeem gebruikt

- Onoplettendheid kan leiden tot letsel, schade aan meubilair en andere defecten.
- Om met behulp van de camerafunctie foto's te nemen of bepaalde spellen te spelen moet je waarschijnlijk rondlopen. Zorg dat alle omgevingen waarin je je beweegt vrij toegankelijk zijn. Zorg dat er zich geen meubels, voorwerpen en mensen in het speelgebied bevinden zodat je er tijdens het spelen niet per ongeluk tegenaan kunt lopen.



### Stel het Nintendo 3DS-systeem niet bloot aan hoge temperaturen

Het Nintendo 3DS-systeem is ontworpen voor gebruik bij temperaturen van 5 tot 35 graden Celsius. Als je het systeem in warme omgevingen gebruikt (bijv. onder een dekbed of op een andere plek zonder ventilatie) kan de temperatuur van het systeem sterk toenemen, wat kan resulteren in brandwonden. Als je het systeem gedurende lange tijd gebruikt terwijl het wordt opgeladen, kan de temperatuur van het systeem toenemen. Als je het systeem aanraakt terwijl het heet is, leidt dit mogelijk tot brandwonden.

### Gebruik de stylus op de juiste manier

- Verkeerd gebruik kan leiden tot verwondingen of schade.
- Gebruik de stylus alleen voor de bediening van het Nintendo 3DS-systeem.
  - Buig de stylus niet en gebruik geen onnodige druk.
  - Gebruik geen beschadigde of vervormde stylussen.

### Gebruik de voeding alleen met het correcte voltage (AC 220–240V)

Als deze waarschuwing niet in acht wordt genomen, kan dit leiden tot brand, oververhitting, elektrische schokken en schade.

Gebruik geen transformatoren die bedoeld zijn voor gebruik in het buitenland, of voedingen die lagere hoeveelheden elektriciteit leveren.

### Gebruik de voeding niet als het snoer of de stekker is beschadigd

Dit kan leiden tot brand en/of elektrocutie.

- Rol het snoer niet te strak op, ga er niet op staan, trek er niet aan, verdraai het niet en maak geen aanpassingen aan het snoer
- Plaats geen zware voorwerpen op het snoer, vooral niet op de voedingsstekker.
- Als het systeem of het snoer beschadigd is, gebruik het dan niet.
- Stel het snoer niet bloot aan hittebronnen, zoals kachels of fornuizen.
- Als de buitenste flexibele kabel of de voedingskabel beschadigd raken, neem dan contact op met de technische dienst van Nintendo voor informatie over vervangende onderdelen. Probeer de voeding niet zelf te repareren en voorkom daarmee mogelijk gevaarlijke situaties.
- Als het systeem tijdens het gebruik wordt opgeladen, zorg dan dat je niet aan de voedingskabel trekt of deze verwart.
- Het gebruik van de voeding door kinderen is alleen toegestaan onder voortdurend toezicht van een ouder of voogd.

### Houd de voedingsstekker schoon met een droge doek

Als je het systeem probeert te gebruiken terwijl het vies of stoffig is, kan dit leiden tot brand, elektrische schokken of kortsluiting.

### Steek niet teveel apparaten in stopcontacten of multistekkers en verbind niet teveel multistekkers aan elkaar

Dit kan leiden tot brand of elektrocutie.

### Verbind en verwijder de voeding op de juiste wijze

Als deze waarschuwing niet in acht wordt genomen, kan dit leiden tot brand, elektrocutie of kortsluiting. Als de voeding niet op de juiste wijze in het stopcontact wordt gestoken, kunnen metalen voorwerpen (zoals paperclips of metalen strips) in contact komen met de polen van de voeding. Om de voeding te verwijderen pak je het omhulsel stevig vast en trek je het recht uit het stopcontact. Als het systeem door kinderen gebruikt gaat worden, moet een ouder of voogd ervoor zorgen dat het kind de pinnen van de stekker niet met metalen voorwerpen in aanraking laat komen wanneer de voeding wordt ingeplugd.

De voeding moet worden aangesloten op een makkelijk toegankelijk stopcontact dat zich in de buurt bevindt van de op te laden apparatuur.

## VOORZICHTIG

### Gebruik geen onnodige druk op de lcd-schermen en stel ze niet bloot aan extreme schokken

Dit kan leiden tot verwondingen of storingen.

Mochten de lcd-schermen breken, voorkom dan contact met de lekkende vloeistof. **Reparatie van beschadigde lcd-schermen valt niet onder garantie en moet tegen betaling worden uitgevoerd.**

### Steek het systeem niet in je achterzak

Als je het systeem en de lcd-schermen blootstelt aan extreme druk door er bijvoorbeeld op te gaan zitten, kan dit beschadigingen tot gevolg hebben en kan dit leiden tot verwondingen of storingen.



### Houd je vingers uit de buurt van het scharnier



### Koop een stevig polsbandje

Houd er, als je een polsbandje gebruikt, rekening mee dat zelfgemaakte of zwakke bandjes kunnen breken. Dit kan leiden tot verwondingen of schade.

### Zwaai het systeem niet aan het bandje heen en weer

Hierdoor kan het bandje breken en het systeem kan dan vallen of worden weggeworpen. Dit kan leiden tot schade aan het systeem of voorwerpen in de omgeving en verwondingen bij jezelf of anderen.

**ZORGVULDIG GEBRUIK**

- De voeding die met het Nintendo 3DS-systeem wordt gebruikt dient regelmatig te worden gecontroleerd op schade aan het snoer, de stekkerbehuizing en andere onderdelen.
- Het Nintendo 3DS-systeem is niet bedoeld voor kinderen jonger dan drie jaar.
- De voeding dient alleen binnenshuis te worden gebruikt.

**Zet het systeem niet herhaaldelijk aan en uit**

Dit kan leiden tot storingen en het verlies van informatie die is opgeslagen op SD-kaarten en in het systeemgeheugen.

**Zet het Nintendo 3DS-systeem altijd eerst helemaal uit voordat je een Game Card / SD-kaart laadt of verwijdert. Steek de Game Card / SD-kaart volledig in het systeem zonder de Game Card / SD-kaart of het Nintendo 3DS-systeem te forceren.**

**Doe je dit niet, dan heeft dit mogelijk gevolgen voor de opgeslagen informatie en brengt het mogelijk schade toe aan het systeem of de accessoires.**

**Gebruik alleen bijpassende accessoires**

Het gebruik van de volgende apparaten kan leiden tot storingen of verminderde functionaliteit:

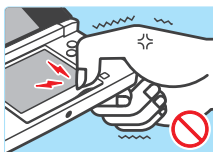
- Accessoires die niet passen bij de gebruikte software.
- Apparaten en accessoires die niet zijn goedgekeurd door Nintendo.
- Kapotte of beschadigde accessoires.

**Beweeg de draaiknop niet hevig heen en weer**

Dit kan de controller beschadigen en het spelen beïnvloeden.

**Gebruik geen harde of puntige voorwerpen om op de knoppen te drukken**

Gebruik geen pennen, metalen voorwerpen, nagels, stylussen of andere harde of puntige voorwerpen om op de HOME-, de START- of de SELECT-knop te drukken. Dit kan schade veroorzaken.

**Beschadig het touchscreen niet**

Dit kan leiden tot storingen.

- Gebruik de bijgeleverde stylus (CTR-004) of een door de software voorgeschreven voorwerp voor commando's op het scherm. Gebruik geen pennen, metalen voorwerpen of andere instrumenten (inclusief vingernagels) die krassen op het scherm kunnen achterlaten.
- Gebruik niet onnodig veel druk en kras of steek niet met voorwerpen op het touchscreen.
- Gebruik het touchscreen niet als er zand, pluisjes, kruimels of andere schurende materialen op zitten omdat dit krassen kan veroorzaken. Als het touchscreen vies is, gebruik dan een zachte doek om het schoon te maken.
- Het bovenste scherm is niet aanraakgevoelig. Gebruik de stylus hier niet op.

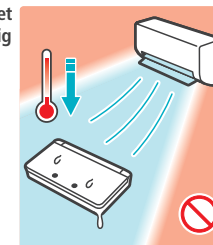
**Stel de camera's niet voor langere tijd bloot aan direct zonlicht en maak geen foto's recht tegen de zon of ander sterk licht in**

Dit kan leiden tot storingen van de camera's of verkleuring van de gefotografeerde beelden.

- Foto's die met de camera's zijn genomen kunnen lichter of donkerder zijn of enigszins in kleur afwijken van het gefotografeerde onderwerp. Er kunnen ook permanente lichte of donkere plekken op de beelden voorkomen. Geen van deze gevallen wijst op een storing in het product.
- Als de lenzen vies worden, veeg ze dan voorzichtig schoon met een droge, schone doek of wattenstaafje. Wees heel voorzichtig en druk tijdens het schoonmaken niet te hard op de cameralenzen omdat dit schade kan veroorzaken.

**Plaats het systeem niet direct voor airconditioners of in ruimtes die met grote temperatuurverschillen te maken hebben en/of die onderhevig zijn aan condensvorming**

Condensvorming in het systeem kan leiden tot storingen.

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

Klap, om condensvorming in het systeem te voorkomen, het systeem dicht, stop het in een plastic zak en verwijder de lucht uit de zak. Laat het systeem ongeveer 60 minuten liggen, tot het de omgevingstemperatuur heeft aangenomen, voordat je het weer gebruikt.

**Als er condensvorming op het systeem heeft plaatsgevonden**

Zet het systeem uit en laat het ongeveer 60 minuten in een warme omgeving liggen tot alle waterdruppels zijn opgedroogd, voor je het weer gebruikt.

**Blaas niet in de aansluiting van het systeem of van de Game Cards**

Hierdoor kan condens binnendringen, waardoor de Game Card en/of het Nintendo 3DS-systeem kan beschadigen.

**Bewaar het systeem niet opengeklapt in een tas of andere verpakking**

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

**Zorg dat het systeem niet in aanraking komt met verfverdunder, alcohol of andere oplosmiddelen**

Hierdoor kan schade ontstaan aan het plastic en kan de deklaag loslaten. Zorg dat je het systeem niet gebruikt als je producten als nagellakverwijderaar hebt gebruikt. Maak om het systeem te reinigen een doek vochtig met een beetje sop. Zorg dat je eerst al het overtollige water uit de doek wringt en veeg het systeem vervolgens schoon. Droog het systeem vervolgens met een zachte, droge doek. De Nintendo 3DS moet voor het schoonmaken eerst worden losgekoppeld van de voeding.

**Houd bij het weggooien van de batterij rekening met de geldende richtlijnen en regelgevingen**

Neem voor informatie over het weggooien van batterijen contact op met de plaatselijke reinigingsdienst (pagina 315).

**Gebruik van informatie**

- De mogelijkheid om geluid en afbeeldingen op te nemen met het Nintendo 3DS-systeem is bedoeld voor persoonlijk gebruik en niet voor gebruik door derden. Bovendien bestaan er specifieke gebruiksmogelijkheden die niet zijn toegestaan. Het maken van ongeoorloofde video- of geluidsopnamen van mensen en het publiceren ervan kan een inbreuk op de privacy vormen en dient te worden voorkomen.
- Dit systeem mag niet worden gebruikt voor illegale activiteiten of voor het belemmeren van de rechtsgang. Dergelijke activiteiten kunnen leiden tot rechtsvervolging.
- Als er eenmaal audio- of videobestanden zijn verstuurd met je Nintendo 3DS-systeem kunnen deze vrijelijk door derden worden gekopieerd en/of aangepast. Na de bevestiging voor het verzenden van gegevens kun je het gebruik ervan niet beperken of deze daarna verwijderen.

**BELANGRIJK: ONGEORLOOFDE TECHNISCHE MODIFICATIES VAN DE HARDWARE OF SOFTWARE VAN JE NINTENDO 3DS-SYSTEEM, OF HET GEBRUIK VAN ONGEORLOOFDE APPARATUUR MET JE SYSTEEM, KUNNEN TOT GEVOLG HEBBEN DAT JE SYSTEEM PERMANENT OPHOUDT TE FUNCTIONEREN EN KUNNEN RESULTEREN IN HET VERLIES VAN ONGEORLOOFDE CONTENT.**

Je Nintendo 3DS-systeem en bijbehorende software zijn niet bedoeld om te worden gebruikt met ongeoorloofde apparatuur en/of ongeoorloofde software. De garantie van Nintendo dekt geen gebreken aan of gebreken als gevolg van ongeoorloofde apparatuur, software, modificaties en/of niet-gelicenseerde accessoires. Dergelijk gebruik kan leiden tot verwondingen bij jezelf of bij anderen en verminderde prestaties en/of gebreken aan je Nintendo 3DS-systeem en aanverwante diensten. Nintendo (met haar licentiehouders en distributeurs) kan niet aansprakelijk worden gesteld voor enige schade of verlies als gevolg van het gebruik van zulke apparatuur, software, modificaties of niet-gelicenseerde accessoires. **Belangrijk!** Nadat het Nintendo 3DS-systeem is bijgewerkt, kunnen bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische modificaties van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem, of het gebruik van ongeoorloofde apparatuur met je systeem, tot gevolg hebben dat het systeem permanent ophoudt te functioneren. Content die terug te voeren is op ongeoorloofde modificaties van de hardware of software op je Nintendo 3DS-systeem kan worden verwijderd. Als je deze update niet accepteert, kan dit tot gevolg hebben dat spellen onspeelbaar worden.



## Namen van functies en onderdelen

De functies van deze onderdelen worden in deze handleiding uitgelegd.

Vorbereidungen



Namen van functies en onderdelen

### Berichtlampje

Geeft door te knippen en van kleur te veranderen aan wat de status van het systeem is.

- **SpotPass-bericht ontvangen** (knippert vijf seconden blauw) (pagina 266)
- **Communicatie via StreetPass ontvangen** (knippert vijf seconden groen) (pagina 266)
- **Er is een vriend online** (knippert vijf seconden oranje) (pagina 265)
- **Batterij is bijna leeg** (knippert rood) (pagina 245)



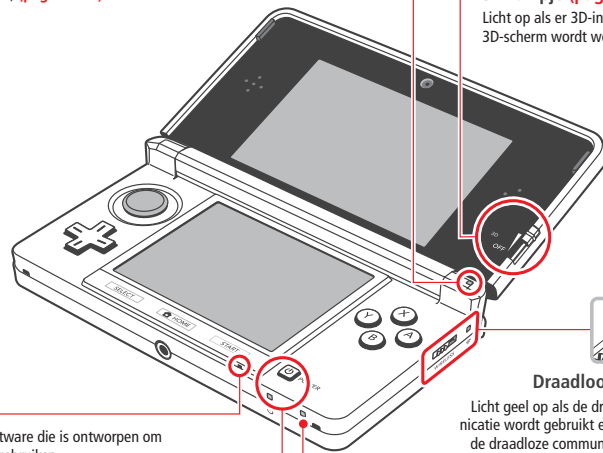
### 3D-schuifknop (pagina 247)

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



### 3D-lampje (pagina 247)

Licht op als er 3D-inhoud op het 3D-scherm wordt weergegeven.



### Microfoon

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



### POWER-knop (⏻) (pagina 242)



### Aan/uit-lampje (⏻) (pagina 245)

Licht blauw op als het systeem aan staat.

### Oplaadlampje (🔋) (pagina 241)

Licht oranje op als de batterij wordt opgeladen.



### Draadlooslampje (📶)

Licht geel op als de draadloze communicatie wordt gebruikt en brandt niet als de draadloze communicatie niet wordt gebruikt. Het lampje knippert geel als informatie wordt verstuurd of ontvangen.  
**Opmerking:** in de slaapstand brandt of knippert het draadlooslampje zwakker.



### Draadlooschakelaar

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

### Lcd-scherm (3D-scherm) (pagina 246)

Geeft 3D-beelden weer.

### Camera aan de binnenzijde

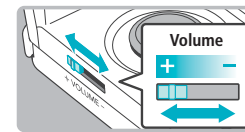
Bedoeld voor software die is ontworpen om de camera te gebruiken.

### Luidspreker (links)

### Draaiknop

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

**Opmerking:** kijk op pagina 308 als de draaiknop niet goed functioneert.



### Volumeknop

Schuif om het volume te veranderen

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

### Richtingsknop

### Lcd-scherm (touchscreen) (pagina 239)

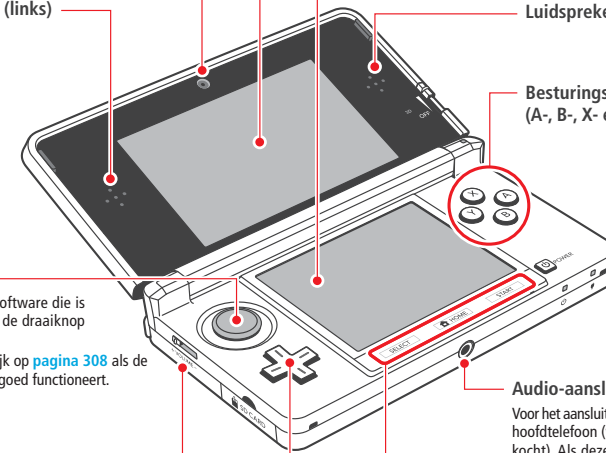
Aanraakgevoelig scherm maakt tastbare interactie mogelijk.

#### Opmerkingen:

- Kleine aantallen vaste of dode pixels zijn een van de eigenschappen van lcd-schermen. Dit is normaal en hoeft niet te worden beschouwd als een mankement.
- Het 3D-scherm en het touchscreen hebben verschillende specificaties. Kleur en helderheid kunnen dus verschillen.

### Luidspreker (rechts)

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



### Audio-aansluiting

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

**Opmerking:** hoofdtelefoons met microfoons zijn niet geschikt voor dit systeem.

### SELECT-knop

### HOME-knop (⏪) (pagina 250)

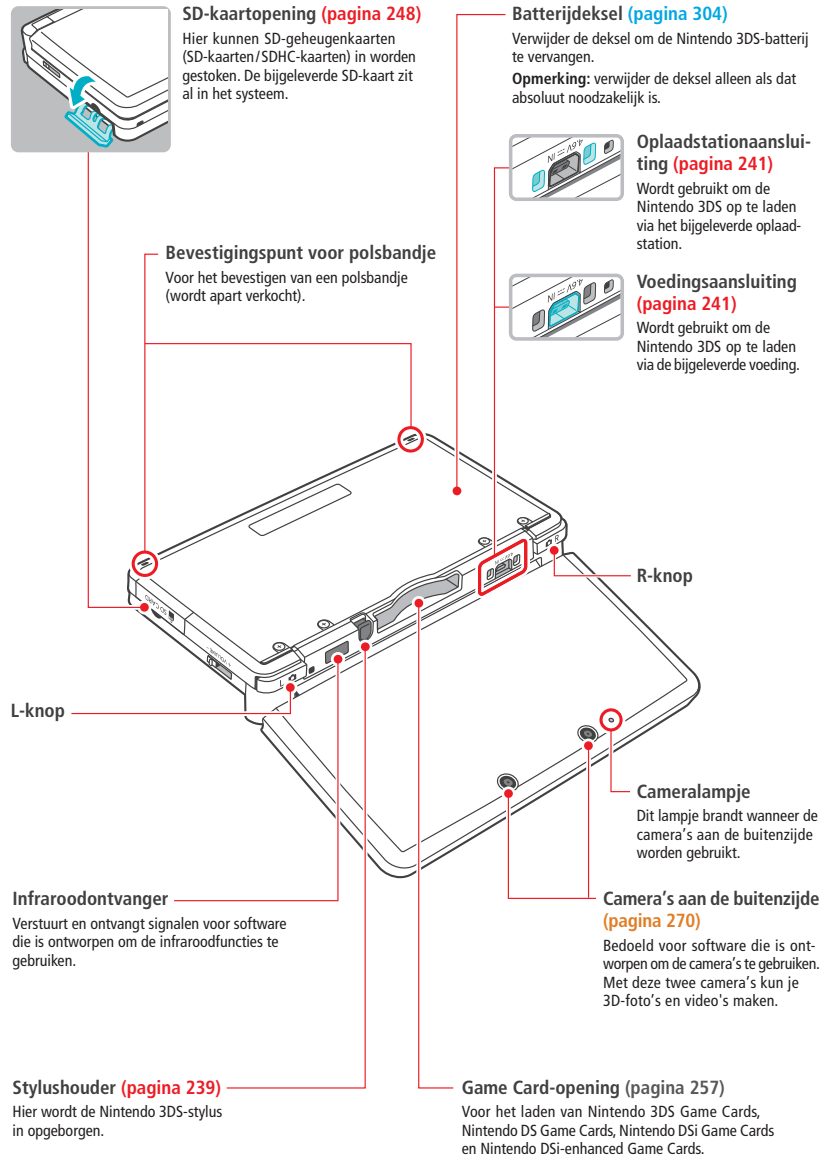
Opent het HOME-menu.

### START-knop

Vorbereidungen



Namen van functies en onderdelen



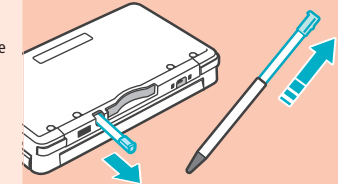
## Gebruik van het touchscreen

Het onderste scherm, of touchscreen, registreert aanrakingen. Gebruik de bijgeleverde Nintendo 3DS-stylus in combinatie met software die hiervoor is ontworpen.

Verwijder de Nintendo 3DS-stylus uit de stylushouder en pas deze aan tot de gewenste lengte.

Zorg dat je de stylus weer inschuift tot de kortste lengte voordat je deze terugplaatst. Steek hem stevig in de stylushouder.

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

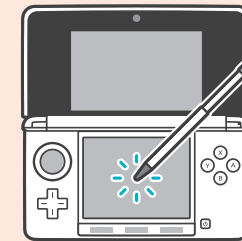


## Touchscreenbesturing

In deze handleiding worden de volgende termen gebruikt om het gebruik van de stylus op het touchscreen te beschrijven.

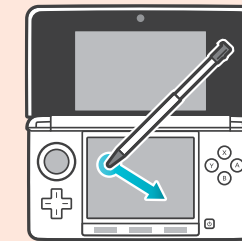
### Aanraken

De stylus zachtjes tegen het touchscreen drukken wordt 'aanraken' (of 'tikken') genoemd.



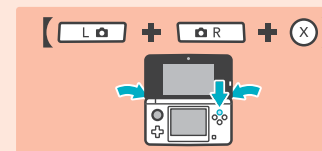
### Slepen

De stylus zachtjes tegen het touchscreen drukken en hem bewegen wordt 'slepen' genoemd.

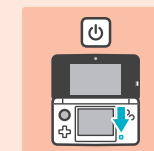


## Als het touchscreen niet goed werkt

Open het **HOME**-menu en kies in de systeeminstellingen voor TOUCHSCREEN om het touchscreen te kalibreren (pag. 308–309). Als je problemen ondervindt met het openen van het **HOME**-menu via het touchscreen, houd dan de L-knop, R-knop en B-knop ingedrukt terwijl je de POWER-knop indrukt.



Houd de L-knop, R-knop en B-knop ingedrukt...



...en druk op de POWER-knop.



## Opladen

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

### Oplaadduur: ca. 3,5 uur



Wanneer het systeem uit staat duurt het ongeveer 3,5 uur om het volledig op te laden. De oplaadduur kan variëren als het systeem tijdens het opladen in gebruik is. De oplaadduur is ook afhankelijk van de resterende batterijduur.

### Oplaattemperatuur: 5 – 35 graden Celsius



Als je probeert de batterij op te laden bij een omgevingstemperatuur buiten dit bereik, kan dit de batterij beschadigen en wordt deze mogelijk niet opgeladen. Als de omgevingstemperatuur te laag is, wordt de batterij mogelijk niet helemaal opgeladen.

### Herhaaldelijk opladen en levensduur



De levensduur van de batterij neemt geleidelijk af door herhaaldelijk gebruik en opladen van de batterij. Nadat de batterij ongeveer 500 keer is opgeladen, is de gebruiksduur mogelijk verminderd tot 70 % van de oorspronkelijke duur.

### Sterk verminderde gebruiksduur

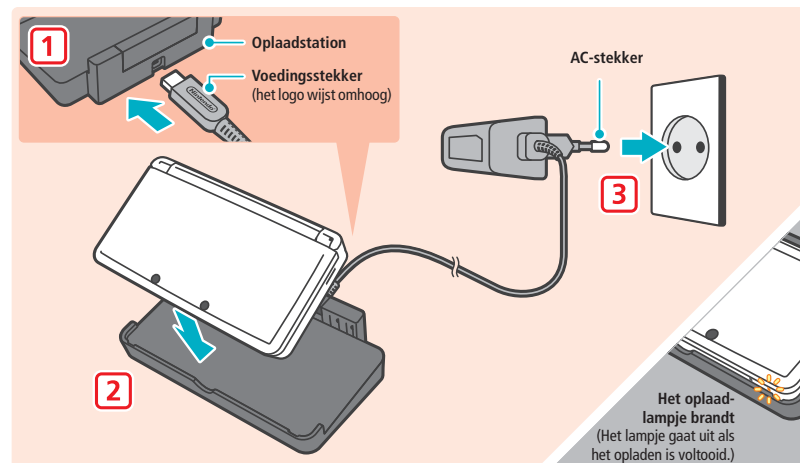


Vervang de batterij als de gebruiksduur merkbaar is teruggelopen. Vervangende batterijen worden apart verkocht (pagina 304). Neem voor verkoopadressen contact op met de technische dienst van Nintendo (pagina 320–323).

Vorbereidungen

Opladen

## Je Nintendo 3DS-systeem opladen



### 1 Steek de voedingsstekker in het oplaadstation

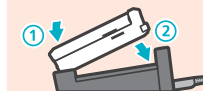
#### Opmerkingen:

- Zorg dat de voedingsstekker in de juiste richting wijst voordat je deze in het oplaadstation steekt om te voorkomen dat je de voedingsstekker of het oplaadstation beschadigt.
- Zorg dat je het oplaadstation op een plat oppervlak neerzet.

### 2 Plaats het Nintendo 3DS-systeem in het oplaadstation

**Opmerking:** plaats eerst de voorkant van het systeem in het oplaadstation. Als je met de achter- of zijkanten begint, past het systeem mogelijk niet goed in het oplaadstation. Als je te veel kracht gebruikt om het systeem op de juiste wijze te plaatsen, kan dat schade veroorzaken.

Plaats de voorkant eerst



### 3 Steek de AC-stekker in een 220–240 V stopcontact

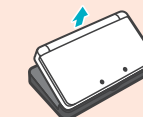
Zorg dat de stekker volledig in het stopcontact is gestoken. Bekijk op pagina 230–233 de voorzorgsmaatregelen met betrekking tot het gebruik van de AC-stekker.

### Als het opladen is voltooid

Verwijder de AC-stekker uit het stopcontact en verwijder het Nintendo 3DS-systeem uit het oplaadstation.

**Opmerking:** als je een spel aan het spelen bent tijdens het opladen van het systeem, blijft het oplaadlampje branden wanneer het opladen is voltooid. Dit is geen storing.

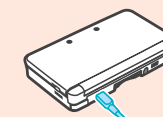
Verwijder eerst de achterkant van het systeem uit het oplaadstation



### Opladen met de voeding

De Nintendo 3DS kan ook worden opgeladen door de voeding direct in het systeem te steken. Om dit te doen steek je simpelweg de voedingsstekker in de voedingsaansluiting achterop het systeem.

**Opmerking:** als je de voeding uit het systeem trekt, pak dan het systeem en de stekker vast en trek niet aan het snoer.



Vorbereidungen

Opladen





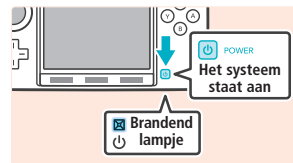
## Het systeem aan- en uitzetten

De POWER-knop wordt gebruikt om het systeem zowel aan als uit te zetten. Als het systeem voor het eerst wordt aangezet, moeten de systeeminstellingen worden geconfigureerd.

Druk op de POWER-knop om het systeem aan te zetten. Als het systeem wordt aangezet, gaat het aan/uit-lampje branden.

**Opmerking :**

- Zodra je het systeem aanzet, kan het een paar seconden duren voordat het HOME-menu verschijnt.
- Zie [pagina 249](#) voor meer informatie over het aan/uit-lampje en de gebruiksduur van de batterij.



### De slaapstand en het systeem uitzetten

#### Slaapstand

Sluit het Nintendo 3DS-systeem tijdens het spelen om de slaapstand te activeren. SpotPass (pagina 222) en StreetPass (pagina 223) blijven actief als het systeem in de slaapstand staat, maar het stroomverbruik neemt sterk af.

**Opmerking:** tijdens het gebruik van sommige software of tijdens het uitvoeren van specifieke taken kan het systeem niet in slaapstand worden gezet. Nintendo 3DS Sound gaat bijvoorbeeld tijdens het afspelen niet in de slaapstand.

#### Het systeem uitzetten

Druk op de POWER-knop om het **POWER-menu** te openen. Raak hier **UITSCHAKELEN** aan om het systeem uit te zetten. Je zet het systeem ook uit door de POWER-knop ingedrukt te houden.

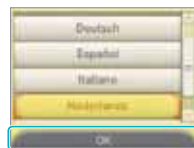


### Het systeem voor de eerste keer configureren

Nadat je het systeem voor het eerst hebt aangezet, moet je het configureren. **Als dit systeem door kinderen gebruikt gaat worden moet een volwassene deze stappen uitvoeren.** Onderstaande stappen moeten met de stylus op het touchscreen worden uitgevoerd ([pagina 239](#)).

#### 1 De taal voor het systeem instellen

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



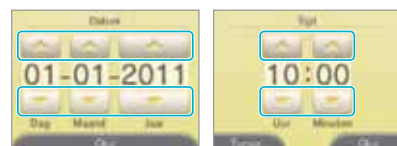
#### 2 Het 3D-scherm kalibreren

Volg de instructies op het scherm om op de 3D-beelden goed weer te geven (zie: '3D-beelden aanpassen' op [pagina 246](#)).



#### 3 Stel datum en tijd in

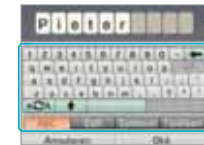
Raak en aan om de datum en tijd in te stellen en raak vervolgens OKÉ aan.



#### 4 Voer een gebruikersnaam in

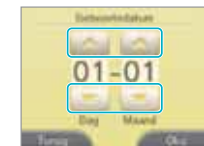
**Opmerkingen:**

- Zie [pagina 244](#) voor meer informatie over de bediening van het toetsenbord.
- Gebruikersnamen kunnen maximaal 10 tekens lang zijn.
- De door jou gekozen gebruikersnaam is via draadloze communicatie te zien op andere Nintendo 3DS-systemen en DS-systemen, dus gebruik geen aanstootgevende woorden of zinnen. Ongepast taalgebruik kan leiden tot beperkingen in het weergeven van je gebruikersnaam op andere Nintendo 3DS-systemen.



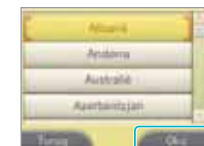
#### 5 Voer je geboortedatum in

Raak en aan om je geboortedatum in te voeren.



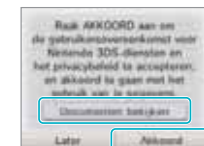
#### 6 Kies het land waar je woont en je regio

Raak OKÉ aan om te bevestigen.



#### 7 Accepteer de gebruikersovereenkomst voor Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid

Lees de informatie en raak AKKOORD aan. Als je deze voorwaarden liever later wil accepteren, raak dan LATER aan.



#### 8 Configureer je internetinstellingen ([pagina 282](#))

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



#### 9 Stel het ouderlijk toezicht in ([pagina 290](#))

Met ouderlijk toezicht kan de toegang tot bepaalde inhoud en functies voor kinderen worden beperkt. Raak LATER INSTELLEN aan om verder te gaan zonder beperkingen in te stellen.

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



Het systeem is nu klaar voor gebruik. Druk op de HOME-knop om het HOME-menu ([pagina 250](#)) te openen en je Nintendo 3DS-systeem te gebruiken.



## De toetsenborden gebruiken

Er wordt een toetsenbord weergegeven op het touchscreen als je tekens moet invoeren. Raak een teken aan om het in te voeren.

### Standaard

**Alfanumeriek**

**Voorspellende tekst aan/uit.**

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

**Verwijder het teken links van de cursor.**

**Ga naar de volgende regel.**

**Schakelen tussen kleine letter en hoofdletter voor het volgende ingevoerde teken.**

### Schakelen tussen invoermethodes

**Alfanumeriek**

**Speciale tekens en symbolen**

**Mobiele telefoon**

**Maak van alle letters hoofdletters.**

**Maak van alle letters hoofdletters.**

**Blader door de aan iedere knop toegewezen tekens door herhaaldelijk de knop aan te raken.**

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

### 10-cijferig toetsenbord

**Verwijder het laatst ingevoerde cijfer**

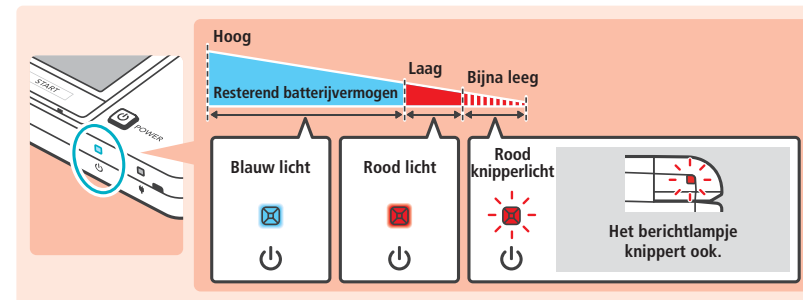
Voorbereidingen



Het systeem aan- en uitzetten

## Aan/uit-lampje

Het aan/uit-lampje licht blauw op als het systeem aan staat, wordt rood als de batterij leeg begint te raken en knippert rood als de batterij bijna leeg is.



**Opmerking:** als het aan/uit-lampje rood is, sla je spel dan snel op en laad de batterij op. Als de batterij leeg is voordat je hebt opgeslagen, kun je niet-opgeslagen gegevens verliezen. Als het lampje blauw is en langzaam helderder en donker wordt, is de slaapstand geactiveerd (pagina 242). Dit bespaart energie.

## Gebruiksduur van de batterij

De gebruiksduur van de batterij kan door een aantal factoren worden beïnvloed, zoals de gebruikte software, de hoeveelheid verzonden en ontvangen draadloze informatie en de omgevingstemperatuur. Beschouw de genoemde tijden dus als een ruwe schatting. Het gebruik van de camera's kan de onderstaande gebruiksduur verkorten.

Nintendo 3DS-software spelen: **ongeveer 3 tot 5 uur**  
 Nintendo DS-software spelen: **ongeveer 5 tot 8 uur**



De gebruiksduur van de batterij hangt af van de helderheid van de lcd-schermen. Bij aankoop staat het systeem ingesteld op '5' (kijk voor informatie over het veranderen van de helderheid op pagina 254).

**Opmerking:** de energiebesparende stand verandert afhankelijk van de vertoonde inhoud automatisch de helderheid en kleuren-gradiënt om de levensduur van de batterij te verlengen (kijk voor informatie over het instellen van de energiebesparende stand op pagina 254).

Als het systeem na gebruik in de slaapstand blijft (pagina 242), verlaagt dit de hoeveelheid gebruikte stroom aanzienlijk terwijl draadloze communicatie zoals SpotPass en StreetPass actief blijven. Als de batterij volledig is opgeladen, kan het systeem drie dagen in de slaapstand blijven staan.

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

Voorbereidingen



Het systeem aan- en uitzetten



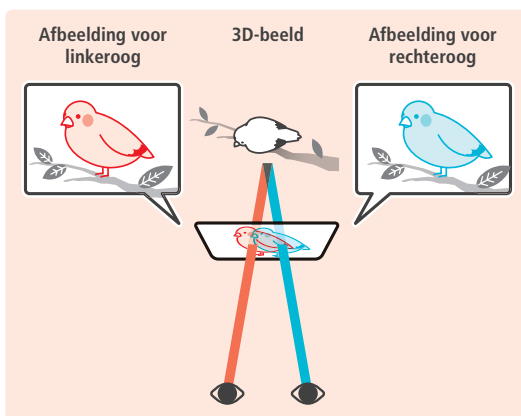
## 3D-beelden aanpassen

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

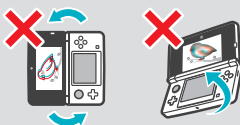
Vorbereidungen

3D-beelden aanpassen

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



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



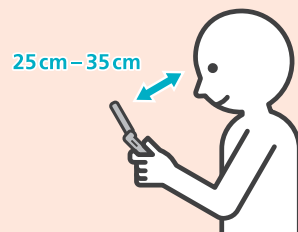
## 3D-beelden op de juiste manier bekijken

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

**1** Kijk direct op het 3D-scherm.

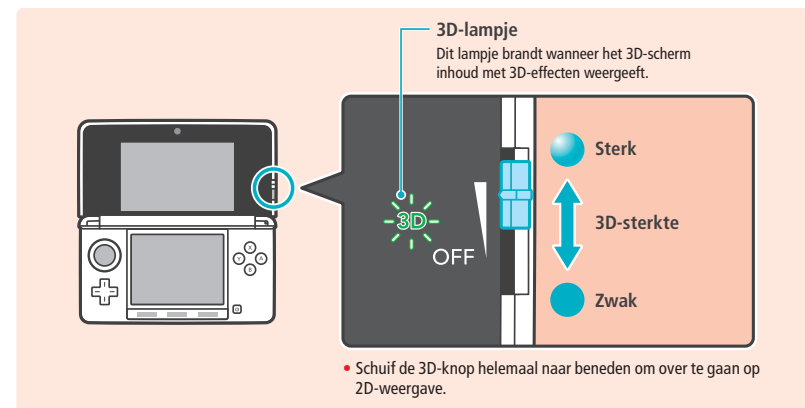


**2** Houd het 3D-scherm 25 – 35 cm van je ogen vandaan. Pas de afstand aan tot je de 3D-beelden gemakkelijk kunt zien.



## De sterkte van 3D-beelden aanpassen

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



### Opmerkingen:

- Als de 3D-knop wordt verschoven wanneer het 3D-lampje uit staat, worden 3D-beelden niet weergegeven.
- Bij sommige softwaretitels kunnen geen aanpassingen worden gemaakt aan de sterkte van de 3D-weergave. Bij deze titels kun je met de 3D-schuifknop alleen schakelen tussen 3D-beelden en 2D-beelden.
- De weergave van 3D-beelden kan worden uitgeschakeld in het ouderlijk toezicht ([pagina 290](#)).
- Bekijk geen 3D-beelden in direct zonlicht of in ander fel licht. Hierdoor kunnen de 3D-beelden minder goed te zien zijn.
- Afhankelijk van je omgeving zijn 3D-beelden mogelijk slecht te zien ([pagina 308](#)).

## Voorzorgsmaatregelen bij het bekijken van 3D-beelden

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

Kijk op [pagina 227](#) voor advies over gezondheid en veiligheid bij het bekijken van 3D-beelden.

Vorbereidungen

3D-beelden aanpassen



## SD-geheugenkaarten gebruiken

Nintendo 3DS ondersteunt SD-geheugenkaarten (hierna SD-kaarten) tot 2 GB, en SDHC-geheugenkaarten (hierna SD-kaarten) van 4 GB tot 32 GB.

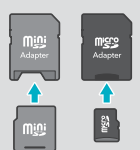
De bijgeleverde SD-kaart zit al in de SD-kaartopening van je Nintendo 3DS-systeem. Met een SD-kaart kun je fotogegevens opslaan en geluidsbestanden afspelen die zijn opgeslagen op de SD-kaart (het soort bestanden dat je kunt opslaan verschilt tussen softwaretitels).

**Opmerking:** alle gedownloade software wordt op de SD-kaart opgeslagen, met uitzondering van Nintendo DSiWare (pagina 276). Individuele gedownloade software (inclusief opgeslagen gegevens) kan niet tussen SD-kaarten worden verplaatst of gekopieerd.

### MiniSD/microSD-kaarten gebruiken

MiniSD-kaarten of microSD-kaarten kunnen alleen met een SD-kaartadapter worden gebruikt.

Als je een SD-kaartadapter gebruikt, moet je na gebruik de hele adapter uit het systeem verwijderen (niet alleen de kaart). Als je alleen de adapter in het systeem laat zitten, kan dit leiden tot storingen of schade aan het systeem of je gegevens.



### Een SD-kaart verwijderen

Zet het systeem uit voordat je een SD-kaart plaats of verwijdert. Het nalaten van deze stap kan het systeem of de SD-kaart beschadigen en gegevens vernietigen.

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



Druk op de SD-kaart tot je een klik hoort en de kaart naar buiten springt. Verwijder de kaart.

### Een SD-kaart in het systeem steken

#### 1 Open de deksel van de SD-kaartopening

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



#### 2 Plaats de SD-kaart in de SD-kaartopening

Druk de SD-kaart voorzichtig maar stevig verder totdat hij op zijn plaats klikt. Sluit hierna de deksel.



Het etiket moet omlaag wijzen.

### SD Card-schrijfbeveiliging

Als de schrijfbeveiligingsschuif naar beneden staat is de kaart afgesloten en kunnen er geen gegevens op worden geschreven of van worden verwijderd. Om deze functies in te schakelen moet de schuif naar boven toe worden geschoven.

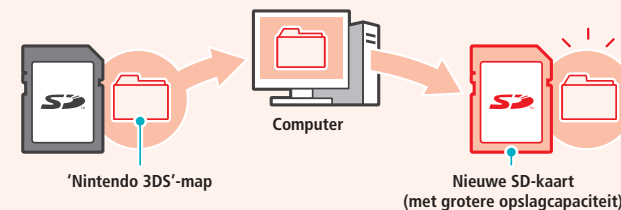
Schrijfbeveiligingsschuif



### Als je SD-kaart vol is...

Wis foto-, video- of geluidsbestanden die je niet meer nodig hebt via het geheugenbeheer in de systeeminstellingen (pagina 294) om ruimte vrij te maken op een volle SD-kaart. Het is ook mogelijk om alle gegevens op je huidige SD-kaart te verplaatsen naar een SD-kaart met een grotere opslagcapaciteit. Je kunt software ook op een andere SD-kaart opslaan, maar het is niet mogelijk om op een later moment de inhoud van meerdere SD-kaarten te combineren.

Je hebt een computer en een SD-kaartlezer/-schrijver (wordt apart verkocht) nodig om gegevens over te zetten. Bij het overzetten dien je de gehele 'Nintendo 3DS'-map naar de nieuwe SD-kaart te verplaatsen of te kopiëren.



#### Opmerkingen:

- Kopieer de map altijd naar de hoofdmap van de SD-kaart.
- Download-software (en bijbehorende opgeslagen gegevens) wordt opgeslagen in de 'Nintendo 3DS'-map. Fotogegevens worden niet in deze map opgeslagen. **Pas nooit de naam van de bestanden in deze map aan en verplaats, wis of verander ze ook nooit.**

### Voorzorgsmaatregelen voor het kopiëren van software

#### Kopieer altijd de gehele 'Nintendo 3DS'-map.

Als bijgewerkte gegevens worden opgeslagen op de nieuwe SD-kaart, kun je de software mogelijk niet meer gebruiken met de oorspronkelijke SD-kaart. **Gebruik per softwaretitel slechts één SD-kaart tegelijk. Je kunt software niet naar meerdere SD-kaarten kopiëren om back-ups te maken van je voortgang. Gebruik uitsluitend de nieuwe SD-kaart.**

#### Je kunt geen gegevens kopiëren met de volgende methoden

Download-software die is opgeslagen op meerdere SD-kaarten kan niet worden samengevoegd op een enkele SD-kaart. **Door nieuwe gegevens over oude gegevens heen te kopiëren worden de gegevens onbruikbaar.**



Als de inhoud van de 'Nintendo 3DS'-map wordt gewijzigd of als er losse bestanden worden gekopieerd van de ene 'Nintendo 3DS'-map naar de andere, worden de gegevens onbruikbaar.

**De volledige 'Nintendo 3DS'-map moet zonder modificaties worden gekopieerd om de gegevens te kunnen gebruiken.**





## HOME-menu

Wanneer je het systeem aanzet, ga je naar het **HOME-menu**. Hier heb je toegang tot alles wat op je Nintendo 3DS-systeem staat.

Start een softwaretitel vanuit het **HOME-menu** door het pictogram aan te raken dat bij de softwaretitel hoort die je wilt spelen. In het **HOME-menu** vind je ook de tijd en de datum, de huidige draadloze communicatiestatus en het aantal stappen dat je die dag gelopen hebt.

- op een softwarepictogram geeft aan dat de softwaretitel zojuist informatie of een update heeft ontvangen via Spotpass.

**StreetPass (pagina 251)**  
**Signaalsterkte (internet) (pagina 288)**  
**Signaalsterkte (lokale draadloze communicatie) (pagina 251)**

**Speelmunten/Stappen van vandaag**  
**Datum en tijd**

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

**Draadloze communicatiestatus (pagina 251)**  
**Helderheid scherm/Energiebesparende stand (pagina 254)**  
**Softwarepictogramweergave aanpassen (pagina 251)**  
**Softwarepictogrammen (pagina 252)**  
 Nieuwe berichten voor softwaretitels worden op het softwarepictogram aangegeven met (pagina 266).

**Spelnotities (pagina 260)**  
**Vriendenlijst (pagina 261)**  
**Berichten (pagina 266)**  
**Internetbrowser (pagina 268)**

### Opmerkingen:

- Druk op de L- of R-knop om de camera's te activeren en foto's te maken (pagina 255).
- Wat op het bovenste scherm wordt getoond, hangt af van welke software wordt gebruikt. Het getoonde beeld draait sneller wanneer de microfoon meer geluid registreert.

## Speelmunten / Stappen van vandaag

Als je rondloopt met je Nintendo 3DS-systeem, telt het systeem je stappen. Je verdient een speelmunt voor elke 100 stappen die je zet. Je kunt maximaal 10 speelmunten per dag verdienen en je kunt maximaal 300 speelmunten hebben. De speelmunten gebruik je in software die dat ondersteunt.

### Opmerkingen:

- Stappen worden geteld wanneer het systeem dichtgeklapt en ingeschakeld is.
- Er worden maximaal zeven dagen aan stappengegevens opgenomen terwijl je Nintendo DS/Nintendo DSi-software speelt. Om meer stappen op te nemen moet je de software uitschakelen.

## Scrollen/Softwarepictogrammen aanpassen en verplaatsen

### Scrollen

Raak een pictogram aan en sleep de stylus naar links of rechts om door de beschikbare softwarepictogrammen te scrollen. De aan de zijkanten van het scherm hebben dezelfde functie.



## De weergave aanpassen en softwarepictogrammen verplaatsen

### De weergave van softwarepictogrammen aanpassen

Raak aan om de manier waarop softwarepictogrammen op het scherm worden weergegeven aan te passen.



### Softwarepictogrammen verplaatsen

Om een pictogram te verplaatsen, raak je het aan met de stylus tot het pictogram loslaat. Vervolgens sleep je het pictogram naar waar je het wilt hebben en laat je los met de stylus.

Door een pictogram naar een ander pictogram te slepen, wisselen ze van plaats.



## Draadloze communicatiestatusen

	Dit geeft aan dat er verbinding met het internet is (pagina 282).
	Dit geeft aan dat het systeem zoekt naar andere gebruikers die StreetPass hebben ingeschakeld (pagina 223). Door Nintendo 3DS-software te registreren voor gebruik met StreetPass zoekt het systeem automatisch naar andere gebruikers om gegevens mee uit te wisselen. Deze status wordt tegelijk weergegeven met (i).
	Dit geeft aan dat het systeem communiceert met andere Nintendo 3DS-systemen in de buurt. Functies zoals lokaal vrienden registreren (pagina 262) en Download Play (pagina 280) maken gebruik van lokale draadloze communicatie. In de draadloze communicatiestatus wordt het signaalsterktepictogram weergegeven. Een sterker signaal betekent betere gegevensoverdracht.
	Wanneer de draadloze communicatie is ingeschakeld wordt weergegeven. Wanneer de draadloze communicatie is uitgeschakeld wordt weergegeven. Gebruik de draadlooschakelaar om de draadloze communicatie aan en uit te zetten (pagina 236). wordt weergegeven als de draadloze communicatie aan staat en als het uit staat.



## Softwarepictogrammen

Gratis software die je ontvangt via SpotPass en software die je hebt gedownload via de Nintendo eShop verschijnen als pictogrammen in het HOME-menu. Er is ruimte voor maximaal 300 softwaretitels op een SD-kaart. De verschillende soorten softwarepictogrammen worden hieronder uitgelegd.

### Pictogrammen voor Game Card-software

#### Nintendo 3DS Game Card



#### Nintendo DS/Nintendo DSi Game Card



Het pictogram van de softwaretitel verschijnt nadat je een Game Card in de Game Card-opening hebt gestoken.

### Pictogrammen voor ingebouwde software



**Gezondheids- en veiligheidsinformatie**  
Bekijk belangrijke gezondheids- en veiligheidsinformatie voor jouw systeem.



**Nintendo 3DS Camera (pagina 270)**  
Maak 3D-foto's en -video's met deze applicatie.



**Nintendo 3DS Sound (pagina 273)**  
Luister naar muziek en neem geluiden op.



**Mii-maker (pagina 274)**  
Maak Mii-personages van jezelf en anderen!



**StreetPass Mii-park (pagina 275)**  
Hier vind je de Mii-personages die je via StreetPass hebt ontmoet.



**Nintendo eShop (pagina 276)**  
Bekijk informatie en -video's over allerlei software en download nieuwe software.



**AR Games: Toegevoegde realiteit (pagina 277)**

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



**Gezichtenjacht (pagina 278)**

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



**Dagboek (pagina 279)**

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



**Download Play (pagina 280)**

Download demo's en speel multiplayer-spellen!



**Systeeminstellingen (pagina 281)**

Pas Nintendo 3DS-systeeminstellingen aan.

### Overig



**Geschenkpictogram**

Dit pictogram verschijnt als er een nieuwe applicatie wordt toegevoegd aan het HOME-menu. Raak een geschenkpictogram aan om het uit te pakken.

**Opmerking:**

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

## Software opstarten

Raak het softwarepictogram aan en vervolgens OPENEN.



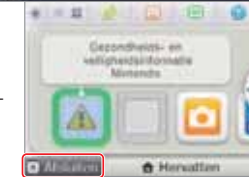
## Software afsluiten/onderbreken

Druk tijdens het spelen op de HOME-knop om een softwaretitel te onderbreken en naar het HOME-menu te gaan. Raak HERVATTEN aan of druk nogmaals op de HOME-knop om verder te spelen. Raak AFSLUITEN aan in het HOME-menu om de software af te sluiten.



### Terwijl software is onderbroken...

Als je software hebt onderbroken is het mogelijk om de helderheid van het scherm aan te passen. Je hebt ook toegang tot spelnotities, de vriendenlijst, berichten, de internetbrowser, de camerastand en handleidingen.



### Opmerkingen:

- Afhankelijk van wat door de software in gebruik is (draadloze communicatie, de buitenste camera's enz.), wordt het HOME-menu niet getoond of zijn niet alle functies beschikbaar. Sommige softwaretitels maken geen gebruik van bepaalde functies van het HOME-menu.
- Nintendo DS/Nintendo DSi-software kan niet worden onderbroken.

## Sla op voor je software afsluit

Alle onopgeslagen voortgang verdwijnt wanneer je een spel afsluit zonder op te slaan.

## Verwijder onderbroken software niet en zet het systeem niet uit

Verwijder geen Game Card-software of SD-kaarten terwijl je software hebt onderbroken en zet het systeem niet uit. Dit leidt mogelijk tot beschadiging of verlies van gegevens.



## Elektronische handleidingen

Als een softwaretitel een elektronische handleiding bevat, wordt de optie HANDLEIDING getoond wanneer je het pictogram aanraakt. Raak deze optie aan om de handleiding te bekijken. Het is mogelijk handleidingen te bekijken terwijl een softwaretitel is onderbroken.



## Handleidingen bekijken

### 1 Maak een keuze uit de inhoud

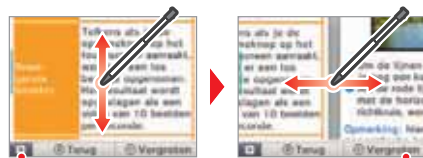
Sleep de stylus omhoog en omlaag over het scherm om door de inhoud van de handleiding te scrollen en raak de pagina aan die je wilt bekijken.

**Opmerking:** druk op de Y-knop om de taal van de handleiding te wijzigen.



### 2 Bekijk de pagina


Sleep de stylus omhoog en omlaag om door de inhoud van de pagina te scrollen. Sleep de stylus naar links en rechts om door pagina's te bladeren.



Handleiding afsluiten

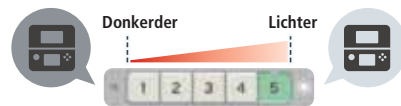
Tekstgrootte aanpassen

## Helderheid aanpassen/Energiebesparende stand

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

### Helderheid van het scherm

Raak een getal aan om de helderheid aan te passen.



**Opmerking:** als je de helderheid hebt ingesteld op 4 of 5 en je sluit de voeding aan, wordt het scherm nog lichter.

### Energiebesparende stand

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



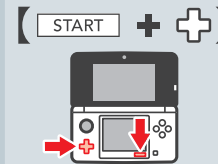
## Helderheid en batterijduur

Als je de helderheid verhoogt, neemt de batterijduur af en omgekeerd. Houd hier rekening mee als je de helderheidsinstellingen aanpast ([pagina 245](#)).

**Opmerking:** omdat een helderder scherm meer stroom verbruikt, verkleurt het aan/uit-lampje mogelijk van blauw naar rood. Het is mogelijk dat het systeem plotseling uitgaat als de batterij bijna leeg is.

## Helderheidsinstellingen en de energiebesparende stand in combinatie met Nintendo DS/Nintendo DSi-software

Nintendo DS/Nintendo DSi-softwaretitels hebben geen toegang tot het HOME-menu. Druk op de HOME-knop om de software te onderbreken en gebruik vervolgens de onderstaande knoppen om de helderheid en de instellingen voor de energiebesparende stand aan te passen.



Houd START ingedrukt en druk vervolgens op:

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

## Foto's maken

Druk op de L- of R-knop in het HOME-menu om de camerastand te activeren.

**Resterende foto's**

**3D-pictogram**  
Geeft aan dat de buitenste camera's in gebruik zijn.

**Opslaglocatie**  
Systeemgeheugen  SD-kaart  
**Opmerking:** kies waar je wilt opslaan in de instellingen van Nintendo 3DS Camera.

**Foto maken**  
(je kunt ook op de L-knop/R-knop/A-knop drukken)

**Tussen binnenste en buitenste camera's schakelen**  
Alleen met de buitenste camera's kunnen 3D-foto's worden gemaakt.

**Mengen**  
Gebruik tegelijk de binnenste en buitenste camera's om een foto te maken van twee gezichten en ze dan samen te voegen tot één foto. Zie voor meer informatie de elektronische handleiding van Nintendo 3DS Camera.

**QR Code lezen**  
Als je de camera op een QR Code voor de Nintendo eShop of een QR Code met het adres van een website richt, kun je rechtstreeks naar de relevante pagina in de Nintendo eShop of de internetbrowser gaan ([pagina 268](#)).

**Nintendo 3DS Camera openen ([pagina 270](#))**

**Opmerking:** foto's die je hebt gemaakt, kun je bekijken in Nintendo 3DS Camera ([pagina 272](#)).



## Game Card-software

Game Cards gebruiken met je Nintendo 3DS.

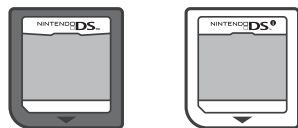
**Opmerking:** als de systeemtaal Nederlands, Portugees of Russisch is, zijn niet-Nintendo 3DS-titels automatisch in het Engels. In sommige gevallen is dit te veranderen binnen de software.

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

### Nintendo 3DS Game Card



### Nintendo DS / Nintendo DSi Game Card



#### Opmerkingen:

- 3D-inhoud werkt alleen met Nintendo 3DS-softwaretitels. Softwaretitels voor Nintendo DS/Nintendo DSi bevatten geen 3D-inhoud.
- SpotPass, StreetPass en het HOME-menu kunnen niet worden gebruikt als er Nintendo DS/Nintendo DSi-software in gebruik is.
- Alleen Nintendo 3DS- en Nintendo DSi-software uit dezelfde regio als het systeem werken correct. Softwaretitels uit andere regio's werken misschien niet.
- Nintendo 3DS-softwaretitels kunnen niet worden gebruikt met Nintendo DS-, Nintendo DS™ Lite-, Nintendo DSi- of Nintendo DSi XL-systemen.

## Pan European Game Information (PEGI)-leeftijdsclassificatie

### Leeftijdscategorieën:

**3**  
www.pegi.info

Inhoud geschikt voor 3 jaar en ouder.

**7**  
www.pegi.info

Inhoud geschikt voor 7 jaar en ouder.

**12**  
www.pegi.info

Inhoud geschikt voor 12 jaar en ouder.

**16**  
www.pegi.info

Inhoud geschikt voor 16 jaar en ouder.

**18**  
www.pegi.info

Inhoud geschikt voor 18 jaar en ouder.

### Inhoudspictogrammen:

Deze pictogrammen worden (indien van toepassing) afgebeeld op spelverpakkingen. Ze beschrijven de voornaamste redenen voor de leeftijdsclassificatie van het spel.



GROF TAAIENGE  
BRUIK



DISCRIMINATIE



DRUGS



GOKKEN



ANGST



SEKS



NAAKTHEID



GEWELD



ONLINE

Het online-pictogram geeft aan dat een spel online kan worden gespeeld met andere spelers.

Het PEGI-systeem is ontwikkeld om ouders en voogden bij te staan bij het nemen van een geïnformeerde beslissing bij de aankoop van computer- en videospellen. Een aantal nationale classificatiesystemen is vervangen door één enkel systeem dat nu in bijna heel Europa wordt gebruikt. Ga voor meer informatie over PEGI naar <http://www.pegi.info>.

Let op: de PEGI-classificatie geeft geen indicatie van de moeilijkheidsgraad van een spel; het geeft enkel aan voor welke leeftijd een spel geschikt is op basis van de inhoud.

## Game Cards gebruiken

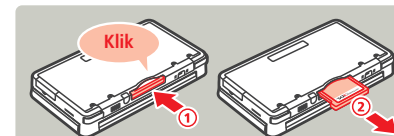
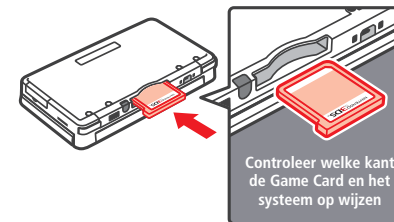
### 1 Steek een Game Card in de Game Card-opening

#### Opmerkingen:

- Als het moeite kost om de Game Card in de opening te steken, moet je deze eruit halen en controleren of hij wel de juiste kant op wijst en of het label van het systeem vandaan wijst.

**Als de kaart de verkeerde kant op wijst en je duwt hem toch in het systeem, raakt je systeem mogelijk beschadigd.**

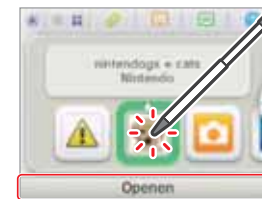
- Verwijder of plaats de Game Card alleen als het HOME-menu is weergegeven of als het systeem uit staat. (Zorg bij onderbroken softwaretitels dat je de software afsluit voordat je de Game Card verwijdert.)



Druk de Game Card naar binnen en verwijder hem

### 2 Raak het Game Card-pictogram aan en raak daarna OPENEN aan

Nintendo DS/Nintendo DSi-titels worden standaard weergegeven in een groter beeldformaat. Houd START of SELECT ingedrukt bij het openen van de software om de software in de oorspronkelijke resolutie te laden. Houd START of SELECT ingedrukt tot de software is opgestart.



### 3 Raadpleeg voor meer informatie de handleiding van de software die je gebruikt

## Software afsluiten

Druk op de HOME-knop om het HOME-menu te openen, en raak daarna AF-SLUITEN aan om software af te sluiten. (Je raakt alle onopgeslagen gegevens kwijt als je software afsluit zonder op te slaan.)

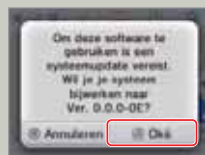
- Raak HERVATTEN aan om terug te keren naar het punt waar de softwaretitel is onderbroken.
- Om Nintendo DS/Nintendo DSi-softwaretitels te sluiten sla je eerst je gegevens op en druk je vervolgens op de HOME-knop en raak je OKÉ aan.

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



## Game Cards met systeemupdates

Sommige Game Cards bevatten systeemupdategegevens. Deze Game Cards geven een bericht weer als er een systeemupdate nodig is om de Game Card te gebruiken. Volg de aanwijzingen om je systeem bij te werken ([pagina 303](#)).



## Incompatibele Nintendo DS-software en randapparatuur

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

	<p><b>Nintendo DS Browser</b> Nintendo DS Memory Expansion Pak (NTR-011) Nintendo DS Lite Memory Expansion Pak (USG-007)</p>
	<p><b>Nintendo DS Rumble Pak</b> (NTR-008)</p>

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

Software gebruiken

Game Card-software



## Download-software

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

De Nintendo 3DS heeft een RF-module (802.11) met een uitgestraald uitgangsvermogen van minder dan 10 mW e.i.r.p. en een maximale spectrale vermogensdichtheid van minder dan -30 dBW/MHz e.i.r.p. Deze parameters worden tijdens het gebruik gehandhaafd binnen een temperatuurbereik van 0 tot 40 graden Celsius. De Nintendo 3DS is in overeenstemming hiermee gecategoriseerd als Klasse 1-apparatuur, conform het Commissiebesluit 2000/299/EC.

Gedownloade software wordt opgeslagen op een SD-kaart, met uitzondering van Nintendo DSiWare ([pagina 276](#)). De bijbehorende pictogrammen worden weergegeven in het HOME-menu ([pagina 250](#)).

## Nieuwe software is op de volgende manieren verkrijgbaar:

- Gratis te ontvangen via SpotPass ([pagina 222](#)).
- Te koop via de Nintendo eShop ([pagina 276](#)).
- Te downloaden als demoversies.

## Voorzorgsmaatregelen voor download-software

- Omdat sommige software automatisch door SpotPass ([pagina 222](#)) wordt verzonden, wordt aangeraden altijd een SD-kaart in het systeem te hebben.
- Er is ruimte voor maximaal 40 Nintendo DSiWare™-titels ([pagina 276](#)) in het systeemgeheugen. Er is ruimte voor 300 download-softwaretitels op een SD-kaart.
- Download-software (en bijbehorende opgeslagen gegevens) kan alleen gebruikt worden op het systeem waar het oorspronkelijk naar gedownload is. Software die je hebt opgeslagen op een SD-kaart kan niet worden gebruikt op andere Nintendo 3DS-systemen.
- Demoversies van software hebben mogelijk bepaalde beperkingen zoals een tijdslimiet of een beperking in het aantal keer dat de demoversie gebruikt mag worden. Als je software probeert op te starten terwijl deze limiet is overschreden, krijg je een bericht te zien. Volg de instructies op het scherm om de software te verwijderen of naar de Nintendo eShop te gaan.
- Als Nederlands, Portugees of Russisch is ingesteld als taal voor het systeem, worden Nintendo DSiWare-titels standaard in het Engels opgestart. In sommige gevallen is het mogelijk de taal binnen de software te veranderen.
- Alleen Nintendo 3DS-software en Nintendo DSiWare-titels die overeenkomen met de regio van het systeem zijn bruikbaar. Softwaretitels uit andere regio's werken mogelijk niet.

Software gebruiken

Software downloaden

## Software opstarten

### 1 Raak het softwarepictogram aan en vervolgens OPENEN

Nintendo DSiWare-titels worden standaard weergegeven in een groter beeldformaat. Houd START of SELECT ingedrukt bij het opstarten om de software op te starten in de originele resolutie. Houd START of SELECT ingedrukt tot de software is opgestart.



### 2 Lees de handleiding van de software die je gebruikt voor meer informatie

- De softwarehandleiding bekijken ([pagina 254](#))
- Over softwareclassificaties ([pagina 256](#))
- Een softwaretitel afsluiten ([pagina 257](#))

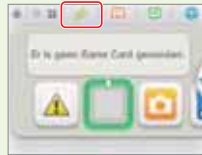


## Spelnotities

Gebruik deze applicatie om notities te maken, zelfs tijdens het spelen van Nintendo 3DS-software! Onderbreek simpelweg de software en maak notities terwijl je naar het software scherm kijkt.

Raak  aan in het **HOME-menu** om een lijst te bekijken van alle notities die je hebt gemaakt.

- Er worden tot 16 pagina's opgeslagen. Sla notitiepagina's op als fotobestanden en bekijk ze in Nintendo 3DS Camera ([pagina 270](#)).
- Om een notitie te maken terwijl er een Nintendo 3DS-softwaretitel actief is, druk je op de HOME-knop om de softwaretitel te onderbreken en het **HOME-menu** te openen. Start vervolgens Spelnotities.



### 1 Kies een notitie om te wijzigen



-  **Pennen**
-  **Gum**

Kies uit drie gekleurde pennen om mee te schrijven en gebruik de gum om dingen uit te gummen.

#### Schermen wisselen

Raak dit pictogram aan tijdens een onderbroken spel om de weergave op het bovenste scherm te wijzigen.

##### Toon beide schermen





##### Toon bovenste scherm



##### Toon onderste scherm



 Notities die als fotobestanden op een SD-kaart zijn opgeslagen kun je bekijken in Nintendo 3DS Camera ([pagina 270](#)).

 Maak deze notitie leeg.

### 2 Raak aan als je klaar bent


De notitie wordt opgeslagen en je gaat terug naar het **spelnotitiesscherm**.



## Vriendenlijst

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

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

Raak  aan in het **HOME-menu** om je vriendenlijst te openen. Als je deze voor het eerst opent, moet je een visitekaartje maken door de aanwijzingen op het scherm te volgen. Om de vriendenlijst te bekijken terwijl er een Nintendo 3DS-softwaretitel actief is, druk je op de HOME-knop om in het **HOME-menu** te komen. Open van daaruit de vriendenlijst.

**Opmerking:** de vriendenlijst kan alleen worden gebruikt met Nintendo 3DS-softwaretitels. Om softwaretitels voor Nintendo DS/Nintendo DSi via draadloze communicatie te spelen, moeten eerst de desbetreffende instellingen binnen de software worden geconfigureerd.



### Wat je nodig hebt...

<b>Eigen Mii-personage</b>	Om je eigen visitekaartje te maken, moet je eerst je Eigen Mii-personage maken in Mii-maker ( <a href="#">pagina 274</a> ).
<b>Internetverbinding</b>	Je moet een internetverbinding hebben om te zien wanneer vrienden online komen ( <a href="#">pagina 282</a> ).

### Vriendenlijst



 **Registreer een vriend** ([pagina 262](#))

 **Visitekaartjes bekijken** ([pagina 263](#))

- Wijzig je visitekaartje
- Bekijk het visitekaartje van een vriend

 **Instellingen voor vriendenlijst** ([pagina 265](#))

- Instellingen voor vriendenberichten
- Verwijder visitekaartje

## Een vriend registreren

Je kunt maximaal 100 vrienden op je vriendenlijst registreren.

### Lokaal

Raak LOKAAL aan om verbinding te maken met een andere Nintendo 3DS-gebruiker die binnen bereik is en registreer elkaar.



Zoek het visitekaartje van de vriend die je als vriend wilt registreren en raak het aan.

Jullie visitekaartjes worden uitgewisseld en je wordt geregistreerd op elkaars vriendenlijst.



### Internet

Raak INTERNET aan om vrienden te registreren via het uitwisselen van vriendcodes. Je eigen vriendcode staat op je visitekaartje.



Voer de vriendcode in van degene die je wilt registreren.



#### Je bent niet geregistreerd op het andere systeem

Je vriend wordt tijdelijk geregistreerd. Voer de naam in van degene die je wilt registreren. (Als die persoon jou ook registreert, verandert de status en worden jullie geregistreerde vrienden. De naam en het Mii-personage van die persoon worden daarna weergegeven.)



#### Je bent geregistreerd op het andere systeem

De informatie op het visitekaartje van de andere persoon wordt automatisch ontvangen en deze persoon wordt geregistreerd als vriend.



## Deel je vriendcode niet met mensen die je niet kent

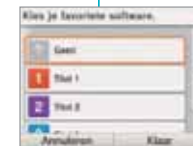
De vriendenlijst is bedoeld voor gebruik door jou en de mensen die je kent. Als je je vriendcode op een online forum plaatst of deelt met mensen die je niet kent, kan dit tot gevolg hebben dat je ongewenste informatie of statusberichten met mogelijk aanstootgevende taal ontvangt. Deel je vriendcode niet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

## Je visitekaartje wijzigen / visitekaartjes bekijken

Selecteer jouw visitekaartje uit de vriendenlijst om je gegevens te wijzigen, of bekijk de visitekaartjes van anderen. Je eigen visitekaartje herken je aan 🤪.

### Je visitekaartje wijzigen

Kies jouw visitekaartje om je bericht en favoriete titel te wijzigen.



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



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

### Visitekaartjes bekijken

Selecteer het visitekaartje dat je wilt bekijken.



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

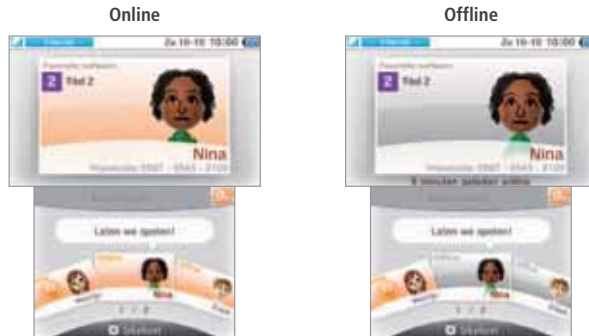
#### Opmerkingen:

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



## Communiceren met vrienden

Als een vriend online komt, verandert de informatie op zijn/haar visitekaartje en zie je of hij/zij aan het spelen is, en zo ja, welk spel hij/zij aan het spelen is



### Opmerkingen:

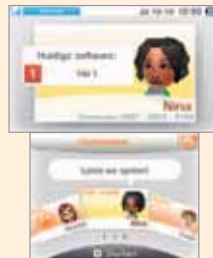
- Om te kunnen zien of een vriend online is moet deze vriend JA hebben gekozen op de vraag 'Vrienden laten zien dat je online bent?'. Deze optie kun je op elk moment wijzigen in de vriendenlijstinstellingen
- Om mee te doen aan het spel dat een vriend aan het spelen is moet je dezelfde Game Card in je systeem hebben ingevoerd of dezelfde software op je systeem hebben opgeslagen.
- Als je software gebruikt die geen verbinding kan maken met het internet, kun je niet online spelen.

Software gebruiken

## Deelnemen aan het spel van een vriend

Als je kunt deelnemen aan het spel van een vriend, verandert de informatie op zijn/haar visitekaartje. Raak DEELNEMEN aan om mee te doen aan het spel.

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

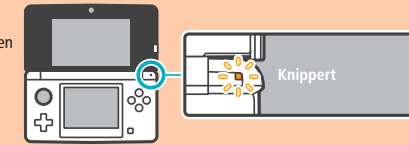


Vriendenlijst

## Het berichtlampje

Het berichtlampje op het systeem knippert 5 seconden oranje als een vriend online komt.

Als je kunt deelnemen aan het spel van een vriend, verschijnt er een  op het -pictogram.




## Volgorde van visitekaartjes

Als je online bent, worden visitekaartjes in de onderstaande volgorde weergegeven:

jouw visitekaartje → vrienden aan wiens spel je kunt deelnemen → vrienden die een spel aan het spelen zijn → online vrienden → offline vrienden → voorlopig geregistreerde vrienden

## Instellingen voor de vriendenlijst

Stel je statusberichten in en verwijder vrienden uit je vriendenlijst.



Vrienden laten zien dat je online bent?

Nee Ja

Vrienden laten zien wat je speelt?

Nee Ja

OK

Kies tussen het wel of niet weergeven van je online status en het spel dat je aan het spelen bent.

Wilt het visitekaartje dat je wilt wissen?

Ja Nee

Stoppen

Verwijder visitekaartjes uit je lijst. **Opmerking:** vrienden krijgen geen bericht als hun visitekaartje wordt verwijderd.

Software gebruiken


Vriendenlijst





## Berichten

Ontvang berichten van SpotPass, StreetPass en andere bronnen.

Raak  aan in het **HOME-menu** om de berichtenlijst te openen.

Om berichten te bekijken terwijl er een Nintendo 3DS-softwaretitel actief is, druk je op de HOME-knop om het **HOME-menu** te openen en start je de berichtenapplicatie.



### Soort berichten

SpotPass	Berichten van Nintendo en softwaretitels.
StreetPass	Berichten ontvangen via StreetPass (zie pagina 223 voor meer informatie over StreetPass).

### Berichten ontvangen

Je Nintendo 3DS-systeem kan berichten ontvangen als...



- Het systeem is aangezet ([pagina 242](#)).
- De draadloze communicatie is ingeschakeld met de draadlooschakelaar ([pagina 236](#)).
- Er een internetverbinding is geconfigureerd ([pagina 282](#)). Voor berichten van StreetPass is geen internetverbinding vereist.

#### Opmerkingen:

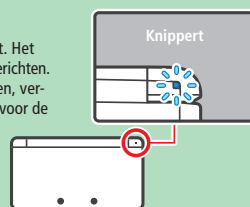
- Softwaretitels sturen soms berichten als je niet verbonden bent met internet.
- Voor berichten van StreetPass is geen internetverbinding nodig.
- Er worden geen berichten verstuurd vanuit Nintendo DS/Nintendo DSI-softwaretitels.



### Berichten ontvangen

Het berichtlampje knippert als het Nintendo 3DS-systeem een bericht ontvangt. Het berichtlampje knippert groen voor StreetPass-berichten en blauw voor SpotPass-berichten. In beide gevallen knippert het vijf seconden. Als er een bericht wordt ontvangen, verschijnt er bovendien  of  in het berichten-pictogram en de pictogrammen voor de betreffende softwaretitels in het **HOME-menu**.

**Opmerking:** als je berichten ontvangt terwijl het systeem zich in de slaapstand bevindt, knippert het berichtlampje vijf seconden en blijft dan branden. Als je het systeem opent, gaat het lampje uit.



### Berichten bekijken

Raak een bericht aan om dit te bekijken.



Beweeg de schuifknop omhoog of omlaag om door de berichten te bladeren.

- Ongelezen berichten worden aangegeven met  voor StreetPass of  voor SpotPass-berichten.
- Het systeem kan maximaal 12 StreetPass-berichten en 100 SpotPass-berichten bewaren. Als deze limiet is bereikt (bijv. als er veel berichten zijn met afbeeldingen), worden oudere berichten verwijderd, te beginnen met de oudste.

### Berichten van softwaretitels stopzetten

Raak **AFMELDEN VOOR BERICHTEN OVER DEZE SOFTWARE** aan in een bericht en volg de aanwijzingen op het scherm.

**Opmerking:** berichten die geen internetverbinding nodig hebben, zoals die van softwaretitels, kunnen niet gestopt worden vanuit de berichtenlijst. Deze berichten worden verzonden tijdens het spelen. De manier waarop deze berichten kunnen worden stopgezet verschilt per softwaretitel.



### Berichten van StreetPass stopzetten

Raak StreetPass **UITSCHAKELEN VOOR DEZE SOFTWARE** aan, en pas de instellingen aan in **StreetPass-beheer** in de systeeminstellingen om StreetPass uit te zetten. Als StreetPass is uitgezet ontvang je voor deze titel geen berichten meer ([pagina 294](#)).


#### Opmerkingen:

- Om berichten weer aan te zetten moeten de instellingen in de software worden aangepast. Kijk in de softwarehandleiding voor meer informatie.
- Berichten van Nintendo bevatten belangrijke informatie voor alle gebruikers en kun je niet uitzetten.



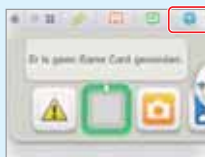
## Internetbrowser

Met de internetbrowser kun je websites bekijken door middel van een intuïtieve besturing met de stylus.

Raak  in het **HOME-menu** aan om de internetbrowser te starten. Als je de browser voor de eerste keer gebruikt, volg dan de instellingsaanwijzingen op het scherm.

### Opmerkingen:

- Om websites te bekijken heb je een internetverbinding nodig ([pagina 282](#)).
- Je kunt de internetbrowser zelfs opstarten terwijl je Nintendo 3DS-software speelt. Je hoeft alleen op de HOME-knop te drukken en de internetbrowser op te starten in het **HOME-menu**.
- Bij sommige software is het niet mogelijk om de internetbrowser op te starten tijdens het spelen.



Als je de internetbrowser start, wordt het onderstaande menu weergegeven. Selecteer een optie door deze aan te raken.

### Het menuscherm



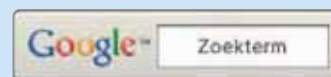
Menu verbergen

### Handleiding

De browser bevat een handleiding met gedetailleerde informatie over hoe je de browser gebruikt.

### Zoeken

Voer een zoekterm in.



(weergave wanneer Google als zoekmachine is ingesteld)

### Favorieten

Geef de lijst van pagina's weer die zijn toegevoegd aan je favorieten en open pagina's uit de lijst.

### Toevoegen aan favorieten

Voeg de huidige pagina toe aan je favorieten.

### Instellingen

Wijzig de instellingen voor de internetbrowser.

### Pagina-informatie

Bekijk de titel, het adres en de veiligheidsinformatie van de pagina.

### Internetadres invoeren

Voer een internetadres (URL) in om direct naar de pagina te gaan.

## De browser gebruiken

Je kunt het scherm scrollen door de stylus over het onderste scherm te slepen. Open een link op het onderste scherm door deze aan te raken.

### Sleep om te scrollen



### Raak een link aan





### Functiebalk



Bekijk het menu ([pagina 268](#)).

Uit-/inzoomen.

Wordt weergegeven als  wanneer de pagina wordt geladen; raak dit pictogram aan om het laden van de pagina te stoppen.

Wordt weergegeven als  als de pagina is geladen; raak dit pictogram aan om de pagina opnieuw te laden.

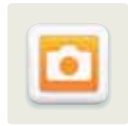
Ga naar de vorige of de volgende pagina in de browsergeschiedenis.

### Opmerkingen:

- Bestanden die een plug-in nodig hebben, zoals video- en muziekbestanden, kunnen niet worden weergegeven of afgespeeld.
- Grote pagina's worden soms niet volledig gedownload of weergegeven. In dat geval kun je de pagina opnieuw laden door **VERNIEUWEN** aan te raken. Vaak kun je op deze manier de rest van de pagina laden.

### Kinderen behouden voor schadelijke websites

Je kunt de functie voor ouderlijk toezicht van je Nintendo 3DS-systeem ([pagina 290](#)) instellen om het gebruik van de browser te beperken en te voorkomen dat kinderen toegang krijgen tot schadelijke of ongepaste websites.



# Nintendo 3DS Camera

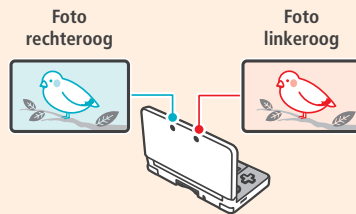
Maak foto's en video's in 3D!

Zie voor meer informatie de elektronische handleiding.



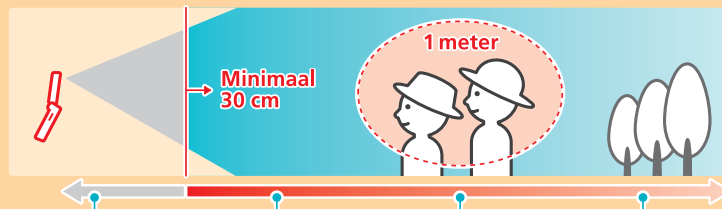
## Foto's en video's maken

De twee camera's aan de buitenkant van het systeem worden gebruikt om 3D-foto's te nemen. Elke camera neemt één foto; de linkercamera neemt er een voor het linkeroog, en de rechtercamera een voor het rechteroog. Vervolgens worden de twee foto's gecombineerd en verschijnen ze als 3D-foto op het 3D-scherm (pagina 246).



## Tips om de beste 3D-beelden te maken

Zorg bij het maken van een foto of video dat het Nintendo 3DS-systeem minimaal 30 cm van het onderwerp is verwijderd. Als je te dicht bij het onderwerp staat, kun je niet scherpe stellen en krijg je een onscherpe foto of video met dubbel beeld.



Als je een foto of video maakt terwijl je te dicht bij het onderwerp staat, krijg je een onscherp of dubbel beeld.

Hoe dicht je bij het onderwerp staat, hoe sterker het 3D-effect zal zijn.

Een afstand van 1 meter tot het onderwerp is optimaal om levendige 3D-foto's en 3D-video's te maken.

Als er ver weg op de achtergrond voorwerpen te zien zijn, komt het 3D-effect beter tot zijn recht.

## Foto's / video's maken

Raak / aan of druk op de L-knop, R-knop of A-knop om een foto te maken of een video op te nemen.



## Functies in Nintendo 3DS Camera

Nintendo 3DS Camera bevat een aantal functies die je in staat stellen de meest unieke creaties te maken!

Camerastanden		Videostanden
<b>Glitters</b> 	<b>Mengen</b> 	<b>Bewegende beelden (maak meerdere opnames achter elkaar om zo een stop-motionvideo te creëren)</b> 
<b>Droom</b> 	<b>Pinhole</b> 	 <b>Montage (neem videofragmenten op en plak ze aan elkaar tot een geheel)</b> 
<b>Nacht</b> 	<b>Mysterieus</b> 	

### Opmerkingen:

- Je kunt de stand 'Nacht' gebruiken bij het opnemen van video's.
- Er zijn meer functies die hier niet beschreven worden zoals witte lijnen, een zelfontspanner en aanpassing van helderheid en contrast.



## Foto's en video's bekijken

Raak FOTO'S/VIDEO'S BEKIJKEN aan om de foto's en video's te bekijken die je hebt gemaakt.

Raak een miniatuur aan om de foto/video weer te geven.



Kies VIDEOFUNCTIES om de video af te spelen met extra functies.

Software gebruiken



Nintendo 3DS Camera

### Extra functies

#### Graffiti

Maak unieke afbeeldingen door je foto's te versieren.

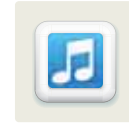


#### Videofuncties

Pas de afspeelsnelheid of de toonhoogte aan of speel de video achteruit af!



- Je kunt ook een diashow bekijken die vanzelf wisselt tussen je foto's en je video's.



## Nintendo 3DS Sound

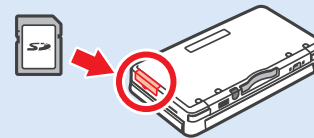
Met Nintendo 3DS Sound speel je muziek af die op een SD-kaart is opgeslagen. Ook neem je geluiden op met deze applicatie en bewerk je ze om volledig nieuwe geluiden te maken!

Zie voor meer informatie de elektronische handleiding.



### Naar muziek luisteren

Luister naar muziek die je op een SD-kaart hebt opgeslagen. Je kunt de muziek op elk moment aanpassen door bijvoorbeeld de afspeelsnelheid of de toonhoogte te veranderen of door de karaokestand in te schakelen.



### Geluiden opnemen

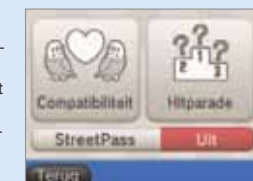
Je kunt geluiden opnemen van maximaal 10 seconden lang. Vervolgens kun je het geluid aanpassen door bijvoorbeeld de afspeelsnelheid, de toonhoogte of zelfs de stem te veranderen.



### StreetPass

Deze applicatie bevat twee StreetPass-functies: StreetPass-hitparade en StreetPass-compatibiliteit. Met StreetPass-hitparade kun je de meest populaire muziek uit je omgeving bekijken en met StreetPass-compatibiliteit kun je je muzieksmaak met anderen vergelijken.

- Om deze toepassingen te gebruiken moet je muziek toevoegen aan je StreetPass-afspeellijst en StreetPass inschakelen.



Software gebruiken



Nintendo 3DS Sound



# Mii MAKER

Maak Mii-personages voor jezelf, familieleden en vrienden met de grote verzameling beschikbare gezichtskenmerken!

Zie voor meer informatie de elektronische handleiding.



## Uit een foto

Neem een foto van je gezicht en gebruik die om je Mii-personage te maken. Vervolgens kun je de gezichtskenmerken zo veel aanpassen als je maar wilt. Je kunt ook een heel nieuw Mii-personage ontwerpen.



## Registreer tot wel 100 Mii-personages!

Je kunt tot wel 100 Mii-personages registreren in Mii-maker.



• Je kunt ook Mii-personages ontvangen van het Nintendo 3DS-systeem van een vriend of van het Mii-kanaal op de Wii.

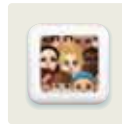
Deze Mii-personages kunnen zelfs verschijnen in spellen die dat ondersteunen!



De bovenstaande afbeeldingen zijn afkomstig uit PILOTWINGS RESORT™ voor het Nintendo 3DS-systeem.

## StreetPass

# Mii-PARK

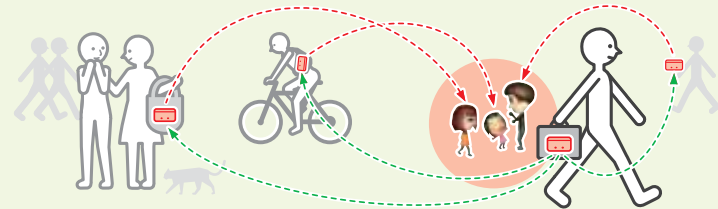


Breng Mii-personages samen in dit park! Mii-personages die je ontmoet via StreetPass (pagina 223) en draadloze spelstanden, verschijnen hier. Je kunt zelfs eenvoudige spellen met ze doen via StreetPass!

Zie voor meer informatie de elektronische handleiding.



## Verzamel Mii-personages via StreetPass en stuur jouw StreetPass Mii naar anderen!



Hier verzamelen Mii-personages zich. Deze Mii-personages kunnen afkomstig zijn uit StreetPass Mii-park of uit andere softwaretitels.



## Spellen spelen

Speel spelletjes met de Mii-personages die je hebt ontmoet!

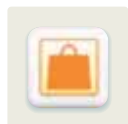


Puzzelruil



Mii in misère





## Nintendo eShop

Maak verbinding met het internet om informatie en video's te bekijken van verschillende softwaretitels en om nieuwe software te downloaden voor je Nintendo 3DS-systeem. Om software te kunnen kopen moet je het tegoeed in je Nintendo eShop-account aanvullen.

### Opmerkingen:

- Nintendo 3DS-software en Nintendo DSiWare uit andere regio's dan Europa/Australië werken mogelijk niet.
- Als een kind het systeem gaat gebruiken, kun je het gebruik van creditcards en de aanschaf van goederen en diensten beperken via de instellingen voor ouderlijk toezicht (pagina 290).



Zie voor meer informatie de elektronische handleiding.

### Download-software

#### Nintendo 3DS Download-software

Download software die exclusief verkrijgbaar is via de Nintendo eShop.

#### Virtual Console

Speel klassiekers van systemen als de Game Boy™ en Game Boy™ Color op je Nintendo 3DS-systeem!

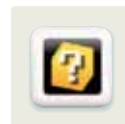


#### Nintendo DSiWare

Koop Nintendo DSiWare rechtstreeks via de Nintendo eShop. Nintendo DSiWare omvat een hele verzameling softwaretitels, van nuttige hulpapplicaties tot snelle en eenvoudige spellen!

### Let op het volgende als je gebruik wilt maken van de Nintendo eShop

- Om de Nintendo eShop te kunnen gebruiken moet je eerst akkoord gaan met de gebruikersovereenkomst voor Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid en daarna een internetverbinding instellen.
- Je kunt je tegoeed aanvullen door middel van een creditcard of een Nintendo eShop Card.
- Nintendo eShop Cards worden verkocht in de Europese Economische Ruimte en in Zwitserland en kunnen alleen worden gebruikt met Nintendo 3DS-systemen die in dezelfde regio zijn verkocht.
- Je kunt geen bedrag toevoegen waardoor het maximaal toegestane tegoeed van je Nintendo eShop-account wordt overschreden.
- De geldwaarde van een Nintendo eShop Card kan niet verdeeld worden over meerdere accounts.
- Nintendo vervangt onder geen voorwaarde Nintendo eShop Cards, verricht geen terugbetalingen en gaat niet in op verzoeken inzake Nintendo eShop Cards.
- Nintendo eShop Cards en bedragen die ermee zijn toegevoegd, kunnen niet worden terugbetaald, overgemaakt of ingeruild voor contant geld.
- Aangeschafte software kan niet worden teruggebracht, ingeruild of overgedragen.
- Zodra een Nintendo eShop Card-nummer is geregistreerd op een Nintendo 3DS-systeem, kan het niet meer op andere systemen worden gebruikt.
- Met de aanschaf van software in de Nintendo eShop gaan de koper en Nintendo een licentieovereenkomst met elkaar aan. Voor meer informatie open je de systeeminstellingen vanuit het HOME-menu, selecteer je INTERNETINSTELLINGEN, OVERIGE INFORMATIE en GEBRUIKERSOVEREENKOMST.
- Informatie over de leeftijdsclassificatie verschijnt voordat de software-aankoop wordt bevestigd. Houd hier rekening mee als je aankopen doet (pagina 256).



## AR GAMES

Toegevoegde realiteit

Deze spellen met toegevoegde realiteit gebruiken de AR-kaarten die worden geleverd bij het Nintendo 3DS-systeem. Richt de buitenste camera's van je systeem op een AR-kaart en je zult zien hoe dozen, monsters en nog veel meer dingen tevoorschijn komen!

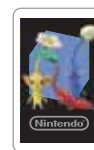
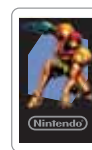
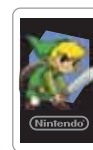
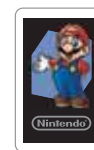
Zie voor meer informatie de elektronische handleiding.



Er zijn zes kaarten inbegrepen bij het systeem. Begin met de ?-kaart.



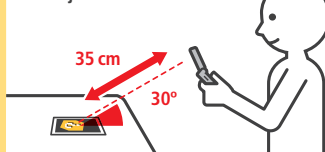
?-kaart



Personagekaarten

Om AR Games te spelen moet je een AR-kaart op een vlakke, goed verlichte ondergrond plaatsen. Houd de kaart binnen het zicht van de buitenste camera's en pas de afstand en de hoek aan totdat de kaart op de juiste manier wordt herkend. Je speelt de spellen door het systeem te bewegen terwijl je de AR-kaart in het zicht houdt.

Zorg voor de juiste afstand en de juiste hoek.



Houd de AR-kaart in beeld.



Spelkeuzescherf







Verzamel een heleboel gezichten en ga met hen het gevecht aan in dit razendsnelle spel!

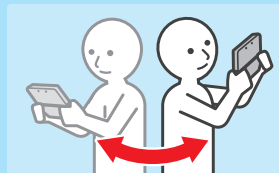
Zie voor meer informatie de elektronische handleiding.



In Gezichtenjacht moet je het systeem bewegen en op de niet-aflatende hordes aanvallende gezichten schieten! Begin het spel door een foto te nemen.

**Opmerking:** zie pagina 312 voor meer informatie over gezichtsherkenning.

**Maak een foto en speel het spel door het systeem te bewegen!**



- Als je een level gewonnen hebt, slaat het spel het gezicht op dat je in die ronde hebt gevangen. Verzamel zo veel mogelijk gezichten om nieuwe levels vrij te spelen en nieuwe vijanden tegen te komen! Maak foto's van je familie en vrienden om aan je verzameling toe te voegen.

Software gebruiken

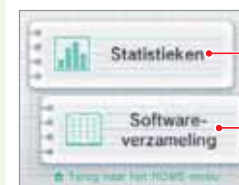
Gezichtenjacht



Het dagboek houdt bij hoeveel stappen je zet als je je Nintendo 3DS-systeem meeneemt naar buiten. Het slaat ook de gespeelde tijd per softwaretitel op.

**Opmerking:** stappen worden geteld terwijl het systeem aan staat en is dichtgeklapt.

Zie voor meer informatie de elektronische handleiding.



Geeft het aantal stappen weer die je hebt gelopen terwijl je je Nintendo 3DS-systeem bij je droeg, en de tijd die je hebt besteed aan softwaretitels.



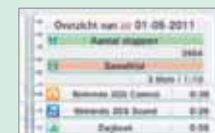
Geeft een lijst met door jou gespeelde softwaretitels weer, inclusief de tijd per spel en het aantal keren dat het is gespeeld.



Software gebruiken

Dagboek

**Statistieken**

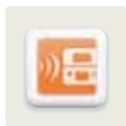


Hier kun je bekijken hoeveel tijd je hebt besteed aan elke softwaretitel.

**Softwareverzameling**



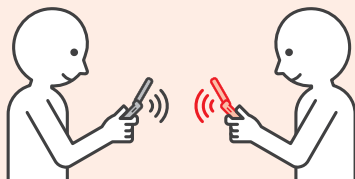
Hier kun je verschillende ranglijsten bekijken over de software die je op je systeem hebt gebruikt.



# Download Play

Met Download Play kun je sommige multiplayer-spellen spelen met andere gebruikers, zelfs als je maar één exemplaar hebt van een spel. Je kunt ook demo's van sommige softwaretitels versturen en ontvangen.

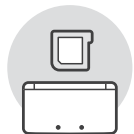
Download Play werkt in combinatie met Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo DS Lite, Nintendo DSi en Nintendo DSi XL-systemen.



Software gebruiken

Download Play

## Software geschikt voor Download Play (hoofdsysteem)



### Stappen voor het hoofdsysteem

- 1 Start de softwaretitel vanuit het HOME-menu.



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

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

## Geen software (ontvangstelsysteem)



### Stappen voor ontvangssystemen

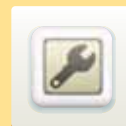
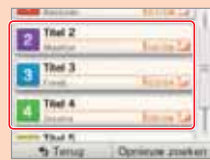
- 1 Start Download Play vanuit het HOME-menu.



- 2 Raak aan voor Nintendo 3DS-software-titels. Raak aan voor Nintendo DS/Nintendo DSi-software-titels.



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



## Systeeminstellingen

Hier kun je de internetinstellingen, het ouderlijk toezicht en nog veel meer instellingen voor de basisfuncties van het systeem configureren.

Raak het pictogram voor de systeeminstellingen aan in het HOME-menu om de systeeminstellingen te openen.



Zie voor meer informatie de elektronische handleiding.

<b>INTERNET-INSTELLINGEN</b>	Configureer je internetverbinding (pagina 282).
<b>OUDERLIJK TOEZICHT</b>	Beperk het gebruik van software, content om aan te schaffen en te downloaden, en systeemfuncties zoals 3D-weergave (pagina 290).
<b>GEHEUGENBEHEER</b>	Beheer gegevens zoals Nintendo 3DS Download-software, Nintendo DSiWare en StreetPass-gegevens. Hier deblokkeer je ook geblokkeerde gebruikers (pagina 294).
<b>ALGEMENE INSTELLINGEN</b>	<b>PROFIEL</b> Pas je gebruikersnaam, geboortedatum en andere instellingen aan (pagina 295).
	<b>DATUM EN TIJD</b> Pas de datum en de tijd aan (pagina 295).
	<b>TOUCHSCREEN</b> Kalibreer het touchscreen (pagina 295).
	<b>3D-SCHERMTEST</b> Kalibreer het 3D-scherm (pagina 295).
	<b>GELUID</b> Verander de audio-instellingen (pagina 295).
	<b>MICROFOONTEST</b> Controleer of de microfoon goed werkt (pagina 295).
	<b>BUITENSTE CAMERA'S</b> Kalibreer de buitenste camera's (pagina 296).
	<b>DRAAIKNOP</b> Kalibreer de draaiknop (pagina 295).
	<b>GEGEVENS-OVERDRACHT</b> Draag gegevens over van je Nintendo DSi- of Nintendo DSi XL-systeem naar je Nintendo 3DS-systeem, of tussen twee Nintendo 3DS-systemen (pagina 298).
	<b>TAAL</b> Verander de taal van het systeem (pagina 295).
<b>SYSTEEMUPDATE</b> Werk de systeemsoftware bij (pagina 303).	
<b>FORMATTEREN</b> Formateer het systeem en wis alle gegevens die zijn opgeslagen in het systeemgeheugen zoals foto's, software en opgeslagen gegevens (pagina 303).	

Systeeminstellingen aanpassen

Systeeminstellingen

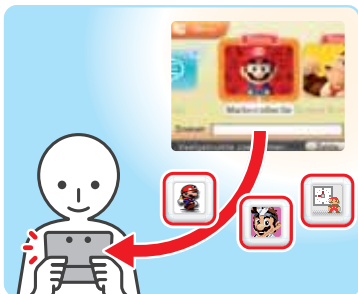


## Internetinstellingen

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

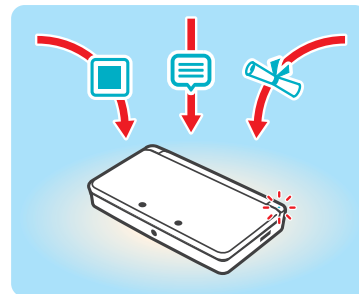
Er zijn talloze leuke en nuttige mogelijkheden: koop content via de Nintendo eShop, ontvang berichten en gratis software via SpotPass en speel online met mensen uit de hele wereld.

### Nintendo eShop



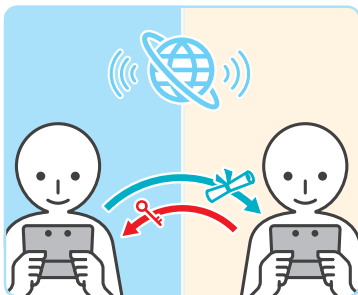
Koop content voor je Nintendo 3DS-systeem, zoals Nintendo 3DS Download-software, Nintendo DSiWare en klassiekers van andere systemen met de Virtual Console (pagina 276).

### SpotPass



Je systeem ontvangt automatisch gegevens als je het aan laat staan. Dit gebeurt zelfs wanneer het systeem is dichtgeklapt (pagina 222).

### Online spelen



Maak verbinding met het internet en speel met je vrienden en mensen uit de hele wereld.

**Opmerking:** de mogelijkheden zijn afhankelijk van de software. Raadpleeg voor meer informatie de softwarehandleiding.

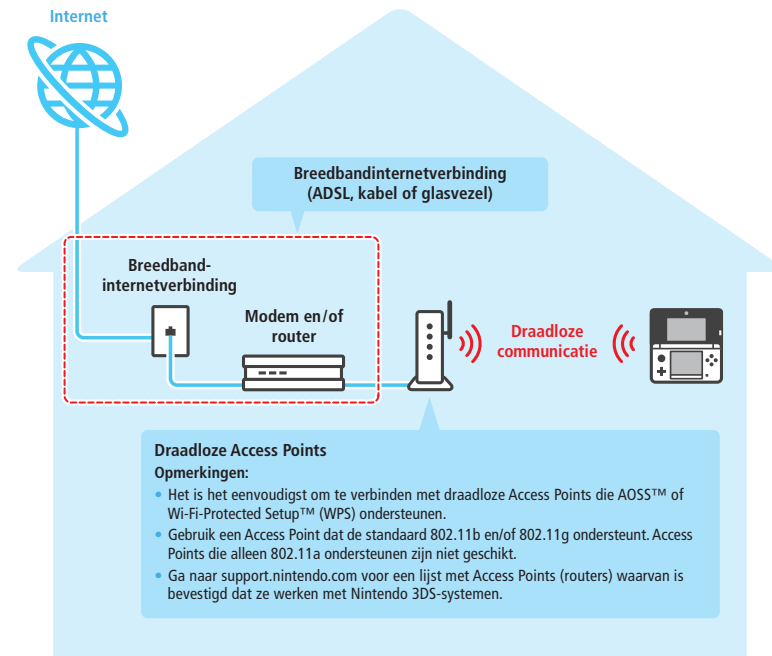
### Internetbrowser



De internetbrowser verschaft op eenvoudige wijze toegang tot content op het internet.

## Vereisten voor een internetverbinding

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

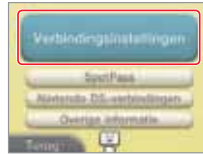


## Verbinding maken met het internet

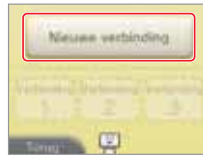
Als je alle benodigdheden hebt om verbinding te maken met het internet, kun je de instellingen op je Nintendo 3DS-systeem configureren.

**Opmerking:** als je verbinding wilt maken met het internet terwijl je een Nintendo DS Game Card gebruikt, moet je de Nintendo DS-verbindingen configureren (pagina 289).

### 1 Raak VERBINDINGSINSTELLINGEN aan



### 2 Raak NIEUWE VERBINDING aan



#### Hulp bij het configureren van je ideale instellingen

Raak JA aan voor hulp met het opzetten van de verbinding. Volg de aanwijzingen op het scherm en kies de mogelijkheden voor de juiste instellingen voor jouw verbinding.

- Kijk voor hulp met AOSS op [pagina 285](#).
- Kijk voor hulp met WPS op [pagina 286](#).
- Kijk voor hulp met het zoeken naar en het configureren van Access Points op [pagina 287](#).



#### Verbinding maken zonder hulp

Als je liever verbinding wilt maken zonder hulp, raak dan NEE aan en kies uit de verschillende mogelijkheden voor het configureren van je verbinding.

- Kijk voor hulp met AOSS op [pagina 285](#).
- Kijk voor hulp met WPS op [pagina 286](#).
- Kijk voor hulp met het zoeken naar en het configureren van Access Points op [pagina 287](#).



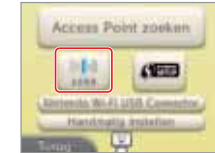
## Verbinding maken via AOSS

Als je Access Point AOSS ondersteunt, stel je snel en eenvoudig de verbinding in. Lees behalve deze handleiding ook de handleiding van je Access Point.

**Opmerking:** door gebruik te maken van AOSS veranderen mogelijk de instellingen van je Access Point. **Als je computer verbonden is met het Access Point zonder gebruik te maken van AOSS, is het mogelijk dat deze na het gebruik van AOSS geen verbinding meer kan maken. Als je verbinding maakt met een Access Point dat je hebt gevonden via een zoekopdracht, verandert dit geen van de instellingen van het Access Point (pagina 287).**

### 1 Raak AOSS aan

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



### 2 Stappen voor het Access Point

Houd de AOSS-knop op het Access Point ingedrukt tot het AOSS-lampje twee keer achterelkaar knippert.

**Opmerking:** als het je na meerdere pogingen nog niet lukt verbinding te maken via AOSS moet je ongeveer 5 minuten wachten en het dan nog eens proberen.



### 3 Als de mededeling verschijnt dat de configuratie van de verbinding is voltooid, raak dan OKÉ aan om een verbindingstest te beginnen

- Als de test is gelukt, zijn de instellingen voltooid.
- Na het afronden van de AOSS-configuratie is het soms niet mogelijk om verbinding te maken. Als dit gebeurt, wacht dan even voordat je weer verbinding probeert te maken.

## Verbinding maken via WPS

Je kunt snel en op eenvoudige wijze een verbinding maken via WPS. Kijk in de handleiding van je Access Point voor meer informatie.

- 1** Raak  aan  
**Opmerking:** als je hulp gebruikt en  hebt geselecteerd, begin dan bij stap **2**.



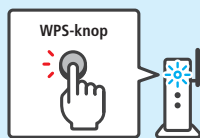
- 2** Raak de verbindingmethode aan die wordt ondersteund door jouw Access Point



- 3** Stappen voor het Access Point  
**Opmerking:** het duurt ongeveer twee minuten om de verbinding te configureren.

### Verbinding via een knop

Houd de WPS-knop van het Access Point ingedrukt tot het lampje knippert.



### Verbinding via een pincode

Er verschijnt een pincode op het touchscreen. Voer deze code in in de instellingen van je Access Point en raak dan **VOLGENDE** aan.

**Opmerking:** raak na het configureren van het Access Point **VOLGENDE** aan op het touchscreen van je Nintendo 3DS-systeem.



- 4** Als de mededeling verschijnt dat de configuratie van de verbinding is voltooid, raak dan **OKÉ** aan om een verbindingstest te beginnen
- Als de test is gelukt, zijn de instellingen voltooid.
  - Na het afronden van de WPS-configuratie is het soms niet mogelijk om verbinding te maken. Als dit gebeurt, wacht dan even voordat je weer verbinding probeert te maken.

## Een Access Point zoeken en er verbinding mee maken

Met deze methode zoek je een Access Point en maak je er verbinding mee als je Access Point geen AOSS of WPS ondersteunt.

- 1** Raak **ACCESS POINT ZOEKEN** aan  
**Opmerking:** als je hulp gebruikt en je hebt **WEET NIET/GEEN VAN DEZE** of **ANDERS** geselecteerd, begin dan bij stap **2**.



- 2** Kies een Access Point  
**Opmerking:** raak de naam aan van het Access Point dat je wilt gebruiken (de SSID-, ESSID- of netwerknaam).






- 3** Voer de beveiligingsleutel in en raak **OKÉ** aan
- Deze stap is alleen nodig als het Access Point beveiligd is.
  - De tekens die je invoert voor de code worden verborgen door sterretjes (\*).
- Opmerking:** een beveiligingsleutel is het wachtwoord dat is ingesteld voor jouw Access Points en is nodig om met je Nintendo 3DS-systeem een internetverbinding te maken. Het wordt ook wel eens sleutelcode of netwerkwachtwoord genoemd.


- 4** Raak **OKÉ** aan om je instellingen op te slaan

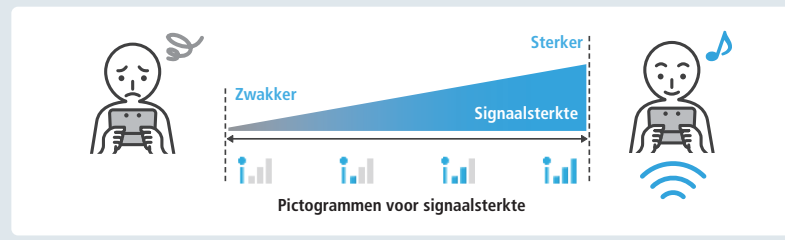
- 5** Raak **OKÉ** aan om de verbinding te testen
- Als de test is gelukt, zijn de instellingen voltooid.
  - Als de verbinding mislukt en er verschijnt een foutmelding, volg dan de aanwijzingen in de foutmelding.

## Over de pictogrammen en

Bij Access Points die worden aangegeven met  moet je de beveiligingsleutel invoeren die bij het Access Point is geregistreerd.

	Beveiligd Access Point. Er is een sleutel nodig.
	Geen sleutel nodig.

Het pictogram  geeft aan hoe sterk de huidige draadloze verbinding is. De signaalsterkte heeft vier niveaus. Hoe sterker de ontvangst, hoe gemakkelijker je via draadloze communicatie speelt.



## Soorten beveiliging

Het Nintendo 3DS-systeem is compatibel met de onderstaande beveiligingstypes. Je moet het juiste beveiligingstype kiezen voor je Access Point om verbinding te maken.

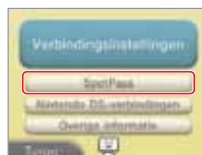
Versleutel-methode	WEP	WPA™-PSK (TKIP)	WPA2™-PSK (TKIP)	WPA-PSK (AES)	WPA2-PSK (AES)
Beveiligingsniveau	Zwakker ←	→			Sterker

**Opmerking:** Nintendo DS-software ondersteunt alleen WEP. Om een internetverbinding te maken terwijl je Nintendo DS-software gebruikt, raak je NINTENDO DS-VERBINDINGEN aan om een Access Point in te stellen dat WEP gebruikt (pagina 289).

## SpotPass-instellingen

Kies of je software automatisch wilt ontvangen en of je systeem informatie naar Nintendo wilt versturen.

- Selecteer AUTOMATISCHE SOFTWAREDOWNLOADS en vervolgens JA om software te kunnen ontvangen die via SpotPass wordt verspreid.
- Selecteer VERSTUREN VAN SYSTEEMINFORMATIE en vervolgens JA om informatie over de software die je speelt en je systeeminstellingen etc., automatisch naar Nintendo te versturen. Deze informatie wordt gebruikt bij de ontwikkeling van toekomstige producten.

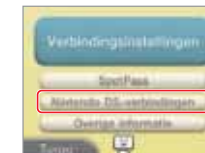


## Nintendo DS-verbindingen

Stel een internetverbinding in voor gebruik met Nintendo DS-software.

**Opmerking:** WEP is het enige beveiligingstype voor het Access Point dat door Nintendo DS-software wordt ondersteund.

### 1 Raak NINTENDO DS-VERBINDINGEN aan



### 2 Lees de handleiding van de Nintendo Wi-Fi Connection voor meer informatie met betrekking tot het maken van een verbinding. Deze handleiding wordt meegeleverd met Nintendo DS-software.

**Opmerking:** de Nintendo Wi-Fi Connection-configuratie kan niet worden gewijzigd of verplaatst via de optie 'Nintendo DS-verbindingen' op het Nintendo 3DS-systeem.



## Als er een foutcode verschijnt

Als de instellingen voor de internetverbinding verkeerd zijn of als de verbindingstest mislukt, verschijnt er een foutmelding met een foutcode. Volg de instructies in de foutmelding op het scherm.

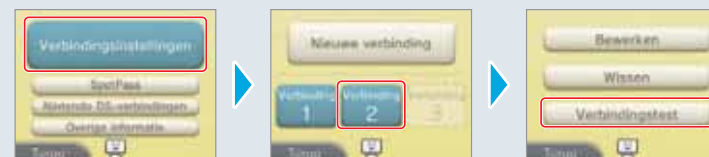
### Foutcodes die verschijnen wanneer je een Nintendo DS-verbinding probeert in te stellen of Nintendo DS-software speelt

De Nintendo DS-verbinding is mogelijk onjuist geconfigureerd. Lees de Nintendo Wi-Fi Connection-handleiding die bij de Nintendo DS-software is inbegrepen, voor meer informatie over de getoonde foutcode.



### Foutcodes die verschijnen wanneer je Nintendo DSi-software speelt

De internetverbinding die voor het Nintendo 3DS-systeem is geconfigureerd, is mogelijk onjuist. Kies VERBINDINGSTEST vanuit de internetinstellingen om de verbinding te testen, en volg de instructies in de foutmelding.







## Ouderlijk toezicht

Gebruik het ouderlijk toezicht om kinderen te beperken in het spelen van bepaalde spellen, het aanschaffen van content of het gebruiken van bepaalde functies van het Nintendo 3DS-systeem (zoals het weergeven van 3D-beelden).

### Functies die beperkt kunnen worden

Het is mogelijk het gebruik van onderstaande functies te beperken. Stel ze indien nodig in als kinderen gebruikmaken van het Nintendo 3DS-systeem. **Opmerking:** het instellen van het ouderlijk toezicht voor een willekeurige onderstaande functie, beperkt ook de internetinstellingen, het gebruik van de buitenste camera's, de gegevensoverdracht, het formatteren van het systeemgeheugen en het downloaden van systeemupdates. De pincode voor ouderlijk toezicht moet worden ingevoerd om deze functies te kunnen gebruiken.



<b>LEEFTIJDSClassificatie</b>	Beperkt het gebruik van Nintendo 3DS- en Nintendo DSi-software op basis van classificaties voor software (pagina 256). <b>Opmerking:</b> Nintendo 3DS-software die via Download Play is ontvangen, wordt ook beperkt, maar deze instelling beperkt geen Nintendo DS-software of software die ontvangen is via DS Download Play.
<b>INTERNETBROWSER</b>	Beperkt het gebruik van de internetbrowser en voorkomt het bekijken van internetpagina's.
<b>NINTENDO 3DS-WINKELDIENSTEN</b>	Voorkomt de aanschaf van goederen en diensten en het gebruik van creditcards met de Nintendo 3DS-winkeldiensten.
<b>3D-WEERGAVE</b>	Beperkt de weergave van 3D-beelden. Alle beelden worden dan in 2D weergegeven.
<b>FOTO'S, (VIDEO) BEELDEN, AUDIO EN TEKST DELEN</b>	Beperkt het draadloos versturen van gegevens die te gebruiken zijn voor het delen van persoonlijke informatie zoals foto's, afbeeldingen, geluiden, video's en lange berichten. <b>Opmerking:</b> deze instelling kan niet worden gebruikt voor Nintendo DS/Nintendo DSi-software.
<b>ONLINE INTERACTIE</b>	Beperkt de communicatie met andere Nintendo 3DS-systemen via het internet. <b>Opmerking:</b> deze instelling kan niet worden gebruikt voor Nintendo DS-software.
<b>StreetPass</b>	Beperkt de communicatie met andere Nintendo 3DS-systemen via StreetPass. <b>Opmerking:</b> deze instelling is niet van toepassing op Nintendo DS-software.
<b>VRIENDEN REGISTREREN</b>	Beperkt de registratie van nieuwe vrienden.
<b>DS DOWNLOAD PLAY</b>	Beperkt het gebruik van DS Download Play.
<b>BESCHIKBAAR GESTELDE VIDEO'S BEKIJKEN</b>	Beperkt het bekijken van beschikbaar gestelde video's tot video's die geschikt zijn voor kijkers van alle leeftijden. Met deze instelling wordt het bekijken van video's in de Nintendo eShop niet beperkt. Deze video's kunnen worden beperkt met de afzonderlijke Leeftijdsclassificatie-functie. <b>Opmerking:</b> voor het afspelen van bepaalde video's kan deze instelling ook het gebruik van de software zelf beperken.

**Opmerking:** per systeem kun je maar één configuratie gebruiken. Mocht het nodig zijn om beperkingen in te stellen voor meerdere kinderen dan adviseren we om ouderlijk toezicht in te stellen voor het jongste kind.

## Ouderlijk toezicht instellen

Raak **OUDERLIJK TOEZICHT** aan om te beginnen (pagina 281).

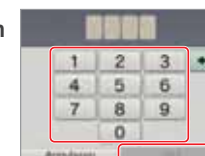
### 1 Volg de aanwijzingen op het scherm

Er verschijnt informatie over het ouderlijk toezicht op het scherm. Volg de instructies om verder te gaan met configureren.

### 2 Voer een pincode van vier cijfers in en raak OKÉ aan

Om er zeker van te zijn dat de ingevoerde informatie juist is, moet je de pincode tweemaal invoeren.

**Opmerking:** je hebt je pincode nodig om de instellingen voor het ouderlijk toezicht te veranderen en om deze tijdelijk op te heffen. Zorg dat je de pincode niet vergeet.



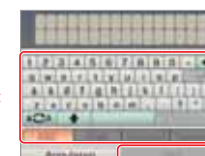
### 3 Kies een geheime vraag en raak OKÉ aan



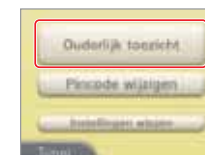
### 4 Voer een antwoord op de veiligheidsvraag in van minimaal vier tekens en raak OKÉ aan

**Opmerkingen:**

- Je moet de veiligheidsvraag beantwoorden als je de pincode bent vergeten. Zorg dat je het antwoord niet vergeet.
- Zie pagina 244 voor meer informatie over het gebruik van het toetsenbord.



### 5 Raak **OUDERLIJK TOEZICHT** aan



### 6 Raak de optie aan die je wilt instellen en volg de aanwijzingen op het scherm

Raak **KLAAR** aan als je klaar bent met het instellen van het ouderlijk toezicht.

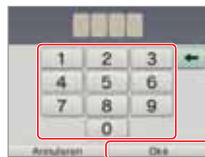


## Ouderlijk toezicht opheffen

Voer de pincode in om de beperkingen van het ouderlijk toezicht tijdelijk op te heffen of om de instellingen voor ouderlijk toezicht te wijzigen in de systeeminstellingen.

### De beperkingen van ouderlijk toezicht tijdelijk opheffen

Kies een functie waarvan het gebruik beperkt is. Het **pincode-invoerscherm** verschijnt. Voer de pincode in en raak OKÉ aan.



### Instellingen wijzigen

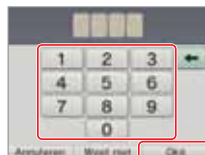
- 1 Raak **OUDERLIJK TOEZICHT** aan in de systeeminstellingen



- 2 Raak **WIJZIGEN** aan

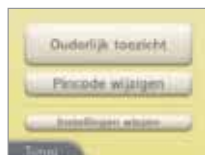


- 3 Voer de pincode in



- 4 Raak **OKÉ** aan

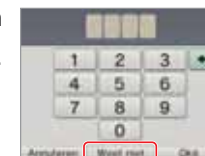
- 5 Raak de optie aan voor de instelling die je wilt wijzigen  
Raak **OUDERLIJK TOEZICHT** aan om de instellingen voor beperkingen te veranderen, **PINCODE WIJZIGEN** om de pincode te veranderen of **INSTELLINGEN WISSEN** om de beperkingen van het ouderlijk toezicht op te heffen. Volg de aanwijzingen op het scherm om verder te gaan.



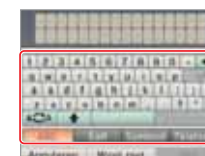
## Als je je pincode of het antwoord op je veiligheidsvraag bent vergeten...

Volg onderstaande stappen als je je pincode of het antwoord op je veiligheidsvraag bent vergeten bent.

- 1 Raak **PINCODE VERGETEN** aan op het eerste scherm dat verschijnt nadat je **OUDERLIJK TOEZICHT** in de systeeminstellingen hebt aangeraakt, of raak **WEET NIET** aan in het pincode-invoerscherm



- 2 Beantwoord je veiligheidsvraag  
**Opmerking:** je gaat vervolgens naar de instellingen voor het ouderlijk toezicht.

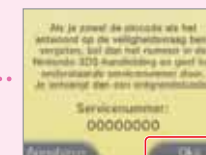
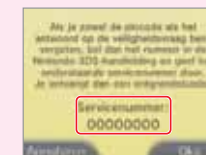


## Als je het antwoord op je veiligheidsvraag bent vergeten

- 3 Raak **WEET NIET** aan

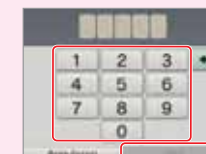
- 4 Er wordt een **informatienummer** weergegeven

Voor meer informatie over het verkrijgen van de ontgrendelcode neem je telefonisch of per e-mail contact op met de technische dienst van Nintendo (pagina 320–323). Voor gedetailleerde informatie ga je naar de Klantenservice op [support.nintendo.com](http://support.nintendo.com).



- 5 Raak **OKÉ** aan

- 6 Voer de **ontgrendelcode** in en raak **OKÉ** aan  
**Opmerking:** je gaat vervolgens naar de instellingen voor het ouderlijk toezicht.





## Geheugenbeheer

Bekijk of verwijder software, gegevens en instellingen die zijn opgeslagen in het systeemgeheugen of op de SD-kaart.

Hier bekijk of verwijder je gedownloade software, bekijk of configureer je software met de StreetPass-functie en deblokkeer je gebruikers. Kies GEHEUGENBEHEER in de systeeminstellingen en kies de desbetreffende optie.



<b>Nintendo 3DS-softwarebeheer</b>	SOFTWARE	Bekijk of verwijder Nintendo 3DS Download-software of Virtual Console-software. <b>Opmerking:</b> je kunt maximaal 300 Nintendo 3DS-softwaretitels op een SD-kaart opslaan.
	AANVULLENDE GEGEVENS	Bekijk of verwijder aanvullende gegevens (zoals gegevens die je via SpotPass hebt ontvangen) op je Nintendo 3DS-systeem.
	AANVULLENDE CONTENT	Bekijk of verwijder aanvullende content die je hebt gedownload voor bijbehorende Nintendo 3DS-software.
<b>Nintendo DSiWare-beheer</b>		Bekijk Nintendo DSiWare die in het systeemgeheugen of op een SD-kaart is opgeslagen of kopieer Nintendo DSiWare tussen het systeemgeheugen en een SD-kaart of verwijder het. <b>Opmerking:</b> je kunt maximaal 40 Nintendo DSiWare-titels in het systeemgeheugen opslaan.
<b>StreetPass-BEHEER</b>		Bekijk de software die is geregistreerd voor het gebruik van StreetPass. Ook kun je hier StreetPass uitschakelen voor een softwaretitel.
<b>GEBRUIKERS DEBLOKKEREN</b>		Het deblokkeren van gebruikers verwijdert alle eerdere beperkingen en maakt het mogelijk gegevens te ontvangen van alle gebruikers.

### Opmerkingen:

- Je kunt aanvullende gegevens/aanvullende content voor meer dan 300 softwaretitels op een SD-kaart opslaan, maar alleen de eerste 300 worden weergegeven in het geheugenbeheer.
- Nintendo DSiWare start niet vanaf een SD-kaart. Kopieer het voor het spelen naar het systeemgeheugen.
- Als je een softwaretitel kopieert naar een locatie waar deze al bestaat, wordt de bestaande software overschreven door de software die je kopieert. Wees voorzichtig bij het kopiëren van software om te voorkomen dat je opgeslagen gegevens overschrijft.



## Algemene instellingen

Pas je gebruikersinformatie aan en configureer verschillende andere instellingen.

Raak aan de zijkanten van het scherm aan om te bladeren.



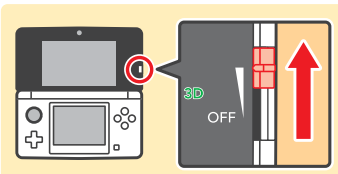
PROFIEL	Pas je gebruikersnaam, geboortedatum, regio en Nintendo DS-profiel aan. <b>Opmerking:</b> je Nintendo DS-profiel bevat een kleur en een bericht die worden gebruikt in bepaalde Nintendo DS- en Nintendo DSi-software. (Tekens die niet worden ondersteund door Nintendo DS- en Nintendo DSi-software, worden weergegeven als '?'.)
DATUM EN TIJD	Pas datum en tijd aan.
TOUCHSCREEN	Kalibreer het touchscreen als het niet op de juiste manier werkt.
3D-SCHERMTEST	Kalibreer het 3D-scherm.
GELUID	Verander de instellingen van de luidspreker.
MICROFOONTEST	Controleer of de microfoon goed werkt.
BUITENSTE CAMERA'S	Kalibreer de buitenste camera's ( <a href="#">pagina 296</a> ).
DRAAIKNOP	Kalibreer de draaiknop als de besturing niet lijkt te werken zoals het hoort, of als er dingen in het spel bewegen terwijl je de draaiknop niet gebruikt.
GEGEVENSOVERDRACHT	Draag gegevens over van je Nintendo DSi- of Nintendo DSi XL-systeem naar je Nintendo 3DS-systeem of tussen twee Nintendo 3DS-systemen ( <a href="#">pagina 298</a> ).
TAAL	Verander de taal van het systeem.
SYSTEEMUPDATE	Werk de systeemsoftware bij ( <a href="#">pagina 303</a> ).
FORMATTEREN	Formateer het systeem en wis alle gegevens die zijn opgeslagen in het systeemgeheugen zoals foto's, software en opgeslagen gegevens ( <a href="#">pagina 303</a> ).

## Buitenste camera's

Als het Nintendo 3DS-systeem tijdens het gebruik van de buitenste camera's wordt blootgesteld aan schokken of als het zich in een warme omgeving bevindt, worden de 3D-beelden mogelijk vaag weergegeven. Volg onderstaande stappen voor de beste resultaten.

**Opmerking:** het onjuist kalibreren van de camera's verergert mogelijk deze problemen. Kalibreer de camera's opnieuw als het nodig is.

- 1 Zorg dat de 3D-schuifknop naar boven is geschoven en raak **VOLGENDE** aan



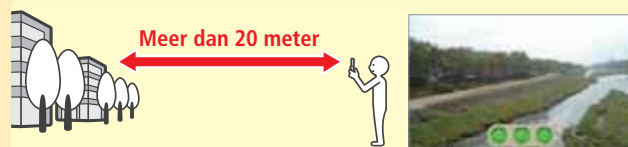
- 2 Raak **AUTOMATISCH INSTELLEN** aan

Raak **STANDAARDINSTELLINGEN** aan om terug te gaan naar de standaardinstellingen.



- 3 Raak **VOLGENDE** aan om een foto te maken die gebruikt wordt als basis voor de kalibratie

Kies buitenshuis een duidelijk voorwerp dat meer dan 20 meter is verwijderd van de Nintendo 3DS en dat het scherm vult en zorg ervoor dat er niets in de voorgrond staat. De automatische kalibratie begint wanneer de lampjes (●●●) op het bovenste scherm aan gaan. Houd het systeem stil tot de automatische kalibratie voltooid is.



De drie lampjes (●●●) op het bovenste scherm lichten niet op in de volgende gevallen.



Wanneer er weinig contrast is



Wanneer er voorwerpen in de voorgrond verschijnen

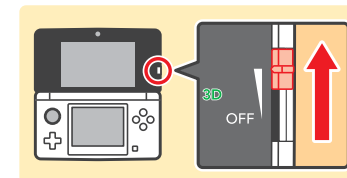
**Opmerking:** er zijn mogelijk andere problemen die ervoor zorgen dat het automatisch kalibreren niet lukt. Als je problemen ondervindt, probeer dan een ander voorwerp te gebruiken voor de automatische kalibratie. Kalibreer de camera's handmatig in het geval dat de automatische kalibratie niet wordt voltooid ([pagina 297](#)).

**Opmerking:** het is mogelijk de automatische kalibratie te voltooien zonder een ideale foto te maken, maar dat leidt mogelijk tot een verkeerde kalibratie. Herhaal de automatische kalibratie met een ander voorwerp als je merkt dat er nog steeds problemen zijn met 3D-beelden.

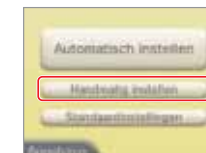
## De buitenste camera's handmatig kalibreren

Problemen met de verticale as in de 3D-beelden zijn op te lossen door handmatig te kalibreren. Gebruik dit wanneer automatische kalibratie de problemen niet oplost.

- 1 Zorg dat de 3D-schuifknop naar boven is geschoven en raak **VOLGENDE** aan



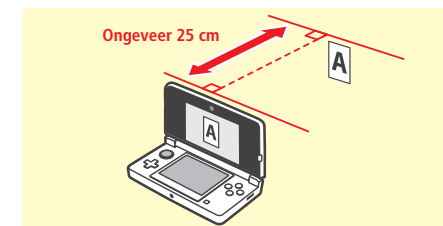
- 2 Raak **HANDMATIG INSTELLEN** aan



- 3 Raak **VOLGENDE** aan en gebruik de L- of R-knop om een foto te maken van het beeld dat je tijdens de kalibratie wilt gebruiken

**Opmerkingen:**

- Zet het systeem op een stevig oppervlak en zorg dat het beeld dat je wilt fotograferen zich recht voor en in het midden van het scherm bevindt.
- Gebruik een simpel maar duidelijk beeld zoals hieronder om het kalibratieproces goed te laten verlopen.



- 4 Pas de beelden op het bovenste scherm aan zodat ze elkaar precies overlappen

- Pas eventueel de verticale as aan. Met de pijlen aan de linker- en rechterkant lijn je het beeld precies uit. Deze aanpassingen worden echter niet opgeslagen.
- Het komt voor dat er andere voorwerpen verschijnen in het beeld dat wordt gebruikt in het kalibratieproces maar dat de beelden niet overlappen. Zelfs in dit geval werkt het kalibratieproces nog steeds.
- Fotografeer beelden die je wilt gebruiken bij het kalibreren niet van boven of onder een hoek. In dit geval lijnen de beelden mogelijk niet goed uit.



- 5 Raak **3D TESTEN** aan en volg de aanwijzingen op het scherm

## Gegevensoverdracht

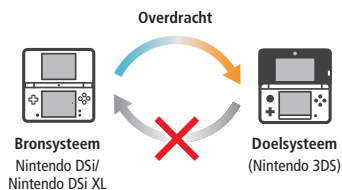
Draag gegevens over van je Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-systeem naar je Nintendo 3DS-systeem, of tussen twee Nintendo 3DS-systemen.

### Note:

- Om gegevens te kunnen overdragen moet je met het internet zijn verbonden. De systemen kunnen ook verbinding maken via Local Play. Zorg dat de systemen in elkaars nabijheid zijn, in een locatie met stabiele internettoegang ([pagina 288](#)).
- Om te voorkomen dat de batterijen van de systemen tijdens de overdracht leeg raken dien je, voordat de overdracht begint, ervoor te zorgen dat beide batterijen voldoende zijn opgeladen of dat de voedingen zijn aangesloten. Als het batterijniveau te laag is, kun je geen gegevens overdragen.
- Wanneer je tijdens de overdracht je Nintendo 3DS-systeem dichtklapt, wordt de slaapstand niet geactiveerd. Zet het systeem niet uit zolang er gegevens worden overgedragen.



Gegevens overdragen vanaf een Nintendo DSi-systeem



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

**Opmerking:** je kunt geen gegevens overdragen van een Nintendo 3DS-systeem naar een Nintendo DSi- of Nintendo DSi XL-systeem. Wees je er bovendien van bewust dat een eenmaal uitgevoerde overdracht niet ongedaan kan worden gemaakt.

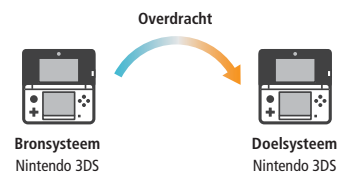
### Download de overdrachtssoftware

Om gegevens van een vorig systeem (Nintendo DSi of Nintendo DSi XL) naar je Nintendo 3DS-systeem te kunnen overdragen moet je op het vorige systeem eerst de gratis Nintendo 3DS Transfer Tool (Nintendo 3DS-overdrachtssoftware) downloaden vanuit de Nintendo DSi Shop.

**Opmerking:** lees de Nintendo DSi- of Nintendo DSi XL-handleiding voor meer informatie over de Nintendo DSi Shop.



Gegevens overdragen tussen twee Nintendo 3DS-systemen



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

### Opmerking:

- Alle gegevens op het bronsysteem worden overgedragen naar het doelsysteem. Bij een overdracht tussen Nintendo 3DS-systemen, kun je niet zelf kiezen welke gegevens je wilt overdragen.
- Je kunt gegevens van een Nintendo 3DS-systeem maximaal vijf keer overdragen. Voordat de overdracht begint, krijg je te zien hoe vaak je nog gegevens kunt overdragen.
- Als je tussen overdrachten software of instellingen op het systeem aanpast (bijvoorbeeld door nieuwe software te downloaden in de Nintendo eShop), wordt het aantal overdrachten niet teruggezet op vijf.

## Gegevensoverdracht van Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL naar Nintendo 3DS

De volgende gegevens worden overgedragen.

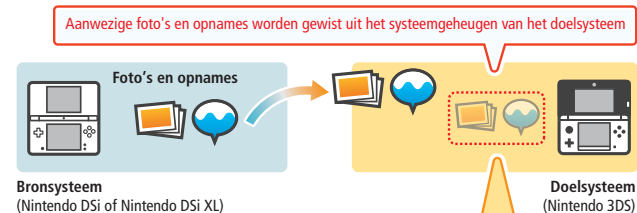
Nintendo Wi-Fi Connection-configuratie	Draagt internetinstellingen (Nintendo DS-verbindingen) en je Nintendo Wi-Fi Connection ID over.
Foto's en opnames	Draagt foto's en opnames van Nintendo DSi Camera en Nintendo DSi Sound over ingebouwde software op Nintendo DSi- en Nintendo DSi XL-systemen).
Nintendo DSiWare	Draagt Nintendo DSiWare over.

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

- De Nintendo Wi-Fi Connection-configuratie op het Nintendo 3DS-systeem waar je de gegevens naartoe wilt overdragen, wordt overschreven.
- Je Nintendo Wi-Fi Connection ID wordt tijdens de overdracht gewist van je bronsysteem. Lees de Nintendo DSi- of Nintendo DSi XL-handleiding voor meer informatie over je Nintendo Wi-Fi Connection ID.
- Geavanceerde instellingen (voor verbindingen 4-6) worden niet overgedragen.

### Voorzorgsmaatregelen voor het overdragen van foto's en opnames

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



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

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



Foto's en opnames op de SD-kaart worden niet verwijderd tijdens de overdracht.

**Opmerking:** als je foto's wilt overdragen die je op een SD-kaart die door het bronsysteem wordt gebruikt, hebt opgeslagen, moet je deze eerst naar het systeemgeheugen van het bronsysteem kopiëren.

## Vorzorgsmaatregelen voor het overdragen van Nintendo DSiWare

Alleen de software zelf wordt overgedragen naar het doelsysteem. Opgeslagen gegevens worden niet overgedragen. Zowel de software als de opgeslagen gegevens worden van het bronsysteem gewist. Wees er zeker van dat je opgeslagen gegevens mogen worden gewist, voordat je de overdracht begint.

Nintendo DSiWare en opgeslagen gegevens worden gewist

Overgedragen Nintendo DSiWare (zonder opgeslagen gegevens)

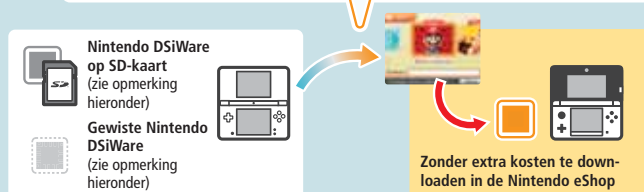


**Opmerking:** de gegevens worden opgeslagen in het systeemgeheugen van het doelsysteem. Als er niet voldoende vrije ruimte is in het systeemgeheugen van het doelsysteem, kun je geen gegevens overdragen. Gebruik het geheugenbeheer in de systeeminstellingen om Nintendo DSiWare die al op het systeem staat, eerst naar een SD-kaart te kopiëren en vervolgens in het systeemgeheugen te wissen (pagina 294).

## Als aangeschafte Nintendo DSiWare is gewist of naar een SD-kaart is gekopieerd

Als je Nintendo DSiWare-titels hebt aangeschaft die vervolgens zijn gewist of naar een SD-kaart zijn gekopieerd, kun je ze nog steeds overdragen, hoewel ze niet meer in het systeemgeheugen van het bronsysteem staan. In dergelijke gevallen wordt de software zelf niet naar het doelsysteem overgedragen, maar kun je deze zonder extra kosten downloaden in de Nintendo eShop.

Overgedragen accountactiviteit (overzicht van aangeschafte Nintendo DSiWare)



**Opmerking:** om Nintendo DSiWare-titels op het Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-bronsysteem te spelen nadat ze zijn overgedragen, moet je Nintendo DSi Points gebruiken om ze opnieuw aan te schaffen.

### Opmerkingen:

- Nintendo DSiWare die gratis of niet in de Nintendo eShop beschikbaar is, kan niet worden overgedragen. Kijk op de website van Nintendo voor meer informatie over niet-overdraagbare Nintendo DSiWare.
- Je kunt geen Nintendo DSi Points of ingebouwde software van het Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-bronsysteem overdragen.
- Software die al op het doelsysteem staat, wordt niet overgedragen.

Systeminstellingen  
aanpassen

Algemene instellingen

## Gegevensoverdracht tussen twee Nintendo 3DS-systemen

De volgende gegevens worden overgedragen.

Instellingen voor Nintendo DS-software	Draagt internetinstellingen en je Nintendo Wi-Fi Connection ID over.
Opgeslagen gegevens van ingebouwde applicaties	Draagt gegevens over van ingebouwde applicaties op het Nintendo 3DS-systeem, zoals de vriendenlijst, Nintendo 3DS Camera-foto's, Nintendo 3DS Sound-opnames en Mii-personages uit Mii-maker.
Nintendo DSiWare	Draagt Nintendo DSiWare (en de bijbehorende opgeslagen gegevens) over die in het systeemgeheugen is opgeslagen.
Gebruiksrechten voor SD-kaartgegevens	Draagt gebruiksrechten over voor gegevens die op de SD-kaart zijn opgeslagen (zoals gedownloade software met bijbehorende opgeslagen gegevens en aanvullende content). De SD-kaart kan vervolgens gebruikt worden met het doelsysteem.
Nintendo eShop-account-overzicht/-tegoed	Draagt je Nintendo eShop-accountoverzicht en -tegoed over naar het doelsysteem. Deze gegevens worden samengevoegd met die van het doelsysteem.

## Vorzorgsmaatregelen voor de overdracht

Nadat je gegevens hebt overgedragen, worden alle gegevens op het bronsysteem gewist. De SD-kaart van het bronsysteem is vanaf dat moment alleen nog te gebruiken met het doelsysteem.

Gegevens in het systeemgeheugen worden gewist

Gegevens in het systeemgeheugen worden overschreven



Gebruik de SD-kaart van het bronsysteem met het doelsysteem

**Opmerking:** de gegevens in het systeemgeheugen van het doelsysteem (zoals opgeslagen gegevens van ingebouwde applicaties) worden gewist en overschreven met de gegevens van het bronsysteem, met uitzondering van Nintendo DSiWare. Als je opgeslagen gegevens zoals foto's en opnames hebt, kopieer die dan eerst naar een SD-kaart.

## Vorzorgsmaatregelen voor gedownloade software

- Gegevens die zijn opgeslagen op de SD-kaart van het doelsysteem, zoals Nintendo 3DS Download-software en de bijbehorende opgeslagen gegevens, kun je na de overdracht niet meer gebruiken. Je kunt deze software opnieuw downloaden in de Nintendo eShop.
- Nintendo DSiWare en de bijbehorende opgeslagen gegevens op de SD-kaart van het doelsysteem moet worden overgezet naar het systeemgeheugen van het doelsysteem. Zodoende blijven deze gegevens bruikbaar na de overdracht.
- Indien op beide systemen dezelfde software is gedownload, worden de gegevens gewist in het accountoverzicht van het doelsysteem en vervangen door gegevens van het bronsysteem. Bovendien kun je de oude opgeslagen gegevens op het doelsysteem (en/of op een SD-kaart) niet meer gebruiken.

## Vorzorgsmaatregelen voor Nintendo eShop-tegoed

Als de som van het Nintendo eShop-tegoed van het bron- en doelsysteem de maximaal toegestane hoeveelheid tegoed overschrijdt, is het niet mogelijk om de overdracht uit te voeren.

Systeminstellingen  
aanpassen

Algemene instellingen



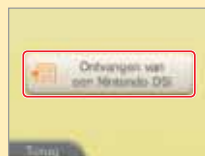
## Overdragen

### Nintendo DSi ➔ Nintendo 3DS

- 1** **Op het Nintendo 3DS-systeem**  
**Raak OVERDRAGEN VANAF EEN NINTENDO DSi aan.**  
 Lees de waarschuwing met betrekking tot het overdragen van gegevens en raak vervolgens VOLGENDE aan.



- 2** **Raak ONTVANGEN VAN EEN NINTENDO DSi aan.**  
 Volg de instructies op het scherm om verder te gaan.



- 3** **Op het Nintendo DSi- of Nintendo DSi XL-systeem**  
**Kies het Nintendo 3DS Transfer Tool-pictogram (Nintendo 3DS-overdrachtsoftware) in het Nintendo DSi-menu**  
 Volg de instructies op het scherm om verder te gaan.



### Nintendo 3DS ➔ Nintendo 3DS

- 1** **Bron-/ doelsysteem**  
**Raak OVERDRAGEN TUSSEN NINTENDO 3DS-SYSTEMEN aan.**  
 Lees de waarschuwing met betrekking tot het overdragen van gegevens en raak vervolgens AKKOORD aan.



- 2** **Bronstelsysteem**  
**Raak VERSTUREN VANAF DIT SYSTEEM aan.**  
**Doelsysteem**  
**Raak ONTVANGEN VAN EEN NINTENDO 3DS aan.**  
 Volg de instructies op het scherm om verder te gaan.



## Systeemupdate

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

Je moet verbonden zijn met het internet om systeemupdates uit te voeren. Configureer eerst je internetinstellingen voordat je een systeemupdate uitvoert ([pagina 282](#)).

**Opmerking:** er worden geen systeemupdates uitgevoerd als de batterij leeg begint te raken.

### Over systeemupdates

**BELANGRIJK:** nadat het Nintendo 3DS-systeem is bijgewerkt, kunnen bestaande of toekomstige ongeoorloofde technische modificaties van de hardware of software van je Nintendo 3DS-systeem, of het gebruik van ongeoorloofde apparatuur met je systeem, tot gevolg hebben dat het systeem permanent ophoudt te functioneren. Content die terug te voeren is op ongeoorloofde modificaties van de hardware of software van je Nintendo 3DS-systeem kan worden verwijderd. Als je deze update niet accepteert, kan dit tot gevolg hebben dat spellen niet meer kunnen worden gespeeld.

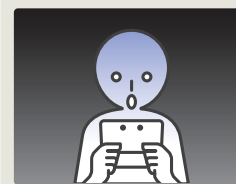
### Over automatische systeemupdates

Je Nintendo 3DS-systeem ondergaat af en toe automatische updates, zoals updates van de lijst van woorden die aanstootgevend zijn voor gebruikers, en/of updates van de interne database met draadloze Access Points waarmee je verbinding kunt maken met de online diensten van Nintendo. Je ontvangt geen bericht voor deze en andere kleine automatische updates op je scherm. Voor andere systeemupdates verschijnt er wel een bericht op het scherm en moet je AKKOORD kiezen om die updates te installeren.

## Formatteren

Selecteer deze optie om alle opgeslagen gegevens te wissen en terug te gaan naar de standaardinstellingen.

**Opmerking:** de systeemversie blijft de huidige versie, zelfs als je het systeemgeheugen formateert.



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

- Opgeslagen gegevens van ingebouwde applicaties
- Alle foto's die in het systeemgeheugen zijn opgeslagen
- De systeeminstellingen
- Softwaretitels die op het systeem zijn gezet (zie eerste opmerking hieronder), en de bijbehorende opgeslagen gegevens
- Softwaretitels die op een SD-kaart zijn gezet (zie eerste opmerking hieronder), en de bijbehorende opgeslagen gegevens (als er tijdens het formatteren geen SD-kaart is geplaatst met software of opgeslagen gegevens, worden de gegevens op die SD-kaart niet verwijderd, maar onbruikbaar.)

#### Opmerkingen:

- Software die op het systeem of de SD-kaart is gezet, kan kosteloos opnieuw worden gedownload in de Nintendo eShop. (Houd er rekening mee dat in sommige gevallen bepaalde softwaretitels in de Nintendo eShop niet meer of tijdelijk niet verkrijgbaar zijn.)
- Je Nintendo eShop-account en Nintendo eShop-tegoed, evenals gegevens die op een SD-kaart zijn opgeslagen, zoals foto's of opnames, worden tijdens het formatteren niet gewist. Als je Nintendo 3DS-systeem van eigenaar verandert, zorg er dan voor dat je van tevoren alle gegevens op de SD-kaart (via een computer) en je Nintendo eShop-account wist.

## De oplaadbare batterij van de Nintendo 3DS vervangen

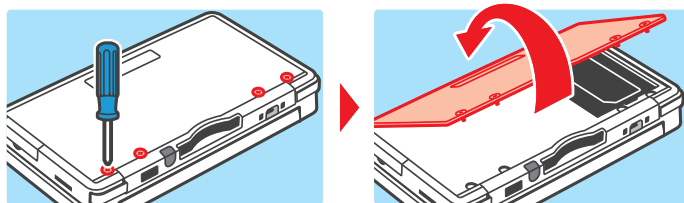
Herhaaldelijk opladen vermindert de levensduur van de batterij en daarmee de gebruiksduur van het systeem. Als de gebruiksduur merkbaar afneemt, vervang dan de batterij volgens onderstaande procedure.

Vervangende oplaadbare batterijen worden apart verkocht. Neem voor verkoopadressen contact op met de technische dienst van Nintendo (pagina 320 – 323).

### De oplaadbare batterij van de Nintendo 3DS vervangen

- Als het systeem wordt gebruikt door een jong kind dient een ouder of voogd de oplaadbare batterij voor hen te vervangen.
- Voordat de oplaadbare batterij wordt vervangen, moet altijd eerst het systeem worden uitgezet en de voeding worden losgekoppeld.

#### 1 Draai de schroefjes in de batterijdeksel los

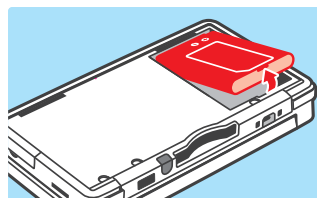


Draai met een schroevendraaier de vier schroefjes los en til de batterijdeksel op.

**Opmerking:** met een ongeschikt type schroevendraaier beschadig je mogelijk de kop van de schroef, waardoor de batterijdeksel niet meer te verwijderen is.

#### 2 Verwijder de batterij

Verwijder de batterij zoals aangegeven.

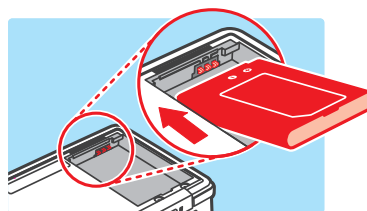


#### 3 Wacht 10 seconden en plaats de nieuwe batterij

Plaats de nieuwe batterij zoals aangegeven.

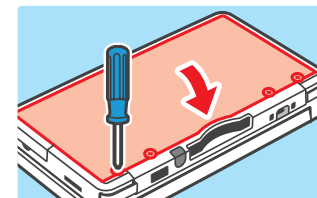
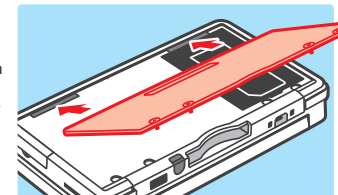
**Opmerkingen:**

- Let er op dat de batterij in de juiste richting wijst.
- Als je de nieuwe batterij in het systeem plaatst meteen nadat je de oude er uitgehaald hebt, is het mogelijk dat het aan/uit-lampje niet goed werkt.



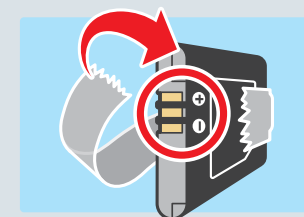
#### 4 Plaats de batterijdeksel terug en draai de vier schroefjes vast

**Opmerking:** plaats altijd de batterijdeksel terug. Als het systeem aan schokken wordt blootgesteld terwijl de batterijdeksel is verwijderd, kan de batterij beschadigd raken. Dit leidt mogelijk tot brand of ontploffing.



#### De oplaadbare batterij weggooien

- Plak de pluspool (+) en minpool (-) af met plakband.
- Probeer de batterij niet te demonteren.
- Beschadig de batterij niet.



Het Nintendo 3DS-systeem bevat een oplaadbare lithium-ionbatterij. Gooi dit product weg in overeenstemming met de plaatselijke wetgeving.

- Het is schadelijk voor het milieu om de batterij weg te gooien met het huishoudelijk afval. Daarom moet je bij het weggooien van de oplaadbare batterij rekening houden met de geldende richtlijnen en regelgeving.
- In overeenstemming met de richtlijnen voor het verwerken van batterijen en accu's (2006/66/EC) zouden alle EU-lidstaten gebruik moeten maken van een afvalscheidingsstelsel.

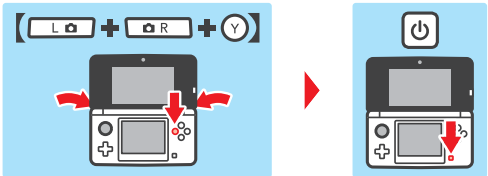
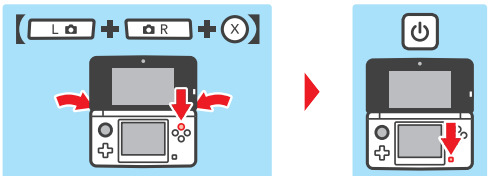
## Problemen oplossen

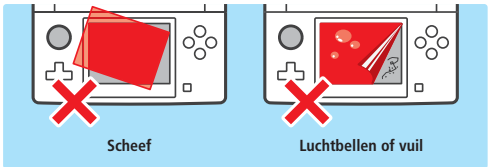
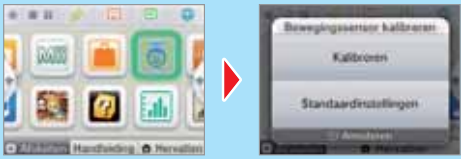
Lees dit deel van de handleiding om de oorzaak van het probleem te achterhalen voor je contact opneemt met de technische dienst van Nintendo.

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


Probleem	Oplossing
De Nintendo 3DS-batterij wordt niet opgeladen / Het oplaadlampje brandt niet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Gebruik je een Nintendo 3DS-voeding?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Gebruik de Nintendo 3DS-voeding (WAP-002(EUR)). De Nintendo DSi-voeding is ook bruikbaar.</li> </ul> </li> <li>• <b>Is de Nintendo 3DS-voeding stevig aangesloten op het systeem en stevig in het stopcontact gestoken?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Verwijder de voeding en wacht ongeveer 30 seconden voor je hem weer aansluit. Zorg dat je de voeding stevig aansluit op het Nintendo 3DS-systeem en stevig in het stopcontact steekt.</li> </ul> </li> <li>• <b>Wordt de batterij opgeladen in een omgeving met een temperatuur tussen 5 en 35°C?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Laad de batterij op in een omgeving waar de temperatuur tussen de 5 en 35°C is. Het is mogelijk dat de batterij niet wordt opgeladen in een locatie waar de temperatuur hoger of lager is.</li> </ul> </li> <li>• <b>Is de batterij goed aangesloten?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ De batterij is mogelijk niet goed aangesloten als het systeem niet aangaat of als het oplaadlampje oplicht en meteen weer uitgaat wanneer je de voeding aansluit. Zorg dat de batterij goed is aangesloten (pagina 304).</li> </ul> </li> <li>• <b>Brandt het oplaadlampje?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ De batterij is mogelijk niet goed aangesloten als het oplaadlampje knippert. Als dit het geval is, neem dan contact op met de technische dienst van Nintendo (pagina 320 – 323).</li> </ul> </li> </ul>
Het Nintendo 3DS-systeem gaat niet aan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Is de batterij goed aangesloten?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ De batterij is mogelijk niet goed aangesloten als het systeem niet aangaat of als het oplaadlampje oplicht en meteen weer uitgaat als je de voeding aansluit. Zorg dat de batterij goed is aangesloten (pagina 304).</li> </ul> </li> </ul>
Het Nintendo 3DS-systeem voelt heet aan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Wordt de batterij opgeladen in een omgeving met een hoge temperatuur of wordt de batterij lange tijd achter elkaar opgeladen?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Dit leidt mogelijk tot een forse toename in de temperatuur van het systeem. Laad de batterij op in een omgeving met een temperatuur tussen de 5 en 35°C. Als je het systeem aanraakt terwijl het heet is, leidt dit mogelijk tot brandwonden.</li> </ul> </li> </ul>
Ik heb de Nintendo 3DS-batterij opgeladen, maar hij is snel weer leeg / Het duurt heel lang om de batterij op te laden	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Speel je een spel of laad je de batterij op in een omgeving waar de temperatuur beneden de 5°C is?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ In omgevingen waar de temperatuur beneden de 5°C is, is het niet mogelijk spellen voor langere tijd te spelen. Ook duurt het langer dan normaal om de batterij op te laden.</li> </ul> </li> <li>• <b>Batterijduur</b> Herhaaldelijk opladen verkort de batterijduur. Hierdoor is het systeem minder lang aan één stuk te gebruiken. Vervang de batterij wanneer de gebruiksduur merkbaar afneemt. Neem contact op met de technische dienst van Nintendo voor meer informatie over waar je een vervangende batterij kunt kopen (pagina 320 – 323).</li> </ul>


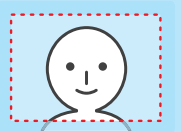


Probleem	Oplossing
De batterij is groter geworden	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Lithium/ion-batterijen verslechteren langzaam en worden soms groter door herhaaldelijk opladen. Dit is geen mankement of potentieel gevaar. Vervang de batterij als de batterijduur afneemt als gevolg van het groter worden (pagina 304).</li> <li>Raak de batterij niet aan als hij lekt, maar neem contact op met de technische dienst van Nintendo (pagina 320 – 323).</li> </ul>
Er is geen beeld of geluid	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Brand het aan/uit-lampje?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Druk op de POWER-knop om het systeem aan te zetten.</li> </ul> </li> <li>• <b>Is het systeem opgeladen?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Laad het systeem op.</li> </ul> </li> <li>• <b>Is de Game Card op de juiste wijze in het systeem gestoken?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Steek de Game Card voorzichtig maar stevig in het systeem tot hij op zijn plaats klikt.</li> </ul> </li> <li>• <b>Staat het systeem in de slaapstand?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Als dit het geval is, haal het systeem dan uit de slaapstand. Lees de handleiding van de software die je gebruikt voor meer informatie over het verlaten van de slaapstand.</li> </ul> </li> </ul>
Er zitten zwarte of lichte stipjes op het scherm die niet weggaan / Er zitten donkere of lichte vlekken op de lcd-schermen	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Kleine aantallen vaste of dode pixels zijn een van de eigenschappen van lcd-schermen. Dit is normaal en hoeft niet te worden beschouwd als een mankement. Het 3D-scherm en het touchscreen hebben verschillende specificaties. De schermen kunnen dus wat kleur en helderheid betreft verschillen.</li> </ul>
De helderheid van de lcd-schermen is verschillend	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ De technische specificaties van het bovenste en onderste scherm zijn niet hetzelfde. Hierdoor zit er mogelijk ook verschil in de helderheid van de schermen. Dit is normaal en hoeft niet te worden beschouwd als een mankement.</li> </ul>
De tint van het scherm verandert plotseling	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Staat de energiebesparende stand aan?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ De energiebesparende stand past automatisch de helderheid en kleurentint aan. Dit is afhankelijk van wat er op het scherm getoond wordt. Het doel hiervan is de batterijduur te verlengen. Het kan voorkomen dat lichte kleuren wat verbleken en dat andere kleuren veranderen. Schakel de energiebesparende stand uit om de kleuren en de helderheid constant te houden (pagina 254).</li> </ul> </li> </ul>
De helderheid verandert plotseling en dan is het moeilijk om heldere kleuren te zien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Gebruik je Nintendo DS / Nintendo DSi-software?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Nintendo DS / Nintendo DSi-softwaretitels maken geen gebruik van 3D-content.</li> </ul> </li> <li>• <b>Brandt het 3D-lampje?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Als het 3D-lampje niet brandt, worden er geen 3D-beelden weergegeven.</li> </ul> </li> <li>• <b>Staat de 3D-schuifknop in de laagste stand?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Schuif de 3D-schuifknop naar een niveau dat je prettig vindt (pagina 247).</li> </ul> </li> <li>• <b>Is het 3D-scherm juist gekalibreerd?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Houd het 3D-scherm 25 – 35 cm van je ogen vandaan (pagina 246). (Indien je met je linker- en rechteroog niet even goed kunt zien of gewoonlijk slechts één oog gebruikt om te kijken, werken de 3D-effecten mogelijk niet correct of zelfs helemaal niet. Wij raden gebruikers die met hun linker- en rechteroog niet even goed kunnen zien, aan voor gebruik hun zicht te herstellen door middel van bijvoorbeeld een bril.)</li> </ul> </li> <li>• <b>Is het 3D-scherm vies?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Veeg het scherm schoon met een zachte, schone doek als er vingerafdrukken of andere vlekken op zitten.</li> </ul> </li> </ul>
Het is niet mogelijk 3D-beelden te zien of alleen met heel veel moeite	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Gebruik je Nintendo DS / Nintendo DSi-software?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Nintendo DS / Nintendo DSi-softwaretitels maken geen gebruik van 3D-content.</li> </ul> </li> <li>• <b>Brandt het 3D-lampje?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Als het 3D-lampje niet brandt, worden er geen 3D-beelden weergegeven.</li> </ul> </li> <li>• <b>Staat de 3D-schuifknop in de laagste stand?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Schuif de 3D-schuifknop naar een niveau dat je prettig vindt (pagina 247).</li> </ul> </li> <li>• <b>Is het 3D-scherm juist gekalibreerd?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Houd het 3D-scherm 25 – 35 cm van je ogen vandaan (pagina 246). (Indien je met je linker- en rechteroog niet even goed kunt zien of gewoonlijk slechts één oog gebruikt om te kijken, werken de 3D-effecten mogelijk niet correct of zelfs helemaal niet. Wij raden gebruikers die met hun linker- en rechteroog niet even goed kunnen zien, aan voor gebruik hun zicht te herstellen door middel van bijvoorbeeld een bril.)</li> </ul> </li> <li>• <b>Is het 3D-scherm vies?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Veeg het scherm schoon met een zachte, schone doek als er vingerafdrukken of andere vlekken op zitten.</li> </ul> </li> </ul>

Probleem	Oplossing
Het is niet mogelijk 3D-beelden te zien of alleen met heel veel moeite	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Heb je een commercieel verkrijgbaar beschermplaatje op het 3D-scherm bevestigd?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Sommige producten verminderen de scherpte van 3D-beelden. Gebruik alleen door Nintendo goedgekeurde beschermplaatjes. Zie voor meer informatie over het aanbrengen de handleiding die met het product wordt meegeleverd.</li> </ul> </li> <li>• <b>Zit je vol in de zon of in een ruimte met een sterke lichtbron?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Als het licht in de omgeving te fel is, reflecteert het mogelijk op het scherm. Het scherm wordt daardoor moeilijker te zien.</li> </ul> </li> <li>• <b>Is het ouderlijk toezicht ingesteld?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Schakel het ouderlijk toezicht uit, omdat dit de weergave van 3D-beelden beperkt (pagina 292).</li> </ul> </li> <li>• <b>Kijk je naar het onderste scherm?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Dit scherm kan geen 3D-content weergeven.</li> </ul> </li> </ul> <p>De Nintendo 3DS genereert 3D-effecten door gebruik te maken van de binoculaire dispariteit van de ogen. 3D-beelden worden door iedereen op verschillende manieren waargenomen. Als je overlappende beelden ziet of 3D-beelden niet kunt zien, zelfs als ze op de juiste manier en met de juiste instellingen worden bekeken, gebruik dan alleen de 2D-weergave (pagina 247).</p>
De draaiknop werkt niet goed	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Komt de besturing via de draaiknop overeen met wat er op het scherm gebeurt?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Als de draaiknop te lang achterelkaar of met te veel kracht wordt gebruikt, kan het in uitzonderlijke gevallen gebeuren dat de knop niet goed meer reageert. Kies DRAAIKNOP in de systeeminstellingen om de besturingsinstellingen aan te passen als de besturingshandelingen via de draaiknop en de acties op het scherm niet overeenkomen (pagina 281).</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Opmerking:</b> indien er bewegingen worden geregistreerd terwijl de draaiknop niet wordt gebruikt, zet dan het systeem uit en druk op de POWER-knop terwijl je de L-knop + R-knop + Y-knop ingedrukt houdt om het systeem weer aan te zetten en het draaiknopkalibratiescherm te openen.</p> 
Het touchscreen werkt niet goed	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Komt de besturing via het touchscreen overeen met wat er op het scherm gebeurt?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Kies TOUCHSCREEN in de systeeminstellingen om de besturingsinstellingen aan te passen als de besturingshandelingen via het touchscreen en de acties op het scherm niet overeenkomen (pagina 281).</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Opmerking:</b> als je deze procedure niet meer met het touchscreen kunt uitvoeren, zet het systeem dan uit en druk op de POWER-knop terwijl je de L-knop + R-knop + X-knop ingedrukt houdt om het systeem weer aan te zetten en het touchscreenkalibratiescherm te openen.</p> 

Probleem	Oplossing
Het touchscreen werkt niet goed	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Heb je een commercieel verkrijgbaar beschermplaatje op het touchscreen bevestigd?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Als je een commercieel verkrijgbaar beschermplaatje hebt aangebracht, lees dan de handleiding van het beschermplaatje en zorg dat je het juist hebt aangebracht voor je het touchscreen probeert te kalibreren. Gebruik alleen door Nintendo goedgekeurde beschermplaatjes.</li> </ul> </li> </ul> 
Tijdens het spelen van een spel waarbij het systeem moet worden bewogen, reageert het spel wanneer ik het systeem niet beweeg of reageert het spel niet correct op de bewegingen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Het kan zijn dat de ingebouwde bewegingssensor niet de juiste reacties produceert.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Als het systeem wordt blootgesteld aan plotselinge veranderingen in temperatuur of fysieke schokken, kan de sensor incorrecte reacties produceren. Als dat gebeurt, voer dan de volgende handelingen uit om het systeem opnieuw te kalibreren.</li> </ul> </li> </ul> <p>Houd in het HOME-menu de Y-knop en B-knop 3 seconden ingedrukt om het bewegingssensorkalibratiescherm te openen. Plaats het systeem op een horizontaal oppervlak en kies KALIBREREN of STANDAARDINSTELLINGEN.</p>  <p>Houd de Y-knop en B-knop 3 seconden ingedrukt</p> <p>Plaats het systeem op een horizontaal oppervlak en raak KALIBREREN aan</p> <p><b>Opmerking:</b> als je KALIBREREN kiest, gaat het systeem ervan uit dat het op een horizontaal oppervlak ligt. De instellingen voor de bewegingssensor worden op die positie aangepast.</p>
Geen geluid uit de luidsprekers	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Staat het volume ingesteld op het laagste niveau?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Pas het volume aan met de volumeknop aan de zijkant van het systeem.</li> </ul> </li> <li>• <b>Is er een hoofdtelefoon aangesloten?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Er komt geen geluid uit de luidsprekers als er een hoofdtelefoon is aangesloten op de Nintendo 3DS.</li> </ul> </li> </ul> <p><b>Opmerking:</b> het geluid van de camera-sluiters heeft een vast volume, ongeacht hoe de volumeknop is ingesteld en zelfs als er een hoofdtelefoon is aangesloten.</p>
Geen geluid uit de hoofdtelefoon	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Staat het volume ingesteld op het laagste niveau?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Pas het volume aan met de volumeknop aan de zijkant van het systeem.</li> </ul> </li> <li>• <b>Zit de stekker van de hoofdtelefoon stevig in het systeem?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ Zorg dat de stekker van de hoofdtelefoon stevig in de audio-aansluiting zit.</li> </ul> </li> </ul>

Probleem	Oplossing
De microfoon werkt niet / Mijn stem wordt niet herkend	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Maak de software (of een onderdeel ervan) gebruik van de microfoon?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ De microfoon wordt alleen gebruikt in software (of onderdelen van software) die de microfoon ondersteunen.</li> </ul> </li> <li>• <b>Werk de microfoon goed?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Kies MICROFOONTEST in de systeeminstellingen om te controleren of de microfoon goed werkt (pagina 281).</li> </ul> </li> <li>• <b>Worden andere stemmen, zoals die van je familieleden en vrienden, wel goed herkend?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Er zitten verschillen in de herkenning tussen individuele stemmen. Sommige stemmen zijn moeilijker te herkennen dan andere.</li> </ul> </li> <li>• <b>Is er een hoofdtelefoon met microfoon aangesloten?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Hoofdtelefoons met microfoons zijn niet bruikbaar in combinatie met het Nintendo 3DS-systeem.</li> </ul> </li> </ul>
De microfoon reageert onverwachts / er komt feedback* uit de luidsprekers	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Wordt het systeem gebruikt op een plaats met veel omgevingslawaai of waar het volume heel hard staat?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ De microfoon reageert mogelijk op geluid uit de luidsprekers of uit de omgeving. Ga verder bij de geluidsbron vandaan zitten, stel het volume in op een lager niveau, gebruik een hoofdtelefoon of voorkom achtergrondgeluiden.</li> </ul> </li> <li>* <b>Wat is 'feedback'?</b> Feedback is de term die wordt gebruikt om het piepende geluid aan te duiden dat wordt veroorzaakt door geluid dat wordt opgepikt door de microfoon, door de luidsprekers wordt afgespeeld en meteen weer wordt opgepikt door de microfoon.</li> <li>• <b>Is er een hoofdtelefoon met microfoon aangesloten?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Hoofdtelefoons met microfoons zijn niet bruikbaar in combinatie met het Nintendo 3DS-systeem. Als je er een aansluit, leidt dit mogelijk tot feedback.</li> </ul> </li> </ul>
Mijn stappen worden niet geteld	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Is het Nintendo 3DS-systeem opengeklapt?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Je stappen worden alleen geteld als het systeem aanstaat en is dichtgeklapt.</li> </ul> </li> <li>• <b>Zit het systeem in een loshangende tas of hangt het aan een polsbandje?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Er zijn gevallen waarin het systeem je stappen niet goed telt. Als je het systeem in een loshangende tas hebt zitten, worden je stappengegevens mogelijk niet goed bijgehouden. Als je het systeem wilt meenemen in een tas, steek het dan in een strakzittende tas zoals een riembuidel.</li> </ul> </li> <li><b>Opmerkingen:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De getelde stappen vallen mogelijk hoger of lager uit dan het werkelijke aantal genomen stappen. Dit is afhankelijk van de omstandigheden.</li> <li>• Steek het systeem niet in je achterzak. Als je het systeem en de lcd-schermen blootstelt aan extreme druk door er bijvoorbeeld op te gaan zitten, heeft dit mogelijk beschadigingen tot gevolg en dat leidt mogelijk weer tot verwondingen of storingen.</li> </ul> </li> <li>• <b>Blijf je het systeem gebruiken terwijl je Nintendo DS/Nintendo DSi-software gebruikt?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Als je Nintendo DS/Nintendo DSi-software zeven dagen of langer niet wordt afgesloten, worden alleen de stappen van de eerste zeven dagen gemeten. Sla je spel op en sluit de software af.</li> </ul> </li> </ul>

Probleem	Oplossing
Mijn SD-kaart reageert niet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Is de SD-kaart goed in het systeem gestoken?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Steek de SD-kaart voorzichtig maar stevig in de SD-kaartopening aan de zijkant van het systeem tot hij op zijn plaats klikt (pagina 248).</li> </ul> </li> <li>• <b>Is de SD-kaart beschadigd?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Gebruik een computer of digitale camera en controleer of de bestanden op de SD-kaart goed worden weergegeven.</li> </ul> </li> </ul>
Ik kan de foto's die op de SD-kaart staan niet bekijken	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Staan er foto's op de SD-kaart die Nintendo 3DS Camera kan weergeven?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Nintendo 3DS Camera geeft alleen foto's weer die zijn gemaakt met het Nintendo 3DS-systeem. Foto's die zijn gemaakt met een digitale camera of een mobiele telefoon kunnen niet worden weergegeven.</li> </ul> </li> </ul>
Ondanks dat er een Game Card in het systeem is gestoken, verschijnt er geen pictogram voor de softwaretitel en verschijnt in het HOME-menu de tekst: "Er is geen Game Card gevonden."	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Is de Game Card goed in het systeem gestoken?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Verwijder de Game Card en steek hem nogmaals in het systeem tot hij op zijn plaats klikt. Probeer dit een aantal keer als het de eerste keer niet werkt (pagina 257).</li> </ul> </li> <li>• <b>Gebruik je software uit een andere regio?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Alleen Nintendo 3DS- en Nintendo DSi-softwaretitels uit dezelfde regio als het systeem kunnen worden gebruikt. Softwaretitels uit andere regio's functioneren mogelijk niet.</li> </ul> </li> </ul>
Mijn spel doet het niet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Staat het ouderlijk toezicht zo ingesteld dat software wordt beperkt afhankelijk van softwareclassificaties?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Voer de pincode in en schakel het ouderlijk toezicht tijdelijk uit. Het is ook mogelijk de optie in het ouderlijk toezicht die software beperkt afhankelijk van softwareclassificaties helemaal uit te schakelen (pagina 292).</li> </ul> </li> </ul>
Dit bericht verschijnt terwijl ik Nintendo DS/Nintendo DSi-software gebruik: Er is een fout opgetreden. Houd de POWER-knop ingedrukt om het systeem uit te schakelen. Lees de Nintendo 3DS-handleiding voor meer informatie.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ Zet het systeem uit en zet het daarna weer aan. Probeer de handeling te herhalen die de foutmelding veroorzaakte. Als de foutmelding weer verschijnt, is er mogelijk iets mis met je systeem. Neem voor hulp contact op met de technische dienst van Nintendo (pagina 320 – 323).</li> </ul>
De slaapstand wordt plotseling geactiveerd	<ul style="list-style-type: none"> <li>➔ De slaapstand is mogelijk geactiveerd door een extern magnetisch veld. Houd je systeem uit de buurt van magnetische objecten, ook andere Nintendo 3DS-systemen.</li> </ul> <p><b>Opmerking:</b> het is mogelijk dat de slaapstand plotseling geactiveerd wordt als je dit systeem op andere Nintendo 3DS-systemen legt.</p> 
Ik ondervind problemen bij het gebruik van de draadloze communicatie (de communicatie wordt onderbroken waardoor het spel niet soepel kan worden gespeeld)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Verschijnt een van de onderstaande signaalsterktepictogrammen (📶) of (📶) op het scherm?</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ De signaalsterkte is zwak. Verklein je afstand tot (de) andere speler(s) en verwijder obstakels die zich tussen jullie systemen bevinden.</li> </ul> </li> </ul>

Probleem	Oplossing
Het lukt me niet het ouderlijk toezicht uit te schakelen	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Heb je de juiste pincode ingevoerd?</b></li> <li>➔ Voer de juiste pincode in (zie <a href="#">pagina 293</a> als je je pincode bent vergeten).</li> <li>• <b>Heb je het juiste antwoord gegeven op de veiligheidsvraag?</b></li> <li>➔ Geef het juiste antwoord op de veiligheidsvraag (zie <a href="#">pagina 293</a> als je ook het antwoord op de veiligheidsvraag bent vergeten).</li> </ul>
Foto's die ik heb gemaakt met de camera hebben vreemde kleuren	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Heb je de kleurinstellingen aangepast in Nintendo 3DS Camera?</b></li> <li>➔ Controleer de camerastand en/of handmatige instellingen in Nintendo 3DS Camera (<a href="#">pagina 271</a>).</li> <li>• <b>De resultaten verschillen afhankelijk van je omgeving</b></li> <li>➔ Maak een foto van iets anders. Neem contact op met de technische dienst van Nintendo als de kleuren nog steeds vreemd zijn (<a href="#">pagina 320–323</a>).</li> </ul>
Nintendo 3DS Camera vraagt herhaaldelijk om een foto van mijn gezicht, maar registreert mijn gezicht niet	<p>➔ Dit gebeurt als je gezicht niet goed wordt herkend. Houd rekening met de volgende factoren die mogelijk van invloed zijn op gezichtsherkenning.</p> <div style="border: 1px solid #00AEEF; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p><b>Tips voor gezichtsherkenning</b> Volg onderstaande adviezen om de kans te vergroten dat je gezicht wordt herkend.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Ga naar een goed verlichte ruimte</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Kijk recht in de camera</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>Houd je haar uit je gezicht</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Zet je bril af</p> </div> </div> </div> <p>Andere factoren, zoals haardracht, de kleur, vorm en dikte van gezichtsbeharing en juwelen, hebben ook invloed op gezichtsherkenning. <b>Opmerking:</b> zelfs als je rekening houdt met bovenstaande factoren, maken individuele gezichtskenmerken en bepaalde omgevingen het lastig om je gezicht goed te herkennen.</p>
3D-beelden gemaakt met de buitenste camera's zijn niet in 3D of moeilijk te zien	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Gebruik je de binnenste camera?</b></li> <li>➔ De binnenste camera maakt geen 3D-beelden.</li> <li>• <b>Zijn de buitenste camera's vies?</b></li> <li>➔ Veeg de buitenste camera's schoon met een zachte doek als ze vies zijn.</li> <li>• <b>Bevinden de buitenste camera's zich in direct zonlicht of andere felle lichtbronnen?</b></li> <li>➔ Hierdoor worden de beelden mogelijk vervormd en moeilijk te zien.</li> <li>• <b>De buitenste camera's zijn mogelijk niet goed gekalibreerd.</b></li> <li>➔ Als je het Nintendo 3DS-systeem blootstelt aan harde fysieke schokken of hoge temperaturen, geven de buitenste camera's mogelijk onduidelijke 3D-beelden weer. Als je dit probleem bemerkt, kalibreer de buitenste camera's dan opnieuw in de systeeminstellingen (<a href="#">pagina 296</a>).</li> </ul>

Probleem	Oplossing
Nintendo 3DS Sound geeft geen geluidsbestanden en mappen weer	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Is de SD-kaart goed in het systeem gestoken?</b></li> <li>➔ Steek de SD-kaart voorzichtig maar stevig in de SD-kaartopening aan de zijkant van het systeem tot hij op zijn plaats klikt.</li> <li>• <b>Bevat de SD-kaart bestanden die Nintendo 3DS Sound kan afspelen?</b></li> <li>➔ Nintendo 3DS Sound speelt AAC-bestanden af met de extensie .m4a, .mp4 en .3gp, of MP3-bestanden met de extensie .mp3. Andere geluidsbestanden, zoals geluidsbestanden met een kopieerbeveiliging, worden niet afgespeeld.</li> <li>• <b>Zijn de geluidsbestanden opgeslagen in de map 'Private' in de map 'Nintendo 3DS' op de SD-kaart?</b></li> <li>➔ Geluidsbestanden in de map 'Private' in de map 'Nintendo 3DS' worden niet weergegeven in Nintendo 3DS Sound. Sla de bestanden op in een andere map.</li> <li>• <b>Zijn er meer dan 3000 geluidsbestanden opgeslagen?</b></li> <li>➔ Er worden maximaal 3000 geluidsbestanden weergegeven.</li> <li>• <b>Zijn er meer dan 1000 mappen met opgeslagen geluidsbestanden?</b></li> <li>➔ Er worden maximaal 1000 mappen weergegeven.</li> <li>• <b>Zijn er meer dan 100 geluidsbestanden opgeslagen in een enkele map?</b></li> <li>➔ Er worden maximaal 100 bestanden weergegeven in een enkele map. Als er meerdere mappen met dezelfde naam op de SD-kaart staan, wordt de inhoud samengevoegd en getoond alsof het één map is. Er worden maximaal 100 bestanden weergegeven in deze samengevoegde map.</li> <li>• <b>Zijn de geluidsbestanden opgeslagen in een map die meer dan acht niveaus diep zit?</b></li> <li>➔ Nintendo 3DS Sound zoekt alleen naar bestanden die tot acht mappen diep zitten.</li> </ul>
Het lukt me niet geluidsbestanden af te spelen met Nintendo 3DS Sound	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Zijn de geluidsbestanden opgeslagen in een formaat dat kan worden afgespeeld door Nintendo 3DS Sound?</b></li> <li>➔ Nintendo 3DS Sound speelt geluidsbestanden af die voldoen aan de volgende eisen: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Bestandsformaat:</b> AAC (.m4a, .mp4 or .3gp), MP3 (.mp3)</li> <li>• <b>Bitsnelheid:</b> 16 – 320 kbps</li> <li>• <b>Samplefrequentie:</b> 32 – 48 kHz</li> </ul> </li> <li>• <b>Worden de geluidsbestanden beschermd door DRM (Digital Rights Management, digitale rechtenbeheer)?</b></li> <li>➔ Geluidsbestanden die worden beschermd door DRM kunnen niet worden afgespeeld in Nintendo 3DS Sound.</li> </ul>



Probleem	Oplossing
Het systeem herkent mijn AR-kaarten niet / Ik ben mijn AR-kaarten kwijt	<p>→ <b>Als je AR-kaart niet wordt herkend...</b> Controleer het onderstaande en probeer het nog eens.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• AR-kaarten kunnen niet worden herkend als je het systeem te dichtbij of te ver weg houdt.</li> <li>• Zorg dat de hele AR-kaart op het scherm te zien is. Als een deel buiten het scherm valt, wordt de kaart mogelijk niet herkend.</li> <li>• Leg AR-kaarten niet in direct zonlicht. Hierdoor kunnen de buitenste camera's de kaart niet goed herkennen.</li> <li>• Als de buitenste camera's vies zijn, moet je ze schoonvegen met een zachte doek voor je begint.</li> <li>• Als de AR-kaarten gebogen of gevouwen zijn, kan het systeem ze niet herkennen. Zorg ervoor dat de gebruikte AR-kaarten op een vlakke ondergrond liggen.</li> </ul> <p>→ <b>Als je AR-kaart nog steeds niet wordt herkend of als je een AR-kaart bent kwijtgeraakt</b> Je kunt AR-kaarten downloaden van support.nintendo.com. Druk deze afbeeldingen in kleur af en gebruik ze ter vervanging van de originelen.</p>
Download Play werkt niet	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Beperkt het ouderlijk toezicht het gebruik van software afhankelijk van software-classificaties? Beperkt het ouderlijk toezicht het gebruik van DS Download Play?</b></li> </ul> <p>→ Schakel de optie in het ouderlijk toezicht uit die software beperkt afhankelijk van softwareclassificaties als je problemen ondervindt met Nintendo 3DS-softwaretitels (<a href="#">pagina 292</a>).</p> <p>→ Schakel de optie in het ouderlijk toezicht uit die DS Download Play beperkt als je problemen ondervindt met Nintendo DS/Nintendo DSi-softwaretitels (<a href="#">pagina 292</a>).</p>

### Indien je meer hulp nodig hebt...

Als je Nintendo 3DS na het volgen van deze stappen nog steeds niet goed werkt, breng hem dan NIET terug naar de winkel. Als je dit wel doet, raak je je opgeslagen gegevens, alles wat je gedownload hebt via de Nintendo eShop en het tegoed in je Nintendo eShop-account kwijt.

- Neem in dit soort gevallen altijd contact op met de technische dienst van Nintendo ([pagina 320 – 323](#)). Zij bieden hulp, verdere stappen om problemen op te lossen en reparatiemogelijkheden.

### Verwerking van dit product aan het eind van zijn levenscyclus

Aan het eind van de levenscyclus moet je dit product niet samen met het huisvuil weggooien. In plaats daarvan moet je het product apart weggooien, in overeenstemming met de plaatselijke wetten en regels voor hergebruik. Voor meer informatie over de plaatselijke inzamelsystemen voor elektrische en elektronische apparaten, waar gratis gebruik van kan worden gemaakt, kun je contact opnemen met de plaatselijke autoriteiten.

Je kunt dit product soms ook inleveren bij je plaatselijke Nintendo-winkelier. Vaak is dit alleen mogelijk als je een vergelijkbaar nieuw product aanschaft. De winkelier kan het product dan voor je innemen en een regeling treffen voor hergebruik. Wij raden je aan om eerst te controleren of de winkelier deze service biedt.

Dit product zal hoe dan ook op een milieuvriendelijke manier worden behandeld bij een officiële recyclefabriek. De onderdelen ervan worden verwijderd, hergebruikt of gerecycled op de meest efficiënte manier mogelijk, in overeenstemming met de EU Richtlijn voor Afval van Elektrische en Elektronische Apparaten (2002/96/EG) van 27 januari 2003.

**Overeenkomstig de heersende milieuwetten, moet je altijd de beschikbare inzamelsystemen voor elektrisch en elektronisch afval gebruiken. In sommige landen kan het niet voldoen aan deze regels zelfs leiden tot sancties.**

#### Opmerkingen:

1. Afval van elektrische en elektronische apparaten kan gevaarlijke stoffen bevatten. Als hier niet op de juiste manier mee wordt omgegaan, kunnen deze schadelijk zijn voor het milieu en de menselijke gezondheid. Daarom is het van groot belang om afval van elektrische en elektronische apparaten op een specifieke wijze te behandelen.
2. Alle elektrische en elektronische apparatuur van Nintendo, die valt onder de bovengenoemde richtlijn, is ontworpen op een manier die is toegespitst op mogelijke reparaties, verbeteringen, hergebruik, ontmanteling en recycling.
3. Nintendo en haar officiële distributeurs ondersteunen recycleprogramma's in elk Europees land en gebruiken de best mogelijke technieken voor verwerking, reparatie en recycling, voor bescherming van zowel het milieu als de menselijke gezondheid.
4. Het symbool van een doorgekruiste container (zie hieronder) wordt geplaatst op alle relevante elektrische en elektronische apparatuur die door Nintendo en/of haar officiële distributeurs op de markt is gebracht na 13 augustus 2005. Dit symbool geeft aan dat deze producten aan het eind van hun levenscyclus gescheiden van ander afval moeten worden ingezameld, om er zodoende zeker van te zijn dat ze op een optimale en milieuvriendelijke wijze worden verwerkt of hergebruikt.



## Technische specificaties

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

### Nintendo 3DS-systeem

<b>Modelnummer</b>	CTR-001 (EUR)
<b>Lcd-schermen</b>	<b>Bovenste scherm:</b> breedbeeld lcd-scherm, geschikt voor 3D (kan 16,7 miljoen kleuren tonen) <b>Onderste scherm:</b> touchscreen lcd-scherm (kan 16,7 miljoen kleuren tonen)
<b>Schermgrootte/resolutie</b>	<b>Bovenste scherm:</b> 3,53 inch (76,8 mm breed x 46,08 mm hoog) 800 x 240 pixels (400 pixels per oog wanneer de 3D-functie wordt gebruikt) <b>Onderste scherm:</b> 3,02 inch (61,4 mm breed x 46,08 mm hoog) 320 x 240 pixels
<b>Voeding/batterij</b>	Nintendo 3DS-voeding (WAP-002(EUR)) Nintendo 3DS-batterij (CTR-003)
<b>Draadloze frequentie</b>	2.4GHz-band
<b>Communicatiestandaard</b>	IEEE802.11b/g
<b>Uitgangsvermogen</b>	11b: 5,5 dBm/11g: 5,0 dBm maximaal
<b>Aanbevolen communicatieafstand</b>	Binnen 30 m. <b>Opmerking:</b> de maximaal mogelijke communicatieafstand kan afwijken, afhankelijk van de omgeving. De genoemde afstand is een ruwe schatting.
<b>Camerafunctie</b>	<b>Lens:</b> vaste focusafstand <b>Beeldsensor:</b> CMOS <b>Effectieve pixels:</b> ca. 300.000
<b>Klokfunctie</b>	Maximale dagelijkse afwijking van ca. 4 seconden (bij gebruik in de hieronder genoemde gebruiksomgeving)
<b>Speakers</b>	Stereo (ondersteunt pseudo-surround)
<b>In- en uitgangen</b>	Game Card-opening, SD-kaartopening, voedingsaansluiting, audio-aansluiting (stereo)
<b>Sensoren</b>	Bewegingssensor, gyrosensor
<b>Maximaal stroomverbruik</b>	Ca. 4,1 W (tijdens opladen)
<b>Gebruiksomgeving</b>	<b>Temperatuur:</b> 5 – 35 graden Celsius <b>Luchtvochtigheid:</b> 20 – 80 %
<b>Afmetingen</b>	74 mm hoog x 134 mm breed x 21 mm dik (gesloten)
<b>Gewicht</b>	Ca. 235 g (inclusief batterij, stylus en SD-kaart)
<b>Oplaadtijd</b>	Ca. 3,5 uur
<b>Gebruiksduur van de batterij</b>	Zie <a href="#">pagina 245</a> .

### Nintendo 3DS-batterij

<b>Modelnummer</b>	CTR-003
<b>Batterijtype</b>	Lithium-ion
<b>Capaciteit</b>	5Wh

### Nintendo 3DS-oplaadstation

<b>Modelnummer</b>	CTR-007
<b>Input/Output</b>	DC 4.6v 900mA
<b>Afmetingen</b>	86,5 mm hoog x 138,2 mm breed x 31,8 mm dik
<b>Gewicht</b>	Ca. 87,4 g

### Nintendo 3DS-voeding

<b>Modelnummer</b>	WAP-002(EUR)
<b>Input/Output</b>	AC 220 – 240 V 50/60 Hz DC 4.6v 900mA
<b>Afmetingen</b>	70,5 mm lang x 27,0 mm breed x 84,5 mm hoog
<b>Gewicht</b>	Ca. 80 g
<b>Snoerlengte</b>	Ca. 1,9 m
<b>Compatibele Systemen</b>	Nintendo 3DS (CTR-001 (EUR)) Nintendo DSi XL (UTL-001 (EUR)) Nintendo DSi (TWL-001 (EUR))

### Nintendo 3DS-stylus

<b>Modelnummer</b>	CTR-004
<b>Materiaal</b>	Plastic onderdelen (ABS/PE), metalen onderdelen (roestvrij staal)
<b>Lengte</b>	Ca. 101 mm (uitgeschoven)
<b>Gewicht</b>	Ca. 2,7 g

## Index

## 0-9

2D-weergave	243, 247, 290
3D-beelden	246, 308
3D-beelden (gezondheid en veiligheid)	227
3D-foto('s)	270
3D-lampje	236, 247
3D-pictogram	255
3D-scherm	237, 246
3D-schermtest	281, 295
3D-schuifknop	236, 247

## A

aan/uit-lampje	236, 242, 245
aanraken (touchscreen)	239
aansluiting voor het polsbandje	238
Access Point	283
AC-stekker	241
afstand voor foto's	270
algemene instellingen	295
AOSS	283
AR Games: Toegevoegde realiteit	277
AR-kaart(en)	277
audio-aansluiting	237
automatische systeemupdates	303

## B

batterijdeksel	238
bericht (Nintendo DS-profiel)	295
berichten (applicatie)	266
berichten	266
afmelden	267
beschermplaatje	309
beveiliging	288
beveiliging voor draadloze verbinding	288
beveiligingsleutel	287
beveiligingstype	288
bewegingssensor	309, 316
binnenste camera	237, 255
binoculaire dispariteit	246
bovenste scherm	246
buitenste camera's	238, 255, 275, 281
kalibratie	296

## C

cameralampje	238
camerastand (HOME-menu)	255
camerastand (Nintendo 3DS Camera)	271
camera-instellingen	271
compatibiliteit (StreetPass)	273
creditcards	276

## D

dagboek	279
datum	295
deksel van de SD-kaartopening	248
diashow	272
Download Play	280
draadloos Access Point	283
draadlooslampje	236
draadlooschakelaar	236
draadloze communicatiestand	251
draaiknop	237, 281
kalibratie	295
droom (camera-effect)	271
DS Download Play	280

## E

eerste keer configureren	242
elektronische handleiding	254
energiebesparende stand	245, 254

## F

favorieten	263
feedback	310
formatters	281, 290, 295, 303
foto maken (snel)	255
foto('s)	270
bekijken	272
maken	270
foutcode	289
Nintendo 3DS Download-software	289, 311
functiebalk	269

## G

Game Boy	258, 276
Game Card	252, 256, 257, 311
Game Card-opening	238, 257
Game Card-software	252
geboortedatum	243, 295
gebruikersnaam	243, 295
gebruikersovereenkomst voor Nintendo 3DS-diensten en het privacybeleid	229, 243, 276
gebruiksaanwijzingen	226
gebruiksduur van de batterij	245
gegevensoverdracht	298
geheugenbeheer	281, 294
geluid (systeeminstellingen)	281, 295
geschenkpictogram	252
gezichtsherkenning	278
gezondheids- en veiligheidsinformatie	226
glitters (camerastand)	271
graffiti	272

## H

helderheid	245, 254
helderheidsinstellingen	254
HOME-knop	237
HOME-menu	250

## I

infraroodontvanger	238
ingebouwde software	252
inhoudspictogrammen (PEGI)	256

instellingen voor geblokkeerde gebruikers	281
internetbrowser	250, 268
internetadressen (URL's) invoeren	268
pagina-informatie	268
instellingen	268
internetinstellingen	282
invoermethode	244

## K

kleur (profiel)	295
-----------------	-----

## L

lcd-scherm	236, 307
leeftijdsclassificaties	256
L-knop	238
lokale draadloze communicatie	251

## M

mengen (camera-effect)	259, 271
microfoon	236
microfoonstest	281, 295
microSD-kaart	248
Mii-maker	274
Mii-personage	274
miniatur	272
miniSD-kaart	248
mysterieus (camerastand)	271

## N

nacht (camera-effect)	271
Nintendo 3DS Camera	270
Nintendo 3DS Download-software	276
Nintendo 3DS Game Card(s)	252, 256
Nintendo 3DS Sound	273
Nintendo 3DS-batterij	240, 306
Nintendo 3DS-software	256, 276
Nintendo 3DS-stylus	239
Nintendo 3DS-voeding	241
Nintendo DS/	
Nintendo DSi Game Card(s)	252, 256
Nintendo DS/Nintendo DSi-software	220, 255-259, 266, 307, 310
Nintendo DSiWare	259, 276, 294, 298
Nintendo DS-profiel	295
Nintendo DS-verbindingen	288, 289, 299
Nintendo eShop	276
Nintendo eShop Card	276
Nintendo eShop Card-nummer	276
Nintendo Wi-Fi Connection-configuratie	289, 299
Nintendo Wi-Fi Connection	289, 299
notitie (spelnotities)	260

## O

onderste scherm	239
ontgrendelcode	293
oplaadlampje	236, 241
oplaadstation	218, 241
oplaadstationaansluiting	238
opladen	240
opnames	280
opslaglocatie	255, 275
ouderlijk toezicht	281, 290
beperkingen verwijderen	292
functies die beperkt kunnen worden	290
instellen	291

## P

PEGI-classificatie	256
pictogram voor Game Card-software	252
pincode	291-293
pinhole (camerastand)	271
POWER-knop	236, 242
profiel	281, 295

## R

ranglijst	279
regio	243, 295
resterende batterijgebruiksduur	245, 249
resterende foto's	255, 276
Richtingsknop	237
R-knop	238
router	283

## S

schrijfbeveiligingsschuij	248
SD-geheugenkaart	218, 248, 260, 273, 294
gegevens kopiëren	249
SDHC-geheugenkaart	248
SD-kaartopening	238, 248
SELECT (knop)	237
signaalsterktepictogram	250-251
slaapstand	222, 242, 245, 311
slepen (touchscreen)	239
snelle camera	250, 255
software	252
afsluiten	253
elektronische handleiding	254
onderbreken	253
opstarten	253, 257
softwarebeheer	294
softwarepictogram(men)	250, 252
softwareverzameling (dagboek)	279
speakers	237, 295
speelmuur	250
spelen via het internet	261, 296, 299, 311
spelnotities	260
SpotPass	222
stappen	250, 279, 310
START (knop)	237
statistieken	279
statusbericht	263
StreetPass	223, 273, 275, 281, 290, 294
StreetPass-hitparade	273
StreetPass-pictogram	250
stroom (systeem)	242
stylushouder	238, 239
systeemgeheugen	294
systeeminstellingen	281
systeemupdate	281, 292

## T

technische specificaties	316
tegoed	276, 298, 303, 314
tijd	281, 295
toetsenbord	244
touchscreen	239
kalibratie	308

## V

verpakkingsinhoud	218
verzamelde Mii-personages	286
video's	270
bekijken	272
maken	270
Virtual Console	276
visitekaartje	263
voedingsaansluiting	238
voedingsstekker	241
volume	237
vriend	262
online status	264
registratie	262
vriendcode	262
vriendenlijst	261
instellingen	265

## W

WEP	288, 289
WPA	288
WPS (Wi-Fi Protected Setup)	282

## Z

zoeken	272
--------	-----

Garantie (Nederland)

[0511/NNL-HW]

**12 MAANDEN GARANTIE – NINTENDO-HARDWARE****CONSUMENTENGARANTIE**

Deze garantie heeft betrekking op Nintendo-systemen, alsmede op de ingebouwde originele software in de Nintendo-systemen, die wordt geleverd bij de aanschaf van de systemen (de "Nintendo-besturingssoftware"). In deze garantie worden de Nintendo-systemen en de Nintendo-besturingssoftware gezamenlijk aangeduid als het "Product".

Behoudens onderstaande voorwaarden en uitzonderingen, garandeert Nintendo Benelux B.V. ("Nintendo") de eerste consumentkoper ("u") dat het Product, gedurende een periode van 12 maanden na de datum van aanschaf, vrij zal zijn van gebreken in materiaal en fabricage.

In geval van een gebrek dat onder deze garantie valt, dient u Nintendo binnen 12 maanden na de eerste aankoop schriftelijk te informeren en dient het Product binnen 30 dagen daarna door Nintendo te zijn ontvangen. Indien Nintendo, na inspectie van het Product, aanvaardt dat het Product gebrekking is, zal Nintendo, naar vrije keuze, het onderdeel van het Product dat gebrekking is kosteloos repareren of vervangen, of het Product zelf kosteloos vervangen.

**Deze garantie doet op geen enkele wijze afbreuk aan enige wettelijke garantierechten die u als koper van consumptiegoederen heeft.**

**UITZONDERINGEN**

**Deze garantie is niet van toepassing op:**

- software (anders dan de Nintendo-besturingssoftware) of spellen (al dan niet bij aanschaf meegeleverd met het Product);
- accessoires, randapparatuur of andere onderdelen die zijn bedoeld voor gebruik in combinatie met het Product, maar niet door of voor Nintendo zijn gefabriceerd (al dan niet bij aanschaf meegeleverd met het Product);
- Producten die buiten de Europese Economische Ruimte en Zwitserland zijn aangeschaft;
- tweedehands en gehuurde Producten of Producten die voor commerciële doeleinden worden gebruikt;
- gebreken die zijn veroorzaakt door accidentele schade, uw nalatigheid en/of de nalatigheid van een derde, onverantwoordelijk gebruik, wijzigingen/aanpassingen, gebruik in combinatie met producten die niet afkomstig zijn van Nintendo, waarvoor door Nintendo geen licentie is verleend of waarvoor Nintendo geen goedkeuring voor gebruik met het Product heeft gegeven (waaronder, doch niet beperkt tot, spelaccessoires, kopieerapparaten, adapters, voedingen of accessoires waarvoor geen licentie is verleend), computervirussen of verbindingen met het internet of andere vormen van elektronische communicatie, dan wel door gebruik van het Product dat niet in overeenstemming is met de instructies in de betreffende Nintendo-handleiding of enige andere gebruiksinstructies meegeleverd met het Product, of elke andere oorzaak die niet direct verband houdt met gebreken in het materiaal of de fabricage;
- gebreken die zijn veroorzaakt door gebruik van defecte, beschadigde of lekkende batterijen, of door elk ander gebruik van batterijen dat niet in overeenstemming is met de betreffende Nintendo-handleiding;
- een geleidelijke daling van de capaciteit van batterijen voor het Product (waaronder NTR-003, USG-003, TWL-003, UTL-003, CTR-003) over een bepaalde tijdsperiode (dit is geen gebrek in het materiaal of de fabricage);
- Producten die zijn geopend, gewijzigd of gerepareerd door anderen dan Nintendo of haar geautoriseerde partners, of waarvan het serienummer is gewijzigd, onleesbaar is gemaakt of is verwijderd;
- verlies van data die door anderen dan Nintendo of haar geautoriseerde partners op het Product zijn gezet of opgeslagen; of
- verlies van data of software als gevolg van het formatteren van het geheugen van het Product (of de SD-kaart die met het Product wordt gebruikt).

**BEROEP OP DE GARANTIE**

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

**Nintendo Benelux B.V. – klantendienst**  
**Postbus 564, 3430 AN Nieuwegein, telefoon: 030-609 71 66**  
**(van maandag t/m vrijdag, tussen 9.00 en 17.00 uur)**

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

Voordat het Product aan Nintendo wordt toegezonden, dient u persoonlijke of vertrouwelijke bestanden of data te verwijderen. U zult begrijpen dat Nintendo niet verantwoordelijk is voor verlies, verwijdering of corruptie van uw bestanden of data die niet zijn verwijderd. Nintendo raadt u dringend aan om een back-upkopie te maken van alle data die niet zijn verwijderd, voordat het Product wordt toegezonden. Let op: afhankelijk van de aard van de reparatie worden data die zijn opgeslagen in het geheugen van het Product, mogelijk verwijderd en kunnen data die zijn opgeslagen op de SD-kaart, na de reparatie mogelijk niet worden gelezen of op het Product worden teruggezet.

Wanneer het Product aan Nintendo wordt toegezonden, let dan op het volgende:

1. voeg de originele verpakking bij, indien mogelijk;
2. voeg een omschrijving bij van het gebrek;
3. stuur een kopie mee van het originele aankoopbewijs, waaruit de datum van aanschaf blijkt; en
4. zorg dat het Product binnen 30 dagen na de eerste melding van het gebrek aan Nintendo door Nintendo is ontvangen.

Indien de garantieperiode van 12 maanden is verstreken op het moment dat het gebrek wordt ontdekt of indien het gebrek niet onder deze garantie valt, dan kan Nintendo naar vrije keuze besluiten het Product (of het onderdeel dat het gebrek veroorzaakt) te repareren of vervangen. Voor meer informatie, in het bijzonder met betrekking tot de daarvoor geldende kosten, kan contact worden opgenomen met de klantendienst van Nintendo via het bovenstaande telefoonnummer. Vraag voor u belt toestemming aan de persoon die de telefoonrekening betaalt.

**NINTENDO-BESTURINGS SOFTWARE**

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

Contactgegevens (Nederland)

[0311/NNL]

**VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES?****BEL DE NINTENDO HELPDESK!**

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

**Nederland:**

**0909-0490444** (0,45 euro per min.)

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

**[www.nintendo.nl](http://www.nintendo.nl)**

Garantie (België)

[0511/NBE-NL-HW]

**12 MAANDEN FABRIEKSGARANTIE – NINTENDO-HARDWARE**

Deze garantie heeft betrekking op Nintendo-systemen, alsmede op de ingebouwde originele software in de Nintendo-systemen, die wordt geleverd bij de aanschaf van de systemen (de "Nintendo-besturingssoftware"). In deze garantie worden de Nintendo-systemen en de Nintendo-besturingssoftware gezamenlijk aangeduid als het "Product".

Behoudens onderstaande voorwaarden en uitzonderingen, garandeert Nintendo Benelux B.V. ("Nintendo") de eerste consumentkoper ("u") dat het Product, gedurende een periode van 12 maanden na de datum van aanschaf, vrij zal zijn van gebreken in materiaal en fabricage.

In geval van een gebrek dat onder deze garantie valt, dient u Nintendo binnen 12 maanden na de eerste aankoop door u schriftelijk te informeren en dient het Product binnen 30 dagen daarna door Nintendo te zijn ontvangen. Indien Nintendo, na inspectie van het Product, aanvaardt dat het Product gebrekig is, zal Nintendo naar eigen keuze het onderdeel van het Product dat gebrekig is kosteloos repareren of vervangen, of het Product zelf kosteloos vervangen.

**Deze fabrieksgarantie doet op geen enkele wijze afbreuk aan enige wettelijke garantierechten die u als koper van consumptiegoederen heeft.**

**UITZONDERINGEN**

**Deze garantie is niet van toepassing op:**

- software (anders dan de Nintendo-besturingssoftware) of spellen (al dan niet bij aanschaf meegeleverd met het Product);
- accessoires, randapparatuur of andere onderdelen die zijn bedoeld voor gebruik in combinatie met het Product, maar niet door of voor Nintendo zijn gefabriceerd (al dan niet bij aanschaf meegeleverd met het Product);
- Producten die buiten de Europese Economische Ruimte en Zwitserland zijn aangeschaft;
- tweedehands en gehuurde Producten of Producten die voor commerciële doeleinden worden gebruikt;
- gebreken die zijn veroorzaakt door accidentele schade, uw nalatigheid en/of de nalatigheid van een derde, onverantwoordelijk gebruik, wijzigingen/aanpassingen, gebruik in combinatie met producten die niet afkomstig zijn van of waarvoor geen licentie of goedkeuring werd gegeven door Nintendo om te worden gebruikt met het Product (waaronder, zonder hiertoe te zijn beperkt, spelaccessoires, kopieerapparaten, adapters, voedingen of accessoires waarvoor geen licentie is verleend), computervirussen of verbindingen met het internet of andere vormen van elektronische communicatie, dan wel door gebruik van het Product dat niet in overeenstemming is met de instructies in de betreffende Nintendo-handleiding of enige andere gebruiksinstructies meegeleverd met het Product, of elke andere oorzaak die niet direct verband houdt met gebreken in het materiaal of de fabricage;
- gebreken in het Product die zijn veroorzaakt door gebruik van defecte, beschadigde of lekkende batterijen, of door elk ander gebruik van batterijen dat niet in overeenstemming is met de betreffende Nintendo-handleiding;
- een geleidelijke daling van de capaciteit en prestaties van batterijen voor het Product (waaronder NTR-003, USG-003, TWL-003, UTL-003, CTR-003) over een bepaalde tijdsperiode (dit is geen gebrek in het materiaal of de fabricage);
- Producten die zijn geopend, gewijzigd of gerepareerd door anderen dan Nintendo of haar geautoriseerde partners, of waarvan het serienummer is gewijzigd, onleesbaar is gemaakt of is verwijderd;
- verlies van data die door anderen dan Nintendo of haar geautoriseerde partners op het Product zijn gezet of opgeslagen; of
- verlies van data of software als gevolg van het formatteren van het geheugen van het Product (of de SD-kaart die met het Product wordt gebruikt).

**BEROEP OP DE GARANTIE**

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

**Nintendo Benelux B.V. – klantendienst**  
**Frankrijklei 33, 2000 Antwerpen**  
**Tel.: 03-224 76 83**

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

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

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

Wanneer het Product aan Nintendo wordt toegezonden, let dan op het volgende:

1. voeg de originele verpakking bij, indien mogelijk;
2. voeg een omschrijving bij van het gebrek;
3. stuur een kopie mee van het originele aankoopbewijs, waaruit de datum van aanschaf blijkt; en
4. zorg dat het Product binnen 30 dagen na de eerste melding van het gebrek aan Nintendo door Nintendo is ontvangen.

Indien de fabrieksgarantieperiode van 12 maanden is verstreken op het moment dat het gebrek wordt ontdekt of indien het gebrek niet onder deze garantie valt, dan kan Nintendo alsnog bereid worden gevonden om het Product (of het onderdeel dat het gebrek veroorzaakt) te repareren of vervangen. Voor meer informatie, in het bijzonder met betrekking tot de daarvoor geldende kosten, kan contact worden opgenomen met de klantendienst van Nintendo via het bovenstaande telefoonnummer. Vraag voor u belt toestemming aan de persoon die de telefoonrekening betaalt.

**NINTENDO-BESTURINGSSOFTWARE**

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

Contactgegevens (België)

[0311/NL-NBE]

**VRAGEN OVER NINTENDO VIDEOGAMES?****BEL DE NINTENDO HELPDESK!**

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

**België:**

**0900-10800** (0,45 euro per min.)

De Nintendo-speladviseurs zijn van maandag t/m vrijdag bereikbaar tussen 9:00 en 12:30 en 13:30 en 17:00 uur.

Informatie over Nintendo en de nieuwste producten vind je online op:

**www.nintendo.be**

Trademarks are property of their respective owners.

Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

© 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](mailto: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](mailto:ey@cryptsoft.com)).

All rights reserved.

This package is an SSL implementation written by Eric Young ([ey@cryptsoft.com](mailto: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](mailto: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](mailto: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](mailto: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](mailto: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 O S S**™ 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 ROYALTIES SONT REQUIS POUR ENCODER (i) DES DONNÉES STOCKÉES ET DUPLIQUÉES SUR DES SUPPORTS PHYSIQUES QUI SONT PAYÉES SUR UNE BASE PAR TITRE ET/OU (ii) DES DONNÉES QUI SONT PAYÉES SUR UNE BASE PAR TITRE ET TRANSMISES À UN UTILISATEUR FINAL POUR UN STOCKAGE ET/OU UNE UTILISATION PERMANENTES. VOUS POUVEZ OBTENIR CETTE LICENCE SUPPLÉMENTAIRE AUPRÈS DE MPEG LA, LLC. POUR DES DÉTAILS SUPPLÉMENTAIRES, CONSULTEZ LE SITE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://WWW.MPEGLA.COM).

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



Powered by **mobiclip**



**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.

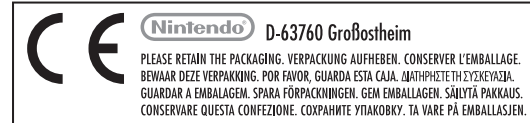
Neem contact op met de Nintendo Helpdesk voor hulp in je eigen taal.  
Telefoon: 03/224.76.83  
E-mail: contact@nintendo.be

**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.