

Nintendo

NINTENDO 3DS XL

Bedienungsanleitung Mode d'emploi Handleiding Руководство пользователя

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'Osé,
95031 Cergy-Pontoise Cedex
www.nintendo.fr

Nederland:

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

België / Belgique, Luxemburg / Luxembourg:

Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
Frankrijklei 33, B-2000 Antwerpen
www.nintendo.be

Россия:

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

Nintendo

PRINTED IN CHINA
IMPRIMÉ EN CHINE

• Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung vor Inbetriebnahme des Produkts gründlich durch. Beachten Sie bitte die Gesundheits- und Sicherheitsinformationen auf den **Seiten 12 bis 21** und folgen Sie sorgfältig ihren Anweisungen. Falls dieses Produkt von Kindern verwendet wird, sollte zuerst ein Erwachsener die Bedienungsanleitung aufmerksam durchlesen und sie dem Kind erklären. Bitte bewahren Sie diese Bedienungsanleitung zum Nachschlagen gut auf.

Hinweis: 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 120 à 129** 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 112**.

• Lees voor gebruik deze handleiding aandachtig door en let vooral op de gezondheids- en veiligheidsinformatie (**pagina 230 – 239**) 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 222** 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. 338 – 347**). 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. 330**.

Vorbereitung
Préparer la console
Voorbereiden
Подготовка

Software verwenden
Utiliser un logiciel
Software gebruiken
Использование программ

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

Probleemoplossing
Encas de problèmes
Probleem oplossen
Устранение неполадок

6204832M



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



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

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

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

Wir freuen uns, dass Sie sich für das Nintendo 3DS™ XL-System entschieden haben.

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

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

Благодарим вас за выбор системы Nintendo 3DS™ XL.

Bitte beachten Sie, dass Nintendo es sich vorbehält, die Bedienungsanleitung, die diesem Produkt beiliegt, zuweilen abzuändern oder zu aktualisieren. Daher wird empfohlen, die aktuellste Version dieser Bedienungsanleitung im Bereich „Kundenservice“ der Nintendo-Website einzusehen. Bitte beachten Sie, dass dieser Service in einigen Ländern möglicherweise nicht verfügbar ist.

Nintendo est susceptible de mettre à jour ou de corriger à tout moment le mode d'emploi de ce produit. Nintendo vous recommande de consulter la version la plus récente de ce mode d'emploi en visitant la partie consacrée à ce produit dans la rubrique Service consommateurs du site Nintendo de votre pays. Ce service peut ne pas être disponible dans certains pays.

Houd er rekening mee dat Nintendo de handleiding die bij dit product wordt geleverd, van tijd tot tijd kan bijwerken. Nintendo raadt je daarom aan om op de Nintendo-website onder 'Klantenservice' de nieuwste versie van deze handleiding voor dit product te bekijken. Let op: deze dienst is mogelijk niet in alle landen beschikbaar.

Обратите внимание, что Nintendo иногда может вносить изменения и дополнения в руководство, входящее в комплект данного изделия. Поэтому Nintendo рекомендует проверять наличие самой последней версии этого руководства в разделе Поддержка этого изделия на веб-сайте Nintendo вашего региона. Обратите внимание, что этот сервис может быть недоступен в некоторых странах.

Trademarks are property of their respective owners.

Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

© 2012 Nintendo.

Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Nintendo 3DS est une marque de Nintendo.

© 2012 Nintendo.

Contents / Sommaire

Deutsch	4
Français	112
Nederlands	222
Русский	330

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

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

Im Set enthalten

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

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



- Nintendo 3DS XL-Touchpen x 1**
(SPR-004)

Hinweis: Der Touchpen befindet sich in der Touchpen-Halterung an der Seite des Systems (siehe Seite 25).



- SDHC Card (4GB) x 1**

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



- AR-Karten x 6**

Hinweis: AR-Karten werden in Verbindung mit der integrierten Software, AR Games: Erweiterte Realität, verwendet (siehe Seite 65).



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



Dieses Set enthält kein Netzteil.

Um Ihr System aufzuladen, benötigen Sie ein Nintendo 3DS-Netzteil (WAP-002(EUR)) (separat erhältlich).

Sie können auch das Netzteil verwenden, das den Nintendo 3DS™-, Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-Systemen beiliegt.

Netzteil des Nintendo 3DS / Nintendo DSi / Nintendo DSi XL



Netzteil des Nintendo DS™ / Nintendo DS™ Lite



NINTENDO 3DS™ XL

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

3D-Bildschirm

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

3D-Tiefenregler

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



Schiebepad

Ermöglicht präzise Bewegungen (siehe Seite 23).

Touchscreen

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

HOME-Knopf

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



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

- Nur Kinder über 6 Jahre sollten das System im 3D-Modus verwenden.
- Falls Kinder bis einschließlich 6 Jahren das System verwenden, sollten Eltern oder Erziehungsberechtigte die Verwendung der 3D-Funktion in den Altersbeschränkungen sperren (siehe Seite 78).

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



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

Nehmen Sie mit den zwei Außenkameras 3D-Fotos und Videos auf (siehe Seite 58).



Außenkameras

Verwenden Sie Software von anderen Systemen der Nintendo DS-Familie (siehe Seite 44).



Nintendo 3DS-Software



Nintendo DS- / Nintendo DSi-Software

Die folgende Software ist bereits auf dem System installiert:



Nintendo 3DS-Kamera

Nehmen Sie mit dieser Anwendung 3D-Fotos und Videos auf. Siehe Seite 58



Nintendo eShop

Beziehen Sie Informationen und Videos über verschiedene Software und laden Sie neue Software herunter. Siehe Seite 64



Nintendo 3DS Sound

Hören Sie sich Musik an und nehmen Sie Geräusche auf. Siehe Seite 61



AR GAMES
Erweiterte Realität

Verwenden Sie die im Lieferumfang enthaltenen AR-Karten zusammen mit den Außenkameras, um überzeugende Spiele mit erweiterter Realität zu erleben. Siehe Seite 65



Mii-MAKER

Erstellen Sie Mii™-Charaktere von sich selbst und von anderen! Siehe Seite 62



FACE RAIDERS

Ein Actionspiel, bei dem Sie gegen Ihr eigenes Gesicht und Gesichter von Freunden antreten! Siehe Seite 66



StreetPass
Mii-LOBBY

Mii-Charaktere, die Sie über StreetPass getroffen haben, erscheinen hier. Siehe Seite 63



Aktivitätslog

Zeichnen Sie die Zahl der Schritte auf, die Sie zurücklegen, während Sie Ihr Nintendo 3DS XL-System bei sich tragen, sowie die Zeit, die Sie Software verwenden. Siehe Seite 67

Die Download Software Nintendo-Briefkasten ist bereits auf der SDHC Card vorinstalliert.



NINTENDO-BRIEFKASTEN

Tauschen Sie via SpotPass und StreetPass handgeschriebene Briefe mit registrierten Freunden aus (siehe Seite 49).

Hinweis:

- Für detaillierte Informationen zu dieser Software lesen Sie bitte die elektronische Bedienungsanleitung (Seite 40).
- Für weitere Informationen zu Download Software siehe Seite 47.

Auf der SDHC Card könnten außerdem andere herunterladbare Inhalte vorinstalliert sein. Solche Inhalte erscheinen im HOME-Menü als zusätzliche Symbole, die Sie durch Berühren auswählen können.

Hinweis: Wenn Sie Nintendo-Briefkasten oder andere vorinstallierte herunterladbare Inhalte löschen, können diese erneut aus dem Nintendo eShop heruntergeladen werden. (In bestimmten Fällen ist es möglich, dass Software vorübergehend nicht verfügbar ist oder endgültig aus dem Angebot des Nintendo eShops entfernt wurde. Unter solchen Umständen können Sie diese Software nicht erneut herunterladen.)

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

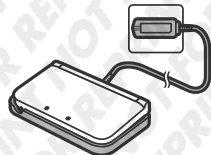
Hinweis: Daten, die über SpotPass übertragen wurden, werden auf der SD Card gespeichert.



Sie müssen die Internet-Einstellungen konfigurieren, um eine Verbindung zu drahtlosen Access Points zu ermöglichen (siehe Seite 71).

Hinweis:

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

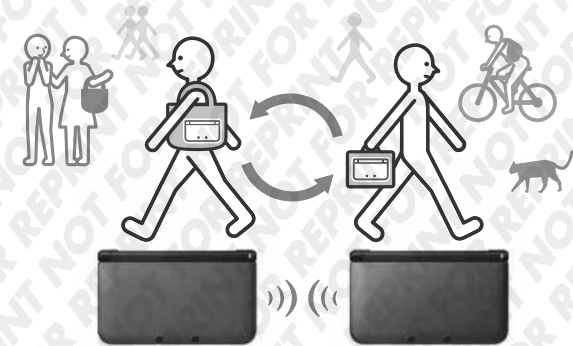


Die Nintendo 3DS XL-Ladestation (SPR-007) (separat erhältlich) erleichtert das Aufladen.

Wird das System mit der Ladestation verbunden, wenn es nicht in Gebrauch ist, verliert die Batterie im Standby-Modus keine Energie.

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

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



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

Erfolgreicher StreetPass-Austausch



Leuchtet grün, wenn Daten übertragen werden...

... und Ihrer Mitteilungsliste wird eine Mitteilung hinzugefügt (siehe Seite 54).

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







Hinweis:

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

Inhalt

• Im Set enthalten	4
• Gesundheits- und Sicherheitsinformationen (Bitte sorgfältig lesen!)	12

Vorbereitung

 Komponenten: Bezeichnungen und Funktionen	22
 Den Touchscreen verwenden	25
Bedienung des Touchscreens	25
 Aufladen	26
Aufladen des Nintendo 3DS XL-Systems	27
 Das System ein- und ausschalten	28
Das System zum ersten Mal konfigurieren	28
Tastaturen verwenden	30
Betriebsanzeige	31
Nutzungsdauer der Batterie	31
 Wiedergabe von 3D-Bildern einstellen	32
So sehen Sie sich 3D-Bilder am besten an	32
Die Tiefenschärfe der 3D-Bilder einstellen	33
 Verwendung von SD Cards	34
Wenn auf Ihrer SD Card kein Platz mehr ist...	35

Software verwenden

 HOME-Menü	36
Software-Symbole	38
Software laden	39
Elektronische Bedienungsanleitungen	40
Helligkeit anpassen / Energiesparmodus	40
Fotos aufnehmen	41
Ordner im HOME-Menü erstellen	42

 Kartenbasierte Software	44
Verwendung von Karten	45
 Download Software	47
Software laden	47
 Spielnotizen	48
 Freundesliste	49
Freundesliste	49
Freunde registrieren	50
Ihre eigene Freundeskarte bearbeiten / Freundeskarten ansehen	51
Kommunikation mit Freunden	52
Einstellungen der Freundesliste	53
 Mitteilungen	54
Mitteilungen erhalten	54
Mitteilungen ansehen	55
Mitteilungen deaktivieren	55
 Internetbrowser	56
Den Browser verwenden	57
 Nintendo 3DS-Kamera	58
Fotos und Videos aufnehmen	58
Fotos und Videos ansehen	60
 Nintendo 3DS Sound	61
 Mii-Maker	62
 StreetPass Mii-Lobby	63
 Nintendo eShop	64

 AR Games: Erweiterte Realität	65
 Face Raiders	66
 Aktivitätslog	67
 Download-Spiel	68

Systemeinstellungen anpassen

 Systemeinstellungen anpassen	69
 Internetereinstellungen	70
Was Sie für eine Internetverbindung benötigen	71
Mit dem Internet verbinden	72
SpotPass-Einstellungen	76
Nintendo DS-Verbindungen	77
Falls ein Fehler-Code erscheint	77
 Altersbeschränkungen	78
Funktionen, die eingeschränkt werden können	78
Altersbeschränkungen konfigurieren	79
Altersbeschränkungen aufheben	80
 Datenverwaltung	82
 Allgemeine Einstellungen	83
Außenkameras	84
Datentransfer	86
System-Update	91
Formatieren	91

Problemlösungen

Das Nintendo 3DS XL-Batteriepack ersetzen	92
Problemlösungen	94
• Technische Daten	104
• Index	106
• Kontaktinformationen	109

Gesundheits- und Sicherheitsinformationen (Bitte sorgfältig lesen!)

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

■ Verwendung des Produkts durch Kinder

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

WARNUNG: Die 3D-Funktion eignet sich nicht für Kinder bis einschließlich 6 Jahren. Bitte lesen Sie den Warnhinweis zur 3D-Funktion (siehe Seite 13).

■ Für den Fall, dass das System nicht ordnungsgemäß funktioniert

Sollten Sie den Verdacht haben, dass Ihr System nicht so funktioniert wie vorgesehen, lesen Sie bitte den Abschnitt „Problemlösungen“ auf den Seiten 94 bis 102.

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



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

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



Entfernen Sie das Netzteil und anderes Zubehör

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



Wenden Sie sich an die Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 109)

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

Erklärung zu Warnstufen

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



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



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

VORSICHTIGER GEBRAUCH

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

Die folgenden Symbole erscheinen innerhalb der Warnhinweise

Verbotssymbole  Verboten  Zerlegen verboten  Gebrauch verboten

Hinweissymbol  Informationen

Gesundheits- und Sicherheitsinformationen

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

WARNUNG – VERWENDUNG DER 3D-FUNKTION

- Bei Kindern bis einschließlich 6 Jahren kann die Verwendung der 3D-Funktion zu einer Beeinträchtigung des Sehvermögens führen. Daher wird empfohlen, dass nur Kinder über 6 Jahre das System im 3D-Modus verwenden. Falls Kinder bis einschließlich 6 Jahren das System verwenden, sollten Eltern oder Erziehungsberechtigte die Verwendung der 3D-Funktion in den Altersbeschränkungen sperren (siehe Seite 78).
- Wenn Ihr linkes und rechtes Auge über unterschiedliche Sehkraft verfügen oder Sie hauptsächlich ein Auge zum Sehen verwenden, kann es vorkommen, dass Sie Schwierigkeiten haben, 3D-Bilder deutlich zu sehen, oder Ihre Augen ermüden. Nutzen Sie das System maßvoll und legen Sie alle 30 Minuten eine Pause von 10 – 15 Minuten ein. Falls eines der unten beschriebenen Symptome bei Ihnen auftritt, passen Sie den 3D-Effekt auf ein für Sie angenehmes Maß an oder stellen Sie die Anzeige so ein, dass nur 2D-Bilder verwendet werden.
- Betrachten Sie undeutliche 3D-Bilder nicht über einen längeren Zeitraum. Das längere Betrachten undeutlicher 3D-Bilder, beispielsweise von Doppelbildern, kann zu Augenermüdung, Augentrockenheit, Kopfschmerzen, verspannten Schultern, Übelkeit, Schwindel, Bewegungskrankheit (Kinetose), Erschöpfung und / oder Unbehagen führen.
- 3D-Bilder werden von jedem unterschiedlich wahrgenommen. Weitere Informationen darüber, wie Sie 3D-Bilder richtig betrachten, finden Sie in den entsprechenden Abschnitten der Bedienungsanleitung. Falls eines der oben beschriebenen Symptome bei Ihnen auftritt, passen Sie den 3D-Effekt auf ein für Sie angenehmes Maß an oder stellen Sie die Anzeige so ein, dass nur 2D-Bilder verwendet werden. Abhängig von Ihrer körperlichen Verfassung und der Umgebung, in der Sie sich befinden, können Sie möglicherweise 3D-Bilder nicht richtig erkennen. Deaktivieren Sie in diesem Fall die 3D-Funktion.
- Bitte verwenden Sie die 3D-Funktion nicht, wenn Sie in einem Fahrzeug oder mit öffentlichen Verkehrsmitteln unterwegs sind. Permanente Erschütterungen können die 3D-Darstellung unscharf werden lassen, was zu Übelkeit und Augenermüdung führen kann.

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

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

WARNUNG – EPILEPSIEHINWEIS

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

Krämpfe **Augen- oder Muskelzuckungen** **Wahrnehmungsverlust**
Verändertes Sehvermögen Unwillkürliche Bewegungen Desorientierung

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

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

! WARNUNG – AUGENERMÜDUNG UND BEWEGUNGSKRANKHEIT (KINETOSE)

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

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

! WARNUNG – ÜBERANSTRENGUNG

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

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

! WARNUNG – AUSTRITT VON SUBSTANZEN AUS DER BATTERIE

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

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

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

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

! WARNUNG – FREQUENZSTÖRUNGEN

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

- Halten Sie bei Verwendung der drahtlosen Verbindung des Nintendo 3DS XL-Systems einen Abstand von mindestens 25 Zentimetern zu Herzschrittmachern. Sollten Sie einen Herzschrittmacher oder andere implantierte medizinische Geräte verwenden, nutzen Sie die drahtlose Verbindung des Nintendo 3DS XL-Systems nicht, ohne sich zuvor mit einem Arzt oder dem Hersteller des medizinischen Gerätes in Verbindung gesetzt zu haben.

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

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

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

! WARNUNG – DRAHTLOSE VERBINDUNG

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

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

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

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

- Wenn Sie Informationen oder Inhalte über die drahtlose Verbindung senden, veröffentlichen oder auf andere Weise zugänglich machen, stellen Sie sicher, dass keine Informationen enthalten sind, mit denen Sie persönlich identifiziert werden können, z. B. Name, E-Mail-Adresse, Adresse oder Telefonnummer, da andere diese Informationen und Inhalte möglicherweise sehen können. Verwenden Sie, insbesondere wenn Sie einen Nutzernamen oder Spitznamen für Ihre Mii-Charaktere auswählen, nicht Ihren wirklichen Namen, da andere bei Verwendung der drahtlosen Verbindung möglicherweise Ihren Nutzernamen und die Spitznamen Ihrer Mii-Charaktere sehen können.
- Freundescodes und Freundeskarten sind Teil eines Systems, das es Ihnen ermöglicht, Freundschaften mit anderen Nutzern zu schließen, sodass Sie mit Ihnen bekannten Personen spielen, kommunizieren und interagieren können. Wenn Sie Freundescodes und Freundeskarten mit Unbekannten austauschen, besteht das Risiko, dass Sie Informationen oder Nachrichten mit beleidigendem oder unangemessenem Inhalt erhalten bzw. Unbekannte Informationen über Sie sehen, die sie nicht sehen sollen. Wir empfehlen daher, dass Sie Ihren Freundescode niemandem geben, den Sie nicht kennen, und auch Freundeskarten nicht mit Personen austauschen, die Sie nicht kennen.

- Unterlassen Sie schädliche, illegale, beleidigende oder anderweitig unangemessene Aktivitäten, die anderen Nutzer Probleme bereiten könnten. Senden Sie oder machen Sie auch sonst keine Inhalte zugänglich, die andere bedrohen, beleidigen oder verletzen, ihre Rechte verletzen (z. B. Urheberrechte, Recht am eigenen Bild, Privatsphäre, Persönlichkeitsrechte oder Warenzeichen) oder von anderen Personen als verstörend empfunden werden könnten. Insbesondere wenn Sie von anderen Personen Fotos, Bilder oder Videos aufgenommen haben und diese senden oder anderweitig zugänglich machen, stellen Sie sicher, dass diese Personen zuvor ihre Zustimmung erteilt haben. Wenn unangemessenes Verhalten Ihrerseits gemeldet oder bestätigt wird, könnte dies Strafen wie z. B. den Ausschluss von den Nintendo 3DS-Services nach sich ziehen.

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

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



WARNUNG



- **Zerlegen Sie das System nicht und versuchen Sie nicht, es zu reparieren**



- **Setzen Sie das Batteriepack keiner großen Hitze aus und entsorgen Sie es nicht im Feuer**

- **Setzen Sie das System keinen Hitzequellen, wie Heizgeräten oder Öfen, aus und setzen Sie das System möglichst nicht über einen längeren Zeitraum direktem Sonnenlicht aus**

Sollte dies nicht beachtet werden, kann es zum Austreten von Substanzen oder zu einer Entzündung oder Explosion kommen, was wiederum zu Feuer und / oder einem tödlichen Stromschlag führen kann. Außerdem kann das Batteriepack durch Hitze beschädigt oder verformt werden.



- **Verwenden Sie ausschließlich ein kompatibles Netzteil und Batteriepack**

Die Verwendung eines inkompatiblen Netzteils oder Batteriepacks kann zum Austreten von Flüssigkeit aus dem Batteriepack, oder zu einer Entzündung oder Explosion führen, was wiederum Feuer und / oder einen tödlichen Stromschlag nach sich ziehen kann.

Verwenden Sie ausschließlich das Nintendo 3DS XL-Batteriepack (SPR-003) und das Nintendo 3DS-Netzteil (WAP-002(EUR)) (separat erhältlich).



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

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

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



- **Verwenden Sie das Netzteil und Batteriepack ausschließlich mit kompatiblen Systemen**

Die Verwendung des Netzteils und / oder Batteriepacks mit einem inkompatiblen System kann zu Feuer, dem Austritt von Flüssigkeit aus dem Batteriepack, zu einer Entzündung, einer Explosion, oder zu einem elektrischen Schlag führen.

- Das Nintendo 3DS XL-Batteriepack (SPR-003) ist ausschließlich zum Gebrauch mit dem Nintendo 3DS XL-System bestimmt.
- Das Nintendo 3DS XL-Netzteil (WAP-002(EUR)) (separat erhältlich) kann mit den folgenden Geräten verwendet werden:
 - Nintendo 3DS (CTR-001(EUR))
 - Nintendo 3DS XL (SPR-001(EUR))
 - Nintendo DSi (TWL-001(EUR))
 - Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR))



- **Setzen Sie das System keinen Flüssigkeiten aus und stecken Sie keine Objekte in das System, die nicht zum System gehören**

Dies kann sonst zu Feuer, elektrischen Schlägen und weiteren Fehlfunktionen führen.

Sollte das Nintendo 3DS XL-System mit Flüssigkeiten in Kontakt kommen, schalten Sie es umgehend aus, entfernen Sie das Netzteil und entfernen Sie danach die Batterieabdeckung und das Batteriepack. Reinigen Sie das Äußere des Systems mit einem weichen, nebelfeuchten Tuch (zur Reinigung bitte nur Wasser verwenden). Das Innere des Nintendo 3DS XL-Systems darf nicht mit Wasser oder anderen Flüssigkeiten gereinigt werden.



- **Berühren Sie die Netzteil-Anschlussbuchse und alle weiteren Anschlüsse nicht mit den Fingern oder mit Metallobjekten**

Dies kann zu Verletzungen, tödlichen Stromschlägen, Kurzschlüssen und Fehlfunktionen führen.



- **Berühren Sie das System oder das Netzteil nicht, wenn das System während eines Gewitters geladen wird**

Dies kann zu einem tödlichen Stromschlag durch einen weitergeleiteten Blitz führen.



- **Verwenden Sie das System nicht an Orten mit hoher Feuchtigkeit oder einer hohen Staub- oder Rußkonzentration**

Dies kann zu Feuer, einem tödlichen Stromschlag oder zu Fehlfunktionen führen. Es könnte außerdem dazu führen, dass sich Schimmel auf den Kameralinsen bildet.



- **Setzen Sie das System keinen starken Stößen aus, lassen Sie es also nicht fallen und treten Sie nicht darauf**

Ansonsten kann es zu Schäden an den Bildschirmen oder am Batteriepack kommen, das dann starke Hitze ausstrahlen und somit zu Verbrennungen oder anderen Verletzungen führen kann.

Hinweis: Wenn das System beschädigt ist und Sie es mehr als nötig berühren, kann dies zu Verletzungen führen. Berühren Sie nicht die beschädigten Stellen.



- **Nähern Sie sich dem Infrarot-Sende-Empfänger nicht zu sehr**

Direkt in den Infrarot-Sende-Empfänger zu sehen, kann zu Sehstörungen und anderen Problemen führen.



- **Verwenden Sie Ihre Kopfhörer nicht mit zu hoher Lautstärke**

Die längere Verwendung eines Kopfhörers bei hoher Lautstärke kann zu einer Beeinträchtigung des Hörvermögens führen. Bitte stellen Sie die Lautstärke so ein, dass Sie die Geräusche Ihrer Umgebung noch hören können. Bei Erschöpfung oder falls Sie ein Klingeln in den Ohren oder ähnliche Symptome wahrnehmen, sehen Sie von einer Verwendung des Kopfhörers für einen gewissen Zeitraum ab. Sollten diese Symptome dennoch anhalten, suchen Sie bitte einen Arzt auf.



- **Wenn das System beschädigt ist und Sie es mehr als nötig berühren, kann dies zu Verletzungen führen.**

Berühren Sie nicht die beschädigten Stellen.



- **Bewahren Sie das System und Zubehör wie SD Cards nicht in Reichweite kleiner Kinder oder von Haustieren auf bzw. an für sie erreichbaren Orten**

Kinder könnten das Netzteil, den Touchpen oder andere Teile in den Mund nehmen und sich daran verletzen.



- **Vermeiden Sie Schmutz auf dem Anschluss der Ladestation**

Dies kann zu Feuer, zu Überhitzung, zu elektrischen Schlägen, zu Problemen beim Laden und zu anderen Fehlfunktionen führen. Säubern Sie den Ladestationsanschluss regelmäßig, um sicherzustellen, dass er sauber ist. Vermeiden Sie es, unnötig Druck auszuüben, da dies zu Schäden führen kann.



- **Wichtige Sicherheitsinformationen zum Gebrauch des Nintendo 3DS XL-Systems in Flugzeugen, Krankenhäusern und Flughäfen**

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

- ❌ **Verwenden Sie das System nicht, während Sie gehen oder Auto / Fahrrad fahren**
 - Es ist verboten und außerdem gefährlich, das System zu verwenden, während Sie ein Fahrzeug steuern.
 - Es kann zu Unfällen führen, wenn Sie das System während des Gehens oder Radfahrens verwenden.

- ❌ **Achten Sie bei Verwendung des Systems auf Ihre Umgebung**

Unschonemäßiger Gebrauch kann zu Verletzungen, der Beschädigung von Einrichtungsgegenständen oder zu Fehlfunktionen führen.

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



- ❌ **Setzen Sie das Nintendo 3DS XL-System keinen hohen Temperaturen aus**

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

- ⚠️ **Die korrekte Verwendung des Touchpens**

Ein fehlerhafter Gebrauch kann zu Verletzungen oder Schäden führen.

 - Verwenden Sie den Touchpen für keine anderen Zwecke als im Gebrauch mit einem Nintendo 3DS XL-System.
 - Verbiegen Sie den Touchpen während des Gebrauchs nicht und wenden Sie keinen unnötigen Druck an.
 - Verwenden Sie keinen beschädigten oder verbogenen Touchpen.

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

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

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

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

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

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

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

- ❌ **Stecken Sie nicht zu viele Netzstecker in eine einzelne Steckdose bzw. in einen einzelnen Mehrfachstecker-Adapter und vermeiden Sie es, mehrere Mehrfachstecker-Adapter miteinander zu verknüpfen**

Dies kann zu Feuer oder tödlichen Stromschlägen führen.

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

Ansonsten können Feuer, tödliche Stromschläge oder Kurzschlüsse die Folge sein. Weiterhin kann ein unvollständiges Einstecken in die Steckdose dazu führen, dass nicht zum System gehörende Materialien oder Metallobjekte, wie Büro- oder Heftklammern, in Berührung mit den Kontakten des Steckers kommen. Um das Netzteil zu entfernen, nehmen Sie das Netzteil sicher in die Hand und ziehen Sie es gerade aus der Steckdose. Wenn das System von Kindern verwendet wird, sollten Eltern oder Erziehungsberechtigte sicherstellen, dass es Kindern nicht möglich ist, die Kontakte des Steckers mit Metallobjekten zu berühren, wenn das Netzteil eingesteckt wird. Das Netzteil sollte in eine Steckdose gesteckt werden, die leicht zugänglich ist und sich in unmittelbarer Umgebung des aufzuladenden Geräts befindet.

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

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

⚠️ WICHTIG

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

Dies kann zu Verletzungen oder Fehlfunktionen führen. Sollten die LC-Bildschirme beschädigt werden, vermeiden Sie es, mit den austretenden Flüssigkeiten in Kontakt zu kommen. Die Reparatur von beschädigten LC-Bildschirmen ist nicht durch die Gewährleistung gedeckt und wird nur gegen eine Gebühr vorgenommen.

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

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



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



- ⚠️ **Erwerben Sie ein strapazierfähiges Trageband**

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

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

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

VORSICHTIGER GEBRAUCH

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

Schalten Sie das System nicht wiederholt ein und aus

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

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

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

Verwenden Sie nur kompatibles Zubehör

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

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

Bewegen Sie das Schiebepad nicht ruckartig von einer Seite zur anderen

Dies kann den Controller beschädigen und das Spiel beeinträchtigen.

Beschädigen Sie den Touchscreen nicht

Dies kann zu Fehlfunktionen führen.

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

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

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

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

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

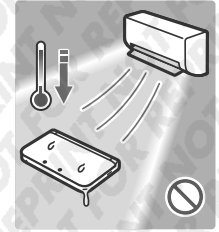
Kondenswasserbildung im System kann zu Fehlfunktionen führen.

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

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

Sollte sich Kondenswasser auf dem System gebildet haben

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

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

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

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

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

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

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

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

Auskünfte darüber, wie Sie Batterien entsorgen können, erhalten Sie bei Ihrem örtlichen Entsorgungsträger (siehe Seite 103).

**Verwendung von Informationen**

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

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

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

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



Komponenten: Bezeichnungen und Funktionen

Die Funktionen dieser Komponenten werden in dieser Bedienungsanleitung erklärt.

Vorbereitung

Komponenten: Bezeichnungen und Funktionen

Mitteilungsanzeige

Zeigt durch Blinken und Farbänderung den Status Ihres Systems an.

- SpotPass-Mitteilung erhalten**
(blinkt fünf Sekunden lang blau) (siehe Seite 54)
- Inhalte über StreetPass erhalten**
(blinkt fünf Sekunden lang grün) (siehe Seite 54)
- Ein Freund ist online**
(blinkt fünf Sekunden lang orange) (siehe Seite 53)
- Batterieleistung ist niedrig**
(blinkt rot) (siehe Seite 31)



3D-Tiefenregler (siehe Seite 33)
Stellt die Tiefe von 3D-Bildern ein.



Verbindungsanzeige (Wi-Fi)
Leuchtet gelb, wenn die drahtlose Verbindung aktiviert ist, und leuchtet nicht, wenn sie deaktiviert ist. Sie blinkt gelb, wenn Daten gesendet oder empfangen werden.
Hinweis: Die Verbindungsanzeige leuchtet oder blinkt dunkler, wenn sich das System im Standby-Modus befindet.



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

Mikrofon
Wird von Software mit Mikrofon-Funktion verwendet.

POWER-Schalter (⏻)
(siehe Seite 28)

Betriebsanzeige (⏻)
(siehe Seite 31)
Leuchtet, wenn das System eingeschaltet ist.

Ladeanzeige (🔋) (siehe Seite 27)
Leuchtet orange, während die Batterie geladen wird.

Vorbereitung

Komponenten: Bezeichnungen und Funktionen

LC-Bildschirm (3D-Bildschirm) (siehe Seite 32)
Zeigt 3D-Inhalte an.

LC-Bildschirm (Touchscreen) (siehe Seite 25)
Ein druckempfindlicher Bildschirm, der die Interaktion durch Berührung ermöglicht.

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

Lautsprecher (L)

Lautsprecher (R)

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

Schiebepad
Wird mit Software verwendet, die die Steuerung per Schiebepad unterstützen.
Hinweis: Sollte das Schiebepad nicht richtig funktionieren, finden Sie auf Seite 96 weitere Informationen.



Lautstärkereger
Die Lautstärke wird durch Schieben geregelt.
Hinweis: Das Auslöser-Geräusch der Kamera ertönt unabhängig von der aktuellen Einstellung der Lautstärke stets in einer festgelegten Lautstärke.

- SELECT**
- HOME-Knopf** (🏠) (siehe Seite 36)
Zeigt das HOME-Menü an.
- START**

Audiobuchse
Hier kann ein Stereo-Kopfhörer (im Handel erhältlich) angeschlossen werden. Wenn er angeschlossen ist, wird kein Ton über die Lautsprecher wiedergegeben.
Hinweis: Bitte verwenden Sie nur von Nintendo lizenziertes Zubehör.

Steuerkreuz

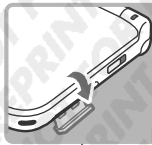
Batteriefachabdeckung

(siehe Seite 92)
Kann entfernt werden, um das Nintendo 3DS XL-Batteriepack durch ein neues zu ersetzen.

Hinweis: Bitte entfernen Sie die Batteriefachabdeckung nur, wenn es unbedingt nötig ist.

Infrarot-Sende-Empfänger

Sendet und empfängt Signale für Software mit Infrarot-Funktion.



SD Card-Steckplatz
(siehe Seite 34)

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

Tragebandhalterung

Zum Anbringen eines Tragebands (separat erhältlich).

L-Taste

Außenkameras

(siehe Seite 58)
Für bestimmte Spiele und Software, bei denen die Kamera-Funktion genutzt wird. Diese beiden Kameras ermöglichen die Aufnahme von 3D-Fotos / Videos.

Kamera-Anzeige

Diese Anzeige leuchtet, wenn die Außenkameras verwendet werden.

Kartenschlitz (siehe Seite 45)

Hier werden Nintendo 3DS-Karten, Nintendo DS-Karten, Nintendo DSi-Karten und erweiterte Nintendo DSi-Karten eingesteckt.



Netzteil-Anschlussbuchse
(siehe Seite 27)

Erlaubt den Anschluss des Nintendo 3DS-Netzteils (WAP-002(EUR)) (separat erhältlich).



Ladestationsanschluss
(siehe Seite 27)

Erlaubt das Aufladen über die Nintendo 3DS XL-Ladestation (SPR-007) (separat erhältlich).

Touchpen-Halterung

(siehe Seite 25)
Wird verwendet, um den Nintendo 3DS XL-Touchpen aufzubewahren.

R-Taste



Den Touchscreen verwenden

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

Ziehen Sie den Nintendo 3DS XL-Touchpen einfach aus der Touchpen-Halterung, um ihn zu verwenden.

Wenn Sie den Touchpen nicht mehr benötigen, stecken Sie ihn sicher zurück in die Touchpen-Halterung.

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



Bedienung des Touchscreens

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

Berühren

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



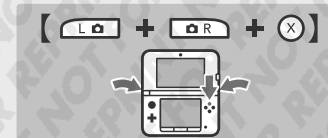
Führen

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



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

Rufen Sie über das **HOME-Menü** die Systeminstellungen auf und wählen Sie dort **TOUCHSCREEN**, um den Touchscreen zu kalibrieren (siehe Seite 83). Wenn Sie Probleme haben, mit dem Touchpen durch das **HOME-Menü** zu navigieren, können Sie das System mit dem **Touchscreen-Kalibrierungsbildschirm** starten, indem Sie den **POWER-Schalter** drücken, während Sie die **L-Taste**, **R-Taste** sowie den **X-Knopf** gedrückt halten.



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



...drücken Sie den POWER-Schalter.



Aufladen

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

Aufladezeit: ca. 3 Stunden 30 Minuten



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

Aufladetemperatur: 5 – 35 Grad Celsius



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

Wiederholtes Aufladen und Nutzungsdauer der Batterie



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

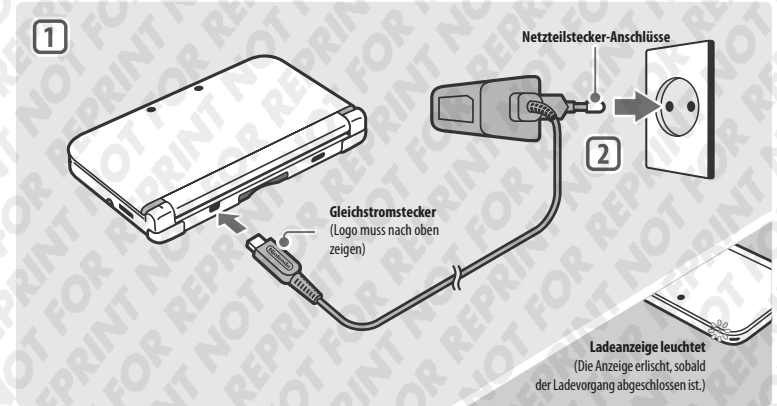
Stark verkürzte Nutzungsdauer



Sollten Sie feststellen, dass sich die Nutzungsdauer deutlich verkürzt hat, ersetzen Sie das Batteriepack. Ersatz-Batteriepacks sind separat erhältlich (siehe Seite 92). Bei der Nintendo Konsumentenberatung erhalten Sie weitere Informationen darüber, wo Ersatz-Batteriepacks erhältlich sind (siehe Seite 109).

Aufladen des Nintendo 3DS XL-Systems

Um Ihr Nintendo 3DS XL-System aufzuladen, benötigen Sie das Nintendo 3DS-Netzteil (WAP-002(EUR)) (separat erhältlich). Alternativ können Sie eines der Netzteile verwenden, die im Lieferumfang der Nintendo 3DS-, Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-Systeme enthalten sind (siehe Seite 4).



1 Verbinden Sie den Gleichstromstecker mit dem Nintendo 3DS XL-System

Hinweis:

- Stellen Sie sicher, dass der Gleichstromstecker mit der richtigen Seite nach oben zeigt, bevor Sie ihn mit dem System verbinden, um Schaden am Gleichstromstecker oder am Nintendo 3DS XL-System zu vermeiden.

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

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

Sobald der Aufladeprozess abgeschlossen ist

Entfernen Sie den Netzteilstecker aus der Steckdose und entfernen Sie den Gleichstromstecker vom Nintendo 3DS XL-System.

Hinweis:

- Sollten Sie einen Softwaretitel spielen, während das System auflädt, leuchtet die Ladeanzeige möglicherweise auch nach dem abgeschlossenen Ladevorgang weiterhin auf. Hierbei handelt es sich nicht um eine Fehlfunktion.
- Um das System vom Netzteil zu trennen, halten Sie das System und den Gleichstromstecker fest, nicht das Kabel, während Sie ihn herausziehen.



Dieses Set enthält kein Netzteil.

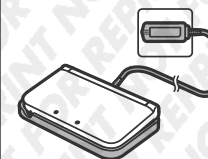
Um Ihr System aufzuladen, benötigen Sie ein Nintendo 3DS-Netzteil (WAP-002(EUR)) (separat erhältlich).

Sie können auch das Netzteil verwenden, das den Nintendo 3DS-, Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-Systemen beiliegt.

Netzteil des Nintendo 3DS / Nintendo DSi / Nintendo DSi XL



Netzteil des Nintendo DS / Nintendo DS Lite



Die Nintendo 3DS XL-Ladestation (SPR-007) (separat erhältlich) kann das Aufladen erleichtern.

Sie können Ihr Nintendo 3DS XL-System aufladen, indem sie es einfach in der Ladestation platzieren.



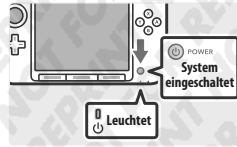
Das System ein- und ausschalten

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

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

Hinweis:

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



Standby-Modus und Ausschalten des Systems

Standby-Modus

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

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

Das System ausschalten

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



Das System zum ersten Mal konfigurieren

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

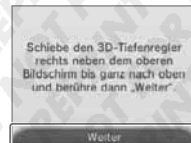
1 Stellen Sie die Sprache des Systems ein

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



2 Kalibrieren Sie den 3D-Bildschirm

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



3 Datum und Uhrzeit einstellen

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



4 Geben Sie einen Nutzernamen ein

Hinweis:

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



5 Geben Sie Ihren Geburtstag ein

Berühren Sie und , um Ihren Geburtstag einzugeben.



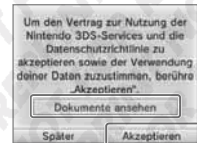
6 Wählen Sie das Land, in dem Sie wohnen, und dann Ihre Region

Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit OKAY.



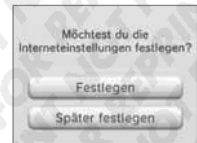
7 Akzeptieren Sie den Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und die Datenschutzrichtlinie

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



8 Konfigurieren Sie die Interneteinstellungen (siehe Seite 70)

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



9 Stellen Sie die Altersbeschränkungen ein (siehe Seite 78)

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

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



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

Tastaturen verwenden

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

Standard

ABC Alphanumerisch

Texterkennung ein / aus

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

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

Löscht das Zeichen links vom Cursor.

Setzt einen Zeilenumbruch.

Zwischen Eingabemodi wechseln

E♂R Sonderzeichen

Symbole Symbole

Handy Mobiltelefon

Wählen Sie zwischen Groß- und Kleinbuchstaben.

Zeigt zusätzliche Symbole an.

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

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

Ziffernfeld

Löscht die zuletzt eingegebene Ziffer.

Betriebsanzeige

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

Hoch **Niedrig** **Fast leer**

Verbleibende Batterieleistung

Durchgehend blau

Durchgehend rot

Blinkt rot

Die Mittelungsanzeige blinkt in dem Fall ebenfalls.

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

Nutzungsdauer der Batterie

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

Bei Verwendung von Nintendo 3DS-Software: **ca. 3,5 – 6,5 Stunden**
Bei Verwendung von Nintendo DS-Software: **ca. 6 – 10 Stunden**

Länger **Kürzer**

Nutzungsdauer der Batterie

1 2 3 4 5

Dunkel **Hell**

Bildschirm-Helligkeit

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

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

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

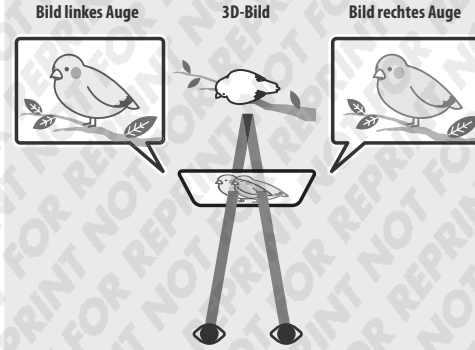
Hinweis: Die Betriebsanzeige pulsiert langsam, wenn sich das System im Standby-Modus befindet. Manche Softwaretitel ermöglichen es dem System nicht, während der Verwendung in den Standby-Modus zu wechseln. Wenn Sie das System schließen, während Sie solche Software verwenden, leuchtet die Betriebsanzeige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



Wiedergabe von 3D-Bildern einstellen

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

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



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



So sehen Sie sich 3D-Bilder am besten an

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

1 Sehen Sie direkt auf den 3D-Bildschirm.

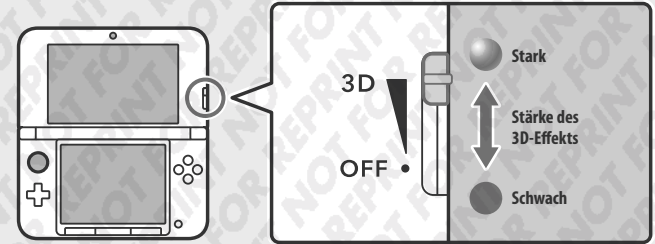


2 Halten Sie den 3D-Bildschirm 30 – 40 cm von Ihren Augen entfernt. Ändern Sie die Entfernung, bis Sie die 3D-Bilder ohne Schwierigkeiten erkennen können.



Die Tiefenschärfe der 3D-Bilder einstellen

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



- Schieben Sie den 3D-Tiefenregler nach ganz unten, um Bilder in 2D anzuzeigen.

Hinweise:

- Das Verschieben des 3D-Tiefenreglers, während Inhalte betrachtet werden, die die 3D-Funktion nicht unterstützen, führt nicht zu einer Darstellung in 3D-Bildern.
- Einige Inhalte, wie beispielsweise 3D-Videos und -Fotos, lassen keine Angleichungen in der Stärke des 3D-Effekts zu. Beim Betrachten solcher Inhalte ist es mithilfe des 3D-Tiefenreglers lediglich möglich, zwischen 3D- und 2D-Bildern zu wechseln. Falls Sie den 3D-Effekt beim Betrachten solcher Inhalte als unangenehm stark empfinden, kann es helfen, den Abstand zwischen dem System und Ihren Augen zu vergrößern. Falls Sie auch dann noch Unbehagen empfinden, sollten Sie die Inhalte in 2D betrachten.
- Die Wiedergabe von 3D-Bildern kann in den Altersbeschränkungen (siehe Seite 78) deaktiviert werden.
- Betrachten Sie 3D-Bilder nicht in direktem Sonnenlicht oder dem direkten Lichtstrahl aus anderen starken Lichtquellen. Dies kann dazu führen, dass die 3D-Bilder schlecht zu erkennen sind.
- Abhängig von Ihrer Umgebung kann es schwierig sein, 3D-Bilder zu erkennen (siehe Seite 96).

Sicherheitshinweise zum Betrachten von 3D-Bildern

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

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



Verwendung von SD Cards

Das Nintendo 3DS XL-System unterstützt SD Cards mit bis zu 2 GB Speicherplatz und SDHC Cards von 4 GB bis 32 GB Speicherplatz.

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

Hinweis: Heruntergeladene Software wird, mit Ausnahme von Nintendo DSiWare™ (siehe Seite 64), auf der SD Card gespeichert. Heruntergeladene Software (einschließlich den zugehörigen Speicherdaten) kann nicht einzeln zwischen SD Cards verschoben oder kopiert werden.

Die Verwendung von MiniSD / microSD Cards

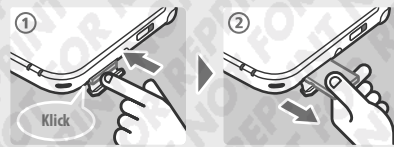
Um miniSD Cards oder microSD Cards verwenden zu können, wird ein entsprechender Adapter benötigt. Wird ein Adapter verwendet, entfernen Sie nach Verwendung stets den kompletten Adapter (nicht nur die SD Card) aus dem Steckplatz. Ein Verbleib des leeren Adapters im Steckplatz könnte zu Fehlfunktionen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



Entfernen von SD Cards

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

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



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

Einschieben von SD Cards

1 Öffnen Sie die SD Card-Steckplatzabdeckung

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



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

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



Die bedruckte Seite sollte nach unten zeigen.

Schreibschutz-Schieber der SD Card

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

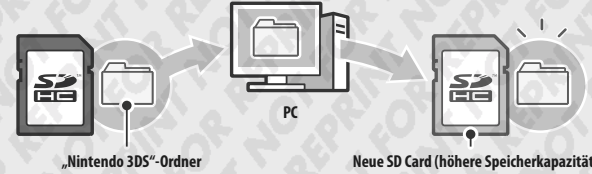
Schreibschutz-Schieber



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

Um freien Speicherplatz auf einer SD Card zu schaffen, löschen Sie Foto-, Video- oder Sound-Dateien, die Sie nicht länger benötigen, über die Datenverwaltung in den Systemeinstellungen (siehe Seite 82). Alternativ können Sie alle Daten von Ihrer derzeitigen SD Card auf eine SD Card mit größerer Speicherkapazität verschieben. Sie können auch Software auf einer anderen SD Card speichern, allerdings können Sie später nicht den Inhalt mehrerer SD Cards kombinieren.

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



Hinweis:

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

Hinweise zum Kopieren von Software

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

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

Auf die folgenden Arten können Sie Daten nicht kopieren

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



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

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



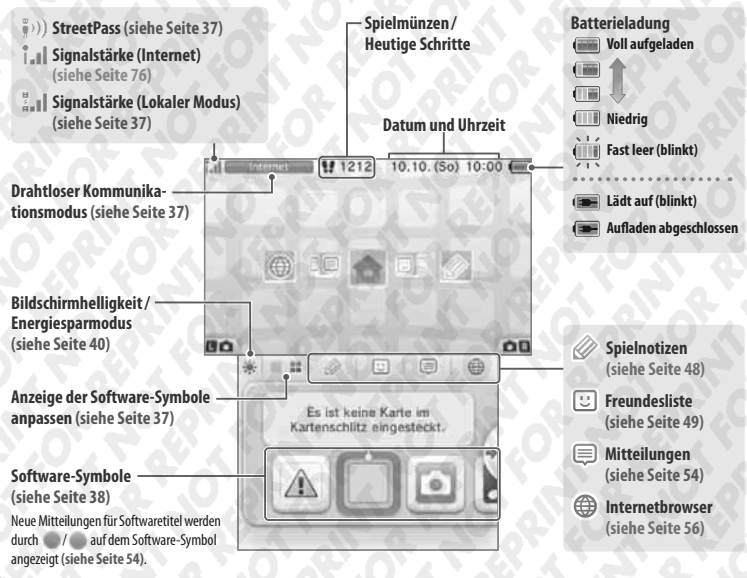


HOME-Menü

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

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

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



StreetPass (siehe Seite 37)



Signalstärke (Internet) (siehe Seite 76)

Signalstärke (Lokaler Modus) (siehe Seite 37)

Drahtloser Kommunikationsmodus (siehe Seite 37)

Bildschirmhelligkeit / Energiesparmodus (siehe Seite 40)






Anzeige der Software-Symbole anpassen (siehe Seite 37)

Software-Symbole (siehe Seite 38)
Neue Mitteilungen für Softwaretitel werden durch  /  auf dem Software-Symbol angezeigt (siehe Seite 54).

Spielmünzen / Heutige Schritte

Datum und Uhrzeit

Batterieladung

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

Spielnotizen (siehe Seite 48)

Freundesliste (siehe Seite 49)

Mitteilungen (siehe Seite 54)

Internetbrowser (siehe Seite 56)

Hinweis:

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

Spielmünzen / Heutige Schritte



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

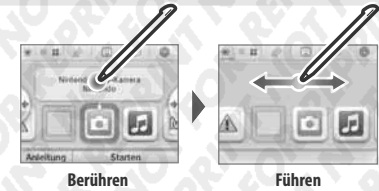
Hinweis:

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

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

Navigieren

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




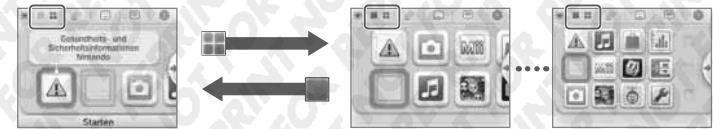
Berühren

Führen

Die Anzeige anpassen und Software-Symbole verschieben

Die Anzeige der Software-Symbole anpassen

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













Software-Symbole verschieben

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

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



Drahtlose Kommunikationsmodi

	Zeigt an, dass eine Verbindung zum Internet hergestellt wurde (siehe Seite 70).
	Zeigt an, dass das System nach weiteren Nutzern sucht, die StreetPass aktiviert haben (siehe Seite 9). Wenn Sie Nintendo 3DS-Software für die Verwendung mit StreetPass registrieren, ermöglichen Sie es dem System, automatisch nach anderen Nutzern zu suchen, mit denen Informationen ausgetauscht werden können. Dieser Status wird zusammen mit  angezeigt.
	Zeigt an, dass das System mit anderen Nintendo 3DS- / Nintendo 3DS XL-Systemen in Ihrer Nähe kommuniziert. Funktionen wie die lokale Freunde-Registrierung (siehe Seite 50) und das Download-Spiel (siehe Seite 68) verwenden den Lokalen Modus. Im drahtlosen Kommunikationsmodus wird das Signalstärke-Symbol  angezeigt. Eine höhere Signalstärke bedeutet eine bessere Datenübertragung.
	Wenn die drahtlose Verbindung aktiviert wurde, wird  angezeigt. Ist die drahtlose Verbindung deaktiviert, wird  angezeigt. Verwenden Sie den WLAN-Schalter, um die drahtlose Verbindung zu aktivieren / deaktivieren (siehe Seite 22).  wird angezeigt, wenn sie aktiviert ist, und  wenn sie deaktiviert ist.

Software-Symbole

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

Symbole für kartenbasierte Software

Nintendo 3DS-Karte



Nintendo DS- / Nintendo DSi-Karte



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

Symbole für integrierte Software



Gesundheits- und Sicherheitsinformationen

Lesen Sie wichtige Gesundheits- und Sicherheitsinformationen für Ihr System.



Nintendo 3DS-Kamera (siehe Seite 58)

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



Nintendo 3DS Sound (siehe Seite 61)

Hören Sie Musik und fertigen Sie Aufnahmen an.



Mii-Maker (siehe Seite 62)

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



StreetPass Mii-Lobby (siehe Seite 63)

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



Nintendo eShop (siehe Seite 64)

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



AR Games: Erweiterte Realität (siehe Seite 65)

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



Face Raiders (siehe Seite 66)

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



Aktivitätslog (siehe Seite 67)

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



Download-Spiel (siehe Seite 68)

Laden Sie Demoversionen herunter und spielen Sie Mehrspieler-Partien!



Systemeinstellungen anpassen (siehe Seite 69)

Passen Sie die Nintendo 3DS XL-Systemeinstellungen an.



Geschenk-Symbol

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

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

- Jede Software und jeder Videoinhalt, der auf der SDHC Card vorinstalliert ist, wird außerdem im **HOME-Menü** (siehe Seite 7) angezeigt.

Software laden

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



Software beenden / pausieren

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

Pausiert...

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

Hinweis:

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

Speichern Sie, bevor Sie eine Software beenden

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

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

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

Elektronische Bedienungsanleitungen

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



Anleitungen ansehen

1 Wählen Sie einen Punkt im Inhaltsverzeichnis

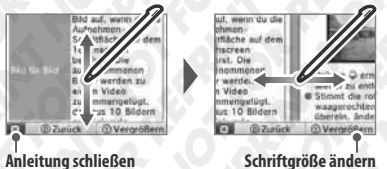
Führen Sie den Touchpen nach oben und unten, um durch das Inhaltsverzeichnis des Manuals zu navigieren und berühren Sie die Seite, die Sie sich ansehen möchten.

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



2 Eine Seite ansehen

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



Anleitung schließen

Schriftgröße ändern

Helligkeit anpassen / Energiesparmodus

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

Bildschirmhelligkeit

Berühren Sie eine Zahl, um die Helligkeit zu ändern.



Energiesparmodus

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

Helligkeit und Nutzungsdauer der Batterie

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

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

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

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



Halten Sie START gedrückt und drücken Sie dann:

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

Fotos aufnehmen

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



Verbleibende Fotos

3D-Symbol

Zeigt an, dass die Außenkamera verwendet werden.

Speicherort

Systemspeicher SD Card

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

Fotos aufnehmen

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

Zwischen Innen- und Außenkamera wechseln

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

Morphing

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

Öffnen Sie Nintendo 3DS-Kamera (siehe Seite 58)

QR Code einlesen

Wenn Sie die Kamera auf einen QR Code des Nintendo eShops oder auf den QR Code einer Website richten, können Sie im Nintendo eShop bzw. im Internetbrowser direkt auf die entsprechende Seite gelangen (siehe Seite 56).

Hinweis: Fotos, die Sie aufgenommen haben, können Sie sich auf Ihrer Nintendo 3DS-Kamera ansehen (siehe Seite 60).

Ordner im HOME-Menü erstellen

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

1 Berühren Sie im HOME-Menü (eine leere Box).



2 Berühren Sie **ORDNER ERSTELLEN**

 (ein Ordnersymbol) erscheint an der freien Stelle.



3 Software-Symbole in den neuen Ordner verschieben

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



Ziehen Sie ein Symbol aus dem Ordner, um es zu entfernen.



4 Berühren Sie , um den Ordner zu schließen.

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



Darstellung der Software-Symbole ändern

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



Symbole, die nicht in Ordner verschoben werden können

Die folgenden Software-Symbole können nicht in Ordner verschoben werden. Außerdem können Sie keinen Ordner in einen anderen verschieben.

- Das Kartensymbol
- Das Nintendo eShop-Symbol
- Das Symbol der Systemeinstellungen

Ordner-Einstellungen

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



UMBENENNEN

Mit dieser Option kann ein neuer Name für den Ordner eingegeben werden.

Hinweis: Das erste Zeichen des Ordnersnamens wird auf dem jeweiligen Symbol im **HOME-Menü** angezeigt.

LÖSCHEN

Mit dieser Option kann der Ordner aus dem **HOME-Menü** entfernt werden.

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

Kartenbasierte Software



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

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

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

Nintendo 3DS-Karte



Nintendo DS- / Nintendo DSi-Karte



Hinweis:

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

PEGI / USK-Altersempfehlungssystem

Alterseinstufungen



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



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



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



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



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

Inhaltsbeschreibung

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



SCHWIERIGKEITEN



SOZIALISIERUNG



ALCOHOL



GLÜCKSSPIEL



WALD



SEX



NACKTHEIT



GEWALT



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

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

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

Alterseinstufungen der USK

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

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

Folgende Altersfreigaben können durch die USK vergeben werden:



Informations-, Instruktions- und Lehrprogramme benötigen keine USK-Alterskennzeichen. Weitere Informationen finden Sie auf der Website der USK unter <http://www.usk.de>.

Verwendung von Karten

1 Schieben Sie eine Karte in den Kartenschlitz

Hinweis:

- Sollten Sie Probleme haben, die Karte einzuschieben, nehmen Sie sie heraus und überprüfen Sie, ob sie in die richtige Richtung zeigt. Die bedruckte Seite sollte vom System fort zeigen.
- Es kann zu Schäden führen, wenn Sie die Karte gewaltsam hineindrücken, während sie in die falsche Richtung zeigt.
- Stecken Sie nur dann Karten ein oder entfernen Sie sie, wenn das **HOME-Menü** angezeigt wird oder das System ausgeschaltet ist. (Stellen Sie bei pausierter Software bitte sicher, dass Sie die Software beendet haben, bevor Sie die zugehörige Karte entfernen.)



2 Berühren Sie das Kartensymbol und dann STARTEN

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



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

Software beenden

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

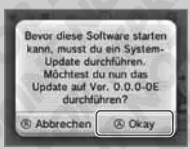
- Berühren Sie **FORTSETZEN**, um zu dem Punkt zurückzukehren, an dem die Software pausiert wurde.
- Um Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretitel zu beenden, speichern Sie zuerst Ihre Daten, drücken Sie dann den HOME-Knopf und berühren Sie **OKAY**.

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



System-Updates auf Karten

Einige Karten enthalten Daten für ein System-Update. Diese Karten zeigen eine Nachricht an, wenn ein System-Update erforderlich ist, um die Karte verwenden zu können. Folgen Sie den Anweisungen, um ein Update Ihres Systems durchzuführen (siehe Seite 91).



Inkompatible Nintendo 3DS- sowie Nintendo DS-Software und inkompatibles Zubehör

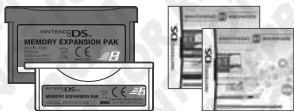
Im folgenden sind Softwaretitel und Zubehör aufgeführt, die mit dem Nintendo 3DS XL-System nicht kompatibel sind.



Nintendo 3DS-Ladestation
(CTR-007)



Nintendo 3DS-Schiebepad Pro
(CTR-009)



Nintendo DS Browser
Nintendo DS Memory Expansion Pak (NTR-011)
Nintendo DS Lite Memory Expansion Pak (USG-007)



Nintendo DS Rumble Pak
(NTR-008)

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



Download Software

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

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

Download Software wird, mit Ausnahme von Nintendo DSiWare (siehe Seite 64), auf einer SD Card gespeichert. Die dazugehörigen Symbole werden im **HOME-Menü** (siehe Seite 36) angezeigt.

Wie Sie neue Software erhalten können:

- Erhalten Sie kostenlose Software über SpotPass (siehe Seite 8).
- Erwerben Sie Software über den Nintendo eShop (siehe Seite 64).
- Laden Sie Demoverionen herunter.

Hinweise für heruntergeladene Software

- Da manche Softwaretitel automatisch über SpotPass (siehe Seite 8) verschickt werden, ist es empfehlenswert, dauerhaft eine SD Card im System zu belassen.
- Es können bis zu 40 Nintendo DSiWare-Titel (siehe Seite 64) im Systemspeicher und bis zu 300 Download Softwaretitel auf einer SD Card gespeichert werden.
- Download Software (inklusive Speicherdaten) kann nur auf dem System verwendet werden, auf das sie ursprünglich heruntergeladen wurde. Software, die Sie auf einer SD Card speichern, kann nicht mit anderen Nintendo 3DS- / Nintendo 3DS XL-Systemen verwendet werden.
- Demoverionen von Software könnten nur begrenzt zur Verfügung stehen. Sie sind nur in einem gewissen Zeitrahmen spielbar oder können nur einige Male gespielt werden. Wenn Sie das gesetzte Zeitlimit bzw. die Anzahl der Spielzugriffe überschritten haben, erscheint eine Systemnachricht. Folgen Sie bitte den abgebildeten Anweisungen oder gehen Sie in den Nintendo eShop.
- Ist die Sprache des Systems auf Niederländisch, Portugiesisch oder Russisch eingestellt, werden Nintendo DSiWare-Titel standardmäßig mit englischem Bildschirmtext dargestellt. In einigen Fällen lässt sich dies innerhalb der Software anpassen.
- Es kann nur Nintendo 3DS-Software und Nintendo DSiWare gestartet werden, deren Region mit der des Systems übereinstimmt. Softwaretitel aus anderen Regionen funktionieren möglicherweise nicht.

Software laden

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

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



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

- So sehen Sie sich Seiten der Bedienungsanleitung von Software an (siehe Seite 40)
- Alterseinstufung von Software (siehe Seite 44)
- Softwaretitel beenden (siehe Seite 46)



Spielnotizen

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

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

- Es können bis zu 16 Seiten gespeichert werden. Notizen können als Fotodaten gespeichert und mit Nintendo 3DS-Kamera angesehen werden (siehe Seite 58).
- Um eine Notiz zu erstellen, während ein Nintendo 3DS-Softwaretitel aktiv ist, drücken Sie den HOME-Knopf, um den Softwaretitel zu pausieren und ins **HOME-Menü** zu gelangen, und starten Sie dann die Anwendung „Spielnotizen“.



1 Wählen Sie eine Notiz, um sie zu bearbeiten



- Stifte**
- Radierer**

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

Den Bildschirm wechseln

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

Beide Bildschirme anzeigen



Oberen Bildschirm anzeigen



Unteren Bildschirm anzeigen



Notizen, die als Fotodaten auf einer SD Card gespeichert wurden, können mit Nintendo 3DS-Kamera (siehe Seite 58) betrachtet werden.

Löscht den Text dieser Notiz.

2 Berühren Sie , wenn Sie fertig sind

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



Freundesliste

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

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

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

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

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



Sie benötigen...

Persönliches Mii	Um Ihre eigene Freundeskarte zu erstellen, müssen Sie zuerst Ihr Persönliches Mii mithilfe von Mii-Maker erstellen (siehe Seite 62).
Internetverbindung	Wird benötigt, um zu sehen, wenn Freunde sich mit dem Internet verbinden (siehe Seite 70).

Freundesliste



Freunde registrieren (siehe Seite 50)

Freundeskarten ansehen (siehe Seite 51)

- Eigene Freundeskarte bearbeiten
- Die Freundeskarte eines Freundes ansehen

Einstellungen der Freundesliste (siehe Seite 53)

- Einstellungen zu Mitteilungen von Freunden
- Freundeskarte löschen

Freunde registrieren

Sie können bis zu 100 Freunde in Ihrer Freundesliste registrieren.

Lokal

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



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

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



Internet

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

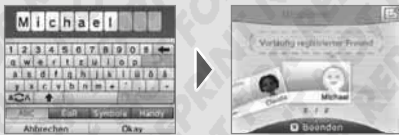


Geben Sie den Freundescode ein, der zu der Person gehört, die Sie registrieren möchten.



Sie sind noch nicht auf dem anderen System registriert

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



Sie sind bereits auf dem anderen System registriert

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



Teilen Sie Ihren Freundescode niemandem mit, den Sie nicht kennen

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

Ihre eigene Freundeskarte bearbeiten / Freundeskarten ansehen

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

Ihre eigene Freundeskarte bearbeiten

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



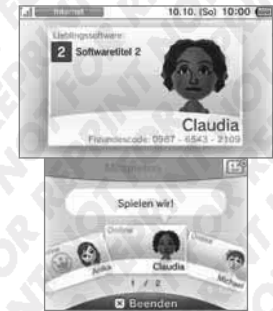
Wählen Sie Ihren Lieblingstitel aus den Softwaretiteln, die Sie bisher gespielt haben, aus.



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

Freundeskarten ansehen

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



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

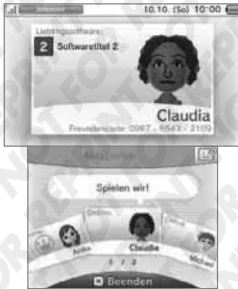
Hinweis:

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

Kommunikation mit Freunden

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

Online



Offline



Hinweis:

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

An dem Spiel eines Freundes teilnehmen

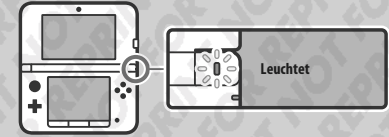
Wenn Sie zu dem Spiel eines Freundes hinzukommen, ändert sich die Information auf der Karte Ihres Freundes. Berühren Sie MITSPIELEN, um an dem Spiel Ihres Freundes teilzunehmen.

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



Mitteilungsanzeige

Die Mitteilungsanzeige am System leuchtet für fünf Sekunden orange auf, wenn ein Freund sich mit dem Internet verbindet. Wenn ein Freund ein Spiel spielt, an welchem Sie teilnehmen können, erscheint ein über dem -Symbol.



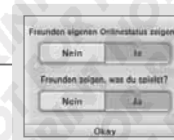
Reihenfolge der Freundeskarten

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

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

Einstellungen der Freundesliste

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



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




Löschen Sie Freundeskarten aus Ihrer Freundesliste.
Hinweis: Freunde werden nicht darüber informiert, wenn ihre Freundeskarten gelöscht wurden.



Mitteilungen

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

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

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



Arten von Mitteilungen

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

Mitteilungen erhalten

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



- Wenn das System eingeschaltet ist (siehe Seite 28).
- Wenn die drahtlose Datenübertragung durch den WLAN-Schalter aktiviert wurde (siehe Seite 22).
- Wenn eine Internetverbindung konfiguriert wurde (siehe Seite 70), Mitteilungen über StreetPass benötigen keine Internetverbindung.

Hinweis:

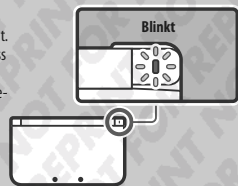
- Es kann vorkommen, dass Softwaretitel Mitteilungen verschicken, während Sie nicht mit dem Internet verbunden sind.
- Mitteilungen über StreetPass benötigen keine Internetverbindung.
- Von Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretiteln können keine Mitteilungen gesendet werden.



Mitteilungen erhalten

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

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





Mitteilungen ansehen

Berühren Sie eine Mitteilung, um sie sich anzusehen.



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

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

Mitteilungen deaktivieren

Mitteilungen von Software-Titeln deaktivieren

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

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



Mitteilungen über StreetPass deaktivieren

Berühren Sie **STREETPASS FÜR DIESER SOFTWARE DEAKTIVIEREN** und passen Sie dann die Einstellungen in der **StreetPass-Verwaltung** in den Systemeinstellungen an, um StreetPass zu deaktivieren. Sobald StreetPass deaktiviert ist, werden Sie diese Mitteilungen für diesen Titel nicht länger erhalten (siehe Seite 82).

Hinweis:

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



Internetbrowser

Bewegen Sie sich mithilfe intuitiver Eingabe per Touchscreen im Internet.

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

Hinweis:

- Sie benötigen eine Internetverbindung, um sich Websites anzusehen (siehe Seite 70).
- Sie können den Browser während der Verwendung von Nintendo 3DS-Software starten, indem Sie den HOME-Knopf drücken und den Browser aus dem **HOME-Menü** auswählen.
- Abhängig von der jeweiligen Software ist es eventuell nicht möglich, den Browser während des Spiels zu starten.



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

Menü

Suche
Geben Sie einen Suchtext ein.

Google™ Suchtext
(Als Beispiel wird hier die Suchmaschine Google verwendet.)

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

Favoriten hinzufügen
Fügen Sie die aktuelle Seite Ihren Favoriten hinzu.

Einstellungen
Ändern Sie die Browser-Einstellungen.

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

URL eingeben
Geben Sie eine Internetadresse (URL) direkt ein.

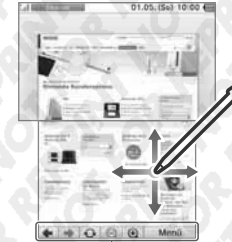
Bedienungsanleitung
Der Browser enthält eine Bedienungsanleitung, in der Sie detaillierte Informationen zur Verwendung finden.

Menü schließen

Den Browser verwenden

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

Mit dem Touchpen verschieben



Links berühren



Menü

Menü zeigt das Menü an (siehe Seite 56).

Verringert / erhöht den Zoom-Faktor.

Während eine Seite geladen wird, erscheint das Symbol . Berühren Sie es, um den Ladevorgang abzubrechen. Sobald die Seite geladen wurde, erscheint das Symbol . Berühren Sie es, um die Seite erneut zu laden.

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

Hinweis:

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

Kinder vor schädlichen Websites schützen

Mithilfe der Altersbeschränkungen Ihres Nintendo 3DS XL-Systems (siehe Seite 78) können Sie die Verwendung des Browsers sperren und so Kinder am Zugang zu schädlichen oder unangemessenen Inhalten hindern.



Nintendo 3DS-Kamera

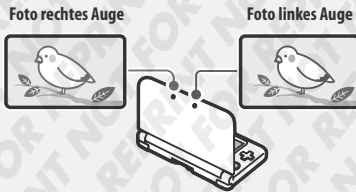
Mit Nintendo 3DS-Kamera können Sie vollwertige 3D-Bilder aufnehmen!

Weitere Informationen erhalten Sie in der elektronischen Bedienungsanleitung.



Fotos und Videos aufnehmen

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



Tipps für die besten Aufnahmen

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

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

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

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

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

Fotos und Videos aufnehmen

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



Nintendo 3DS-Kamera-Effekte

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

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

Hinweis:

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

Fotos und Videos ansehen

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

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

Foto



Video



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

Zusätzliche Optionen

Graffiti

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



Video-Utensilien

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



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



Nintendo 3DS Sound

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

Hinweis: Für Informationen zu den kompatiblen Audiodateien lesen Sie bitte die elektronische Bedienungsanleitung.

Weitere Informationen erhalten Sie in der elektronischen Bedienungsanleitung.



Musikdaten abspielen

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



Geräusche aufnehmen

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



StreetPass

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

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





Mii-MAKER

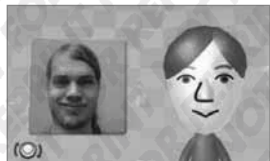
Erstellen Sie Mii-Charaktere nach Ihrem Vorbild oder dem Ihrer Verwandten oder Freunde, indem Sie die zur Verfügung stehenden Gesichtsmerkmale kreativ miteinander kombinieren!



Weitere Informationen erhalten Sie in der elektronischen Bedienungsanleitung.

Ein Foto verwenden

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



Wähle ein Gesicht aus.

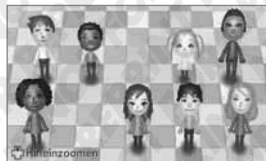


Erneut

Weiter

Bis zu 100 Mii-Charaktere!

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



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

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



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

All Mii features and likenesses are the intellectual property of Nintendo and cannot be distributed freely or used for personal gain.



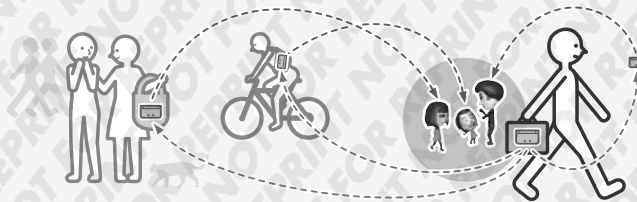
StreetPass Mii-LOBBY

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



Weitere Informationen erhalten Sie in der elektronischen Bedienungsanleitung.

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



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



Spiele spielen

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



Puzzle-Tausch



Rette die Krone

Software verwenden

Mii-Maker

Software verwenden

StreetPass Mii-Lobby



Nintendo eShop

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

Hinweis:

- Nintendo 3DS-Software und Nintendo DSiWare aus anderen Regionen als Europa / Australien funktioniert möglicherweise nicht.
- Eltern können die Altersbeschränkungen verwenden (siehe Seite 78), um Ihre Kinder daran zu hindern, eine Kreditkarte zu verwenden sowie Software oder Services im Nintendo eShop zu erwerben.



Weitere Informationen erhalten Sie in der elektronischen Bedienungsanleitung.

Herunterladbare Software

Nintendo 3DS Download Software

Laden Sie nur im Nintendo eShop erhältliche Software herunter.

Virtual Console

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



Nintendo DSiWare

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

Hinweise zur Verwendung des Nintendo eShop

- Um den Nintendo eShop verwenden zu können, müssen Sie zuerst dem Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und der Datenschutzrichtlinie zustimmen und dann eine Internetverbindung einrichten.
- Mit Ihrer Kreditkarte oder Ihrer Nintendo eShop Card können Sie Ihr Nintendo eShop-Konto aufladen.
- Nintendo eShop Cards, die im europäischen Handelsraum und der Schweiz verkauft werden, können nur mit Nintendo-Systemen aus der gleichen Region verwendet werden.
- Sie können Ihrem Nintendo eShop-Konto keinen Betrag hinzufügen, wenn dadurch das maximal erlaubte Guthaben auf Ihrem Konto überschritten wird.
- Das Guthaben auf einer Nintendo eShop Card kann nicht auf mehrere Konten aufgeteilt werden.
- Nintendo stellt Nintendo eShop Cards nicht erneut aus, erstattet keine Nintendo eShop Cards, und beantwortet keinerlei Anfragen zu Nintendo eShop Cards außer unter Umständen, die dies rechtlich erforderlich machen. Nintendo eShop Cards, Guthaben, das mithilfe von Nintendo eShop Cards hinzugefügt wurde, und erworbene Software können nicht erstattet, zurückgegeben, übertragen oder in Bargeld umgetauscht werden.
- Sobald ein Code auf einem Nintendo 3DS- / Nintendo 3DS XL-System registriert wurde, kann er nicht erneut verwendet werden.
- Durch den Erwerb von Software über den Nintendo eShop entsteht ein Lizenzvertrag zwischen Nintendo und dem Käufer. Weitere Informationen dazu finden Sie, indem Sie im **HOME-MENÜ** die Systemeinstellungen öffnen und dort **INTERNETEINSTELLUNGEN**, dann **WEITERE INFORMATIONEN** und **NUTZUNGSVERTRAG** wählen.
- Vor der Bestätigung des Erwerbs von Software werden Informationen zur Alterseinstufung angezeigt. Bitte berücksichtigen Sie diese Informationen, wenn Sie Software erwerben (siehe Seite 44).
- Wenn Sie die Option **KONTO LÖSCHEN** in der Nintendo eShop-Anwendung wählen, werden Ihr verbleibendes Guthaben, sowie erworbene / heruntergeladene Software und Ihre Kauf- und Download-Historie gelöscht.



AR GAMES

Erweiterte Realität

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

Weitere Informationen erhalten Sie in der elektronischen Bedienungsanleitung.



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



?-Karte



Charakterkarten

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



Spieleauswahlbildschirm





FACE RAIDERS

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



Weitere Informationen erhalten Sie in der elektronischen Bedienungsanleitung.

Beim Spielen von Face Raiders bewegen Sie Ihr System und versuchen, die riesige Horde von attackierenden Gesichtern abzuschließen! Starten Sie das Spiel, indem Sie ein Foto aufnehmen.

Hinweis: Weitere Informationen zur Gesichtserkennung erhalten Sie auf Seite 100.

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



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



Aktivitätslog

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

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



Weitere Informationen erhalten Sie in der elektronischen Bedienungsanleitung.



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

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



Statistiken

Ein Tag | Heute

04.2011 (Sa) | 01.05.2011 (So) | 02.05.2011 (Mo)

Schritte | Spielzeit

Zurück | Liste

Titel	Schrittzahl	Spielzeit
Nintendo 3DS-Kamera	3.984	0:38
Nintendo 3DS-Sound	3.984	0:26
Aktivitätslog	3.984	0:06

Software-Album

Nintendo 3DS-Kamera

Gesamtspielzeit: 5:20

Spielfrequenz: 12-mal

Durchschnittsdauer: 0:26

Zuerst gespielt: 12.04.2011

Zuletzt gespielt: 01.05.2011

Spielfrequenz

Titel	12-mal
Nintendo 3DS-Sound	12-mal
Aktivitätslog	12-mal
Nintendo 3DS-Kamera	12-mal

Eine Übersicht Ihrer Spielzeit für einzelne Softwaretitel.

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



Download-Spiel

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

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

Hinweis: Download-Spiel-Inhalte von Nintendo 3DS-Titeln können ausschließlich auf Nintendo 3DS- / Nintendo 3DS XL-Systemen wiedergegeben werden.



Download-Spiel-kompatible Software (Gastgeber)



Keine Software (Gast)



Schritte, die Sie auf dem Gastgeber-System durchführen müssen

- 1 Starten Sie den Softwaretitel im HOME-Menü.



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

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

Schritte, die Sie auf dem Gast-System durchführen müssen

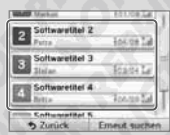
- 1 Öffnen Sie die Anwendung „Download-Spiel“ im HOME-Menü.



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



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



Systemeinstellungen anpassen

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

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



Weitere Informationen erhalten Sie in der elektronischen Bedienungsanleitung.

INTERNET-EINSTELLUNGEN	Hier können Sie Ihre Verbindung zum Internet einrichten (siehe Seite 70).
ALTERS-BESCHRÄNKUNGEN	Hier können Sie den Zugriff auf Software, herunterladbare und / oder käufliche Inhalte und die Verwendung von Systemfunktionen, wie z. B. die Darstellung von 3D-Bildern, sperren (siehe Seite 78).
DATENVERWALTUNG	Hier können Sie Daten wie Nintendo 3DS Download Software, Nintendo DSiWare und StreetPass-Daten verwalten. Außerdem können Sie die Liste gesperrter Nutzer zurücksetzen (siehe Seite 82).
NUTZER-EINSTELLUNGEN	Passen Sie Ihren Nutzernamen, Geburtstag und weitere Einstellungen an (siehe Seite 83).
DATUM / UHRZEIT	Stellen Sie Datum und Uhrzeit ein (siehe Seite 83).
TOUCHSCREEN	Kalibrieren Sie den Touchscreen (siehe Seite 83).
3D-KALIBRIERUNG	Kalibrieren Sie den 3D-Bildschirm (siehe Seite 83).
SOUND	Passen Sie die Einstellungen zur Audio-Wiedergabe an (siehe Seite 83).
MIKROFONTEST	Überprüfen Sie, ob das Mikrofon korrekt funktioniert (siehe Seite 83).
ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN	
AUSSENKAMERAS	Kalibrieren Sie die Außenkameras (siehe Seite 84).
SCHIEBEPAD	Kalibrieren Sie das Schiebepad (siehe Seite 83).
DATENTRANSFER	Übertragen Sie Daten von Ihrem Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-System auf Ihr Nintendo 3DS XL-System, oder zwischen zwei Nintendo 3DS- / Nintendo 3DS XL-Systemen (siehe Seite 86).
SPRACHE	Ändern Sie die Sprache des Systems (siehe Seite 83).
SYSTEM-UPDATE	Führen Sie ein Update der System-Software durch (siehe Seite 91).
FORMATIEREN	Formatieren Sie das System, um im Systemspeicher abgelegte Daten, wie Fotos, Software und Speicherdaten, zu löschen (siehe Seite 91).

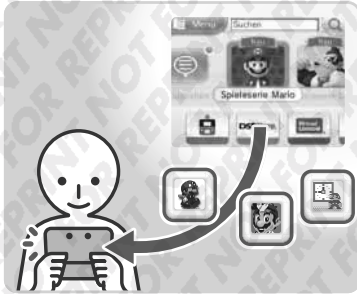


Internet Einstellungen

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

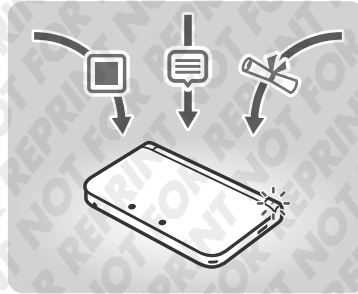
Es gibt so viele interessante und nützliche Optionen zu entdecken – stöbern Sie im Nintendo eShop nach herunterladbaren Inhalten, erhalten Sie über SpotPass Mitteilungen sowie kostenlose Software und spielen Sie online mit Menschen aus der ganzen Welt.

Nintendo eShop



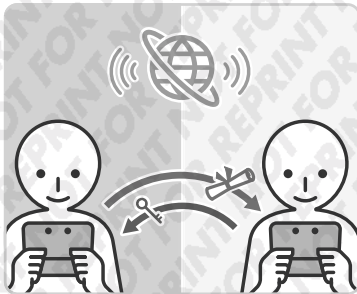
Erwerben Sie Inhalte für Ihr Nintendo 3DS XL-System, zum Beispiel Nintendo 3DS Download Software, Nintendo DSiWare und Spieleklassiker von anderen Systemen mit Virtual Console (siehe Seite 64).

SpotPass



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

Spielen über eine Internetverbindung



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

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

Internetbrowser



Ermöglicht Ihnen einen unkomplizierten Zugang zu internet-basierten Inhalten.

Was Sie für eine Internetverbindung benötigen

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



Drahtlose Access Points

Hinweis:

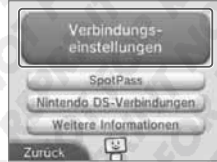
- Am einfachsten ist es, eine Verbindung zu drahtlosen Access Points einzurichten, die AOS™ oder Wi-Fi Protected Setup™ unterstützen.
- Verwenden Sie einen Access Point, der die Standards 802.11b und / oder 802.11g verwendet. Access Points, die nur 802.11a unterstützen, sind inkompatibel.
- Eine Liste mit kompatiblen Access Points (Routern), für die sichergestellt ist, dass sie mit dem Nintendo 3DS XL-System funktionieren, erhalten Sie auf support.nintendo.com.

Mit dem Internet verbinden

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

Hinweis: Um eine Verbindung zum Internet herzustellen, während Sie eine Nintendo DS-Karte verwenden, müssen Sie die Nintendo DS-Verbindungen konfigurieren (siehe Seite 77).

1 Berühren Sie VERBINDUNGSEINSTELLUNGEN



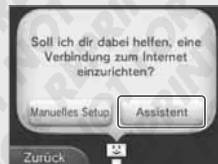
2 Berühren Sie NEUE VERBINDUNG



Finden Sie Ihre Idealeinstellungen mithilfe des Assistenten

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

- Hilfe zu AOSS finden Sie auf Seite 73.
- Hilfe zu Wi-Fi Protected Setup finden Sie auf Seite 74.
- Hilfe zur Suche nach Access Points und deren Konfiguration finden Sie auf Seite 75.



Wie Sie eine Verbindung ohne Assistent konfigurieren

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

- Hilfe zu AOSS finden Sie auf Seite 73.
- Hilfe zu Wi-Fi Protected Setup finden Sie auf Seite 74.
- Hilfe zur Suche nach Access Points und deren Konfiguration finden Sie auf Seite 75.



Mithilfe von AOSS verbinden

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

Hinweis: Die Verwendung von AOSS kann die Einstellungen Ihres Access Points verändern. Sollte Ihr PC mit dem Access Point verbunden sein, ohne AOSS zu verwenden, kann es sein, dass eine Verbindung nach der Verwendung von AOSS nicht mehr funktioniert. Wenn Sie eine Verbindung über einen Access Point herstellen, der durch eine Suche gefunden wurde, ändern sich die Einstellungen dieses Access Points nicht (siehe Seite 75).

1 Berühren Sie AOSS

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



2 Schritte, die Sie am Access Point vornehmen müssen

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

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



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

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

Mithilfe von Wi-Fi Protected Setup verbinden

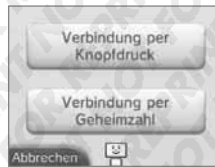
Wi-Fi Protected Setup ermöglicht die schnelle und einfache Einrichtung einer Verbindung. Weitere Informationen dazu finden Sie in der Bedienungsanleitung Ihres Access Points.

1 Berühren Sie

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



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



3 Schritte, die Sie am Access Point vornehmen müssen

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

Verbindung per Knopfdruck

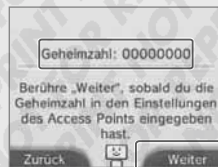
Drücken und halten Sie den Wi-Fi Protected Setup-Knopf am Access Point, bis die LED blinkt.



Verbindung per Geheimzahl

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

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



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

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

Suche nach und Verbindung mit einem Access Point

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

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

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



2 Wählen Sie einen Access Point

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



3 Geben Sie den Sicherheitsschlüssel ein und berühren Sie OKAY


- Dieser Schritt ist nur dann nötig, wenn der Access Point durch einen Schlüssel gesichert wurde. Falls Sie den Sicherheitsschlüssel nicht kennen, sehen Sie bitte in den Einstellungen des Access Points, den Sie verwenden, nach.
 - Die Zeichen des Schlüssels, die Sie eingeben, werden dabei durch einen Asterisk (*) ersetzt.
- Hinweis:** Ein Sicherheitsschlüssel ist das Passwort, das für Ihren Access Point eingestellt wurde. Er wird benötigt, um es Ihrem Nintendo 3DS XL-System zu ermöglichen, eine Verbindung zum Internet herzustellen. Er kann auch als Verschlüsselungscode oder Netzwerk-Passwort bezeichnet werden.

4 Berühren Sie OKAY, um Ihre Einstellungen zu speichern

5 Berühren Sie OKAY, um einen Verbindungstest durchzuführen

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

Die - und -Symbole


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

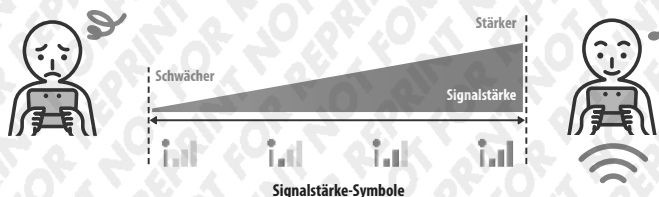


Sicherer Access Point. Es wird ein Schlüssel benötigt.



Es wird kein Schlüssel benötigt.

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



Sicherheit

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

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

Hinweis: Nintendo DS-Software unterstützt nur WEP. Um mit Nintendo DS-Software eine Verbindung zum Internet herzustellen, berühren Sie NINTENDO DS-VERBINDUNGEN und richten Sie einen Access Point mit WEP ein (siehe Seite 77).

SpotPass-Einstellungen

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

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

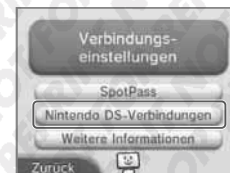


Nintendo DS-Verbindungen

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

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

1 Berühren Sie NINTENDO DS-VERBINDUNGEN



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

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



Falls ein Fehler-Code erscheint

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

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

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



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

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





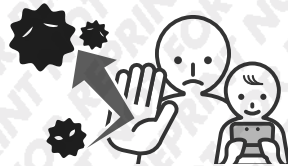
Altersbeschränkungen

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

Funktionen, die eingeschränkt werden können

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

Hinweis: Wenn Sie die Altersbeschränkungen vornehmen, sperren Sie damit ebenfalls die Internetinstellungen, die Außenkamera, den Datentransfer und die Formatierung des Systemspeichers. Sie müssen die Geheimzahl der Altersbeschränkungen eingeben, um auf diese Funktionen zugreifen zu können.



SOFTWARE-ALTERSEINSTUFUNG	Sperrt die Verwendung von Nintendo 3DS- und Nintendo DSi-Software basierend auf der Alterseinstufung der Software (siehe Seite 44). Hinweis: Dadurch wird über Download-Spiel erhaltene Nintendo 3DS-Software ebenfalls gesperrt, dies gilt allerdings nicht für Nintendo DS-Software oder Software, die über DS Download-Spiel empfangen wurde.
INTERNETBROWSER	Sperrt die Verwendung des Internetbrowsers und verhindert das Anzeigen von Internetseiten.
NINTENDO 3DS SHOP-SERVICES	Sperrt den Erwerb von Waren und Services sowie die Verwendung von Kreditkarten über den Shop-Service.
3D-DARSTELLUNG	Sperrt die Verwendung von 3D-Bildern. Alle Bilder werden in 2D angezeigt.
AUSTAUSCH VON DATEIEN	Sperrt die drahtlose Übertragung von Dateien, die persönliche Informationen enthalten können, wie Foto-, Bild-, Audio-, Videodateien und lange Textnachrichten. Hinweis: Diese Einstellung kann für Nintendo DS-Software nicht vorgenommen werden.
ONLINE-INTERAKTION	Sperrt die Kommunikation mit anderen Nintendo 3DS-, Nintendo 3DSXL-, Nintendo DSi- und Nintendo DSiXL-Systemen über das Internet. Hinweis: Diese Einstellung kann für Nintendo DS-Software nicht vorgenommen werden.
StreetPass	Sperrt die Kommunikation mit anderen Nintendo 3DS- / Nintendo 3DS XL-Systemen über StreetPass. Hinweis: Diese Einstellung kann für Nintendo DS- / Nintendo DSi-Software nicht vorgenommen werden.
FREUNDES-REGISTRIERUNG	Sperrt die Registrierung neuer Freunde.
DS-DOWNLOAD-SPIEL	Sperrt die Verwendung von DS Download-Spiel.
BEREITGESTELLTE VIDEOS ANSEHEN	Sperrt bereitgestellte Videos, die nicht für jedes Alter geeignet sind. Diese Sperre gilt nicht für spielebezogene Videos im Nintendo eShop. Spielebezogene Videos können Sie unter „Software-Alterseinstufung“ sperren. Hinweis: In mancher Software zum Abspielen bereitgestellter Videos kann diese Einstellung auch in der Software direkt vorgenommen werden.

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

Altersbeschränkungen konfigurieren

Berühren Sie ALTERSBESCHRÄNKUNGEN, um mit der Konfiguration zu beginnen (siehe Seite 69).

1 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm

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

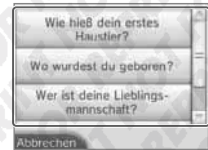
2 Geben Sie eine vierstellige Geheimzahl ein und berühren Sie OKAY

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

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



3 Wählen Sie eine geheime Frage und berühren Sie dann OKAY



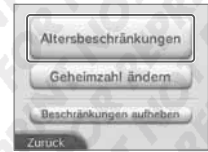
4 Geben Sie eine Antwort auf die geheime Frage ein, die mindestens vier Zeichen lang sein muss, und berühren Sie OKAY

Hinweis:

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



5 Berühren Sie ALTERSBESCHRÄNKUNGEN



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

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



Altersbeschränkungen aufheben

Geben Sie die Geheimzahl ein, um die Altersbeschränkungen vorläufig aufzuheben oder ändern Sie die Altersbeschränkungen in den System-einstellungen.

Altersbeschränkungen zeitweise aufheben

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

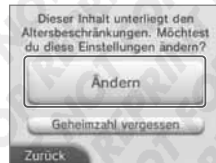


Einstellungen ändern

- 1 Berühren Sie **ALTERSBESCHRÄNKUNGEN** in den System-einstellungen



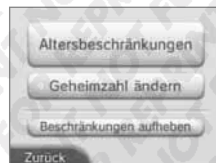
- 2 Berühren Sie **ÄNDERN**



- 3 Geben Sie die Geheimzahl ein



- 4 Berühren Sie **OKAY**



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

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

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

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

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



- 2 Geben Sie die Antwort auf Ihre geheime Frage ein

Hinweis: Danach gelangen Sie in die Altersbeschränkungen.

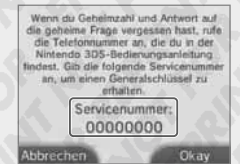


Sollten Sie die Antwort auf Ihre geheime Frage vergessen haben

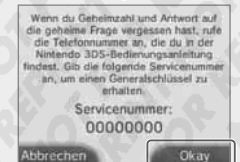
- 3 Berühren Sie **VERGESSEN...**

- 4 Eine Servicenummer wird angezeigt

Weitere Informationen zum Erhalt eines Generalschlüssels erhalten Sie per Telefon oder E-Mail bei der Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 109). Detaillierte Informationen finden Sie im Abschnitt „Kundenservice“ auf support.nintendo.com.



- 5 Berühren Sie **OKAY**



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

Hinweis: Danach gelangen Sie in die Altersbeschränkungen.





Datenverwaltung

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

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



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

Hinweis:

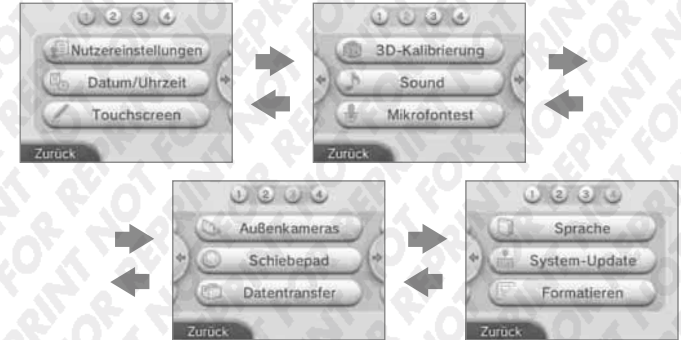
- Sie können über 300 zusätzliche Daten / Inhalte auf einer SD Card speichern, aber nur die ersten 300 werden in Ihrer Datenverwaltung angezeigt.
- Nintendo DSiWare kann nicht von einer SD Card gestartet werden. Kopieren Sie sie in den Systemspeicher, bevor Sie spielen.
- Wenn Sie einen Softwaretitel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



Allgemeine Einstellungen

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

Berühren Sie \leftarrow/\rightarrow an den Seiten des Bildschirms, um umzublättern.



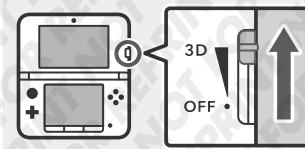
NUTZEREINSTELLUNGEN	Passen Sie Ihren Nutzernamen, Ihr Geburtsdatum, Ihre Region sowie Ihre Nintendo DS-Nutzereinstellungen an. Hinweis: Ihre Nintendo DS-Nutzereinstellungen enthalten eine Farbe und einen Kommentar, welche in bestimmten Nintendo DS- und Nintendo DSi-Softwaretiteln verwendet werden. (Von Nintendo DS- oder Nintendo DSi-Software nicht unterstützte Zeichen werden als „?“ angezeigt.)
DATUM / UHRZEIT	Passen Sie Datum und Uhrzeit an.
TOUCHSCREEN	Kalibrieren Sie den Touchscreen, wenn er nicht wie vorgesehen funktioniert.
3D-KALIBRIERUNG	Kalibrieren Sie den 3D-Bildschirm.
SOUND	Ändern Sie die Einstellungen zur Lautsprecherwiedergabe.
MIKROFONTTEST	Überprüfen Sie, ob das Mikrofon richtig funktioniert. Ändert das Symbol auf dem unteren Bildschirm die Farbe, wenn Sie sprechen oder vorsichtig in das Mikrofon pusten, dann funktioniert es ordnungsgemäß.
AUSSENKAMERAS	Kalibrieren Sie die Außenkameras (siehe Seite 84).
SCHIEBEPAD	Kalibrieren Sie das Schiebepad, wenn die Eingabe nicht wie vorgesehen funktioniert oder wenn während des Spiels Eingaben über das Schiebepad erfolgen, ohne dass das Schiebepad verwendet wird.
DATENTRANSFER	Übertragen Sie Daten von Ihrem Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-System auf Ihr Nintendo 3DS XL-System oder zwischen zwei Nintendo 3DS- / Nintendo 3DS XL-Systemen (siehe Seite 86).
SPRACHE	Ändern Sie die Sprache Ihres Systems.
SYSTEM-UPDATE	Führen Sie ein Update der System-Software durch (siehe Seite 91).
FORMATIEREN	Formatieren Sie das System, um Daten im Systemspeicher, wie Fotos, Software und Speicherdaten, zu löschen (siehe Seite 91).

Außenkameras

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

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

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



- 2 Berühren Sie AUTOMATISCHES SETUP

Berühren Sie ZURÜCKSETZEN, um die Werkseinstellungen wiederherzustellen.



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

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



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



Wenn der Kontrast zu niedrig ist



Wenn sich Objekte im Vordergrund befinden

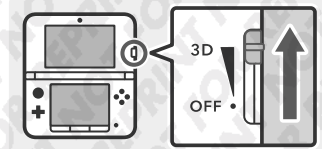
Hinweis: Außer den oben genannten Gründen kann es noch weitere Probleme geben, die verhindern, dass die Auto-Kalibrierung erfolgreich durchgeführt wird. Sollten Probleme auftreten, versuchen Sie es mit einem anderen Objekt für die Auto-Kalibrierung (sollte die Auto-Kalibrierung nicht abgeschlossen werden, können Sie die Kameras auch manuell kalibrieren (siehe Seite 85)).

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

Manuelle Kalibrierung der Außenkameras

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

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



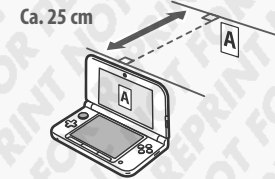
- 2 Berühren Sie MANUELLES SETUP



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

Hinweis:

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



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

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



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

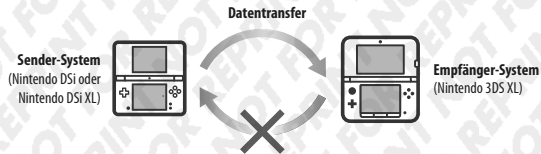


Datentransfer

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

Hinweis:

- Sie müssen eine Verbindung zum Internet herstellen, um Daten übertragen zu können. Über das Lokale Spiel können ebenfalls Daten übertragen werden. Es wird empfohlen, beide Nintendo 3DS-Systeme in unmittelbarer Nähe zueinander in Reichweite eines stabilen Internetzugangs zu platzieren (siehe Seite 76).
- Um sicherzugehen, dass sich die Systeme während des Transfers nicht ausschalten, stellen Sie sicher, dass sie vollständig aufgeladen sind oder ein Netzteil angeschlossen ist. Wenn die Batterieleistung zu schwach ist, können Sie keine Daten übertragen.
- Wenn Sie Ihr Nintendo 3DS XL-System während des Transfers schließen, wird der Standby-Modus nicht aktiviert. Bitte schalten Sie Ihr System während des Transfers nicht aus.



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

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

Datentransfer von einem Nintendo DSi-System

Download der Transfersoftware

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

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



Datentransfer zwischen Nintendo 3DS-Systemen

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

Hinweis:

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

Nintendo DSi / Nintendo DSi XL → Nintendo 3DS XL Transfer

Übertragbare Daten

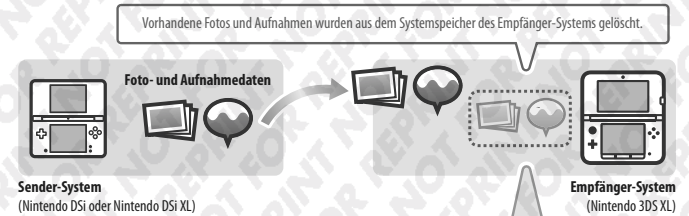
Nintendo Wi-Fi Connection-Konfiguration	Überträgt Internet Einstellungen (Nintendo DS-Verbindungen) sowie die Nintendo Wi-Fi Connection ID.
Fotos und Aufnahmen	Überträgt Fotos und Aufnahmen aus Nintendo DSi-Kamera und Nintendo DSi Sound, welche auf dem Nintendo DSi- oder Nintendo DSi XL-System vorinstalliert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

Hinweise zum Transfer der Nintendo Wi-Fi Connection-Konfiguration

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

Hinweis zum Transfer von Fotos und Aufnahmen

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



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

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



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



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

Hinweise zum Transfer von Nintendo DSiWare

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



Hinweis: Die Daten werden im Systempeicher des Empfänger-Systems abgelegt. Sollte im Systempeicher des Empfänger-Systems nicht ausreichend freier Speicherplatz vorhanden sein, können Sie die Daten nicht übertragen. Schaffen Sie freien Speicherplatz, indem Sie in den Systemeinstellungen die Datenverwaltung öffnen und bereits auf dem System gespeicherte Nintendo DSiWare auf eine SD Card kopieren und sie anschließend vom Systempeicher löschen (siehe Seite 82).

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

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



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

Hinweis:

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

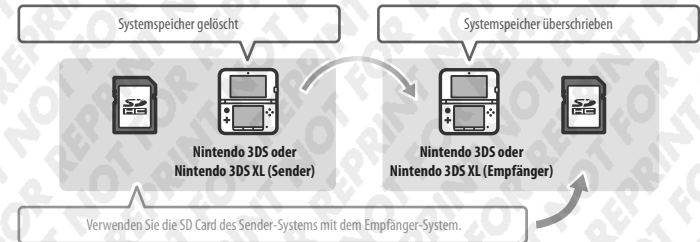
Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL → Nintendo 3DS / Nintendo 3DS XL Transfer

Folgende Daten werden übertragen:

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

Hinweise zum Transfer

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



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

Hinweise zur Downloadsoftware

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

Hinweise zum Nintendo eShop-Kontostand

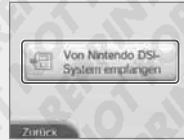
Falls die Nintendo eShop-Guthaben des Sender- und Empfänger-Systems zusammen das maximal erlaubte Guthaben überschreiten, wird der Datentransfer unterbrochen.

Nintendo DSi ➔ Nintendo 3DS XL

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



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



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

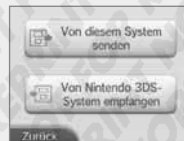


Nintendo 3DS/ Nintendo 3DS XL ➔ Nintendo 3DS/ Nintendo 3DS XL

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



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



System-Update

Führen Sie ein Update des **HOME-Menüs** sowie von Anwendungen durch und fügen Sie neue Anwendungen hinzu. Sie müssen eine Verbindung zum Internet hergestellt haben, um ein System-Update durchführen zu können. Konfigurieren Sie Ihre Internet-Verbindungseinstellungen, bevor Sie das System-Update verwenden (siehe Seite 70). (Wird das System-Update mithilfe einer Nintendo 3DS-Karte durchgeführt, ist eine Verbindung zum Internet nicht notwendig.)

Hinweis: Ein System-Update kann nicht durchgeführt werden, wenn die Batterieleistung zu sehr nachgelassen hat.

SYSTEM-UPDATES

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

AUTOMATISCHE SYSTEM-UPDATES

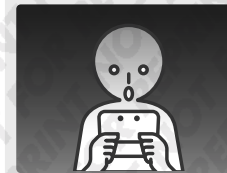
Gelegentlich führt das Nintendo 3DS XL-System automatische Updates durch, etwa Updates der Liste, die die Verwendung von Wörtern verhindert, die bei Nutzern Anstoß erregen können, und / oder Updates der internen Datenbank bezüglich drahtloser Access Points, die es Ihnen ermöglicht, auf die von Nintendo zur Verfügung gestellten Online-Services zuzugreifen.

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

Formatieren

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

Hinweis: Die aktuelle Version der Systemsoftware bleibt erhalten, selbst wenn Sie den Systemspeicher formatieren



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

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

Hinweis:

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

Das Nintendo 3DS XL-Batteriepack ersetzen

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

Weitere Informationen darüber, wo Sie ein Ersatz-Batteriepack erwerben können, erhalten Sie bei der Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 109).

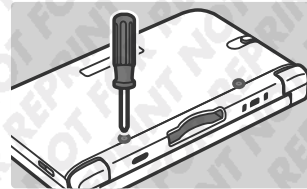
Das Nintendo 3DS XL-Batteriepack ersetzen

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

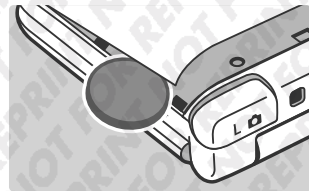
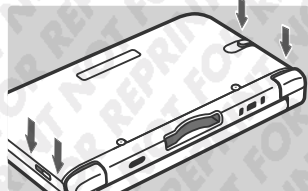
1 Öffnen Sie die Batteriefachabdeckung

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

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



2 Öffnen Sie die vier Haken an den Seiten

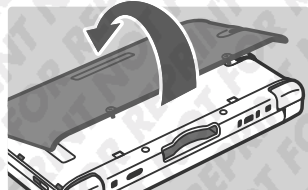


Führen Sie eine Münze oder ein ähnliches Objekt zwischen Batteriefachabdeckung und System ein und drücken sie die beiden vorsichtig auseinander.

Hinweis:

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

3 Entfernen Sie Batteriefachabdeckung und Batteriepack



Entfernen Sie das Batteriepack wie dargestellt.

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

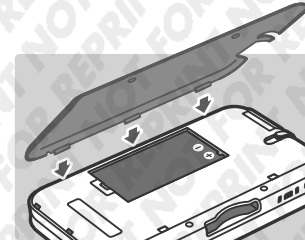
Legen Sie das neue Batteriepack ein wie dargestellt.

Hinweis:

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



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

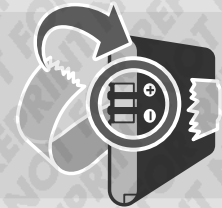


- Üben Sie beim Einsetzen der Batteriefachabdeckung leichten Druck aus, bis die vier Haken fest eingerastet sind.
- Wenn die Batterie entfernt wird, wird auch die Datums- und Zeitanzeige zurückgesetzt. Sie können die Einstellungen erneut vornehmen, indem Sie im **HOME-Menü** die Systemeinstellungen öffnen und anschließend **ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN** und dann **DATUM / UHRZEIT** wählen.

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

Entsorgung von Batterien

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



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

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

Problemlösungen



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

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

Problem	Maßnahme
Das Nintendo 3DS XL-Batteriepack lässt sich nicht aufladen / Die Ladeanzeige leuchtet nicht	<ul style="list-style-type: none"> • Verwenden Sie das Nintendo 3DS-Netzteil? • Verwenden Sie bitte ausschließlich das Nintendo 3DS-Netzteil (WAP-002(EUR)) (separat erhältlich). Das Nintendo DSi-Netzteil ist ebenfalls kompatibel. • Ist das Nintendo 3DS-Netzteil korrekt ins System und in die Steckdose eingesteckt? • Ziehen Sie das Netzteil ab und warten Sie etwa 30 Sekunden, bevor Sie es wieder einstecken. Vergewissern Sie sich, dass das Nintendo 3DS-Netzteil korrekt am Nintendo 3DS XL-System und an der Steckdose angeschlossen ist. • Wird das Batteriepack bei einer Umgebungstemperatur zwischen 5° C und 35° C aufgeladen? • Laden Sie das Batteriepack bei einer Umgebungstemperatur zwischen 5° C und 35° C. Bei höheren oder niedrigeren Temperaturen lässt sich das Batteriepack möglicherweise nicht aufladen. • Ist das Batteriepack korrekt eingesetzt? • Wenn sich das System nicht einschalten lässt und die Ladeanzeige beim Anschließen des Netzteils aufleuchtet und gleich darauf wieder erlischt, ist möglicherweise das Batteriepack nicht korrekt eingesetzt. Vergewissern Sie sich, dass das Batteriepack korrekt eingesetzt ist (siehe Seite 92). • Leuchtet die Ladeanzeige? • Wenn die Ladeanzeige blinkt, ist das Batteriepack möglicherweise nicht korrekt eingesetzt. Sollte dies geschehen, wenden Sie sich an die Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 109).
Das Nintendo 3DS XL-System lässt sich nicht einschalten	<ul style="list-style-type: none"> • Ist das Batteriepack korrekt eingesetzt? • Wenn sich das System nicht einschalten lässt und die Ladeanzeige beim Anschließen des Netzteils aufleuchtet und gleich darauf wieder erlischt, ist möglicherweise das Batteriepack nicht korrekt eingesetzt. Vergewissern Sie sich, dass das Batteriepack korrekt eingesetzt ist (siehe Seite 92).
Das Nintendo 3DS XL-System wird heiß	<ul style="list-style-type: none"> • Laden Sie das Batteriepack bei hoher Umgebungstemperatur oder über einen langen Zeitraum auf? • Dies kann dazu führen, dass die Temperatur des Systems stark ansteigt. Laden Sie das Batteriepack bei einer Umgebungstemperatur zwischen 5° C und 35° C. Wenn Sie das System berühren, während es heiß ist, kann dies zu Verbrennungen führen.
Das Nintendo 3DS XL-Batteriepack muss häufiger als sonst aufgeladen werden / Die Ladezeit ist länger als üblich	<ul style="list-style-type: none"> • Verwenden Sie das System oder laden Sie das Batteriepack bei einer Umgebungstemperatur von unter 5° C auf? • Bei einer Umgebungstemperatur von unter 5° C verkürzt sich die Nutzungsdauer der Batterie und der Ladevorgang dauert länger als üblich. <p>Batterienutzungsdauer Die Nutzungsdauer der Batterie verringert sich nach und nach, wenn die Batterie wiederholt verwendet und wiederaufgeladen wird, d. h. Sie können das System weniger lang verwenden. Sollten Sie feststellen, dass sich die Nutzungsdauer deutlich verkürzt hat, ersetzen Sie das Batteriepack. Bei der Nintendo Konsumentenberatung erhalten Sie weitere Informationen darüber, wo Ersatz-Batteriepacks erhältlich sind (siehe Seite 109).</p>





Problem	Maßnahme
Das Batteriepack hat sich ausgedehnt	<ul style="list-style-type: none"> • Lithium-Ion-Batterien degenerieren mit der Zeit und können sich durch wiederholtes Aufladen ausdehnen. Dies stellt keine Fehlfunktion oder ein mögliches Sicherheitsrisiko dar. Ersetzen Sie das Batteriepack, wenn sich das Batteriepack ausdehnt und die Nutzungsdauer nachlässt (siehe Seite 92). • Sollten Substanzen aus dem Batteriepack austreten, berühren Sie sie nicht, sondern kontaktieren Sie die Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 109).
Kein Bild / Ton	<ul style="list-style-type: none"> • Leuchtet die Betriebsanzeige? • Drücken Sie den POWER-Schalter, um das System einzuschalten. • Wurde das System aufgeladen? • Laden Sie das System auf. • Ist die Karte korrekt eingesteckt? • Stecken Sie die Karte vorsichtig so weit in den Kartenschlitz ein, bis ein Klicken zu hören ist. • Befindet sich das System im Standby-Modus? • Sollte sich das System im Standby-Modus befinden, beenden Sie diesen. Weitere Informationen darüber, wie Sie den Standby-Modus beenden, finden Sie in der Bedienungsanleitung des Softwaretitels, den Sie verwenden.
Permanent schwarze / helle Punkte auf den LC-Bildschirmen / Dunkle / helle Stellen auf den LC-Bildschirmen	<ul style="list-style-type: none"> • Es ist eine Eigenschaft von LC-Bildschirmen, dass es eine kleine Anzahl von Pixeln gibt, die immer dunkel sind. Dies ist normal und wird nicht als Defekt angesehen. Der 3D-Bildschirm und der Touchscreen haben unterschiedliche technische Merkmale, daher kann es vorkommen, dass es Unterschiede in der Helligkeit gibt.
Unterschiedliche Helligkeit der LC-Bildschirme	<ul style="list-style-type: none"> • Der 3D-Bildschirm und der Touchscreen haben unterschiedliche technische Merkmale, daher kann es vorkommen, dass die Wiedergabe von Farben und die Helligkeit unterschiedlich sind. Dies ist normal und wird nicht als Defekt angesehen.
Der Farbton auf den Bildschirmen ändert sich plötzlich Die Helligkeit ändert sich und es wird schwierig, helle Farben zu erkennen	<ul style="list-style-type: none"> • Ist der Energiesparmodus aktiviert? • Der Energiesparmodus passt je nach angezeigtem Inhalt Helligkeit und Farbe automatisch an, um die Batterienutzungsdauer zu verlängern. Blasse Farben nähern sich dadurch möglicherweise weiß an und andere Farben ändern sich möglicherweise ebenfalls. Deaktivieren Sie den Energiesparmodus, um Farben und Helligkeit beizubehalten (siehe Seite 40).
3D-Bilder sind schwer / nicht zu erkennen	<ul style="list-style-type: none"> • Verwenden Sie Nintendo DS- / Nintendo DSi-Software? • Für Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretitel können keine 3D-Inhalte angezeigt werden. • Unterstützen die dargestellten Inhalte die 3D-Funktion? • Manche Softwaretitel und Arten von Inhalten unterstützen keine Darstellung von 3D-Bildern. Versuchen Sie, 3D-Bilder in einer anderen Nintendo 3DS-Software anzeigen zu lassen. • Befindet sich der 3D-Tiefenregler auf der untersten Position? • Schieben Sie den 3D-Tiefenregler auf eine Position, die angenehm für Sie ist (siehe Seite 33). • Ist der 3D-Bildschirm korrekt kalibriert? • Halten Sie den 3D-Bildschirm 30 – 40 cm von Ihren Augen entfernt (siehe Seite 32). (Wenn Ihr linkes und rechtes Auge über unterschiedliche Sehkraft verfügen oder Sie hauptsächlich ein Auge zum Sehen verwenden, funktioniert der 3D-Effekt möglicherweise nicht richtig oder gar nicht. Nutzern, deren linkes und rechtes Auge über unterschiedliche Sehkraft verfügen, wird empfohlen, ihre Sehkraft vor der Verwendung zu korrigieren, etwa durch Tragen einer Brille.) • Ist der 3D-Bildschirm verschmutzt? • Wenn sich Fingerabdrücke oder andere Verschmutzungen auf dem 3D-Bildschirm befinden, wischen Sie diese mit einem weichen, sauberen Tuch ab.

Problem	Maßnahme
3D-Bilder sind schwer / nicht zu erkennen	<ul style="list-style-type: none"> Haben Sie eine im Handel erhältliche Schutzfolie auf dem 3D-Bildschirm angebracht? Bestimmte Produkte können eine freie Sicht auf 3D-Bilder behindern. Stellen Sie bitte sicher, dass Sie nur eine von Nintendo lizenzierte Schutzfolie verwenden. Weitere Informationen darüber, wie Sie das Produkt richtig anbringen, finden Sie in der Anleitung, die dem Produkt beiliegt. Befinden Sie sich in direktem Sonnenlicht oder an einem Ort mit einer starken Lichtquelle? Wenn Sie das System an einem Ort mit starken Lichtquellen verwenden, wird das Licht möglicherweise von den Bildschirmen reflektiert, was es erschwert, etwas auf den Bildschirmen zu erkennen. Wurden Altersbeschränkungen festgelegt? Deaktivieren Sie die Sperre der 3D-Darstellung in den Altersbeschränkungen (siehe Seite 80). Blicken Sie auf den unteren Bildschirm? Dieser Bildschirm kann keine 3D-Inhalte anzeigen. <p>Der vom Nintendo 3DS-System erzeugte 3D-Effekt nutzt die Fähigkeit des Auges zum stereoskopischen Sehen. 3D-Bilder werden von jedem unterschiedlich wahrgenommen. Wenn Sie ein Doppelbild sehen oder keine 3D-Bilder erkennen, selbst wenn Sie sie richtig betrachten und die korrekten Einstellungen verwenden, nutzen Sie bitte nur die 2D-Anzeige (siehe Seite 33).</p>
Das Schiebepad funktioniert nicht einwandfrei	<ul style="list-style-type: none"> Stimmen die Aktionen auf dem Bildschirm mit den über das Schiebepad eingegebenen Bewegungen überein? In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass die Eingabe über das Schiebepad nach langem Gebrauch oder Verwendung mit zu großem Druck nicht mehr einwandfrei funktioniert. Wenn die Eingabe über das Schiebepad und die auf dem Bildschirm angezeigten Aktionen nicht übereinstimmen, können Sie die Eingabe über die Option SCHIEBEPAD in den Systemeinstellungen korrigieren (siehe Seite 69). <p>Hinweis: Sollte eine Eingabe über das Schiebepad erfolgen, obwohl es nicht verwendet wird, und Sie Tasten, Knöpfe und den Touchscreen nicht verwenden können, schalten Sie das System aus und starten Sie es erneut mit dem Schiebepad-Kalibrierungsbildschirm, indem Sie den POWER-Schalter drücken, während Sie die L-Taste, R-Taste und den Y-Knopf gedrückt halten.</p> 
Der Touchscreen reagiert nicht einwandfrei	<ul style="list-style-type: none"> Entsprechen die Eingaben auf dem Touchscreen den Aktionen auf dem Bildschirm? Wenn die Eingabe über den Touchscreen und die auf dem Bildschirm angezeigten Aktionen nicht übereinstimmen, können Sie die Eingabe über die Option TOUCHSCREEN in den Systemeinstellungen korrigieren (siehe Seite 69). <p>Hinweis: Sollten Sie den Touchscreen nicht verwenden können, um dies durchführen zu können, schalten Sie das System aus und starten Sie es erneut mit dem Touchscreen-Kalibrierungsbildschirm, indem Sie den POWER-Schalter drücken, während Sie die L-Taste, R-Taste und den X-Knopf gedrückt halten.</p> 

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

Problem	Maßnahme
Kein Ton aus dem Kopfhörer zu hören	<ul style="list-style-type: none"> Ist die Lautstärke auf der niedrigsten Stufe eingestellt? Versuchen Sie als Erstes, die Lautstärke zu regulieren, indem Sie den Lautstärkeregler seitlich am System bedienen. Ist der Kopfhörer korrekt eingesteckt? Vergewissern Sie sich, dass der Kopfhörer richtig mit der Audiobuchse des Systems verbunden ist.
Das Mikrofon funktioniert nicht/ Die Stimmeneingabe wird nicht erkannt	<ul style="list-style-type: none"> Unterstützt die Software oder Segmente der Software die Verwendung des Mikrofons? Das Mikrofon kann nur in Softwaretiteln oder Segmenten von Softwaretiteln verwendet werden, die diese Funktion unterstützen. Funktioniert das Mikrofon einwandfrei? Wählen Sie MIKROFONTEST in den Systemeinstellungen, um zu überprüfen, ob das Mikrofon einwandfrei funktioniert (siehe Seite 69). Werden die Stimmen von anderen Personen, wie Familienangehörigen oder Freunden, einwandfrei erkannt? Bei der Spracherkennung bestehen individuelle Unterschiede. Manche Stimmen sind schwerer zu erkennen als andere. Haben Sie ein Headset mit Mikrofon angeschlossen? Entfernen Sie das Headset mit Mikrofon und verwenden Sie stattdessen das Mikrofon des Systems.
Das Mikrofon reagiert ungewöhnlich/ Aus den Lautsprechern kommt eine Rückkopplung*	<ul style="list-style-type: none"> Verwenden Sie das System in einer lauten Umgebung oder an einem Ort, an dem der Geräuschpegel sehr hoch ist? Möglicherweise reagiert das Mikrofon auf die Audioausgabe der Lautsprecher oder Hintergrundgeräusche. Versuchen Sie, das System von der Geräuschquelle zu entfernen, verringern Sie die Lautstärke der Lautsprecher, verwenden Sie Kopfhörer oder versuchen Sie, Hintergrundgeräusche zu vermeiden. <p>* Was ist eine „Rückkopplung“? Eine Rückkopplung ist das unangenehme Geräusch, das entsteht, wenn vom Mikrofon aufgefangene Geräusche über die Lautsprecher ausgegeben werden und dann erneut vom Mikrofon aufgefangen werden.</p> <ul style="list-style-type: none"> Haben Sie ein Headset mit Mikrofon angeschlossen? Headsets mit Mikrofon können manchmal Rückkopplungen auslösen. Entfernen Sie das Headset mit Mikrofon.
Meine Schritte werden nicht gezählt	<ul style="list-style-type: none"> Ist das Nintendo 3DS XL-System geöffnet? Ihre Schritte werden nur gezählt, wenn das System eingeschaltet und geschlossen ist. Befindet sich das System in einer lose hängenden Tasche oder halten Sie es an einem Trageband? Es kann vorkommen, dass das System Ihre Schritte nicht korrekt zählt. Sollte es sich in einer lose hängenden Tasche befinden, während Sie gehen, werden die Schritte möglicherweise nicht richtig gezählt. Wenn Sie das System in einer Tasche bei sich tragen möchten, während Sie sich bewegen, verwenden Sie eine eng anliegende Tasche, wie etwa eine Gürteltasche. <p>Hinweis:</p> <ul style="list-style-type: none"> Unter Umständen kann die gezählte Schrittzahl höher oder niedriger als die Anzahl der tatsächlich gegangenen Schritte liegen. Stecken Sie das System nicht in die Hosentasche. Sollten das System und die LC-Bildschirme starkem Druck ausgesetzt werden, wenn etwa darauf gegessen wird, können sie beschädigt werden und es kann zu Verletzungen und Fehlfunktionen kommen. Verwenden Sie einen Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretitel? Wenn über einen Zeitraum von sieben Tagen und mehr Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretitel verwendet werden ohne sie zu beenden, werden nur Schritte für die ersten sieben Tage aufgezeichnet. Beenden Sie das Spiel, nachdem Sie es gespeichert haben.

Problem	Maßnahme
Die SD Card funktioniert nicht	<ul style="list-style-type: none"> Wurde die SD Card korrekt eingesteckt? Stecken Sie die SD Card vorsichtig in den SD Card-Steckplatz seitlich am System ein, bis sie hörbar einrastet (siehe Seite 34). Ist die SD Card beschädigt? Überprüfen Sie mithilfe eines PCs oder einer Digitalkamera, ob Dateien auf der SD Card korrekt angezeigt werden.
Ich kann mir die Fotos auf der SD Card nicht ansehen	<ul style="list-style-type: none"> Befinden sich auf der SD Card Fotos, die mithilfe von Nintendo 3DS-Kamera angezeigt werden können? Nintendo 3DS-Kamera kann nur Fotos anzeigen, die mit dem Nintendo 3DS XL-System aufgenommen wurden. Fotos, die Sie mit einer Digitalkamera oder einem Mobiltelefon aufgenommen haben, können nicht angezeigt werden.
Obwohl eine Karte in den Kartenschlitz eingesteckt wurde, wird das Symbol des Softwaretitels nicht angezeigt und im HOME-Menü erscheint folgende Meldung: „Es ist keine Karte im Kartenschlitz eingesteckt.“	<ul style="list-style-type: none"> Wurde die Karte korrekt eingesteckt? Entfernen Sie die Karte und stecken Sie sie zurück in den Kartenschlitz, bis sie hörbar einrastet. Falls das nicht auf Anhieb funktioniert, wiederholen Sie diesen Vorgang (siehe Seite 45). Verwenden Sie Software aus einer anderen Region? Nur Nintendo 3DS- und Nintendo DSi-Software der Region des Systems selbst kann verwendet werden. Software aus anderen Regionen kann möglicherweise nicht verwendet werden.
Das Spiel lässt sich nicht spielen	<ul style="list-style-type: none"> Wurden die Altersbeschränkungen aktiviert, sodass der Zugriff auf bestimmte Software unter Angabe von Alterseinstufungen eingeschränkt ist? Geben Sie die Geheimzahl ein und heben Sie die Altersbeschränkungen entweder vorübergehend auf oder deaktivieren Sie die Option in den Altersbeschränkungen, die die Verwendung von Software, basierend auf der Alterseinstufung, einschränkt (siehe Seite 80).
Bei der Verwendung von Nintendo DS- / Nintendo DSi-Software erscheint die folgende Meldung: „Ein Fehler ist aufgetreten. Bitte halte den POWER-Schalter gedrückt, um das System auszuschalten. Weitere Informationen findest du in der Bedienungsanleitung.“	<ul style="list-style-type: none"> Schalten Sie das System aus und wieder ein und versuchen Sie es dann auf dieselbe Weise noch einmal. Falls die Fehlermeldung erneut erscheint, könnte Ihr System beschädigt sein. Wenden Sie sich bitte an die Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 109).
Das System schaltet plötzlich in den Standby-Modus	<ul style="list-style-type: none"> Ein externes Magnetfeld könnte den Standby-Modus aktiviert haben. Sorgen Sie für einen ausreichenden Abstand zwischen dem System und magnetischen Objekten sowie anderen Nintendo 3DS- / Nintendo 3DS XL-Systemen. <p>Hinweis: Wenn Sie das System auf andere Nintendo DS-Systeme legen, schaltet das System möglicherweise ebenfalls in den Standby-Modus.</p> 
Probleme bei der drahtlosen Verbindung (Die Verbindung wird unterbrochen und das Spiel kann nicht flüssig gespielt werden)	<ul style="list-style-type: none"> Erscheint eines der beiden Signalstärke-Symbole ($\frac{1}{4}$ oder $\frac{2}{4}$) auf dem Bildschirm? Das Signal, das Ihr Nintendo 3DS-System empfängt, scheint zu schwach zu sein. Verringern Sie den Abstand zu anderen Spielern und entfernen Sie Hindernisse zwischen den Systemen.

Problem	Maßnahme
Die Altersbeschränkungen lassen sich nicht deaktivieren	<ul style="list-style-type: none"> Haben Sie die korrekte Geheimzahl eingegeben? ➔ Geben Sie die korrekte Geheimzahl ein (wenn Sie Ihre Geheimzahl vergessen haben, sehen Sie auf Seite 81 nach). Haben Sie die korrekte Antwort auf die geheime Frage eingegeben? ➔ Geben Sie die korrekte Antwort auf die geheime Frage ein (wenn Sie auch die korrekte Antwort auf die geheime Frage vergessen haben, sehen Sie auf Seite 81 nach).
Mit der Kamera aufgenommene Fotos sind verfärbt	<ul style="list-style-type: none"> Haben Sie die Farbeinstellungen in Nintendo 3DS-Kamera verändert? ➔ Überprüfen Sie die Effekte / die Manuelle Einstellung in Nintendo 3DS-Kamera (siehe Seite 58). Je nach Umgebung können Fotos unterschiedlich gut gelingen, dies gilt besonders bei Fotos in schwach beleuchteter Umgebung, die viele Objekte in ähnlichen Farben auf dem Bildschirm darstellen. ➔ Nehmen Sie ein Foto mit einem anderen Motiv auf. Falls die Farben noch immer nicht stimmen, wenden Sie sich an die Nintendo Konsumentenberatung (siehe Seite 109).
Nintendo 3DS-Kamera fordert wiederholt eine Porträtaufnahme, reagiert aber nicht	<p>➔ Dies geschieht, wenn Ihr Gesicht nicht einwandfrei erkannt wird. Die unten aufgeführten Faktoren können die Gesichtserkennung beeinflussen.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Tipps zur Gesichtserkennung Befolgen Sie die hier aufgeführten Tipps, um die Gesichtserkennungsrate zu verbessern:</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Halten Sie sich in einer gut beleuchteten Umgebung auf.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Blicken Sie direkt in die Kamera.</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Streichen Sie Ihre Haare aus dem Gesicht.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Nehmen Sie Ihre Brille ab.</p> </div> </div> </div> <p>Andere Faktoren wie Frisur, Farbe, Form und Dichte Ihrer Gesichtsbehaarung sowie Schmuck können ebenfalls beeinflussen, ob die Gesichtserkennung erfolgreich verläuft. Hinweis: Selbst wenn Sie die erwähnten Faktoren berücksichtigen, können individuelle Merkmale und bestimmte Umgebungen eine präzise Erkennung erschweren.</p>

Problem	Maßnahme
3D-Bilder der Außenkameras werden nicht in 3D angezeigt oder sind schwer zu erkennen	<ul style="list-style-type: none"> Verwenden Sie die Innenkamera? ➔ Die Innenkamera kann keine 3D-Bilder aufnehmen. Sind die Außenkameras verschmutzt? ➔ Sollten die Außenkameras verschmutzt sein, säubern Sie sie mit einem weichen Tuch. Sind die Außenkameras direktem Sonnenlicht oder dem direkten Lichtstrahl anderer starker Lichtquellen ausgesetzt? ➔ Dies kann dazu führen, dass 3D-Bilder verzerrt werden und schlecht zu erkennen sind. Eventuell sind die Außenkameras nicht richtig kalibriert. ➔ Wenn Sie das Nintendo 3DS XL-System starken Stößen oder hohen Temperaturen aussetzen, kann dies dazu führen, dass die Außenkameras unscharfe 3D-Bilder anzeigen. Sollten Sie ein solches Problem bemerken, rekalisieren Sie die Außenkameras in den Systemeinstellungen (siehe Seite 84).
Nintendo 3DS Sound zeigt weder Audiodateien noch Ordner an	<ul style="list-style-type: none"> Wurde die SD Card korrekt eingesteckt? ➔ Stecken Sie die SD Card vorsichtig in den SD Card-Steckplatz seitlich am System ein, bis sie hörbar einrastet. Befinden sich auf der SD Card Dateien, die mithilfe von Nintendo 3DS Sound abgespielt werden können? ➔ Nintendo 3DS Sound kann AAC-Dateien mit den Dateierweiterungen .m4a, .mp4 und .3gp sowie MP3-Dateien mit der Dateierweiterung .mp3 wiedergeben. Andere Audiodateien, beispielsweise kopiergeschützte, können nicht wiedergegeben werden. Wurden die Audiodateien auf der SD Card im Ordner „Private“, der sich im Ordner „Nintendo 3DS“ befindet, gespeichert? ➔ Audiodateien, die im Ordner „Nintendo 3DS“ im Ordner „Private“ gespeichert sind, werden in Nintendo 3DS Sound nicht angezeigt. Dateien sollten in einem anderen Ordner gespeichert werden. Befinden sich auf der SD Card mehr als 3000 Audiodateien? ➔ Es können maximal 3000 Audiodateien angezeigt werden. Befinden sich auf der SD Card mehr als 1000 Ordner mit Audiodateien? ➔ Es können maximal 1000 Ordner angezeigt werden. Befinden sich mehr als 100 Audiodateien in einem einzelnen Ordner? ➔ Es können maximal 100 Dateien in einem einzelnen Ordner angezeigt werden. Befinden sich auf der SD Card mehrere Ordner mit demselben Namen, wird der Inhalt dieser Ordner in einem einzelnen Ordner angezeigt. Die maximale Anzahl der Dateien, die in einem solchen Ordner angezeigt werden kann, liegt bei 100 Dateien. Befinden sich Audiodateien in einem Ordner jenseits der achten Ebene? ➔ Nintendo 3DS Sound sucht Dateien nur in Ordnern der ersten bis achten Ebene.
Es lassen sich keine Audiodateien mit Nintendo 3DS Sound abspielen	<ul style="list-style-type: none"> Sind die Audiodateien in einem Format gespeichert, das Nintendo 3DS Sound abspielen kann? ➔ Nintendo 3DS Sound spielt Audiodateien im folgenden Format ab: <ul style="list-style-type: none"> Dateiformat: AAC (.m4a, .mp4 or .3gp), MP3 (.mp3) Datenrate (Bitrate): 16 – 320 kbps Abtastrate (Samplingrate): 32 – 48 kHz Sind die Dateien mit DRM (Digital Rights Management) geschützt? ➔ DRM-geschützte Audiodateien können nicht mit Nintendo 3DS Sound abgespielt werden.

Problem

Maßnahme

Das System erkennt meine AR-Karten nicht / Ich habe meine AR-Karten verloren

➔ Wenn Ihre AR-Karte nicht erkannt wird...

Überprüfen Sie Folgendes und probieren Sie es erneut:

- AR-Karten werden nicht erkannt, wenn der Abstand zum System zu groß oder zu klein ist.
- Sorgen Sie dafür, dass die gesamte AR-Karte auf dem oberen Bildschirm zu sehen ist. Ist dies nicht der Fall, könnte sie nicht erkannt werden.
- Spielen Sie in einer ausreichend beleuchteten Umgebung.
- Verwenden Sie die AR-Karten nicht im direkten Sonnenlicht, da dies dazu führen kann, dass die Außenkameras sie nicht richtig erkennen.
- Säubern Sie die Außenkameras mit einem weichen Tuch, wenn sie verschmutzt sind, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.
- Verbogene oder geknickte AR-Karten werden vom System nicht einwandfrei erkannt. Verwenden Sie AR-Karten immer auf einer ebenen Fläche.

➔ Falls Ihre AR-Karte weiterhin nicht erkannt wird oder Sie Ihre AR-Karte verloren haben...

Sie können die Bilder der AR-Karten unter support.nintendo.com herunterladen. Drucken Sie diese in Farbe aus und verwenden Sie sie als Ersatz.

Das Download-Spiel funktioniert nicht

- Wird die Verwendung von Software anhand von Alterseinstufungen oder die Verwendung des Download-Spiels durch Altersbeschränkungen verhindert?
- ➔ Wenn Sie Schwierigkeiten mit Nintendo 3DS-Softwaretiteln haben, deaktivieren Sie die Option in den Altersbeschränkungen, welche Software anhand der Alterseinstufungen sperrt (siehe Seite 80).
- ➔ Wenn Sie Schwierigkeiten mit Nintendo DS- / Nintendo DSi-Softwaretiteln haben, deaktivieren Sie die Option in den Altersbeschränkungen, die die Verwendung von DS-Download-Spiel einschränkt (siehe Seite 80).

Falls Sie weitere Hilfe brauchen...

Sollte Ihr Nintendo 3DS XL-System trotz der aufgeführten Problemlösungen nicht einwandfrei funktionieren, empfehlen wir Ihnen, sich telefonisch an die Nintendo Konsumentenberatung zu wenden, um weitere Hilfe zu Problemlösungen und Reparaturmöglichkeiten zu erhalten (siehe Seite 109).

- Bitte beachten Sie, dass sie eventuell gespeicherte Spieldateien und sämtliche Downloads aus dem Nintendo eShop sowie Ihr Shop-Guthaben verlieren, falls Sie die Konsole zum Händler zurückbringen und dieser Ihnen anbietet, die Konsole auszutauschen.

Entsorgen dieses Produkts

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

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

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

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

Anmerkungen:

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



Technische Daten

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

Nintendo 3DS XL-System

Modellnummer	SPR-001(EUR)
LC-Bildschirme	Oberer Bildschirm: 3D-fähiger Breitbild-LC-Bildschirm (16,7 Millionen darstellbare Farben) Unterer Bildschirm: Touchscreen LC-Bildschirm (16,7 Millionen darstellbare Farben)
Bildschirmgröße / Auflösung	Oberer Bildschirm: 4,88 Zoll (Breite: 106,2 mm x Höhe: 63,72 mm) 800 x 240 Pixel (400 Pixel pro Auge, wenn die 3D-Funktion aktiviert wurde) Unterer Bildschirm: 4,18 Zoll (Breite: 84,96 mm x Höhe: 63,72 mm) 320 x 240 Pixel
Netzteil / Batterie	Nintendo 3DS-Netzteil (WAP-002(EUR)) (separat erhältlich) Nintendo 3DS XL-Batteriepack (SPR-003)
Sendefrequenz für drahtlose Signale	2,4 GHz-Band (11b: 1-13 ch / 11g: 1-11 ch)
Kommunikationsstandard	IEEE802.11b / g
Sendeleistung	11b: 5.5 dBm / 11g: 5.0 dBm max.
Empfohlene Kommunikationsdistanz	Bis zu 30 m Hinweis: Die maximale Entfernung, bei der eine drahtlose Verbindung möglich ist, kann abhängig von der Umgebung reduziert sein. Verwenden Sie diese Zahlen nur als einen groben Richtwert.
Kamera-Funktion	Linse: Fixe Brennweite Bildsensor: CMOS Pixel (effektiv): ca. 300 000
Uhr-Funktion	Max. tägliche Abweichung von ± 4 Sekunden (bei Verwendung in der unter „Zulässige Umgebungsverhältnisse“ angegebenen Umgebung)
Lautsprecher	Stereo (unterstützt Pseudo-Surround)
Anschlüsse	Kartenschlitz, SD Card-Steckplatz, Netzteil-Anschlussbuchse, Audiobuchse (Stereo-Wiedergabe)
Sensoren	Bewegungssensor, Gyrosensor
Maximaler Verbrauch	ca. 4,1 W (während des Aufladens)
Zulässige Umgebungsverhältnisse	Temperatur: 5 – 35° Celsius Feuchtigkeit: 20 – 80 %
Abmessungen	Höhe: 93 mm x Breite: 156 mm x Tiefe: 22mm (geschlossen)
Gewicht	ca. 336 g (inkl. Batteriepack, Touchpen und SD Card)
Ladezeit	ca. 3,5 Stunden
Batterienutzungsdauer	Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 31.

Nintendo 3DS XL-Batteriepack

Modellnummer	SPR-003
Batterietyp	Lithium-Ionen
Batteriekapazität	6,5Wh

Nintendo 3DS XL-Touchpen

Modellnummer	SPR-004
Material	Plastik (ABS / PE)
Länge	ca. 96 mm
Masse	ca. 1,8 g

0 – 9

2D-Anzeige	33
3D-Anzeige	22, 33
3D-Bilder	32, 95
3D-Bilder (Gesundheit und Sicherheit)	13
3D-Bildschirm	23
3D-Fotos	41, 58
3D-Kalibrierung	83
3D-Symbol	41
3D-Tiefenregler	22, 33

A

Abstand beim Fotografieren	58
Access Point	71, 75
Aktivitätslog	66
Allgemeine Einstellungen	83
Altersbeschränkungen	78
Beschränkungen aufheben	80
Einschränkbare Funktionen	78
Einstellungen	79, 81
Alterseinstufung	44
AOSS	73
AR Games: Erweiterte Realität	65
AR-Karten	65, 102
Audiobuche	23
Aufladen / Wiederaufladen	26
Aufnahmen	61
Außenkameras	24, 41, 58
Kalibrierung	84
Automatisches System-Update	91

B

Batterieabdeckung	24, 92
Bedienungsanleitung	40
Berühren (Touchscreen)	25
Betriebsanzeige	22, 28, 31
Bewegungssensor	97

D

Datentransfer	86
Datenverwaltung	82
Datum	28, 83
Diashow	60
Download-Software	7, 47, 66, 82
Download-Spiel	68
Drahtlose Partie	52, 68, 70, 99
Drahtloser Access Point	71
Drahtlose Kommunikationsmodi	37
DS Download-Spiel	68

E

Eingabemodus	30
Energiesparmodus	40
Erstkonfiguration	28

F

Face Raiders	66
Favoriten	56
Fehler-Code	77
Fehlermeldung	77
Fotos und Videos aufnehmen	58
Fotos und Videos ansehen	60
Freund	49
Onlinestatus	53
Registrierung	50
Freundescode	50
Freundesliste	51
Freundesliste	49
Einstellungen	53
Führen (Touchscreen)	25

G

Game Boy	64
Geburtstag	29, 83
Geheimzahl	79, 81
Generalschlüssel	81
Gesammelte Mii-Charaktere	63
Geschenk-Symbol	38
Gesichtergalerie	66
Gesichtserkennung	400
Gesundheits- und Sicherheitsinformationen	12
Gleichstromstecker	27
Graffiti	60
Grafik (Aktivitätslog)	67
Guthaben	64

H

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

I

Im Set enthalten	4
Infrarot-Sende-Empfänger	24
Inhaltsbeschreibung (PEGI / USK)	44
Innenkamera	23, 41
Integrierte Software	38
Internetbrowser	56
Einstellungen	56
Seiteninformationen	56
URL eingeben	56
Interneteinstellungen	70

K

Kamera-Anzeige	24
Kameramodus (HOME-Menü)	41
Kameramodus (Nintendo 3DS-Kamera)	59
Karte	44, 45, 99

Kartenbasierte Software	38, 44
Kartenschlitz	24, 45
Kommentar (Nutzereinstellungen)	83
Kommentar	51
Kompatibilität (StreetPass)	61
Kreditkarten	63

L

Ladeanzeige	22, 27
Ladestation	27
Ladestationsanschluss	24
Lautsprecher	23, 83
Lautstärke	23
LC-Bildschirm	95
Liste (Aktivitätslog)	67
Liste gesperrter Nutzer	82
Lokaler Modus	37
L-Taste	24

M

Magie (Effekt)	59
MicroSD Card	34
Mii-Charaktere	62
Mii-Maker	62
Mikrofon	22
Mikrofontest	83
Miniaturbild	60
MiniSD Card	34
Mitteilungen (in Anwendungen)	54
Mitteilungen	54
Deaktivieren	55
Morphing (Effekt)	41, 59
Mysterium (Effekt)	59

N

Netzteil-Anschlussbuchse	24, 27
Netzteilstecker	27
Nintendo 3DS Download Software	64
Nintendo 3DS Sound	61
Nintendo 3DS-Kamera	60
Nintendo 3DS-Karten	38, 44
Nintendo 3DS-Netzteil	4, 26, 27
Nintendo 3DS-Software	44, 47
Nintendo 3DS XL-Batteriepack	26, 90
Nintendo 3DS XL-Touchpen	25
Nintendo-Briefkasten	7
Nintendo DS- / Nintendo DSi-Karten	38, 44
Nintendo DS- / Nintendo DSi-Software	41, 44, 77, 83
Nintendo DSiWare	47, 64, 82, 86
Nintendo DS-Nutzereinstellungen	83
Nintendo DS-Verbindungen	77
Nintendo eShop	64
Nintendo eShop Card	64
Nintendo eShop Card-Code	64

Nintendo Wi-Fi Connection ID	87
Nintendo Wi-Fi Connection-Konfiguration	87
Notizen (Spielnotizen)	48
Notizerfarbe (Nutzereinstellungen)	83
Nutzername	29
Nutzungsdauer der Batterie	31

O

Oberer Bildschirm	23, 32
Ordner	42
Erstellen	42
Einstellungen	43

P

PEGI- / USK-Einstufung	44
POWER-Schalter	22, 28

R

Region	29, 83
Restlicht (Effekt)	59
Router	71
R-Taste	24
Rückkopplung	98

S

Schiebepad	23
Kalibrierung	83
Schreibschutz-Schieber	34
Schritte	36, 67, 98
Schutzfolie	96, 97
SD Card	34, 47, 61, 82
Daten kopieren	35
SD Card-Steckplatz	24, 34
SD Card-Steckplatzabdeckung	34
SDHC Card	34
Selbstausröser (Kamera)	59
SELECT	23
Sicherheit (Drahtlosverbindung)	76
Sicherheitsschlüssel	75
Signalstärke-Symbol	36, 37, 76
Software	38
Elektronische Bedienungsanleitung	40
Pausieren	39
Beenden	39
Starten	39, 45, 47
Software-Album (Aktivitätslog)	67
Software-Symbole	36, 38
Software-Verwaltung	82
Sound (Systemeinstellungen)	83
Speicherort	41
Spielmünzen	36
Spielnotizen	48
SpotPass	8, 76
Standby-Modus	28, 31, 99
START	23
Statistiken	67

Stereoskopisches Sehen	32
Steuerkreuz	23
StreetPass	9, 63, 82
StreetPass-Hitliste	61
StreetPass-Symbol	36
Stromzufuhr (System)	28
Suche	56
Symbole für kartenbasierte Software	38
Systemeinstellungen	69
Systemspeicher formatieren	91
Systemspeicher	82
System-Update	91

T

Tastatur	30
Technische Daten	104
Touchpen-Halterung	24, 25
Touchscreen	25
Kalibrierung	85, 98
Tragebandhalterung	24
Träumerei (Effekt)	59
Tunnel (Effekt)	59

U

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

V

Verbindungsanzeige	22
Verbleibende Batterieladung	31, 36
Verbleibende Fotos	41
Vertrag zur Nutzung der Nintendo 3DS-Services und Datenschutzrichtlinie	29
Virtual Console	64

W

WEP	76
Wi-Fi Protected Setup	74
WLAN-Schalter	72
WPA	26

Z

Zeit	28, 83
------	--------

12-MONATIGE HERSTELLERGEWÄHRLEISTUNG – NINTENDO HARDWARE

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

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

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

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

GEWÄHRLEISTUNGS AUSSCHLUSS

Diese Gewährleistung umfasst nicht:

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

GELTENDMACHEN VON ANSPRÜCHEN

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

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

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

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

NUR FÜR DEUTSCHLAND:

Online:

www.nintendo.de

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

Telefonisch:

Konsumentenberatung

Tel. 01803 – 18 18 00

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

NUR FÜR SCHWEIZ:

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

NUR FÜR ÖSTERREICH:

Tel. +43 (0) 662 88921 30

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

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

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

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

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

Wenn Sie ein Produkt an ein Nintendo Service Center schicken:

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

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

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

NINTENDO SYSTEMSOFTWARE

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

NUR FÜR DEUTSCHLAND**SERVICE**

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

SERVICE 24/7

Zusätzlich zur Live-Hotline haben wir noch weitere Service-Angebote, die 24 Stunden täglich genutzt werden können: **Kundenservice-Online:** Ob technische Daten, Infos zu original Nintendo-Zubehör und Ersatzteilen, Erklärung der diversen Anschlussmöglichkeiten der Nintendo-Geräte und Hilfe bei der Durchführung einer Fehlersuche – Informationen dazu und selbstverständlich vieles mehr erfährt man unter www.nintendo.de.

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

NUR FÜR ÖSTERREICH

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

0662 / 87 63 48*.

Bei der Servicehotline gibt es unter der Rufnummer

0662 – 88921 – 30*

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

* (Entgeltfrei mit Ausnahme der üblichen Telefongebühren in Österreich)

NINTENDO ONLINE CLUB für österreichische Nintendo-Fans:

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

www.nintendoclub.at

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

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

062 387 98 39 (aus dem Schweizer Festnetz)

Mo – Fr 08.30 – 12.00 / 13.00 – 17.00

support@waldmeier.ch

12-MONATIGE HERSTELLERGEWÄHRLEISTUNG – NINTENDO HARDWARE

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

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

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

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

GEWÄHRLEISTUNGSZAUSCHLUSS

Diese Gewährleistung umfasst nicht:

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

GELTENDMACHEN VON ANSPRÜCHEN

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

Nintendo Benelux B.V. - Kundenservice
Frankrijklei 33, 2000 Antwerpen, Belgien
Tel.: +32 3 – 224 76 83 (Auslandstarif)

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

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

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

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

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

Wenn Sie ein Produkt an den Nintendo Kundenservice schicken:

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

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

NINTENDO SYSTEMSOFTWARE

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

FRAGEN ZU UNSEREN PRODUKTEN?

DANN KONTAKTIEREN SIE DEN NINTENDO HELPDESK!

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

NUR FÜR BELGIEN

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

Die Nintendo Spielberater sind von Montag bis Freitag erreichbar zwischen 9:00 und 12:30 und 13:30 und 17:00 Uhr. Zusätzliche Informationen über Nintendo und die neuesten Produkte finden Sie unter: www.nintendo.be

NUR FÜR LUXEMBURG

Bitte senden Sie Ihre Anfragen an:

Nintendo Benelux – Helpdesk

Frankrijklei 33

2000 Antwerpen – Belgien

Trademarks are property of their respective owners.

Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

© 2012 Nintendo.

This product includes RSA BSAFE® Cryptographic software of EMC Corporation.

RSA and BSAFE are registered trademarks or trademarks of EMC Corporation in the United States and other countries.

©2005 EMC Corporation. All rights reserved.

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

This product uses certain fonts provided by Fontworks Inc.

This product uses the LC Font by Sharp Corporation.

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

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

Copyright © 2008 TOSHIBA CORPORATION

Ubiquitous TCP/IP+SSL

Copyright © 2001 – 2010 Ubiquitous Corp.

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

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

WPA Supplicant licensed pursuant to BSD License.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

All rights reserved.

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

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

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

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

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

1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and / or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:
"This product includes cryptographic software written by Eric Young (ey@cryptsoft.com)"
The word 'cryptographic' can be left out if the routines from the library being used are not cryptographic related :-).
4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgement:
"This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

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

The licence and distribution terms for any publicly available version or derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence [including the GNU Public Licence.]

"QR code reader" includes software deliverables of Information System Products Co., Ltd. and Institute of Super Compression Technologies, Inc. QR Code is a registered trademark of DENSO WAVE INCORPORATED IN JAPAN and other countries.

A O S S™ 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 un logiciel de chiffrement RSA BSAFE® de EMC Corporation.

RSA et BSAFE sont des marques ou des marques déposées de EMC Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

© 2005 EMC Corporation. Tous droits réservés.

Le logo SDHC est une marque de SD-3C, LLC.

Ce produit utilise certaines polices de caractères fournies par Fontworks Inc.

Ce produit utilise la fonte LC de Sharp Corporation.

LCFONT, LC Font et le logo LC sont des marques de commerce de Sharp Corporation.

Ce produit comprend un logiciel de conversion de la vitesse de la parole développé par Toshiba corporation.

Copyright © 2008 TOSHIBA CORPORATION

Ubiquitous TCP/IP+SSL

Copyright © 2001 – 2010 Ubiquitous Corp.

Ce produit utilise des éléments fournis par Devicescape Software. Certains éléments de ce produit sont protégés par les droits d'auteur.

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

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

Ce produit utilise wpa_supplicant en conformité avec la licence BSD.

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

1. Les redistributions du code source doivent conserver la mention de droits d'auteur ci-dessus, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après.
2. Les redistributions sous forme binaire doivent inclure la mention de droits d'auteur ci-dessus, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après dans la documentation et/ou autres matériels distribués.
3. Les noms des titulaires de droits d'auteur mentionnés ci-dessus et des contributeurs ne doivent pas être utilisés pour soutenir ou promouvoir des produits dérivés de ce logiciel, sans autorisation écrite et préalable.

CE LOGICIEL EST FOURNI « EN L'ÉTAT » PAR LES DÉTENTEURS DES DROITS D'AUTEUR ET LEURS CONTRIBUTEURS, SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, NOTAMMENT MAIS NON LIMITATIVEMENT, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER. LA RESPONSABILITÉ DES DÉTENTEURS DES DROITS D'AUTEUR OU DE LEURS CONTRIBUTEURS NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE ENGAGÉE AU TITRE DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCESSOIRES, INCIDENTS, CONSÉCUTIFS OU AUTRES (Y COMPRIS NOTAMMENT LA FOURNITURE DE BIEN OU DE SERVICE DE REMPLACEMENT, TOUTE PRIVATION DE JOUISSANCE, PERTE DE DONNÉES OU DE BÉNÉFICES, TOUT MANQUE À GAGNER OU TOUTE INTERRUPTION D'ACTIVITÉ), QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET QUE LE FONDEMENT SOIT LA RESPONSABILITÉ CONTRACTUELLE, CIVILE OU DÉLICTEUELLE (Y COMPRIS POUR NÉGLIGENCE OU AUTRE CAUSE), RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME DANS LE CAS OÙ L'UTILISATEUR AURAIT ÉTÉ PRÉVENU DE L'ÉVENTUALITÉ D'UN TEL DOMMAGE.

Ce produit utilise des éléments logiciels développés par l'OpenSSL Project dans le cadre de la boîte à outils OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)

Copyright © 1998 – 2007 The OpenSSL Project. Tous droits réservés.

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

1. Les redistributions du code source doivent conserver la mention de droits d'auteur ci-dessus, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après.
2. Les redistributions sous forme binaire doivent inclure la mention de droits d'auteur ci-dessus, la présente liste de conditions et la clause limitative de responsabilité figurant ci-après dans la documentation et/ou autres matériels distribués.
3. Tout document publicitaire énonçant les caractéristiques ou les conditions d'utilisation de ce logiciel doit comporter la mention suivante : « Ce produit utilise des éléments logiciels développés par l'OpenSSL Project dans le cadre de la boîte à outils OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>) ».
4. Les noms « OpenSSL Toolkit » et « OpenSSL Project » ne peuvent pas être utilisés pour soutenir ou promouvoir des produits dérivés de ce logiciel, sans autorisation écrite et préalable. Pour obtenir cette autorisation, veuillez contacter openssl-core@openssl.org.
5. Les produits dérivés de ce logiciel ne peuvent pas être appelés « OpenSSL » ou inclure la mention « OpenSSL » dans leur nom, sans autorisation écrite et préalable de l'OpenSSL Project.
6. Les redistributions sous quelque forme que ce soit doivent conserver la mention suivante : « Ce produit utilise des éléments logiciels développés par l'OpenSSL Project dans le cadre de la boîte à outils OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>) ».

CE LOGICIEL EST FOURNI « EN L'ÉTAT » PAR L'OPENSSL PROJECT, SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, NOTAMMENT MAIS NON LIMITATIVEMENT, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'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 DÉLICTEUELLE (Y COMPRIS POUR NÉGLIGENCE OU AUTRE CAUSE), RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME DANS LE CAS OÙ L'UTILISATEUR AURAIT ÉTÉ PRÉVENU DE L'ÉVENTUALITÉ D'UN TEL DOMMAGE.

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

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

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

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

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

CE LOGICIEL EST FOURNI « EN L'ÉTAT » PAR ERIC YOUNG, SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTIE, EXPRESSE OU IMPLICITE, NOTAMMENT MAIS NON LIMITATIVEMENT, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER. LA RESPONSABILITÉ DE L'AUTEUR OU DES CONTRIBUTEURS NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE ENGAGÉE AU TITRE DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, ACCESSOIRES, INCIDENTS, CONSÉCUTIFS OU AUTRES (Y COMPRIS NOTAMMENT TOUTE FOURNITURE DE BIEN OU DE SERVICE DE REMPLACEMENT, TOUTE PRIVATION DE JOUISSANCE, PERTE DE DONNÉES OU DE BÉNÉFICES, TOUT MANQUE À GAGNER OU TOUTE INTERRUPTION D'ACTIVITÉ) QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE ET QUE LE FONDEMENT SOIT LA RESPONSABILITÉ CONTRACTUELLE, CIVILE OU DÉLICTEUELLE (Y COMPRIS POUR NÉGLIGENCE OU AUTRE CAUSE), RÉSULTANT DE L'UTILISATION DE CE LOGICIEL, MÊME DANS LE CAS OÙ L'UTILISATEUR AURAIT ÉTÉ PRÉVENU DE L'ÉVENTUALITÉ D'UN TEL DOMMAGE.

La licence et les conditions de distribution auxquelles sont soumis toute version publique ou tout dérivé du code de ce logiciel ne peuvent être modifiées. En d'autres termes, il est interdit de distribuer une copie du code de ce logiciel sous une autre licence, y compris la licence publique générale GNU.

Le lecteur de code QR (QR code reader) utilise des éléments logiciels appartenant aux entreprises Information Systems Products Co., Ltd. et Institute of Super Compression Technologies, Inc. QR Code est une marque déposée de DENSO WAVE INCORPORATED au Japon et dans d'autres pays.

A O S S™ AOSStm et AOSStm sont des marques de BUFFALO INC.

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

Recherche Google™ est une marque déposée de Google Inc.

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

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

© 2011 ACCESS CO., LTD. Tous droits réservés.

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

CE PRODUIT EST COMMERCIALISÉ SOUS LA LICENCE MPEG-4 SYSTEMS PATENT PORTFOLIO POUR UN ENCODAGE EN CONFORMITÉ AVEC LA NORME MPEG-4 SYSTEMS STANDARD, MAIS UNE LICENCE SUPPLÉMENTAIRE ET LE PAIEMENT DE ROYALTIÉS SONT REQUIS POUR ENCODER (i) DES DONNÉES STOCKÉES ET DUPLICATIONS SUR DES SUPPORTS PHYSIQUES QUI SONT PAYÉES SUR UNE BASE PAR TITRE ET/OU (ii) DES DONNÉES QUI SONT PAYÉES SUR UNE BASE PAR TITRE ET TRANSMISES À UN UTILISATEUR FINAL POUR UN STOCKAGE ET/OU UNE UTILISATION PERMANENTES. VOUS POUVEZ OBTENIR CETTE LICENCE SUPPLÉMENTAIRE AUPRÈS DE MPEG LA, LLC. POUR DES DÉTAILS SUPPLÉMENTAIRES, CONSULTEZ LE SITE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://www.MPEGLA.COM).

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



DEUTSCHLAND

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

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

ÖSTERREICH

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

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

SCHWEIZ

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

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

LUXEMBURG / BELGIEN

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

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

BELGIQUE / LUXEMBOURG

Les services Nintendo 3DS sont gérés par Nintendo of Europe GmbH,
Nintendo Center, 63760 Grossostheim, Allemagne.
E-mail : info@nintendo.de, téléphone : +49 (0) 6026 950-0
N° T.V.A. : DE 132095955
Enregistré à Amtsgericht Aschaffenburg HRB 4276
Directeur général : Satoru Shibata.

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

FRANCE

Les services Nintendo 3DS sont gérés par Nintendo of Europe GmbH,
Nintendo Center, 63760 Grossostheim, Allemagne.
E-mail : info@nintendo.de, téléphone : +49 (0) 6026 950-0
N° T.V.A. : DE 132095955
Enregistré à Amtsgericht Aschaffenburg HRB 4276
Directeur général : Satoru Shibata.

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

SUISSE

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

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

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

NEDERLAND

De Nintendo 3DS-diensten worden beheerd door:
Nintendo of Europe GmbH,

Nintendo Center, 63760 Grossostheim, Duitsland,
E-mail: info@nintendo.de, Telefoon: +49 (0) 6026 950-0,
BTW-nummer: DE 132095955,

Geregistreerd bij Amtsgericht Aschaffenburg HRB 4276,
Uitvoerend directeur: Satoru Shibata.

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

VLAAMS

De Nintendo 3DS-diensten worden beheerd door
Nintendo of Europe GmbH,

Nintendo Center, 63760 Grossostheim, Duitsland,
E-mail: info@nintendo.de, Telefoon: +49 (0) 6026 950-0,
BTW-nummer: DE 132095955,

Eingetragen beim Amtsgericht Aschaffenburg HRB 4276,
Geschäftsführer: 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) 287-77-97

(Звонки со стационарных телефонов на территории России оплачиваются по стандартному внутреннему тарифу, предлагаемому
провайдером используемой клиентом сети. Плата за звонки с мобильных телефонов может отличаться.)

Звонки клиентов из других стран оплачиваются по международному тарифу, предлагаемому провайдером сети, используемой
для осуществления международной связи.)

Адрес электронной почты: support@nintendo.ru

**Nintendo****D-63760 Großostheim**

PLEASE RETAIN THE PACKAGING. VERPACKUNG AUFHEBEN. CONSERVER L'EMBALLAGE.
BEWAAR DEZE VERPACKING. POR FAVOR, GUARDA ESTA CAJA. ΜΑΤΗΡΗΤΗΤΗ ΣΥΣΚΕΥΑΣΙΑ.
GUARDAR A EMBALAGEN. SPARA FÖRPACKNINGEN. GEM EMBALAGEN. SÄILYTA PAKKAUS.
CONSERVARE QUESTA CONFEZIONE. СОХРАНИТЕ УПАКОВКУ. ТА VARE PÅ EMBALLASJEN.

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/>

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/>

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/>

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/>

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 систем y 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 XL“ 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 XL » est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes de la directive 1999/5/CE. Cette déclaration de conformité est accessible sur notre site Internet. Veuillez visiter le site <http://docs.nintendo-europe.com>

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

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

Patent Information

European Registered Design: 1249155; 1249163; 1249171; 1249684;

1249700; 1249718; 1249726; 1249742; 1259212; 1268114.

Other Patents Pending.