



Bruksanvisning Betjeningsmanual Käyttöopas Brukerhåndbok

Föberedelser
Föberedelser
Ennen käyttöä
Föberedelser

Använda program
Användelse af software
Sovellusten käyttäminen
Bruke programvare

Ändra systeminställningar
Tilpasning af systemindstillinger
Järjestelmäasetusten määrittäminen
Justere systeminnstillinger

Felsökning
Problemlösning
Vianmääritys
Felsøking

Sverige:
Bergsala AB Sverige
www.nintendo.se
Danmark:
Bergsala A/S Danmark
www.nintendo.dk
Suomi:
Oy Bergsala AB, Ansatie 5, 01740 Vantaa
www.nintendo.fi
Norge:
Bergsala AS Norge
www.nintendo.no



Tack för att du har köpt det här systemet. Läs igenom den här bruksanvisningen före användning, lägg särskild vikt vid avsnittet Hälsö- och säkerhetsinformation på **Ö s. 11** och följ anvisningarna noga. Om produkten ska användas av barn bör en vuxen ha uppsyn över dem.

Obs!

- Se **Ö s. 4** för en fullständig lista över de saker som följer med systemet.
- I den här bruksanvisningen syftar termen "Nintendo 3DS-system" på alla system i Nintendo 3DS™-familjen, vilken omfattar New Nintendo 3DS™, New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL och Nintendo 2DS™.
- I den här bruksanvisningen syftar termen "New Nintendo 3DS-system" även på New Nintendo 3DS XL-systemet, om inte annat anges.
- I den här bruksanvisningen syftar termen "Nintendo DSi™-system" även på Nintendo DSi XL-systemet.

Fotografier och illustrationer i den här bruksanvisningen visar i regel New Nintendo 3DS-systemet.

Nintendo kan komma att ändra produktspecifikationer och uppdatera bruksanvisningen då och då. Den senaste versionen av bruksanvisningen finns tillgänglig på www.nintendo.se/3ds/manual. (Den här tjänsten är eventuellt inte tillgänglig i vissa länder.)

Tak for dit køb af dette system. Læs venligst denne betjeningsmanual for brug. Vær især opmærksom på sektionen helbreds- og sikkerhedsoplysninger på **Ö s. 81**, og følg nøje alle instruktioner. Voksne bør føre tilsyn med børns brug af dette produkt.

Bemærk:

- Se **Ö s. 74** for en komplet liste over det indhold, som følger med systemet.
- I denne manual refererer betegnelsen "Nintendo 3DS-system" til alle systemer i Nintendo 3DS™-familien, som inkluderer New Nintendo 3DS™, New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL og Nintendo 2DS™.
- I denne manual refererer betegnelsen "New Nintendo 3DS-system" også til New Nintendo 3DS XL-systemet, medmindre andet er angivet.
- I denne manual refererer betegnelsen "Nintendo DSi™-system" også til Nintendo DSi XL-systemet.

Fotografier og illustrationer i denne manual viser almindeligvis New Nintendo 3DS-systemet.

Nintendo ændrer eventuelt produktspecifikationer og opdaterer manualen fra tid til anden. Den seneste version af denne manual er tilgængelig på www.nintendo.dk/3ds/manual. (Denne tjeneste kan være utilgængelig i visse lande.)

Kiitos, että valitsit tämän järjestelmän. Lue tämä käyttöopas huolellisesti ennen järjestelmän käyttöönottoa ja noudata ohjeita. Kiinnitä huomiota erityisesti terveysty- ja turvaohjeisiin **Ö s. 151**. Jos lapset käyttävät laitetta, aikuisen tulee valvoa käyttöä.

Huomaa:

- Luettelo pakkauksen sisällöstä on **Ö s. 144**.
- Tässä käyttöoppaassa "Nintendo 3DS -järjestelmä" tarkoittaa kaikkia Nintendo 3DS™ -perheen järjestelmiä: New Nintendo 3DS™, New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL ja Nintendo 2DS™.
- Tässä käyttöoppaassa "New Nintendo 3DS -järjestelmä" tarkoittaa myös New Nintendo 3DS XL -järjestelmää, ellei toisin mainita.
- Tässä käyttöoppaassa "Nintendo DSi™ -järjestelmä" tarkoittaa myös Nintendo DSi XL -järjestelmää.

Käyttöoppaassa olevat valokuvat ja piirroset esittävät pääasiassa New Nintendo 3DS -järjestelmää.

Nintendo voi silloin tällöin muuttaa tuotetietoja ja päivittää käyttöopasta. Käyttöoppaan uusin versio on saatavilla osoitteesta www.nintendo.fi/nintendo-3ds/manual. (Tämä palvelu ei välttämättä ole käytettävissä kaikissa maissa.)

Takk for at du har kjøpt dette systemet. Vennligst les denne brukerhåndboken for bruk, spesielt delen om helse- og sikkerhetsinformasjon på **Ö s. 221** og følg alle instruksjonene nøye. Barn bør kun bruke dette produktet under tilsyn av voksne.

Merk:

- Se **Ö s. 214** for en fullstendig liste over utstyr som følger med systemet.
- I denne håndboken blir uttrykket "Nintendo 3DS-system" brukt om alle systemene i Nintendo 3DS™-familien, inkludert New Nintendo 3DS™, New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL og Nintendo 2DS™.
- I denne håndboken blir uttrykket "New Nintendo 3DS-system" også brukt om New Nintendo 3DS XL-systemet, med mindre noe annet er spesifisert.
- I denne håndboken blir uttrykket "Nintendo DSi™-system" også brukt om Nintendo DSi XL-systemet.

Bilder og illustrasjoner i denne manualen viser som regel New Nintendo 3DS-systemet.

Nintendo kan komme til å endre produktspesifikasjoner og oppdatere manualen fra tid til annen. Den nyeste versjonen av brukerhåndboken er tilgjengelig på www.nintendo.no/3ds/manual. (Denne tjenesten kan være utilgjengelig i enkelte land.)

Contents

Svenska	4
Dansk	74
Suomi	144
Norsk	214

[0612/SWE/HW] [0612/DAN/HW] [0612/FIN/HW] [0612/NOR/HW]

Det här märket är en garanti för att Nintendo godkännt produkten och att den svarar mot de kvalitetskrav som gäller för tillverkning, pålitlighet och underhållningsvärde. Titta alltid efter detta märke när du köper spel och tillbehör för att försäkra dig om fullständig tillförlitlighet till din Nintendo-produkt.



Dette segl forsikrer dig om, at Nintendo har kontrolleret dette produkt og fundet, at det lever op til vore høje standarder om kvalitetsarbejde, pålidelighed og underholdningsværdi. Se altid efter dette segl, når du køber spil og tilbehør, så du er sikker på fuld kompatibilitet med dit Nintendo-produkt.

Tämä leima on todistus siitä, että Nintendo on tarkastanut tämän tuotteen. Tuote vastaa korkeita laatuvaatimuksiamme niin laadun ja luotettavuuden kuin viihdyttävyydenkin suhteen. Tarkasta aina, että ostamissasi peleissä ja lisävarusteissa on tämä leima, niin voit olla varma, että ne sopivat yhteen Nintendo-tuotteidesi kanssa.

Dette seglet er din forsikring om at Nintendo har kontrollert dette produktet, og at det har tilfredsstilt våre høye kvalitetskrav til utførelse, pålitlighet og underholdningsverdi. Se alltid etter dette seglet når du kjøper spill eller ekstrautstyr for å sikre fullstendig kompatibilitet med Nintendo-produktet ditt.

Tack för att du har valt New Nintendo 3DS™-/New Nintendo 3DS XL-systemet. • Tak, fordi du valgte New Nintendo 3DS™-/New Nintendo 3DS XL-systemet. • Kiitos, että valitsit New Nintendo 3DS™- tai New Nintendo 3DS XL -järjestelmän. • Takk for at du valgte New Nintendo 3DS™-/New Nintendo 3DS XL-systemet.

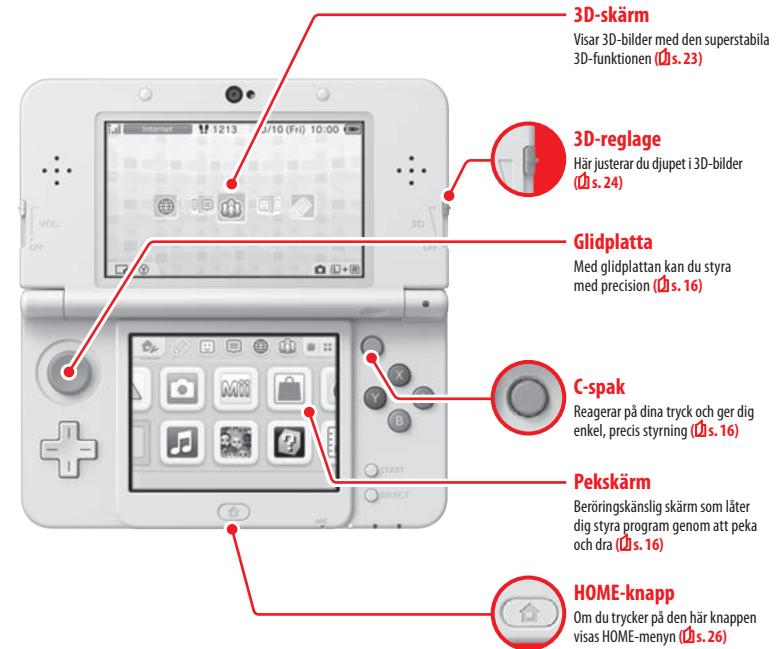
Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. © 2014 Nintendo Co., Ltd.

Förpackningens innehåll

<input type="checkbox"/> New Nintendo 3DS-system (KTR-001) eller New Nintendo 3DS XL-system (RED-001)	x 1
<input type="checkbox"/> New Nintendo 3DS-pekpenna (KTR-004) eller New Nintendo 3DS XL-pekpenna (RED-004) Obs! Pekpennan sitter i pennhållaren på systemets undersida (s. 17).	x 1
<input type="checkbox"/> microSDHC-minneskort Obs! • microSDHC-minneskortet sätts in i microSD-kortplatsen (s. 59). microSDHC-minneskortet är ett tredjepartstillbehör som inte tillverkas av Nintendo. • microSDHC-kortets kapacitet uppges på förpackningen.	x 1
<input type="checkbox"/> AR-kort Obs! Kortet ska användas tillsammans med den inbyggda applikationen AR Games: Augmented Reality (s. 28).	x 6
<input type="checkbox"/> Snabbstartsguide	x 1
<input type="checkbox"/> Bruksanvisning	x 1
(Endast för New Nintendo 3DS)	
<input type="checkbox"/> New Nintendo 3DS-dekorationsskal (KTR-009/KTR-010) • Sätt fast det främre skalet innan du använder systemet (s. 25). • Det bakre skalet sitter redan fast på systemet när du köper det.	Främre skal x 1 Bakre skal x 1

new
NINTENDO 3DS™

new
NINTENDO 3DS™ XL



Det här paketet innehåller ingen nätadapter.

För att ladda ditt system behöver du en Nintendo 3DS-nätadapter (WAP-002(EUR)) (säljs separat).

Du kan också använda nätadaptern som följer med Nintendo 3DS-, Nintendo 2DS-, Nintendo DSi- och Nintendo DSi XL-systemen.

Nätadapter som medföljer Nintendo 3DS/Nintendo 2DS/Nintendo DSi/Nintendo DSi XL



Nätadapter som medföljer Nintendo DS™/Nintendo DS™ Lite



Systemjämförelse

New Nintendo 3DS

Ett smidigt, lättburet system som kan anpassas med utbytbara dekorationsskal (säljs separat).



New Nintendo 3DS XL

Maximera din spelupplevelse med en övre skärm som är 57 % större än den på New Nintendo 3DS-systemet!



Jämfört med New Nintendo 3DS

57 % större skärm

En tydligare, bekvämare 3D-upplevelse
Superstabil 3D



Den invändiga kameran följer ditt ansiktes position.

När din position ändras ...

... anpassar sig 3D-bilden efter dina rörelser för att visningen ska bli bekvämare.

Genom att följa ditt ansikte med den invändiga kameran ger den superstabila 3D-funktionen dig en optimal 3D-upplevelse (s. 23).

Upplev onlinetjänster med ett ...
Nintendo Network ID



Ett Nintendo Network™ ID låter dig uppleva mängder av Nintendo Network-funktioner.

Nintendo eShop

Hämta gratisprogram och demoversioner från Nintendo eShop.

Miiverse

Kommunicera med andra användare över hela världen i Miiverse™.



Du kan använda dina Nintendo eShop-tillgångar på både ditt New Nintendo 3DS-system och en Wii U™-konsol.

Vi hoppas att du uppskattar de här tjänsterna genom att skapa ett Nintendo Network ID (s. 38).

Hitta de senaste programmen!

Nintendo eShop



Sök efter program



Hämta program



Se videor



Hämta demoversioner
Obs! Detta kräver ett Nintendo Network ID.

Anslut till internet och få tillgång till Nintendo eShop för att se den senaste informationen och videor om olika slags program, köpa hämtningsbara program och prova demoversioner av program.

Vad du kan köpa

Hämtningsbara program



Du kan köpa nya Nintendo eShop-exklusiva program eller hämtningsbara versioner av kortbaserade program.

Virtual Console™

Virtual Console™

Du kan köpa spelen du älskade på spelplattformar som NES™, Game Boy™ och Game Boy™ Color.

Nintendo DSiWare™

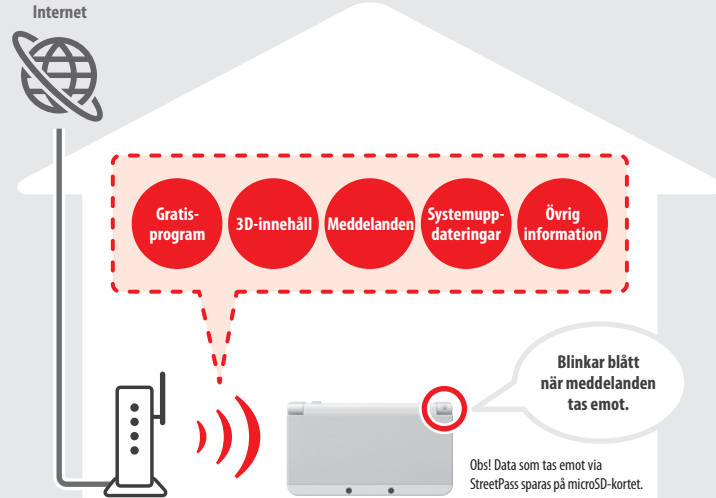
DSiWare™

Du kan köpa program som ursprungligen släpptes till Nintendo DSi, så kallade Nintendo DSiWare.

Ta emot uppdateringar och information

SpotPass™

Ditt system kommer automatiskt att söka efter trådlösa åtkomstpunkter, ansluta till internet och utbyta data vid olika tidpunkter, även medan det befinner sig i viloläge (när det är hopfärdigt men strömmen är på).



Du måste konfigurera internetinställningarna för att kunna ansluta till trådlösa åtkomstpunkter (s. 40).

Obs!

- Vissa program har funktioner som gör att SpotPass-funktionen inte är tillgänglig när du använder dem. SpotPass-funktionen är inte tillgänglig under lokal trådlös kommunikation (s. 26) eller när du spelar Nintendo DS-/Nintendo DSi-program.
- Beroende på vilka sorters data som tas emot kan det hända att meddelandelampan inte tänds.
- Ett Nintendo Network ID krävs för att hämta gratisprogram (s. 38).

En laddningsdocks (säljs separat) kan förenkla laddningen.



New Nintendo 3DS-laddningsdocks (KTR-007)

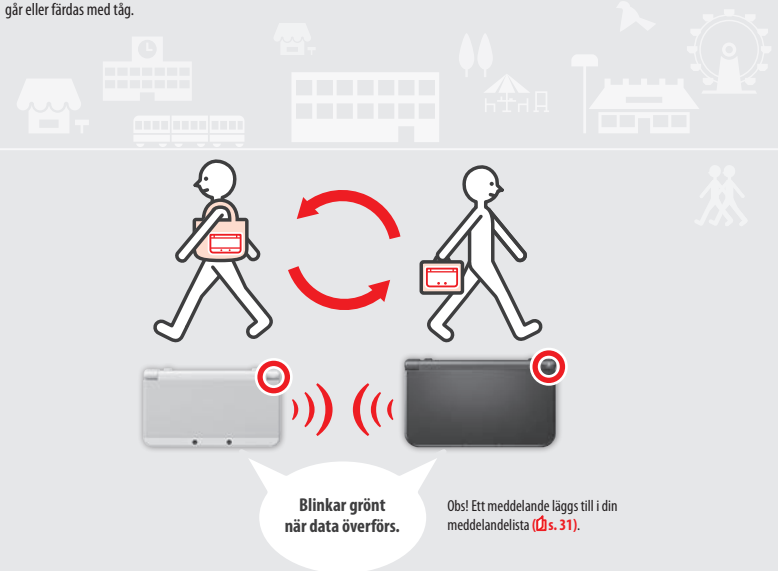
New Nintendo 3DS XL-laddningsdocks (RED-007)



Kommunicera automatiskt med andra Nintendo-system

StreetPass™

Ditt system söker efter och utbyter data automatiskt med andra Nintendo 3DS-system medan du bär runt på det, exempelvis när du är ute och går eller färdas med tåg.



Data utbyts automatiskt om du går förbi någon som har samma program registrerat med StreetPass. Detta sker när systemet är i viloläge (när det är stängt men strömmen är på) samt vid andra tidpunkter.

Dina StreetPass-inställningar sparas på systemet.






Obs!

- StreetPass kan användas i högst 12 program samtidigt.
- Kontaktlägesinställningar för Nintendo DS-/Nintendo DSi-program sparas inte och måste konfigureras när du spelar kompatibla program. Utöver det går det inte att utbyta StreetPass-data till Nintendo 3DS-program medan Nintendo DS-/Nintendo DSi-program används.
- Data kan inte överföras om strömmen är av eller trådlösa funktioner inte är aktiverade (s. 30).
- Det är inte säkert att StreetPass-funktionen är tillgänglig om ett aktivt program använder vissa funktioner. StreetPass-funktionen är inte tillgänglig under lokal trådlös kommunikation (s. 26) eller när du är ansluten till internet.




Innehåll

• Förpackningens innehåll	4
• Hälsa- och säkerhetsinformation	11







Förberedelser

 Delarnas namn och funktioner	15
 Uppladdning	18
 Slå på och av strömmen	19
Konfigurera systemet första gången	19
Använda tangentbord	21
Strömlampa	22
Batteritid	22
 Justera 3D-bilder	23
Så här tittar du på 3D-bilder på rätt sätt	23
Justera 3D-bildernas djup	24
 Byta ut dekorationsskal	25

Använda program

 HOME-meny	26
Elektronisk bruksanvisning till HOME-meny	27
Programikoner	27
Öppna program	29
Elektroniska bruksanvisningar till program	29
HOME-menyinställningar	30
HOME-menyapplikationsikoner	31
 Kortbaserade program	33
Använda kort	34
 Hämtningsbara program	36
Öppna program	36

Ändra systeminställningar

 Systeminställningar	37
 Nintendo Network ID-inställningar	38
Skapa eller länka ett Nintendo Network ID	39
 Internetinställningar	40
Det här behöver du för att ansluta till internet	40
Ansluta till internet	41
 Innehållsfiltrering	45
Alternativ som går att begränsa	45
Konfigurera innehållsfiltreringen	46
 Datahantering	47
 Övriga inställningar	48
Systemöverföring	49
Systemuppdatering	57
Formatera systemminnet	58

Felsökning

Byta ut microSD-kortet/batteriet	59
Om ditt microSD-kort är fullt ...	62
Felsökning	63
• Tekniska specifikationer	71
• Kontaktinformation	72

Hälsa- och säkerhetsinformation

Läs och följ hälsa- och säkerhetsinformationen. Om du inte gör detta kan det leda till personskada eller annan skada. Om barn ska använda den här produkten bör vuxna ha dem under uppsyn.



VARNING – ANVÄNDNING AV 3D-FUNKTIONEN

■ 3D-funktionen är inte lämplig för barn som är sex år eller yngre.

- Om barn som är sex år eller yngre använder 3D-funktionen kan de få synskador. Om barn som är sex år eller yngre har tillgång till systemet bör föräldrar eller vårdnadshavare begränsa visningen av 3D-bilder med hjälp av innehållsfiltreringsfunktionen.
- Alla tittar på 3D-bilder på sitt eget sätt. Använd inte 3D-funktionen och ställ in skärmen så att den bara använder 2D-bilder om du har svårt att se 3D-bilder tydligt. Långvarigt tittande på tydliga 3D-bilder, till exempel dubbla bilder, kan leda till överansträngning av ögonen, torra ögon, huvudvärk, stela axlar, illamående, yrsel, åksjuka, trötthet och obehag.
- Om du upplever trötthet eller obehag när du tittar på 3D-bilder justerar du 3D-effekterna till en bekväm nivå eller ställer in skärmen så att endast 2D-bilder visas.
- Ta en paus på 10 till 15 minuter varje halvtimme, även om du inte anser att du behöver det.
- Undvik att använda 3D-funktionen när du reser som passagerare i bilar eller med kollektivtrafik. Ständigt skakande kan göra 3D-bilderna otydliga och orsaka illamående eller överansträngda ögon.



VARNING – EPILEPTISKA ANFALL

- Ett fåtal personer (ca 1 av 4 000) kan få epilepsiliknande anfall eller förlora medvetandet av blixtrande ljus eller mönster. Detta kan hända när de tittar på tv eller spelar tv-spel, även om de aldrig upplevt några besvär tidigare.
- Alla som någonsin har drabbats av anfall, förlorat medvetandet eller drabbats av andra symptom som är kopplade till epilepsi bör kontakta läkare innan de spelar tv-spel.
- Föräldrar eller vårdnadshavare bör ha sina barn under uppsyn när de spelar tv-spel. Sluta spela och kontakta läkare om du själv eller ditt barn upplever något ovanligt symptom, till exempel: **kramper, ryckningar i ögon eller muskler, medvetandeförändring, förändrad synupplevelse, ofrivilliga kropps rörelser eller förvirring.**

■ Du kan minimera risken att drabbas av anfall när du spelar tv-spel genom att följa dessa säkerhetsföreskrifter:

1. Spela inte om du är trött eller behöver sova.
2. Spela i väl upplysta rum.
3. Ta en paus på 10 till 15 minuter varje timme (varje halvtimme när du använder 3D-funktionen).



VARNING – ÖVERANSTRÄNGNING AV ÖGONEN SAMT ÅKSJUKA

Du kan få ont i ögonen om du spelar tv-spel länge. Om du använder 3D-funktionen är det möjligt att du får ont i ögonen ännu tidigare. Vissa spelare kan även drabbas av åksjuka när de spelar tv-spel. Om du iakttar följande säkerhetsföreskrifter kan du minska risken för överansträngning av ögonen, yrsel eller illamående:

- Spela inte överdrivet länge. Föräldrar eller vårdnadshavare bör hålla ett öga på barnen så att de spelar lagom länge.
- Ta en paus på 10 till 15 minuter varje timme (varje halvtimme när du använder 3D-funktionen), även om du inte anser att du behöver det.
- Om du blir trött eller får ont i ögonen när du spelar, eller om du blir yr, börjar må illa eller blir trött, bör du sluta spela och vila i flera timmar innan du spelar igen.
- Om du fortfarande har något av ovanstående symptom eller upplever annat obehag under eller efter spelandet bör du sluta spela och kontakta läkare.

VARNING – PERSONSKADOR VID UPPREPADE RÖRELSE

Du kan få ont i muskler, leder eller huden när du spelat tv-spel i några timmar. Om du iakttar följande säkerhetsföreskrifter kan du minska risken för besvär som seninflammation, karpaltunnelsyndrom eller hudirritation:

- Spela inte överdrivet länge. Föräldrar eller vårdnadshavare bör hålla ett öga på barnen så att de spelar lagom länge.
- Ta en paus på 10 till 15 minuter varje timme (varje halvtimme när du använder 3D-funktionen), även om du inte anser att du behöver det.
- Tänk på att inte hålla för hårt i pekpennan eller trycka den för hårt mot skärmen. Om du blir trött eller öm i händer, handleder eller armar när du spelar, eller om du upplever symptom som **domningar, stelhet eller en brännande eller stickande känsla** i dem, bör du sluta spela och vila dem i flera timmar innan du spelar igen.
- Om du fortfarande har något av ovanstående symptom eller upplever annat obehag under eller efter spelandet bör du sluta spela och kontakta läkare.

VARNING – STÖRNING AV RADIOFREKVENSER

Det här systemet kan sända ut radiovågor som kan störa elektroniska apparater i närheten, till exempel pacemakrar.

- Använd inte systemet inom 25 centimeter från en pacemaker eller trådlös kommunikation är aktiverad. Om du har en pacemaker eller någon annan inopererad medicinteknisk produkt bör du inte använda trådlös kommunikation utan att först ha rådfrågat din läkare eller tillverkaren av den medicintekniska produkten.
- Trådlös kommunikation kan eventuellt vara förbjuden på vissa platser, såsom flygplan eller sjukhus. Följ tillämpliga regler.

VARNING – BATTERI

Det här systemet innehåller ett uppladdningsbart litiumjonbatteri. Läckage eller överhettning av batteriet kan leda till personskada samt skada på ditt system.

■ Så här undviker du batteriläckage eller överhettning:

- Utsätt inte batteriet för skada.
- Utsätt inte batteriet för vätskor, vibrationer eller alltför hårda fysiska stötar.
- Plocka inte isär, deformera inte och försök inte att laga batteriet.
- Utsätt inte batteriet för värme och kasta det inte i öppen eld.
- Rör inte vid batteriets poler med några främmande material eller metallföremål.
- Sätt alltid fast batteriluckan (bakre skalet).

■ I händelse av läckage:

Rör inte vid batteriet om det läcker, och kontakta Nintendo-kundsupport. För att se till att vätska som läckt ut på systemet inte kommer i kontakt med dina händer torka du noggrant bort vätskan på systemets utsida med en mjuk, lätt fuktad trasa. Om vätskan ändå skulle komma i kontakt med dina händer eller någon annan kroppsdel sköljer du bort vätskan med vatten. Om du får den läckande batterivätskan i ögonen kan de skadas. Skölj i så fall omedelbart ögonen med vatten och kontakta läkare.

VARNING – LADDNING AV SYSTEMET

■ Använd en kompatibel nätadapter och ett kompatibelt batteri.

Användning av en inkompatibel nätadapter eller ett inkompatibelt batteri kan leda till batteriläckage, överhettning eller explosion, vilket i sin tur kan leda till eldsvåda och/eller dödliga elstötar. New Nintendo 3DS ska endast användas med Nintendo 3DS-batteriet (KTR-003) och New Nintendo 3DS XL ska endast användas med Nintendo 3DS XL-batteriet (SPR-003). Använd endast Nintendo 3DS-nätadaptern WAP-002(EUR) (säljs separat).

■ Se till att ansluta nätadaptern till rätt spänning (AC 220–240 V).

Se till att ansluta nätadaptern till nätuttaget på ditt system i rätt riktning. För att avlägsna nätadaptern greppar du stadigt om kontakthöljet och drar den rakt ut från nätuttaget.

Använd inte spänningstransformatörer som är avsedda för användning utomlands, eller kontakter som är reducerat strömförande. Undvik även att använda glödlampsdimmers eller AC/DC-adapterar eller -laddare för användning i bil.

■ Använd inte nätadaptern om kabeln eller kontakten är trasig.

Det kan leda till eldsvåda och dödliga elstötar.

- Undvik att hårt knyta, trampa på, dra i, vrida eller göra justeringar på sladden.
- Undvik att placera tunga föremål på sladden.
- Utsätt inte sladden för extrema värmekällor såsom element eller kaminer.
- Var försiktig så att du inte drar i strömsladden eller trassar ihop den om du använder systemet medan du laddar det. Kontakta Nintendo-kundsupport om nätadaptern skadas. Försök inte att reparera adaptern på egen hand.

■ Nätadaptern är endast avsedd för inomhusbruk.

■ Rör inte vid nätuttaget eller något annat uttag på systemet med fingrarna eller metallföremål.

■ Rör inte vid systemet eller nätadaptern om systemet laddas under åskväder.

VARNING – GENERELLT

■ Inte lämpligt för barn under 3 år. Placera inte systemet eller dess tillbehör inom räckhåll för små barn eller husdjur.

Barn kan föra in nätadaptern, pekpennan, microSD-kortet eller andra tillbehör i munnen och orsaka personskada.

■ Ha inte för hög ljudvolym i hörlurarna.

Hörseln kan försämrans om du under längre tidsperioder har hög ljudvolym i hörlurarna. När du använder hörlurarna bör volymen vara inställd så att du kan höra ljud i bakgrunden. Ta av dig hörlurarna om du blir trött eller hör ett ringande ljud i öronen. Kontakta en läkare om symptomen kvarstår.

■ Kom inte för nära den infraröda sändtagaren.

Tittar du direkt in i den infraröda sändtagaren kan det leda till nedsatt syn och andra problem.

■ Anslut nätadaptern till ett lättåtkomligt vägguttag i närheten av utrustningen som ska laddas.

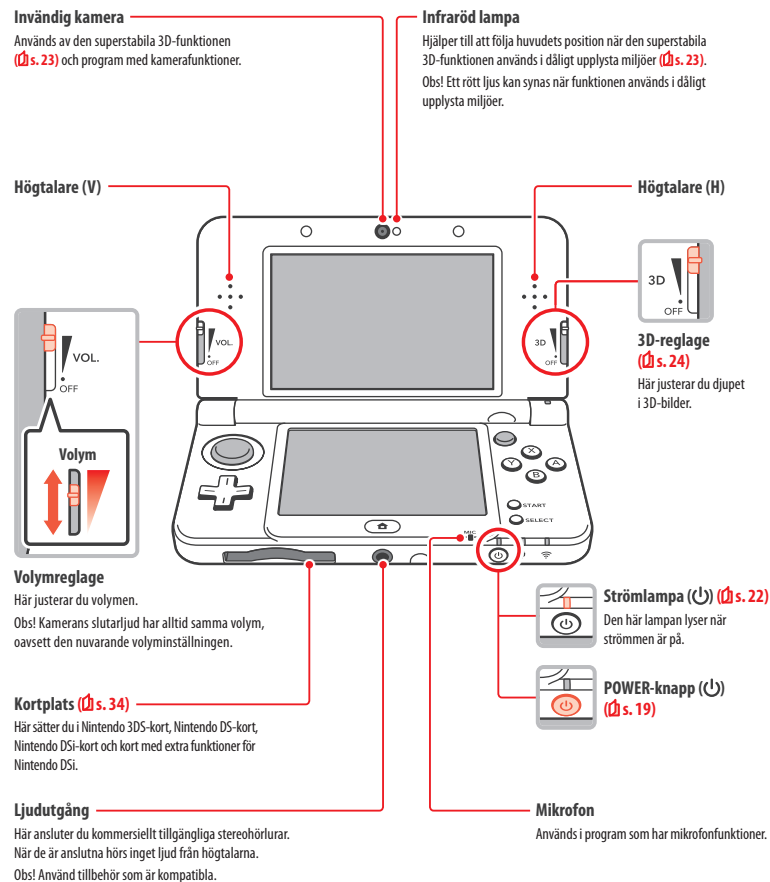
Använd ditt system med försiktighet

- **Utsätt inte systemet för höga temperaturer eller direkt solljus under längre perioder.**
- **Låt inte systemet komma i kontakt med vätskor, och använd inte systemet med fuktiga eller oljiga händer.**
Om systemet kommer i kontakt med vätskor ska du omedelbart slå av strömmen, ta bort nätadaptern, ta bort batteriluckan och batteriet, och därefter torka rent utsidan med en mjuk och lätt fuktad trasa (använd endast vatten).
- **Utsätt inte systemet för kraftiga stötar.**
 - Tryck inte onödigt hårt på LCD-skärmarna. Använd antingen den medföljande pekpennan eller det föremål som anges i programmet för att styra på skärmen. Använd inte hårda föremål (inklusive fingernaglar) som kan repa skärmen.
 - Rör inte glidplattan hastigt från sida till sida.
 - Styr inte C-spaken med din fingernagel eller med några hårda föremål.
 - Böj inte pekpennan och var inte onödigt hårdhänt när du använder den.
- **Montera inte isär och försök inte att reparera systemet.**
Kontakta Nintendo-kundsupport om systemet är skadat. Rör inte de skadade områdena. Undvik kontakt med läckande vätskor.
- **Använd endast tillbehör som är kompatibla med systemet.**
- **Var vaksam på din omgivning medan du använder systemet.**
- **Rengör systemet:**
Systemet bör kopplas ur från nätadaptern före rengöring. Fukta en trasa med varmt vatten, vrid försiktigt ur allt överflödigt vatten och torka därefter rent systemet. Torka av systemet igen med en mjuk, torr trasa efter rengöringen. Låt inte systemet komma i kontakt med målarthinner, alkohol eller något annat lösningsmedel.



Delarnas namn och funktioner

I den här bruksanvisningen förklaras hur följande delar fungerar.



Meddelandelampa

Meddelar systemets status genom att blinka och ändra färg.

- Tog emot ett SpotPass-meddelande (blinkar blått i fem sekunder) (s. 8).
- Tog emot ett StreetPass-kommunikation (blinkar grönt i fem sekunder) (s. 9).
- En kompis har gått online (blinkar brandgult i fem sekunder) (s. 31).
- Batteriet är snart slut (blinkar rött) (s. 22).

LCD-skärm (3D-skärm) (s. 23)

På den här skärmen visas innehåll i 3D.

Glidplatta

Används i program som stöder styrning med glidplattan. Obs! Se s. 66 om glidplattan inte fungerar som den ska.

Område för NFC (Near-Field Communication)

Håll ett amiibo™-tillbehör eller annat NFC-kompatibelt föremål mot det här området för att läsa eller skriva data medan du använder ett passande program.

Styrplus**LCD-skärm (peksskärm)**

Den här skärmen är beröringskänslig. Du kan styra program genom att peka på den. Använd den medföljande pekpenan i program där du styr genom att peka på peksskärmen.

Kontroller för peksskärm**Peka**

När du trycker pekpenan lätt mot peksskärmen kallas det för att "peka".

**Dra**

När du med lätt hand drar pekpenan över peksskärmen kallas det för att "dra".

C-spak

Med den här spaken kan du styra program som är kompatibla med C-spaken och den kan användas i stället för Pro-glidplattan till Nintendo 3DS med program som är kompatibla med det tillbehöret. Program som är kompatibla med Pro-glidplattan har följande ikon på sin förpackning:

**Circle Pad Pro****Kontrollknappar (A-, B-, X- och Y-knapparna)****START SELECT****Laddningslampa (s. 18)**

Den här lampen lyser med ett brandgult sken medan batteriet laddas.

Lampa för trådlös läge (s. 18)

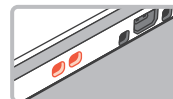
Den här lampen lyser med ett gult sken när trådlös kommunikation är aktiverad. Den är släckt när trådlös kommunikation är inaktiverad och blinkar gult när data skickas eller tas emot.

Obs!

- I viloläget lyser eller blinkar lampen för trådlös läge med svagare styrka.
- Trådlös kommunikation och NFC kan aktiveras/inaktiveras från HOME-menyinställningarna (s. 30).

HOME-knappen (s. 26)

Visar HOME-meny (s. 26).

**Fäste för handbudsrem**

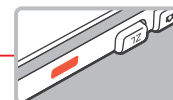
Här fäster du handbudsremmen (säljs separat).

(Endast New Nintendo 3DS) Främre skal

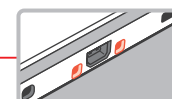
Endast för New Nintendo 3DS-ägare. Dekorationsskal kan tas bort och bytas ut mot andra dekorationsskal som säljs separat (s. 25).

R-knapp**ZR-knapp****Utvändiga kameror**

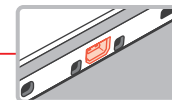
Används i program som har kamerafunktioner. Med de här två kamerorna kan du ta 3D-foton och spela in 3D- videor.

**Infraröd sändtagare**

Sändtagaren skickar och tar emot signaler åt program som har funktioner för infraröd kommunikation.

**Dockkontakt**

Gör att du kan ladda systemet i laddningsdockan (säljs separat) (s. 8).

**Nätuttag (s. 18)**

Här ansluter du Nintendo 3DS-nätadaptern (WAP-002(EUR)) (säljs separat).

**Pennhållare**

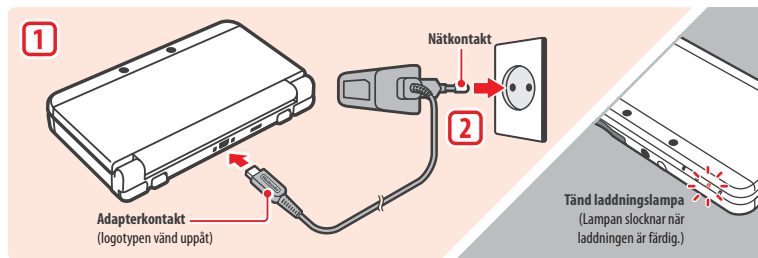
Här förvarar du pekpenan. Obs! Försök inte föra in något annat i pennhållaren än pekpenan som medföljer systemet.



Uppladdning

Innan du använder ditt system för första gången måste du ladda batteriet.

För att ladda ditt system behöver du Nintendo 3DS-nätadaptern (WAP-002(EUR)) (säljs separat). Alternativt kan du använda en nätadapter som medföljer ett Nintendo 3DS-, Nintendo 2DS-, Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-system.



1 Anslut adapterkontakten till systemet

Obs! Se till att adapterkontakten har rätt sida upp när du sätter in den i systemet.

2 Sätt i nätkontakten i ett vanligt 220–240 V-vägguttag

Laddningslampan kommer att tändas när laddningen börjar och slockna när laddningen är färdig. Ta ut nätkontakten ur vägguttaget och ta ut nätadaptern ur systemet när laddningen är färdig.

Obs!

- Om du spelar ett spel medan systemet laddas kan det hända att laddningslampan inte alltid slocknar när laddningen är färdig. Detta är inte ett tekniskt fel.
- Håll i systemet och adapterkontakten (inte i sladden) när du tar ut nätadaptern ur systemet.

Om laddningen

- Det tar ungefär 3 timmar och 30 minuter att ladda batteriet helt när systemet är avstängt. Laddningstiden kan variera beroende på om systemet används medan det laddas och om det finns någon laddning kvar i batteriet.
- Ladda systemet i en omgivning som är 5–35 °C. Att ladda batteriet när den omgivande temperaturen är utanför detta område kan leda till försämringar i batteriets kapacitet och hindra att det laddas. Om den omgivande temperaturen är låg kan det hända att batteriet inte laddas upp helt.
- Batteritiden minskar något allteftersom batteriet laddas ur och laddas upp upprepade gånger. Efter 500 laddningar kan batteriets kapacitet ha sjunkit till 70 % av vad den var när batteriet köptes.
- Se till att ladda batteriet åtminstone en gång var sjätte månad. Litiumjonbatterier kan långsamt ladda ur med tiden och de inte har använts på ett tag. Om systemet inte används under en längre tid kan batteriet bli överladdat, och det kan eventuellt bli omöjligt att ladda när du ansluter nätadaptern.
- Om du tycker att batteritiden har försämrats märkbart bör du byta ut batteriet (s. 59). Ersättningsbatterier säljs separat. Kontakta Nintendo-kundsupport för mer information om var du kan köpa ett ersättningsbatteri (s. 72).



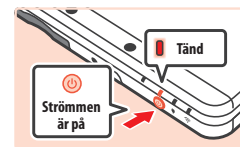
Slå på och av strömmen

POWER-knappen används för att både sätta i gång och stänga av systemet. Första gången strömmen slås på måste du konfigurera systeminställningarna.

Sätt i gång systemet genom att trycka på POWER-knappen. Strömlampan tänds när du har satt i gång systemet.

Obs!

- Det kan ta flera sekunder innan HOME-meny visas efter att strömmen slagits på.
- Information om strömlampan och batteritid finns på s. 22.



Viloläget och slå av strömmen

Viloläget

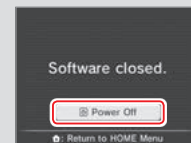
Fäll ihop ditt system mitt i ett spel för att pausa program och aktivera viloläget. SpotPass (s. 8) och StreetPass (s. 9) är fortfarande aktiva i viloläget, men strömförbrukningen är betydligt lägre. Obs! Vissa program kan inte försättas i viloläge medan de används eller medan de utför vissa aktiviteter. Nintendo 3DS-ljudprogrammet kan till exempel inte försättas i viloläge medan ljud spelas upp.

Stäng systemet



Slå av strömmen

Tryck på POWER-knappen så att POWER-meny visas. Slå sedan av strömmen genom att peka på POWER OFF (stäng av strömmen). Du kan också stänga av strömmen genom att hålla in POWER-knappen.



Konfigurera systemet första gången

När du sätter i gång systemet första gången måste du konfigurera det. Om barn ska använda systemet bör en vuxen försäkra sig om att utföra dessa steg. Följande steg bör utföras med pekpenan på pekskärmen (s. 16).

1 Ställ in systemspråket

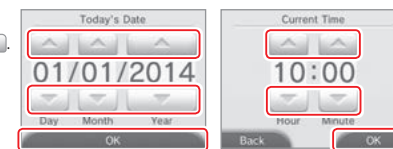
Peka på språket som du vill använda och sedan på OK.

2 Kalibrera 3D-skärmen

Följ anvisningarna på skärmen så att 3D-bilder visas korrekt (se "Justera 3D-bilder" på s. 23).

3 Ställ in datum och tid

Ställ in datum och tid genom att peka på [] och []. Peka sedan på OK.



4 Ange ett användarnamn

Obs!

- Information om hur du använder tangentbordet finns på [s. 21](#).
- Namn kan inte vara längre än 10 tecken.
- Det namn som du väljer överförs via den trådlösa kommunikationen till andra Nintendo 3DS- och Nintendo DS-system, där andra användare kan se det. Använd därför inte ord eller uttryck som andra kan uppfatta som stötande. Olämpligt språkbruk kan leda till att ditt namn blockeras på andra Nintendo 3DS-system.

**5 Ange ditt födelsedatum****6 Välj det land och sedan den region du bor i****7 Godkänn Sekretesspolicy och användaravtal för Nintendo 3DS-tjänster**

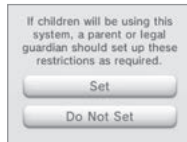
Peka på I ACCEPT (jag godkänner) när du har läst avtalet. Om du hellre vill godkänna villkoren vid ett senare tillfälle pekar du på LATER (senare).

**8 Konfigurera dina internetinställningar (s. 40)**

När du är ansluten till internet kan olika sorters data utbytas via SpotPass och trådlöst spel kan användas i program som stöds. Peka på SET LATER (ställ in senare) för att ställa in dessa senare.

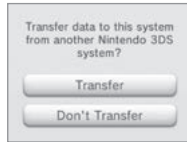
**9 Ställ in innehållsfiltrering (s. 45)**

Ställ in innehållsfiltrering för att begränsa barns tillgång till visst innehåll och vissa funktioner, så som att söka på internet och interagera med andra användare. Om systemet ska användas av barn, bör föräldrar och vårdnadshavare konfigurera inställningarna för innehållsfiltrering efter behov. Obs! Om barn som är sex år eller yngre använder 3D-funktionen kan de få synskador. Om du vill förhindra att 3D-funktionen används kan du stänga av den manuellt genom att välja motsvarande alternativ i inställningarna för innehållsfiltrering.

**10 Utför en systemöverföring (s. 49)**

Om du äger ett annat Nintendo 3DS-system och vill överföra data till ditt nya system ska du tänka på följande:

- Konfigurera förstagningsinställningarna för det nya systemet på sättet som visas ovan innan du genomför systemöverföringen.
- Spela inte med det nya systemet innan du påbörjar processen, eftersom alla befintliga spardata för hämtningsbara och inbyggda program på det nya systemet kommer att bli oanvändbara.
- Skapa eller länka inte ett Nintendo Network ID på det nya systemet före överföringen, för i så fall kommer du inte att kunna överföra data.

**Använda tangentbord**

När du ska skriva in tecken visas ett tangentbord på pekskärmen. Peka på ett tecken för att skriva in det.

Standard

Alfnumeriskt

Prediktiv textinmatning
Välj det ord du vill ha från listan.

Prediktiv textinmatning på/av

Radera tecknet till vänster om markören.

Flytta till nästa rad.

Växla mellan stora och små bokstäver för nästa tecken som skrivs in.

Växla mellan inmatningslägen

- EoR Specialtecken**
- Symbol Symboler**
- Mobile Mobiltelefon**

Nästa tecken
Bekräfta inmatningen av tecknet och flytta till nästa tomrum.

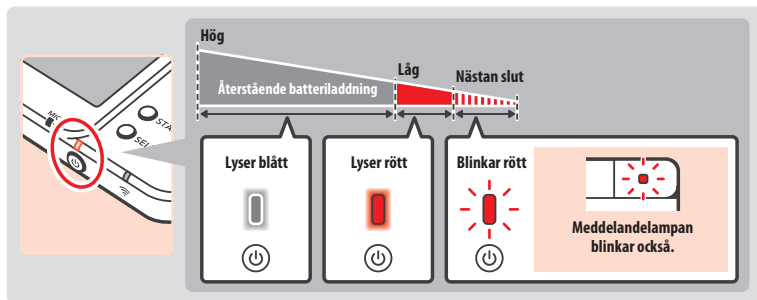
Numeriskt tangentbord

Radera den senast inmatade siffran.

Systemet är nu klart att användas. Tryck på HOME-knappen för att gå till HOME-meny ([s. 26](#)) och börja använda ditt system.

Strömlampa

Strömlampor börjar lysa blått när systemet sätts i gång, blir röd när batterinivån är låg och blinkar rött när batteriet börjar ta slut.

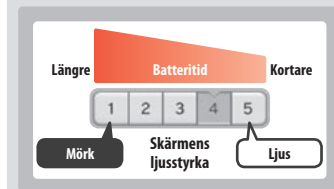


Obs! Spara ditt spel snabbt och ladda konsolen om strömlampor är röda. Om batteriet tar slut innan du sparar kan du förlora data som inte sparats. Om strömlampor är blå och sakta blir ljusare och mörkare om vartannat är viloläge (s. 19), vilket drar mindre batteri.

Batteritid

Batteritiden varierar beroende på olika faktorer, till exempel den omgivande temperaturen, vilka program som används och hur mycket data som skickas och tas emot trådlöst. Därför ska de här tidsangivelserna bara ses som uppskattningar.

	New Nintendo 3DS	New Nintendo 3DS XL
När du spelar Nintendo 3DS-program	Ca 3,5–6 timmar	Ca 3,5–7 timmar
När du spelar Nintendo DS-program	Ca 6,5–10,5 timmar	Ca 7–12 timmar



Batteritiden förändras beroende på hur LCD-skärmarnas ljusstyrka är inställd.

Obs! Om du aktiverar funktionen för autojustering ändras ljusstyrka och färgvisning automatiskt beroende på omgivningsljusnivå. Batteritiden blir därför längre när du spelar på mindre upplysta platser. Batteritiden blir även längre om strömsparläget är aktiverat (s. 30).

Om systemet lämnas i viloläge (s. 19) minskar energiförbrukningen kraftigt, medan trådlös kommunikation som SpotPass och StreetPass fortsätter att vara aktiv. Om batteriet är fulladdat kan systemet ligga i viloläge i 3 dagar.

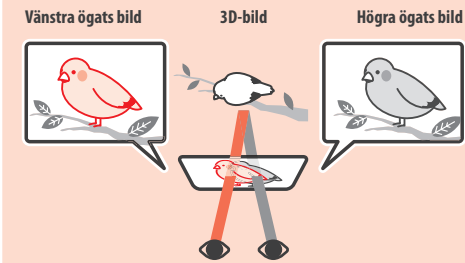
Obs! Strömlampor blinkar långsamt när systemet är i viloläge. Systemet kan inte gå i viloläge medan du använder vissa program. Om du faller ihop systemet när ett sådant program används kommer strömlampor att fortsätta lysa med ett fast sken. Till exempel kan Nintendo 3DS-i ljudprogrammet inte gå in i viloläge när det spelar upp ljud.



Justera 3D-bilder

På 3D-skärmen kan du se 3D-bilder. Använd 3D-reglaget för att justera 3D-effekten till en bekväm nivå.

Det här systemet skapar 3D-effekten genom att utnyttja ögonens binokulära disparitet (förmågan att tolka 3D-bilder genom skillnaden mellan vänstra och högra ögats position). Om du placerar 3D-skärmen så att vänstra ögat bara ser den vänstra bilden och högra ögat bara ser den högra bilden kan du se övertygande och levande 3D-effekter.



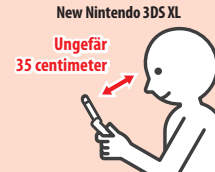
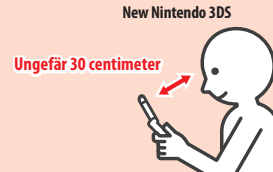
Så här tittar du på 3D-bilder på rätt sätt

Följ stegen nedan för att se till att du tittar på 3D-bilderna på rätt sätt.

1 Titta rakt mot 3D-skärmen.

2 Håll 3D-skärmen på ett lämpligt avstånd från ögonen.

- Justera avståndet tills du lätt kan se 3D-bilderna.



Superstabil 3D

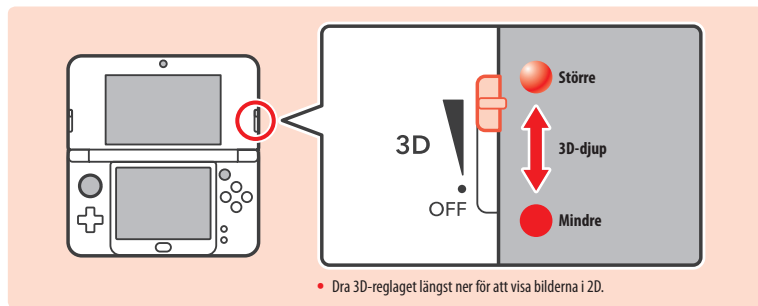
Det här är en funktion för New Nintendo 3DS/New Nintendo 3DS XL som låter dig röra ditt huvud eller systemet medan du spelar utan att bildkvaliteten förloras, vilket ger dig en bekvämare 3D-visning. Den fungerar genom att följa ditt ansiktes position med hjälp av den inbyggda kameran för att justera 3D-bildvisningen. (Se s. 65 för hur du förbättrar systemets ansiktsgenkänning.) Se s. 48 för mer information om hur du aktiverar/inaktiverar superstabil 3D.

Obs!

- Om du tittar på systemet från antingen en mycket skarp vinkel, utanför den inbyggda kamerans visningsfält, eller från sidan, kommer du att se dubbla bilder eller en mörk skärm i stället för en 3D-bild. Se hur man tittar på 3D-bilder på rätt sätt i alternativet 3D-kalibrering i systeminställningarna (s. 48).
- Den superstabila 3D-funktionen fungerar inte medan du använder den inbyggda eller de utvändig kamerorna.
- Det går att inaktivera visning av 3D-bilder i innehållsfilteringen (s. 45).
- Titta inte på 3D-bilder i direkt solljus eller rätt framför andra starka ljuskällor. Detta kan göra 3D-bilderna svåra att se.
- 3D-bilder kan bli svåra att se beroende på din omgivning (s. 64).

Justera 3D-bildernas djup

Använd 3D-reglaget bredvid 3D-skärmen för att öka eller minska 3D-effekten. Om 3D-bilderna blir svåra att se när du drar reglaget högst upp (vilket ger den starkaste 3D-effekten) drar du ner reglaget lite i taget tills 3D-bilderna blir tydliga och lätta att se. När du blir mer van vid 3D-funktionen kan det hända att du får bättre effekt av att dra upp 3D-reglaget.



Obs!

- Om innehållet inte stöder 3D-funktionen visas inte bilder i 3D även om du drar i 3D-reglaget.
- Vissa typer av innehåll, inklusive 3D-videoer och -foton, tillåter inte justeringar av 3D-djupet. När du tittar på sådant innehåll växlar reglaget bara mellan 2D- och 3D-bilder. Om du tycker att 3D-effekten är för stark för sådant innehåll kan det hjälpa om du håller systemet längre bort från ansiktet. Prova att se innehållet i 2D om du fortfarande tycker det är svårt att se.



(Endast för New Nintendo 3DS)

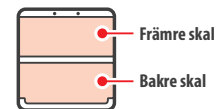
Byta ut dekorationsskal

Byt New Nintendo 3DS-dekorationsskal (säljs separat).

Se till att dekorationsskalen är festsatta på systemet när du startar det för första gången.

Om systemet ska användas av ett barn bör en förälder eller vårdnadshavare byta ut dekorationsskalen åt dem.

Obs! Se till att systemet är avstängt och att nätdaptern är urdragen.



1 Lossa skruvarna på det bakre skalet

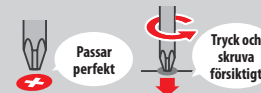
Lossa de två skruvarna som håller det bakre skalet på plats genom att skruva fyra eller fem varv med en stjärnskruvmejsel.

För att förhindra att skruvarna tappas bort är varje bakre skal utrustat med ett par specialskruvar som inte kommer upp när de lossas, utan håller sig inuti skalet när det tas bort.



Hur du undviker skador på skruvarna

- Använd en stjärnskruvmejsel som passar perfekt i skruvhuvudet.
- Lägg systemet på en plan yta och tryck försiktigt in skruvmejseln i varje skruv medan du skruvar moturs.



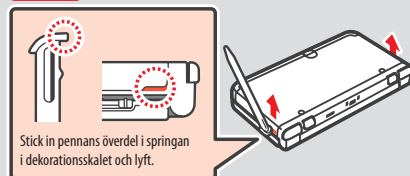
2 Ta bort dekorationsskalen med pekpennan och sätt sedan fast de nya

Lägg systemet på en plan yta, stick in pek-pennans överdel mellan skalet och systemet, och bänd försiktigt isär de två delarna.

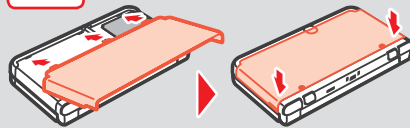
Obs!

- Stick inte in dina fingernaglar mellan skalet och systemet, eftersom detta kan orsaka personskada.
- Använd inte överdriven kraft då detta kan orsaka skada på ditt system och/eller skalet.
- Ta bort och sätt fast det främre skalet på samma sätt som beskrivs ovan.

Ta bort



Sätt fast



3 Dra åt de två skruvarna på det bakre skalet

Obs! Se till att det bakre skalet sitter fast och är ordentligt festskruvat. Om systemet utsätts för stötar medan det bakre skalet är borttaget kan batteriet skadas och börja brinna eller explodera.



HOME-meny

HOME-meny visas när du slår på strömmen.

Du kan starta program från HOME-meny genom att peka på ikonen för det program du vill spela. HOME-meny visar även tid och datum, nuvarande läge för trådlös kommunikation och antalet steg som du har tagit under dagen.

Titta efter på en programikon för att direkt se om ett program har tagit emot ny information eller en uppdatering via SpotPass (s. 8).

StreetPass

Signalstyrka (internet)

Signalstyrka (lokal trådlös kommunikation)

Spelmynt/dagens steg

Batteriladdning

- Full
- Låg
- Nästan tom (blinkar)
- Laddar (blinkar)
- Laddningen är färdig

Datum och tid

Trådlöst kommunikationsläge

HOME-menyinställningar (s. 30)

Ändra visning av programikon

Pecka på / för att ändra storleken på ikonerna.

Programikoner (s. 27)

Nya meddelanden för program markeras med (grön) / (blå) på programikonen.

HOME-menyapplikationsikoner (s. 31)

- Spelanteckningar
- Webbläsaren
- Kompislistan
- Miiverse
- Meddelanden

Obs!

- Tryck på och samtidigt för att aktivera kamerorna och ta foton eller läsa av QR Code-mönster.
- Tryck upp, ned eller höger på styrpluset medan du håller in för att ta en skärmbild av HOME-meny. Tryck upp för att ta en bild av den övre skärmen, tryck ned för att ta en bild av pekskärmen och tryck höger för att ta en bild av båda skärmarna. Du kan se skärmbilder i Nintendo 3DS-kameraprogrammet (s. 28). (Medan ett program är pausat (s. 29), kan endast en skärmbild av pekskärmen tas.)
- Innehållet som visas på den övre skärmen varierar beroende på programmet som används. Visningsbilden rör sig på olika sätt när mikrofonen fångar upp ljud.

Elektronisk bruksanvisning till HOME-meny

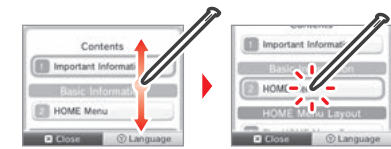
Pecka på i det övre vänstra hörnet av skärmen och välj därefter HOME MENU ELECTRONIC MANUAL (elektronisk bruksanvisning till HOME-meny) för att visa en detaljerad bruksanvisning om hur HOME-meny används.



Visa bruksanvisningar

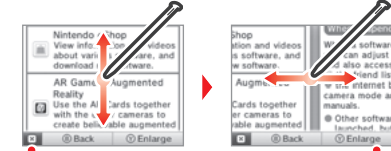
1 Välj ett alternativ i innehållet

Dra uppåt eller nedåt för att rulla genom bruksanvisningens innehåll och peka på sidan som du vill se. Obs! Tryck på Y-knappen för att byta språk i bruksanvisningen.



2 Visa sidan

Dra uppåt eller nedåt för att rulla genom sidans innehåll. Dra åt vänster eller höger för att byta sida.



Stäng bruksanvisningen

Byt teckenstorlek

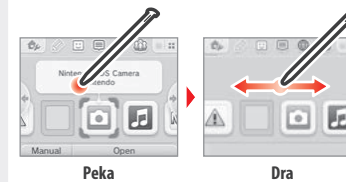
Programikoner

Gratisprogram som tagits emot via SpotPass och program som hämtats via Nintendo eShop läggs till som ikoner i HOME-meny.

Rulla skärmbilden/flytta programikoner

Rulla skärmbilden

Pecka på en ikon och dra sedan pekpennan åt vänster och höger för att rulla genom de tillgängliga programikoner.

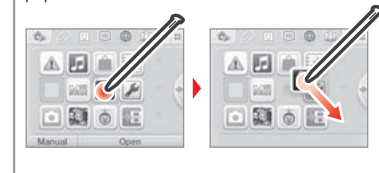


Pecka

Dra

Flytta programikoner

För att flytta en ikon pekar och håller du pekpennan på ikonen tills den lossnar, och därefter drar du den dit du vill placera den och lyfter pekpennan.



Programikonstyper














Ikoner för program på kort



Ikoner för inbyggda applikationer

Läs respektive programs elektroniska bruksanvisning (s. 29) för information om hur dessa program används.

- | | |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  Hälsa- och säkerhetsinformation (s. 11)
Läs viktig hälsa- och säkerhetsinformation om ditt system. |  AR Games: Augmented Reality
Använd AR-korten tillsammans med de utvändiga kamerorna och skapa en övertygande förstärkt verklighet i spel. |
|  Nintendo 3DS-kameraprogrammet
Ta 3D-foton och spela in 3D-videoer med den här applikationen. |  Face Raiders
Ett skjutspel som gör om ditt ansikte, eller dina kompisars ansikten, till fiender! |
|  Nintendo 3DS-ljudprogrammet
Lyssna på musik och spela in ljud. |  Aktivitetsloggen
Registrera hur många steg du tar när du bär runt ditt system och hur länge du använder program. |
|  Mii-verkstan
Gör Mii-figurer av dig själv och andra! |  Delat spel
Hämta demoversioner och spela flerspelarspel! |
|  StreetPass Mii Plaza
Mii-figurer du träffar via StreetPass (s. 9) dyker upp här. |  Systeminställningar (s. 37)
Justera systeminställningarna. |
|  Nintendo eShop (s. 7)
Se information och videor om diverse program och hämta nya program. | |

Övrigt

-  **Presentikon**
Den här ikonen visas när en ny applikation läggs till i HOME-meny. Peka på en presentikon för att öppna den.
Obs! Ikonen kommer att blinka om applikationen ännu inte har slutfört hämtningen. Försätt systemet i viloläge (s. 19) inom avstånd från en kompatibel internetåtkomstpunkt för att slutföra hämtningen.

• Även program eller videonehåll som förinstallerats på microSD-kortet kommer att visas i HOME-meny.

Öppna program

Peka på programikonen och därefter på OPEN (öppna).



Stänga/pausa program

Tryck på HOME-knappen när du spelar för att pausa ett program och visa HOME-meny. Peka på RESUME (fortsätt) eller tryck på HOME-knappen igen för att fortsätta spela, eller peka på CLOSE (stäng) i HOME-meny för att stänga programmet.

- Obs!
- Se s. 31 för information om saker du kan göra medan ett program är pausat.
- Du kan starta andra program, men du måste i så fall stänga det pausade programmet.



Spara innan du stänger program

Alla data som inte sparats går förlorade om du stänger ett program utan att spara.

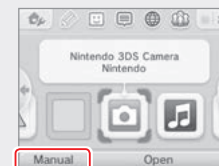
Ta inte ur pausade program och slå inte av strömmen

Ta inte ur kortet eller microSD-kortet, och slå inte av strömmen medan ett program är pausat. Detta kan orsaka korrupta data eller dataförlust.


Elektroniska bruksanvisningar till program

Om ett program innehåller en elektronisk bruksanvisning visas alternativet MANUAL (bruksanvisning) när du väljer programmets ikon. Peka på detta för att se bruksanvisningen. Bruksanvisningen kan även ses medan programmet är pausat.

Obs! Kontrollerna för att se en programbruksanvisning är desamma som för den elektroniska bruksanvisningen till HOME-meny (s. 27).




HOME-menyinställningar

Peka på  i HOME-menyen för att konfigurera följande inställningar, eller för att se den elektroniska bruksanvisningen till HOME-meny.








Ändra tema	Ändra HOME-menyens design genom att välja mellan olika teman, eller besök temabutiken för att lägga till fler teman.
Spara/ladda layout	Spara temalayouterna och programikonerna i HOME-menyen, och växla mellan dem.
Skärmjusstyrka	Välj mellan fem nivåer på ljusstyrkan.
Autoljusstyrka	Ändrar skärmjusstyrkan automatiskt beroende på omgivningens ljusnivå. Obs! Den här funktionen är inaktiverad när kamerfunktionen används eller när Nintendo DS-/ Nintendo DSi-program spelas.
Strömsparläge	Justerar skärmens ljusstyrka automatiskt beroende på vad som visas, för att spara på batteriet. Med läget inaktiverat kan du behålla en konstant ljusstyrkenivå, men det resulterar i kortare oavbruten speltid. Den här funktionen är avstängd som standard.
Trådlös kommunikation/NFC	Aktivera/inaktivera trådlös kommunikation och NFC.
Nintendo 3DS-bilddelning	Öppna webbläsaren och ta fram Nintendo 3DS-bilddelning för att lägga ut skärmbilder av HOME-menyen på sociala nätverkssajter som Twitter och Facebook. Vidare förklaringar går att hitta inuti Nintendo 3DS-bilddelning.
amiibo-inställningar	Konfigurera amiibo-inställningar. Se amiibo.nintendo.eu för mer information om amiibo.
Nintendo eShop	Starta Nintendo eShop (s. 7) .
Systeminställningar	Öppna systeminställningarna (s. 37) .
Elektronisk bruksanvisning till HOME-meny	Visa den elektroniska bruksanvisningen till HOME-meny.

HOME-menyapplikationsikoner

Peka på ikonerna som visas i HOME-menyen på den övre delen av pekskärmen  för att använda funktionerna nedan. Obs!

- Läs varje applikations elektroniska bruksanvisning för mer information [\(s. 29\)](#).
- Miiverse-bruksanvisningen kan ses inuti Miiverse efter att du har startat programmet.

 Spelanteckningar	Skriv ned anteckningar om spel när du vill.
 Kompislistan	Spela och kommunicera med registrerade kompisar via internet, oavsett var de befinner sig. Obs! Kompisdata som sparas av ditt Nintendo Network ID skiljer sig från kompisdata som sparas på det här systemet. Ändringar som görs i den här kompislistan kommer inte att påverka kompisdata som tillhör ditt Nintendo Network ID (s. 38) .
 Meddelanden	Ta emot meddelanden från Nintendo eller från program via StreetPass och SpotPass.
 Webbläsaren	Se webbsidor på internet.
 Miiverse	Miiverse är en onlinetjänst där personer från hela världen möts med sina Mii-figurer. Med Miiverse kan du dela dina upplevelser när du spelar spel, eller åsiker till ett ämne som du är intresserad av, med personer från hela världen. Obs! Ett Nintendo Network ID krävs för att göra inlägg eller kommentera i Miiverse (s. 38) .

När ett program är pausat ...

När ett program är pausat kan du justera HOME-menyinställningarna och även komma åt  spelanteckningar,  kompislistan,  meddelanden,  webbläsaren,  Miiverse, kameraläget och bruksanvisningarna.

Tryck på HOME-knappen för att pausa programmet och öppna HOME-menyen för att nå dessa funktioner.

Obs!

- Beroende på programmets tillstånd (om trådlös kommunikation eller de utvändiga kamerorna används etc.) kan det hända att HOME-menyen inte visas eller att vissa funktioner inte är tillgängliga. En del program använder inte vissa funktioner i HOME-menyen.
- Nintendo DS-/Nintendo DSi-program går inte att pausa.

😊 Saker att tänka på angående kompislistan

Ge inte din kompis kod till personer du inte känner

Kompislistan är ett system som det är tänkt att du ska använda med personer du känner. Om du lägger upp din kompis kod på internetforum eller ger den till personer du inte känner kan det hända att du får oönskade data eller statusmeddelanden med språk som du kan ta anstöt av. Ge inte din kompis kod till personer du inte känner.

Innehållsfiltrering (s. 45)

Du kan begränsa användningen av kompislistan genom att ställa in innehållsfiltrering.

🌐 Skydda barn från skadliga webbplatser

Du kan använda innehållsfiltreringsinställningarna (s. 45) för att begränsa användningen av webbläsaren för att förhindra barn från att nå skadliga eller olämpliga webbplatser.

👤 Saker att tänka på angående Miiverse

I Miiverse kan dina inlägg, kommentarer och profilkommentarer eventuellt ses av många personer. Dela inte någon personligt identifierande information och gör inte inlägg som kan vara olämpliga eller stötande för andra. Läs Miiverse-guiden (<https://miiverse.nintendo.net/guide/>) för mer information.

Innehållsfiltrering (s. 45)

Du kan begränsa användningen av Miiverse genom att ställa in innehållsfiltrering.



Kortbaserade program

Så här använder du kort tillsammans med ditt Nintendo-system.

Obs! Om systemet är inställt till nederländska, portugisiska eller ryska ställs program som inte är Nintendo 3DS-program automatiskt in till engelska. I vissa fall kan det gå att justera detta i programmet.

Nintendo 3DS-, Nintendo DS- och Nintendo DSi-kort samt kort med extra funktioner för Nintendo DSi kan användas tillsammans med det här systemet.

Nintendo 3DS-kort



Nintendo DS-/Nintendo DSi-kort



Obs!

- 3D-innehåll visas endast för Nintendo 3DS-program. Nintendo DS-/Nintendo DSi-program kan inte visa 3D-innehåll.
- SpotPass, StreetPass och HOME-meny kan inte användas när program till Nintendo DS/Nintendo DSi används.
- Endast Nintendo 3DS- och Nintendo DSi-program som är gjorda för samma region som systemet är kompatibla. Program som kommer från andra regioner fungerar eventuellt inte med systemet.
- Nintendo 3DS-program kan inte användas med Nintendo DS-, Nintendo DS Lite-, Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-system.

Åldersgränssystemet PEGI (Pan European Game Information)

[1113/SWE]

Åldersgränskategorier



www.pegi.info

Spel med
markeringen 3 är
lämpliga för 3 år
och uppåt



www.pegi.info

Spel med
markeringen 7 är
lämpliga för 7 år
och uppåt



www.pegi.info

Spel med
markeringen 12 är
lämpliga för 12 år
och uppåt



www.pegi.info

Spel med
markeringen 16 är
lämpliga för 16 år
och uppåt



www.pegi.info

Spel med
markeringen 18 är
lämpliga för 18 år
och uppåt

Innehållsbeskrivning:

Innehållet beskrivs på spelets förpackning när det behövs. Dessa ikoner visar vad som avgjort spelets åldersgräns.



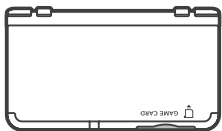
"Online"-logotypen visar att spelet kan spelas online med andra spelare.

PEGI-systemet har etablerats för att hjälpa föräldrar och förmyndare att göra informerade val när de köper dator- och tv-spel. Det ersätter ett antal nationella åldersgränssystem med ett enkelt system som nu används i de flesta länderna i Europa. Mer information om PEGI-systemet finns på <http://www.pegi.info>.

Obs! Åldersgränssystemet indikerar inte spelets svårighetsgrad; det ger information om spelets lämpliga åldersnivå baserat på spelets innehåll.

Använda kort

1 Sätt in ett kort i kortplatsen



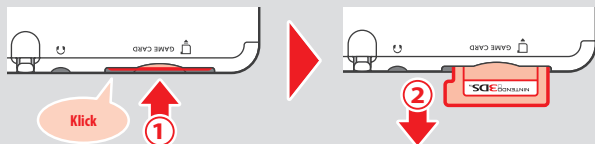
Kontrollera att kortet är vänt åt rätt håll
Etiketten på kortet och systemets underdel ska båda vara vända åt samma håll.



Obs!

- Om du har problem med att sätta in kortet bör du ta ut det och kontrollera att det är vänt åt rätt håll, med etiketten vänd bort från systemet. **Om du tvingar in kortet när det är vänt åt fel håll kan du orsaka skada.**
- Sätt endast in eller ta ut kortet från kortplatsen medan HOME-meny visas eller när strömmen är avstängd. (Om du har pausat ett program ser du till att du har stängt det innan du tar ut dess kort.)

Tryck in kortet och ta sedan ut det



2 Peka på kortikonen och sedan på OPEN

Nintendo DS-/Nintendo DSi-program visas automatiskt i expanderat format. Om du vill läsa in programmet i dess originalupplösning håller du in START eller SELECT, och startar det sedan genom att peka på OPEN. Fortsätt hålla START eller SELECT intryckt tills programmet har startat.



3 Mer information finns i bruksanvisningen för det program som du använder

Stänga program

Öppna HOME-meny genom att trycka på HOME-knappen och peka sedan på CLOSE (stäng) för att stänga programmet. (Data som inte sparats försvinner om du stänger ett program utan att spara.)

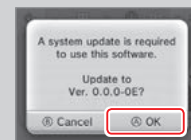
- Pecka på RESUME (fortsätt) om du vill återvända till den punkt där du pausade programmet.
- Om du vill stänga Nintendo DS-/Nintendo DSi-programmet sparar du först dina data. Tryck sedan på HOME-knappen och peka på OK.

Obs! Om du trycker på POWER-knappen kommer programmet att stängas och POWER-meny visas (s. 19).



Kort med systemuppdateringar

Vissa kort innehåller systemuppdateringsdata. Sådana kort visar ett meddelande om det krävs en systemuppdatering innan kortet kan användas. Följ instruktionerna för att uppdatera ditt system (s. 57).



Inkompatibla program och tillbehör

Nintendo 3DS-laddningsdockan, Nintendo 3DS XL-laddningsdockan, Nintendo 3DS Pro-glidplattan och Nintendo 3DS XL Pro-glidplattan är inte kompatibla med det här systemet.

Utöver de här produkterna går det inte att använda några tillbehör som används till Nintendo DS-systemet eller Nintendo DS Lite-systemet genom kassettplassen för Game Boy Advance™-spelkassetter eller någonting som fungerar med hjälp av Game Boy Advance-spelkassetter. Besök support.nintendo.com för mer information.





Hämtningsbara program

Uppliv gratisprogram som hämtats via SpotPass eller program som köpts via Nintendo eShop.

Det här systemet är försett med RF-teknologi med en uteffekt på mindre än 10 mW EIRP och maximal spektral effekttäthet på mindre än -30 dBW/1 MHz EIRP. Dessa parametrar gäller inom temperaturer på 0–40 °C. I enlighet med detta klassificeras det här systemet som klass 1-utrustning enligt kommissionens beslut 2000/299/EG.

Hämtade program, med undantag för Nintendo DSiWare (s. 7), sparas på ett microSD-kort. Deras ikoner visas i HOME-meny.

Så här skaffar du nya program:

- Få gratisprogram via SpotPass (s. 8).
- Köp program via Nintendo eShop (s. 7).

Försiktighetsåtgärder angående hämtningsbara program

- Eftersom vissa program skickas automatiskt via SpotPass (s. 8), rekommenderar vi att du alltid låter ett microSD-kort sitta i systemet.
- Upp till 40 Nintendo DSiWare-program kan sparas i systemminnet och upp till 300 hämtningsbara program kan sparas på ett microSD-kort.
- Hämtningsbara program (och deras spardata) kan endast användas på det system som de hämtats till. Program som du sparar på ett microSD-kort kan inte användas på något annat system.
- Ett länkat Nintendo Network ID krävs för att hämta gratisprogram eller demoprogram (s. 38).
- Demoversjoner av program kan ha tidsbegränsningar eller ett begränsat antal användningar. Om du överskrider dessa värden och försöker att starta programmet kommer ett meddelande att visas. Följ instruktionerna för att ta bort programmet eller öppna Nintendo eShop.
- Om systemspråket är inställt på nederländska, portugisiska eller ryska används engelska automatiskt i Nintendo DSiWare-program. I vissa fall kan du justera detta i programmet.
- Endast Nintendo 3DS-program och Nintendo DSiWare som är gjorda för samma region som programmet fungerar. Det är inte säkert att program från andra regioner fungerar.

Öppna program

1 Peka på programikonen och sedan på OPEN (öppna)

Nintendo DSiWare-program visas automatiskt i expanderat format. Om du vill läsa in programmet i dess originalupplösning håller du in START eller SELECT när du startar programmet. Fortsätt hålla START eller SELECT intryckt tills programmet har startat.



2 Fler instruktioner finns i bruksanvisningen för det program som du använder

- Så här visar du den elektroniska bruksanvisningen (s. 29).
- Om åldersmärkning (s. 33).
- Så här stänger du program (s. 35).



Systeminställningar

Konfigurera dina internetinställningar, din innehållsfiltrering och andra grundläggande systeminställningar här.

Peka på ikonen för systeminställningar i HOME-meny för att öppna systeminställningarna.



Se den elektroniska bruksanvisningen för mer detaljerad information.

NINTENDO NETWORK ID SETTINGS (Nintendo Network ID-inställningar)	Justera din Nintendo Network ID-profil, radera ditt ID eller länka ett existerande ID till ditt system (s. 38).	
INTERNET SETTINGS (internetinställningar)	CONNECTION SETTINGS (anslutningsinställningar)	Konfigurera dina inställningar för internetanslutning (s. 40).
	SPOTPASS	Ändra dina inställningar för automatisk hämtning av program och systeminformation som skickas.
	NINTENDO DS CONNECTIONS (Nintendo DS-anslutningar)	Konfigurera internetinställningar för Nintendo DS-program.
	OTHER INFORMATION (övrig information)	Gå igenom Sekretesspolicy och användaravtal för Nintendo 3DS-tjänster, eller kontrollera systemets MAC-adress.
PARENTAL CONTROLS (innehållsfiltrering)	Begränsa användning av program, innehåll som kan köpas och hämtas samt systemfunktioner, till exempel 3D-bilder (s. 45).	
DATA MANAGEMENT (datahantering)	Hantera data, till exempel hämtningsprogram till Nintendo 3DS, Nintendo DSiWare och StreetPass-data. Du kan även återställa dina inställningar för blockerade användare (s. 47).	
OTHER SETTINGS (övriga inställningar)	Hantera din profilinformation, datum- och tidsinställningar med mera (s. 48).	





Nintendo Network ID-inställningar

Skapa eller länka ett Nintendo Network ID och konfigurera din användarinformation.

Ett Nintendo Network ID låter dig uppleva olika Nintendo Network-funktioner.

Hämta gratisprogram och demoversioner från Nintendo eShop (s. 7).

Kommunicera med andra användare från hela världen i Miiverse (s. 31).

Använd dina Nintendo eShop-tillgångar på både ditt system och en Wii U-konsol.

- En internetanslutning (s. 40) och en e-postadress krävs för att skapa ett Nintendo Network ID och länka det till ditt system.
- Ett Nintendo Network ID är inte detsamma som ett Club Nintendo-konto.
- Vuxna bör skapa eller länka ett Nintendo Network ID åt sina barn.

Om du äger ett annat Nintendo 3DS-system och vill överföra data till ditt nya system ...

Konfigurera förstagnsinställningarna för det nya systemet och utför därefter systemöverföringen (s. 49). Skapa eller länka inte ett Nintendo Network ID till det nya systemet innan överföringen.

Viktigt

Om du länkar ett nytt Nintendo Network ID till det här systemet kommer du inte att kunna överföra data från ett annat Nintendo 3DS-system.

Saker att observera angående Nintendo Network ID

- Du kommer att behöva logga in med ditt ID varje gång du använder Nintendo eShop.
- När du har skapat eller länkat ett Nintendo Network ID kommer ditt systems Nintendo eShop-kontoaktivitet och -tillgångar att slås ihop med de i ditt Nintendo Network ID.



- Endast ett ID per system kan länkas.



- Du kan inte länka ett Nintendo Network ID till flera Nintendo 3DS-system.



Obs! Du kan däremot överföra alla dina data till andra system som inte har länkats till ett Nintendo Network ID genom att använda systemöverföring (s. 49).

- Du kan inte slå ihop två Nintendo Network ID.



- Du kan inte utföra systemöverföringar till ett system som redan är länkat till ett Nintendo Network ID.



- Kompisdata som lagrats av ditt Nintendo Network ID och kompisdata som lagrats på det här systemet hålls separata. Kompisdata som lagrats av ditt Nintendo Network ID kan endast raderas eller ändras genom att använda en Wii U-konsol, och kommer endast att behövas i program som kräver att du loggar in med ditt ID.

Skapa eller länka ett Nintendo Network ID

Det finns två metoder:

- Skapa ett nytt Nintendo Network ID.
- Använd ett ID som redan är länkat till en Wii U-konsol.

Om du äger en Wii U-konsol ...

Du kan länka ett existerande ID från din Wii U-konsol till det här systemet. Detta låter dig dela dina nuvarande Nintendo eShop-tillgångar mellan enheter och göra inlägg i Miiverse som samma användare.



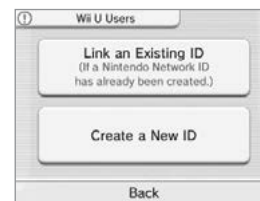
Tänk på att om du skapar ett nytt Nintendo Network ID på ditt system kommer du inte att kunna kombinera eller dela Nintendo eShop-tillgångar som är länkade till ett existerande Nintendo Network ID på din Wii U-konsol.



Peka på NINTENDO NETWORK ID SETTINGS i systeminställningarna (s. 37) för att börja.

1 Välj LINK AN EXISTING ID (länka ett existerande ID) eller CREATE A NEW ID (skapa ett nytt ID)

Om du skapar ett nytt ID på ditt system kommer du inte att kunna slå ihop det med ett existerande ID som används på en Wii U-konsol. Du kommer att behöva välja LINK AN EXISTING ID om du vill använda samma ID på båda enheterna.



2 Följ instruktionerna på skärmen

Det finns vissa tjänster som kräver att du loggar in med ditt Nintendo Network ID för att använda dem. Om du glömmer ditt lösenord väljer du I FORGOT (jag glömde) eller I FORGOT MY PASSWORD (jag glömde mitt lösenord) och följer därefter instruktionerna på skärmen.

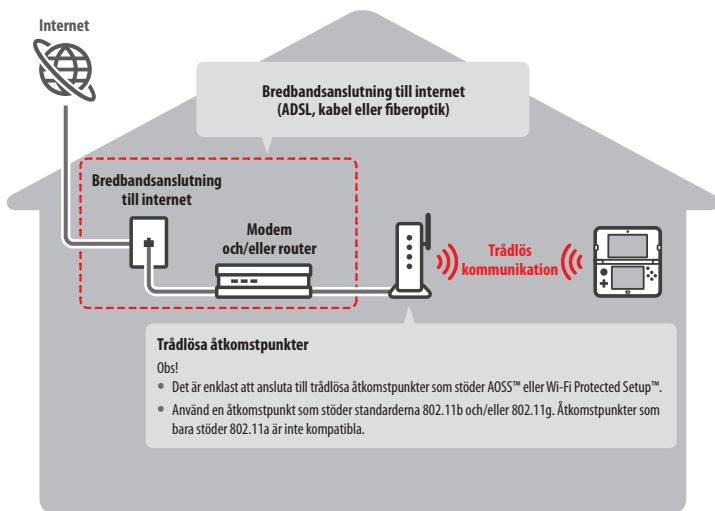


Internetinställningar

Anslut ditt system till internet för att öppna upp ännu fler alternativ, såsom att köpa program i Nintendo eShop eller kommunicera med spelare över hela världen.

Det här behöver du för att ansluta till internet

En trådlös anslutning krävs för att ansluta ditt system till internet. Du behöver en dator för att konfigurera inställningarna för din trådlösa åtkomstpunkt (router).



Aktivera och inaktivera trådlös kommunikation

För att aktivera eller inaktivera trådlös kommunikation pekar du på i det övre vänstra hörnet på pekskärmen medan du är i HOME-menyen för att öppna HOME-menyställningarna, och pekar därefter på ON (på) eller OFF (av) under trådlös kommunikation.

Ansluta till internet

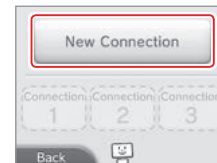
När du har allt du behöver för att kunna ansluta till internet kan du börja konfigurera inställningarna i ditt system.

Obs! För att kunna ansluta till internet när du använder ett Nintendo DS-kort måste du konfigurera Nintendo DS Connections (Nintendo DS-anslutningar).

1 Peka på CONNECTION SETTINGS (anslutningsinställningar)



2 Peka på NEW CONNECTION (ny anslutning)



Optimera dina inställningar med guiden

Pecka på TUTORIAL (guide) för att få hjälp med att göra anslutningsinställningarna. Följ instruktionerna på skärmen och välj bland alternativen för att konfigurera rätt anslutningsinställningar.

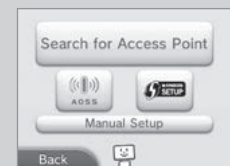
- För hjälp med AOSS, se [s. 42](#).
- För hjälp med Wi-Fi Protected Setup, se [s. 43](#).
- För hjälp med att söka efter och ställa in åtkomstpunkter, se [s. 44](#).



Ställa in en anslutning utan guiden

Om du vill ställa in anslutningen utan hjälp pekar du på MANUAL SETUP (manuell inställning) i stället. Sedan konfigurerar du anslutningen genom att välja bland alternativen som visas.

- För hjälp med AOSS, se [s. 42](#).
- För hjälp med Wi-Fi Protected Setup, se [s. 43](#).
- För hjälp med att söka efter och ställa in åtkomstpunkter, se [s. 44](#).



Ansluta med AOSS

Om din åtkomstpunkt stöder AOSS kan du snabbt och enkelt konfigurera en anslutning. Läs också bruksanvisningen för din åtkomstpunkt utöver den här bruksanvisningen.

Obs! Om du använder AOSS kan inställningarna för din åtkomstpunkt ändras. Om din dator har anslutits till åtkomstpunkten utan AOSS kan det hända att den inte längre kan ansluta efter att du använt AOSS. Om du upprättar en anslutning med hjälp av en åtkomstpunkt som hittats genom en sökning ändras inte åtkomstpunktens inställningar (s. 44).

1 Peka på AOSS

Obs! Om du använder guiden och har valt ska du börja från steg 2.



2 Steg för åtkomstpunkten

Tryck på och håll in AOSS-knappen på åtkomstpunkten tills AOSS-lampan blinkar två gånger i följd.

Obs! Vänta i ungefär fem minuter innan du försöker igen om du trots upprepade försök misslyckas med att konfigurera en anslutning med AOSS.



3 Peka på OK för att göra ett anslutningstest när skärmen för slutförd konfigurering visas

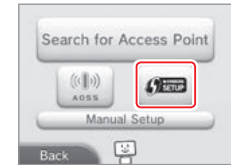
- Om testet lyckas är configurationen färdig.
- Ibland kan det hända att det inte går att upprätta en anslutning efter att AOSS-inställningen är klar. Vänta en kort stund innan du försöker igen om det skulle hända.

Ansluta med Wi-Fi Protected Setup

Du kan upprätta en anslutning snabbt och smidigt med Wi-Fi Protected Setup. Läs bruksanvisningen för din åtkomstpunkt för mer information. Obs! Om din åtkomstpunkt är inställd för att använda WEP-säkerhetskryptering kommer du inte att kunna ansluta till ditt Nintendo-system med Wi-Fi Protected Setup.

1 Peka på

Obs! Om du använder guiden och har valt ska du börja från steg 2.



2 Peka på den anslutningsmetod som stöds av din åtkomstpunkt



3 Steg för åtkomstpunkten

Obs! Det kan ta ungefär två minuter att göra klart inställningarna.

För anslutning med knapptryckning

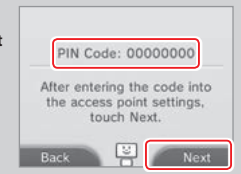
Tryck på och håll in Wi-Fi Protected Setup-knappen på åtkomstpunkten tills lampan blinkar.



För PIN-anslutning

En PIN-kod visas på pekskärmen. Ange koden i inställningarna för din åtkomstpunkt och peka sedan på NEXT (nästa).

Obs! Peka på NEXT på pekskärmen på ditt system när du har konfigurerat åtkomstpunkten.



4 Peka på OK för att göra ett anslutningstest när skärmen för slutförd konfigurering visas

- Om testet lyckas är configurationen färdig.
- Ibland kan det hända att det inte går att upprätta en anslutning efter att Wi-Fi Protected Setup-inställningen är klar. Vänta en kort stund innan du försöker igen om det skulle hända.

Söka efter och ansluta till en åtkomstpunkt

Du kan använda den här metoden för att söka efter och ansluta till en åtkomstpunkt om din åtkomstpunkt inte stöder AOSS eller Wi-Fi Protected Setup. Du kan också läsa bruksanvisningen som medföljde din åtkomstpunkt.

Obs! Om din åtkomstpunkt är inställd på att använda WPA2™-PSK (TKIP)-säkerhetskryptering kan inte ditt system ansluta till åtkomstpunkten.

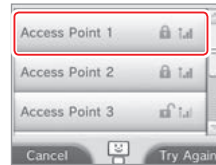
1 Peka på SEARCH FOR ACCESS POINT (sök efter en åtkomstpunkt)

Obs! Om du använder guiden och har valt DON'T KNOW / NONE OF THESE (vet inte/ingen av dessa) eller OTHER (annan), ska du börja från steg 2.



2 Välj en åtkomstpunkt

• Peka på namnet på den åtkomstpunkt du vill ansluta till (dess SSID, ESSID eller nätverksnamn). Se efter i inställningarna för åtkomstpunkten som du använder om du inte vet det här namnet.



3 Ange säkerhetsnyckeln och peka på OK

- Det här steget gäller bara om åtkomstpunkten är säker. Se efter i inställningarna för åtkomstpunkten som du använder om du inte vet säkerhetsnyckeln.
 - Tecknen för säkerhetsnyckeln som du skrev in döljs av asterisker (*).
- Obs! Med säkerhetsnyckel menas det lösenord som är inställt för din åtkomstpunkt och som krävs för att ditt system ska kunna ansluta till internet. Det kan också kallas krypteringsnyckel eller nätverkslösenord.

4 Peka på OK för att spara ändringarna

5 Peka på OK för att göra ett anslutningstest

- Om testet lyckas är konfigurationen färdig.
- Om anslutningen misslyckas och ett felmeddelande visas följer du instruktionerna i felmeddelandet.

Säkerhetstyper

Åtkomstpunkternas säkerhetstyper visas i tabellen nedan:

Krypteringsmetod	WEP	WPA™-PSK (TKIP)	WPA2-PSK (TKIP)	WPA-PSK (AES)	WPA2-PSK (AES)
Säkerhetsstyrka					

Svagare ← → Starkare



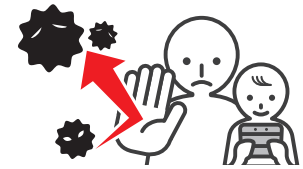
Innehållsfiltrering

Med det här alternativet kan du hindra barn från att spela spel, göra inköp eller använda vissa funktioner (såsom webbläsaren).

Alternativ som går att begränsa

Följande alternativ går att begränsa. Konfigurera de här alternativen efter behov när barn får använda New Nintendo 3DS-systemet.

Obs! Genom att aktivera innehållsfiltreringen för något av nedanstående alternativ begränsar du även funktioner för delar av Nintendo Network ID-inställningar, internetinställningar, regionsinställningar, microSD-hantering, de utvändiga kamerorna, systemöverföring och formatering av systemminnet. Du kommer att behöva ange PIN-koden för innehållsfiltreringen för att använda dessa funktioner.



SOFTWARE RATING (åldersmärkning)	Begränsa användningen av Nintendo 3DS- och Nintendo DSi-program efter åldersmärknings-system (s. 33). Obs! Nintendo 3DS-program som tagits emot via delat spel är också begränsade, men den här inställningen kan inte begränsa Nintendo DS-program eller program som tagits emot via delat DS-spel.
INTERNET BROWSER (webbläsare)	Begränsa användningen av webbläsaren och förhindra att webbsidor visas.
NINTENDO 3DS SHOPPING SERVICES (Nintendo 3DS-butikstjänster)	Förhindra inköp av varor och tjänster samt användning av kreditkort i samband med Nintendo 3DS-butikstjänster.
DISPLAY OF 3D IMAGES (visning av 3D-bilder)	Begränsa visningen av 3D-bilder. Alla bilder visas i 2D.
MIIVERSE	Begränsa användare från att se eller lägga upp innehåll i Miiverse.
SHARING IMAGES / AUDIO / VIDEO / LONG TEXT DATA (delning av bilder/ljud/video/långa textdata)	Begränsa överföring av data som kan innehålla personlig information, till exempel foton, bilder, ljud, videor och långa meddelanden. Obs! Den här inställningen kan inte begränsa Nintendo DS-program eller Miiverse.
ONLINE INTERACTION (onlineinteraktion)	Begränsa kommunikationen med andra Nintendo 3DS-system via internet. Obs! Den här inställningen kan inte begränsa Nintendo DS-program eller Miiverse.
STREETPASS	Begränsa kommunikationen med andra Nintendo 3DS-system via StreetPass. Obs! Den här inställningen kan inte begränsa Nintendo DS-/Nintendo DSi-program.
FRIEND REGISTRATION (kompisregistrering)	Begränsa nya kompisregistreringar.
DS DOWNLOAD PLAY (delat DS-spel)	Begränsa användningen av delat DS-spel.
VIEWING DISTRIBUTED VIDEOS (visning av distribuerade videor)	Begränsa visningen av distribuerade videor till videor som är lämpliga för alla åldrar. Den här inställningen berör inte spelrelaterade videor som finns på Nintendo eShop. Sådana videor kan begränsas genom den separata inställningen för åldersmärkning. Obs! För vissa program som medföljer distribuerade videor kommer inställningen även att begränsa programmen.

Obs! Om det här systemet används av flera barn rekommenderar vi att du ställer in innehållsfiltreringen efter det yngsta barnet.

Konfigurera innehållsfiltreringen

Peka på PARENTAL CONTROLS (innehållsfiltrering) för att börja konfigureringen (s. 37).

1 Följ instruktionerna på skärmen

Information om innehållsfiltrering visas på skärmen. Följ instruktionerna och fortsätt med konfigureringen.

2 Ange en fyrsiffrig PIN-kod och peka sedan på OK

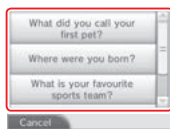
Du ombeds ange PIN-koden två gånger för att säkerställa att den angivna informationen stämmer. Obs! PIN-koden behövs när du vill ändra inställningarna för innehållsfiltreringen eller ta bort dem tillfälligt. Se till att du inte glömler bort den.



3 Välj en hemlig fråga och skriv därefter in ett svar på minst fyra tecken

Välj (CREATE YOUR OWN SECRET QUESTION) (skapa din egen hemliga fråga) och skriv in en fråga och ett svar om du vill skapa din egen hemliga fråga. Båda bör vara minst fyra tecken långa. Obs!

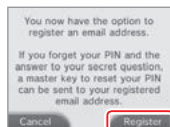
- Du måste svara på den hemliga frågan om du glömler bort PIN-koden. Se till att du inte glömler bort ditt svar.
- Information om hur du använder tangentbordet finns på s. 21.



4 Registrera en e-postadress

PIN-koden kan skickas till e-postadressen som du har registrerat.

Använd en e-postadress som endast föräldrar eller vårdnadshavare har tillgång till, för att förhindra barn från att se huvudnyckeln som skickas.



5 Peka på inställningen som du vill justera och följ instruktionerna på skärmen

Om du ställer in innehållsfiltreringen för första gången är begränsningarna i början aktiverade för alla alternativ.

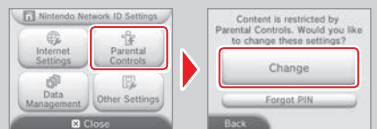
Peka på DONE (färdig) när du har konfigurerat färdigt inställningarna för innehållsfiltrering.



Ändra inställningarna för innehållsfiltrering senare

För att ändra dina begränsningsinställningar senare, väljer du PARENTAL CONTROLS (innehållsfiltrering) från systeminställningarna och sedan CHANGE (ändra).

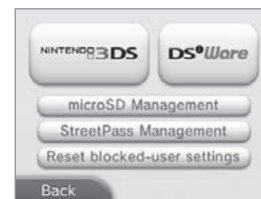
Obs! Om du har glömt din PIN-kod eller svaret på den hemliga frågan, pekar du på I FORGOT (jag glömde) på skärmen där du skriver in PIN-koden (s. 69).



Datahantering

Kontrollera eller organisera program, data och inställningar som sparats i systemminnet eller på microSD-kortet.

Du kan hantera hämtade program, kontrollera eller konfigurera program som använder StreetPass-funktionen och återställa inställningarna för blockerade användare. Välj DATA MANAGEMENT (datahantering) i systeminställningarna, och välj sedan önskat alternativ.



Nintendo 3DS-datahantering	SOFTWARE (program)	Kontrollera eller ta bort Nintendo 3DS-hämtningsprogram eller Virtual Console-program. Obs! • Du kan spara upp till 300 Nintendo 3DS-titlar på ett microSD-kort. • När du tar bort program kan du skapa en säkerhetskopiera av dess spardata.
	EXTRA DATA (extradata)	Kontrollera eller ta bort extradata (exempelvis data mottagna via SpotPass) på ditt system.
	ADD-ON CONTENT (tilläggsinnehåll)	Kontrollera eller ta bort tilläggsinnehåll (inklusive program-uppdateringsdata) som har hämtats till kompatibla Nintendo 3DS-program.
Nintendo DSiWare-datahantering	SAVE DATA BACKUP (säkerhetskopiering av spardata)	Skapa eller radera säkerhetskopior av hämtningsprogram till Nintendo 3DS, eller Virtual Console-program, och återställ spardata från dina säkerhetskopior. När en säkerhetskopiera har skapats kan dess spardata återställas när som helst.
	microSD MANAGEMENT (microSD-hantering)	Kontrollera Nintendo DSiWare som sparats i systemminnet eller på ett microSD-kort. Du kan även kopiera Nintendo DSiWare mellan systemminnet och ett microSD-kort eller radera det. Obs! Du kan spara upp till 40 Nintendo DSiWare-program i systemminnet.
	STREETPASS MANAGEMENT (StreetPass-hantering)	Använd en PC för att läsa och skriva data från och till microSD-kortet medan det är insatt i systemet. Obs! Ditt Nintendo-system och din PC måste båda vara anslutna till samma trådlösa nätverks-ättningspunkt.
RESET BLOCKED-USER SETTINGS (återställ inställningarna för blockerade användare)	Se en lista över program som stöder StreetPass. Du kan även inaktivera StreetPass i enskilda program.	
	Om du återställer inställningarna för blockerade användare tas alla tidigare begränsningar bort och tillåter att data från alla användare tas emot.	

Obs!

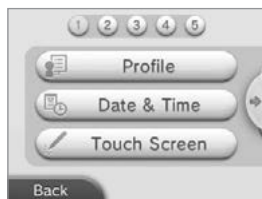
- Du kan spara fler än 300 filer med extradata/tilläggsinnehåll på ett microSD-kort, men bara de 300 första visas i datahanteringen.
- Det går inte att starta Nintendo DSiWare från ett microSD-kort. Kopiera det till systemminnet innan du spelar.
- Om du kopierar ett program och samma program redan är sparad på målplatsen skrivs det gamla programmet över med det program som du kopierar till platsen. Var försiktig när du kopierar program så att du inte av misstag skriver över spardata.
- Raderade program och tilläggsinnehåll kan hämtas på nytt utan kostnad från Nintendo eShop. (Tänk på att det inte är möjligt att hämta innehåll på nytt om distributionen för det innehållet har slutits upp eller upphört.)



Övriga inställningar

Ändra användarinformationen och konfigurera flera andra inställningar.

Peka på ◀ / ▶ på sidorna av skärmen om du vill bläddra till en annan sida.



PROFILE (profil)	Ställ in användarnamn, födelsedatum, region och Nintendo DS-profil. Obs! • Din profil är inte densamma som användarinformationen för ditt Nintendo Network ID. Ändrar du din profil här kommer inte det att ändra någon information som är kopplad till ditt ID. • Din Nintendo DS-profil innehåller en färg och ett meddelande som används i vissa program till Nintendo DS och Nintendo DSi. (Tecken som inte stöds i Nintendo DS- eller Nintendo DSi-program visas som "?").
DATE & TIME (datum och tid)	Ändra datum och tid.
TOUCH SCREEN (pekskärm)	Kalibrera pekskärmen när den inte fungerar som den ska.
SOUND (ljud)	Ändra inställningarna för högtalarnas ljud.
MIC TEST (micktest)	Kontrollera att mikrofonen fungerar som den ska. Om ikonen på den nedre skärmen ändrar färg när du talar eller blåser försiktigt i mikrofonen fungerar den som den ska.
3D CALIBRATION (3D-kalibrering)	Kalibrera 3D-skärmen och kontrollera den superstabla 3D-funktionens visningsfält.
SUPER-STABLE 3D (superstabil 3D)	Aktivera/inaktivera eller kalibrera den superstabla 3D-funktionen.
OUTER CAMERAS (utvändiga kameror)	Kalibrera de utvändiga kamerorna.
CIRCLE PAD (glidplatta)	Kalibrera glidplattan när kontrollerna inte verkar fungera som de ska eller när rörelser i spelet sker även när glidplattan inte används.
SYSTEM TRANSFER (systemöverföring)	Överför data mellan system (s. 49).
LANGUAGE (språk)	Byt systemets språk.
SYSTEM UPDATE (systemuppdatering)	Uppdatera systemets programvara (s. 57).
FORMAT SYSTEM MEMORY (formatera systemminnet)	Formatera systemet så att data som lagrats i systemminnet raderas, till exempel foton, program och spardata (s. 58).

Systemöverföring

Du kan överföra data till ditt nya system från något av följande:

- Ett Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-system.
- Ett Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- eller Nintendo 2DS-system.
- Ett annat New Nintendo 3DS eller New Nintendo 3DS XL-system.



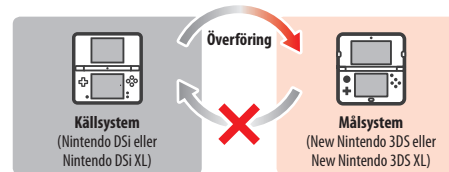
Onlineguide till systemöverföring, steg för steg

På http://www.nintendo.se/arkivet/faq/n3ds_systemtransfer finns en praktisk överföringsguide online som du kan följa steg för steg medan du utför en systemöverföring.

- Du måste vara ansluten till internet för att kunna föra över data. Systemen ansluter även till varandra via lokalt spel. Det är rekommenderat att placera båda systemen i närheten av varandra på en plats med en stabil internetanslutning (s. 40).
- Se till att batterierna i båda systemen är ordentligt laddade eller sätt i nätadaptrarna innan du påbörjar överföringen för att förhindra att systemens batterier tar slut under överföringen. Om batterierna inte är ordentligt laddade kommer det inte gå att genomföra överföringen. Obs! Att fälla ihop systemet under överföringen aktiverar inte viloläget. Stäng inte av strömmen under överföringen.

Överföring från Nintendo DSi/Nintendo DSi XL

För över Nintendo DSiWare och foton/inspelningar från ett Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-system till det nya systemet.



Obs! Du kan inte göra en överföring från ett New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system till ett Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-system. Var dussotom medveten om att överföringen inte kan ändras tillbaka.

Data som kan överföras	Nintendo Wi-Fi Connection-konfiguration	För över internetinställningar (Nintendo DS Connections (Nintendo DS-anslutningar)) och Nintendo Wi-Fi Connection ID.
	Foton och inspelningar	Du kan föra över foton och inspelningar från Nintendo DSi-kameraprogrammet och Nintendo DSi-ljudprogrammet som är förrinstallerade på Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-systemet.
	Nintendo DSiWare	För över Nintendo DSiWare.

Hämta överföringsverktyget

För att kunna föra över data från källsystemet (Nintendo DSi eller Nintendo DSi XL) till det nya systemet måste du först hämta det kostnadsfria Nintendo 3DS-systemöverföringsverktyget från Nintendo DSi Shop på källsystemet.

- Läs din bruksanvisning till Nintendo DSi eller Nintendo DSi XL för mer information om Nintendo DSi Shop.



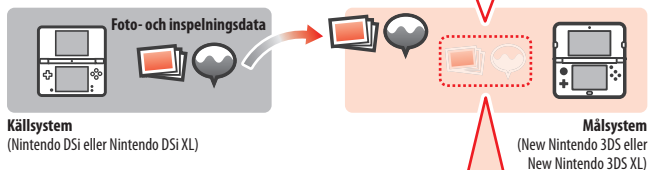
Varningar inför överföring av Nintendo Wi-Fi Connection-konfiguration

- Nintendo Wi-Fi Connection-konfigurationen på målsystemet kommer att skrivas över.
- Ditt Nintendo Wi-Fi Connection ID kommer att raderas från källsystemet vid överföringen. Läs bruksanvisningen till ditt Nintendo DSi eller Nintendo DSi XL för mer information om ditt Nintendo Wi-Fi Connection ID.
- De avancerade inställningarna (anslutningarna 4–6) förs inte över.

Varningar inför överföring av foton och inspelningar

Alla foton och inspelningar som sparats i målsystemets systemminne kommer att raderas. Om du inte vill att några foton och inspelningar på ditt New Nintendo 3DS eller New Nintendo 3DS XL ska raderas kopierar du dem till microSD-minneskortet innan du utför överföringen.

Befintliga foton och inspelningar raderas från målsystemets systemminne



Om det finns foton och inspelningar i New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-systemets systemminne ...

Kopiera alla foton och inspelningar från systemminnet till ett microSD-minneskort innan du gör överföringen.



Foton och inspelningar på microSD-kortet raderas inte under överföringen.



Obs! Om du vill föra över foton som du har sparats på ett SD-kort som använts med källsystemet måste du först kopiera dem till källsystemets systemminne.

Varningar inför överföring av Nintendo DSiWare

Endast själva programmet förs över till målsystemet. Spardata förs inte över. Både programmet och spardata raderas från källsystemet. Var säker på att det är okej att dina spardata raderas innan du börjar överföringen.

Nintendo DSiWare och spardata raderas

Nintendo DSiWare (utan spardata) förs över

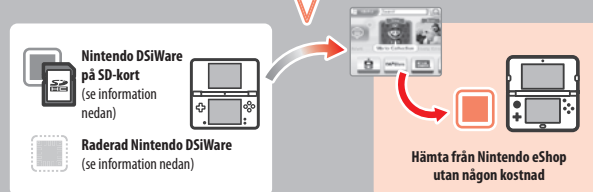


- Data kommer att sparas på målsystemets systemminne. Om det inte finns tillräckligt med utrymme i målsystemets systemminne kommer det inte gå att föra över data. För att frigöra utrymme går du till datahanteringen i systeminställningarna och kopierar Nintendo DSiWare som redan sparats på systemet till microSD-kortet och raderar dem från systemminnet (s. 47).

Om köpt Nintendo DSiWare har raderats eller kopierats till ett SD-kort ...

Om du har köpt Nintendo DSiWare-program som sedan raderats eller kopierats till ett SD-kort kan du ändå överföra dem trots att de inte längre finns i källsystemets systemminne. För sådana program kommer programmet inte att föras över till målsystemet, utan kommer att kunna hämtas från Nintendo eShop utan extra kostnad.

Bara kontoaktivitet (förteckning av köpt Nintendo DSiWare) överförd



Obs! För att kunna spela Nintendo DSiWare-program på Nintendo DSi-källsystemet efter att de förts över måste du använda Nintendo DSi Points för att köpa dem igen.

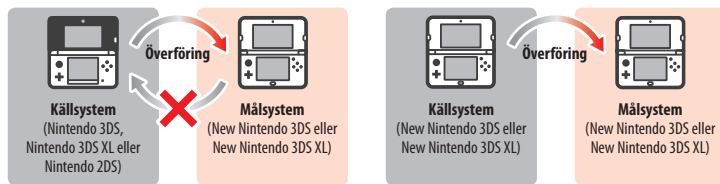
Obs!

- Nintendo DSiWare som är gratis eller som inte finns på Nintendo eShop kan inte föras över. Besök Nintendos hemsida för mer information om Nintendo DSiWare som inte kan överföras.
- Du kan inte föra över Nintendo DSi Points eller några program som var förinstallerade på Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-källsystemet.
- Program som redan finns på målsystemet kommer inte att föras över.



Överföring från system i Nintendo 3DS-familjen

För över spardata för inbyggda applikationer, Nintendo eShop-tillgångar/-kontoaktivitet etc. från ett Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL-, Nintendo 2DS-, New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system.



Obs!

- Data överförs som en helhet. Du kan inte välja att överföra individuella program eller objekt.
- Du kan inte överföra data från ett New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system till ett Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- eller Nintendo 2DS-system.

Överförbara data	Nintendo DS-programinställningar	För över internetinställningar (Nintendo DS Connections (Nintendo DS-anslutningar)) och Nintendo Wi-Fi Connection ID.
	Spardata från förinstallerade applikationer	För över data som kompislistan, foton från Nintendo 3DS-kameraprogrammet, inspelningar från Nintendo 3DS-ljudprogrammet och Mii-figurer från Mii-verkstaden från de förinstallerade programmen på källsystemet.
	Nintendo DSiWare	För över Nintendo DSiWare (och dess spardata) som har sparats i systemminnet.
	Nintendo Network ID	Överför din Nintendo Network ID-information. Obs! Ett Nintendo Network ID som tidigare var länkat till källsystemet kan endast länkas igen till målsystemet.
	Nintendo eShop-kontots aktivitet och tillgångar	För över ditt Nintendo eShop-kontots aktivitet och tillgångar till målsystemet. Dessa slås samman med målsystemets aktivitet och tillgångar. Obs! En del kontoaktivitet är eventuellt inte överförbar. Du kommer att få möjligheten att gå igenom ej överförbara data på skärmen före överföringen.
Användarrättigheter för SD-kortsdata	För över användarrättigheter för data som har sparats på SD-kort (bland annat hämtningsbara program och deras spardata, tilläggsinnehåll etc.). Se Ds.53 för mer information om att överföra data till ett SD-kort.	

Varningar när ett Nintendo Network ID överförs

Du kommer inte att kunna utföra systemöverföringen om du redan har ett Nintendo Network ID länkat till målsystemet. I detta fall måste du först ta bort länken till detta ID genom att formatera systemet ([Ds.58](#)).

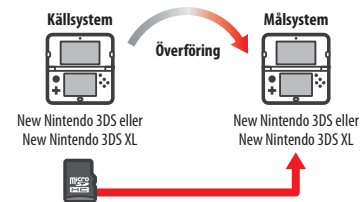
- Du kan inte slå ihop flera ID, så du kan inte få tillgång till program köpta med olika ID.
- När du tar bort ett Nintendo Network ID från ett system kan du inte länka det till något annat system. Du kan endast länka det igen till systemet som det togs bort från.

Obs! Du kan endast ha ett Nintendo Network ID länkat till systemet på samma gång. Om du tar bort ett Nintendo Network ID och därefter länkar ett annat ID till systemet måste du formatera systemminnet innan du kan länka det första ID:et igen.

Överföra SD-kortsdata

Metoderna för att överföra data till ett SD-kort skiljer sig åt beroende på systemet som du använder.

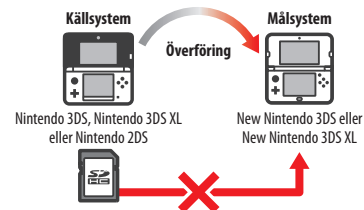
Överföra mellan New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system



Ta microSD-kortet från källsystemet och sätt in det i målsystemet.

Data på källsystemets microSD-kort kommer endast att bli användbart på målsystemet. Sätt in microSD-kortet från källsystemet i målsystemet efter att du har utfört systemöverföringen. Om du använder målsystemet utan att sätta in microSD-kortet har du eventuellt inte tillgång till spardata för vissa program.

Överföra från ett Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- eller Nintendo 2DS-system



SD-kortet från Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- eller Nintendo 2DS-målsystemet kan inte sättas in i microSD-kortplatsen i ett New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system. De följande tre metoderna är dock tillgängliga för att överföra data på ett SD-kort.

Trådlös överföring (alla data)

Det är möjligt att överföra alla data från SD-kortet i ett Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- eller Nintendo 2DS-system till microSD-kortet i ett New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system via trådlös kommunikation.

- Överföringen kan ta lite tid om det finns en stor mängd data att överföra.
- Om det inte finns tillräckligt med ledigt utrymme tillgängligt på målsystemets microSD-kort kommer du inte att kunna genomföra överföringen. Avbryt överföringen och ta bort alla foton, videor, inspelningar eller program som du inte vill ha. Alternativt kan du sätta in ett microSD-kort med mer ledigt utrymme i målsystemet eller använda metoden "Trådlös överföring (begränsade data)" för att överföra data.

Trådlös överföring (begränsade data)

Använd den här metoden när microSD-kortet i målsystemet inte har nog med ledigt utrymme tillgängligt. Alla data utom Nintendo 3DS-hämtningsprogram kommer att överföras till microSD-kortet. Efter att du har gjort överföringen kan alla köpta hämtningsbara program hämtas på nytt utan extra kostnad från Nintendo eShop.

- Spardata kommer att bli återställda när du startar programmet efter att du har hämtat det på nytt.



Kopiera via PC

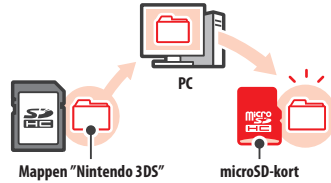
Med den här metoden kommer inte data på ett SD-kort att överföras automatiskt till microSD-kortet i målsystemet. Använd en dator för att kopiera alla data från SD-kortet till microSD-kortet när systemöverföringen är färdig. Sätt in microSD-kortet i målsystemet efter att data har kopierats.

- Om du har använt ett microSD-kort med en SD-kortsadapter i källsystemet behöver du inte använda en dator för att kopiera data. Sätt bara in microSD-kortet i målsystemet när systemöverföringen är färdig.

Kopiera data till microSD-kortet

När du kopierar data från ett SD-kort till ett microSD-kort använder du SD-kortplatsen på din PC eller kommersiellt tillgängliga microSD-kortläsare/-skrivare och kopierar alla data på SD-kortet till microSD-kortet. (Du bör kopiera hela mappen "Nintendo 3DS".)

- Kopiera data till ett tomt microSD-kort. Om microSD-kortet redan innehåller data raderar du dem innan du kopierar data från SD-kortet. (Om data på mål-microSD-kortet är viktiga för dig gör du en kopia av dem någon annanstans, till exempel på din PC.)
- Kopiera mappen "Nintendo 3DS" till första nivån i microSD-kortet. (Placera den med andra ord inte inuti en annan mapp.)
- Mappen "Nintendo 3DS" innehåller data för hämtningsbara program och tillhörande spardata. Den innehåller inte fotodata.
- Försök inte att ändra data, flytta eller radera filerna, eller ändra några filnamn inuti mappen "Nintendo 3DS".
- Läs och tänk även på kopieringsvarningarna på [s. 62](#).

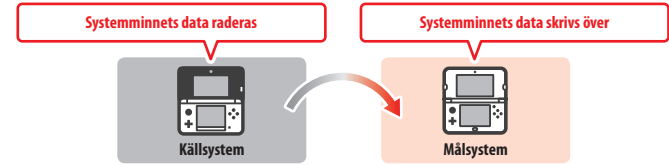


Om du har använt flera SD-kort med källsystemet . . .

Du kan endast överföra data från ett SD-kort när du använder metoderna "Trådlös överföring (alla data)" eller "Trådlös överföring (begränsade data)". Data från andra SD-kort bör kopieras till olika microSD-kort med metoden "Kopiera via PC" efter överföringen.

Varningar inför överföring

Efter att du har fört över data kommer alla data på källsystemet att raderas.



Obs! Med undantag för Nintendo DSiWare kommer data i målsystemets systemminne (exempelvis spardata från förinstallerade applikationer) att raderas och skrivs över med källsystemets data. Om du har data som foton och inspelningar kopierar du de till ett microSD-kort först.

Varningar angående hämtningsprogram

- Data som har sparats på målsystemets microSD-kort, exempelvis Nintendo 3DS-hämtningsprogram och tillhörande spardata, kan inte användas efter överföringen. Programmen kan hämtas igen från Nintendo eShop.
- Nintendo DSiWare och tillhörande spardata på målsystemets microSD-kort bör flyttas till målsystemets systemminne före överföringen. På så vis kan de användas efter överföringen.
- Om samma hämtningsprogram har hämtats till båda systemen kommer data i målsystemets kontoaktivitet att raderas och bytas ut med data från källsystemet. Alla gamla spardata på målsystemet kommer inte att kunna användas längre.

Varningar angående Nintendo eShop-tillgångar

Om käll- och målsystemens sammanlagda Nintendo eShop-tillgångar överskrider det maximala beloppet kommer det inte gå att utföra systemöverföringen.

Överföring

Från Nintendo DSi

Överföring från ett Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-system

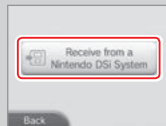
1 På **New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-systemet**
Peka på **TRANSFER FROM A NINTENDO DSi SYSTEM**
(för över från ett Nintendo DSi-system)

Läs varningsmeddelandet om att föra över data och peka sedan på NEXT (nästa).



2 Peka på **RECEIVE FROM A NINTENDO DSi SYSTEM**
(ta emot från ett Nintendo DSi-system)

Följ instruktionerna på skärmen för att fortsätta.



3 På Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-systemet
Välj ikonen för Nintendo 3DS-överföringsverktyget i
Nintendo DSi-menyn

Följ instruktionerna på skärmen för att fortsätta.



Överföring från system i Nintendo 3DS-familjen med "Trådlös överföring (begränsade data)"

Om du har använt metoden "Trådlös överföring (begränsade data)" för att överföra data kan du kontrollera att spardata har överförts genom att använda alternativet spardatahantering. Spardata kan även raderas med det här alternativet.



Systemuppdatering

Uppdatera HOME-meny och applikationer med nya applikationer och funktioner.

Du måste vara ansluten till internet för att kunna utföra systemuppdateringar. Konfigurera inställningarna för internetanslutningen innan du använder systemuppdatering (s. 40). (När du genomför en systemuppdatering från ett kort krävs ingen internetanslutning.)

Obs!

- Systemuppdateringar kan inte utföras om batteriet nästan är slut.
- Se Nintendos webbplats för en sammanfattning av uppdateringsdetaljerna.

OM SYSTEMUPPDATERINGAR

VIKTIGT: Efter att systemet har uppdaterats kan befintliga eller framtida ej auktoriserade tekniska modifikationer av maskinvaran eller programvaran på ditt system eller användning av ej auktoriserade enheter tillsammans med systemet göra att systemet blir permanent ospelbart. Innehåll som kommer från ej auktoriserade tekniska modifikationer av maskin- eller programvaran på ditt system kan komma att tas bort. Spel kan bli ospelbara om du inte godkänner uppdateringen.

OM AUTOMATISKA SYSTEMUPPDATERINGAR

Systemet kan ibland göra automatiska uppdateringar, till exempel uppdateringar av en lista som hindrar användning av ord som kan få användare att känna sig illa till mods, och/eller uppdateringar av en intern databas över trådlösa åtkomstpunkter som gör att du kan komma åt onlinetjänster från Nintendo.

Du kommer inte att få några meddelanden om dessa eller andra liknande mindre uppdateringar på skärmen. Andra systemuppdateringar visas på skärmen och kräver att du väljer I ACCEPT (jag godkänner) för att sådana uppdateringar ska installeras.

Från Nintendo 3DS-familjen

Överföring från ett Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL-, Nintendo 2DS-, New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system

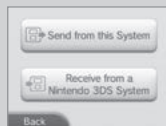
1 Käll- och målsystemen
Peka på **TRANSFER FROM A NINTENDO 3DS SYSTEM**
(för över från ett Nintendo 3DS-system)

Läs varningsmeddelandet om att föra över data och tryck sedan på I AGREE (jag godkänner).



2 Källsystemet
Peka på **SEND FROM THIS SYSTEM** (skicka från det här systemet)
Målsystemet
Peka på **RECEIVE FROM A NINTENDO 3DS SYSTEM**
(ta emot från ett Nintendo 3DS-system)

Följ instruktionerna på skärmen för att fortsätta.



Formatera systemminnet

Välj det här alternativet om du vill radera alla sparade data på systemet och återställa det till fabriksinställningarna.

Obs!

- Om du har länkat ett Nintendo Network ID till ditt system behöver du en internetanslutning för att formatera systemminnet.
- Systemet byter inte version även om du formaterar systemminnet.



Om du väljer att formatera systemet raderas följande data som inte går att återställa:

- Innehåll som sparats i systemminnet, till exempel kompislistan, meddelanden och stegdata.
- Spardata från applikationer.
- Alla foton som sparats i systemminnet.
- Ändringar som gjorts i systeminställningarna.
- Program som sparats i systemet (se första punkten nedan) och dess spardata.
- Data som sparats på microSD-kortet (se andra punkten nedan):
 - Hämtningsbara program (se första punkten nedan) och dess spardata.
 - Tilläggsinnehåll (se första punkten nedan).
 - Extradata.
 - Säkerhetskopior för spardata.
- Länken till ett Nintendo Network ID (se tredje punkten nedan).

Obs!

- Program kan hämtas igen från Nintendo eShop utan extra kostnad. Tänk på att vissa program kan tas bort tillfälligt eller permanent från Nintendo eShop. Om det händer kan du inte längre hämta det programmet igen. Om ditt system är länkat till ett Nintendo Network ID kommer du att behöva använda detta ID för att hämta program igen (s. 39).
- Om ett microSD-kort som innehåller program eller spardata inte sätts in när formateringen sker, kommer data på det microSD-kortet inte att raderas men i stället bli oanvändbara.
- Ditt Nintendo Network ID kommer inte att raderas när ditt system formateras. Du kommer att kunna länka samma ID till ditt system igen genom att välja LINK AN EXISTING ID i Nintendo Network ID-inställningarna.

När du kasserar eller ger bort ditt system

När du formaterar systemminnet kommer foton och inspelningar på microSD-kort samt din kontoaktivitet och dina tillgångar i Nintendo eShop inte att raderas. Använd en dator för att radera data på microSD-kortet när du ger bort ditt system till en annan person permanent, och försäkra dig om att du raderar din kontoaktivitet i Nintendo eShop innan du formaterar ditt system om ditt system inte är länkat till ett Nintendo Network ID.

Om ditt system är länkat till ett Nintendo Network ID ...

Efter att du har länkat ett Nintendo Network ID till ditt system kommer du inte längre att kunna länka det till något annat system även efter formatering. Du kommer att behöva använda systemöverföring (s. 49) i stället för formatering för att länka ditt ID till ett annat system.



Byta ut microSD-kortet/batteriet

För att byta ut microSD-kortet eller batteriet måste du ta bort batteriluckan (eller det bakre skalet på New Nintendo 3DS).

Obs!

- Batteriet bör bytas ut av en förälder eller vårdnadshavare om det är ett litet barn som använder systemet.
- Stäng alltid av strömmen och ta ur nätadaptern innan du byter ut batteriet.

microSD-kort

microSD-kortet sparar data såsom hämtningsbara program och dess spardata, extradata och tilläggsinnehåll, foton och videor. Det här systemet stöder microSD-kort på upp till 2 GB i storlek och microSDHC-kort i storleksordning från 4 GB till 32 GB.

Obs!

- Alla hämtade program, med undantag för Nintendo DSiWare (s. 7) sparas på microSD-kortet.
- Hämtade program (inklusive deras spardata) kan inte flyttas eller kopieras individuellt mellan microSD-kort.
- Se s. 62 för vad som kan göras när ett microSD-kort är fullt.

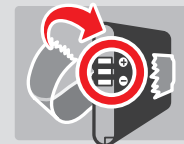
Batteri

När batteriet har laddats många gånger minskar batteritiden och den tid som du kan använda systemet innan det måste laddas igen. Om användningstiden minskar betydligt byter du ut batteriet enligt anvisningarna i den här delen.

Kontakta Nintendo-kundsupport för mer information om var du kan köpa ett ersättningsbatteri (s. 72).

Viktig information om lämplig batterikassering och återvinning

- Sätt en bit tejp över pluspolen (+) och minuspolen (-).
- Ta inte bort etiketten.
- Försök inte plocka isär batteriet.
- Skada inte batteriet.



Kassering av batteriet i slutet av dess livslängd

[071015/SWE/WEEE-2]

Den här produkten innehåller ett uppladdningsbart litiumjonbatteri. Kasseringen av portabla och uppladdningsbara batterier är reglerad av EU och nationella lagar. Eftersom batterier innehåller tungmetaller som kan orsaka allvarliga problem på omgivning och hälsa bör de samlas in och återvinnas separat. Sätt en bit tejp över pluspolen (+) och minuspolen (-) när du kasserar batteriet.

Batterier är märkta med symbolen med den överkryssade soptunnan, vilket betyder att de inte får slängas som hushållsavfall.

Som konsument har du ett lagligt ansvar att separera dina använda batterier från hushållsavfall och ta dem till en samlingsplats för lämplig återvinning. Det finns flera batterisamlingsplatser i ditt närområde som tar tillbaka använda batterier, inklusive återförsäljarbutiker där batterier säljs och kommunala återvinningsplatser. I vissa länder är även insamlingsstunnor och -lådor uppställda i skolor och andra offentliga byggnader.

Den här Nintendo-produktens försäljningspris inkluderar kostnaden för batteriinsamling och -återvinning.



1 Lossa skruvarna på det bakre skalet

Lossa de två skruvarna som håller det bakre skalet på plats genom att skruva fyra eller fem varv med en stjärnskruvmejsel. För att förhindra att skruvarna tappas bort är varje bakre skal utrustat med ett par specialskruvar som inte kommer upp när de lossas, utan håller sig inuti skalet när det tas bort.

**Hur du undviker skador på skruvarna**

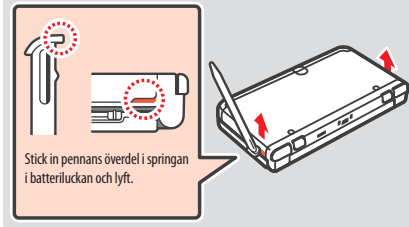
- Använd en stjärnskruvmejsel som passar perfekt i skruvhuvudet.
- Lägg systemet på en plan yta och tryck försiktigt in skruvmejseln i varje skruv medan du skruvar moturs.

**2 Ta bort batteriluckan (bakre skalet) med pekspennan**

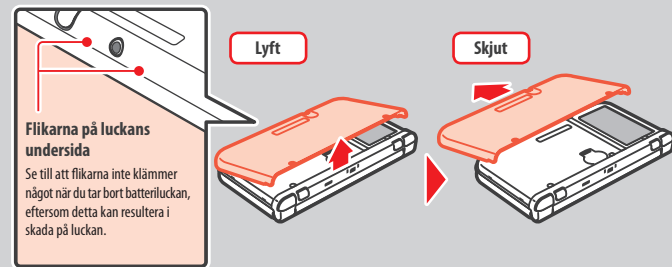
Lägg systemet på en plan yta, stick in pekspennans överdel mellan batteriluckan och systemet, och bänd försiktigt isär de två delarna.

Obs!

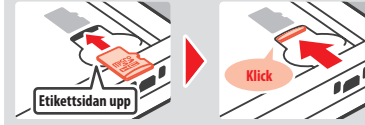
- Stick inte in dina fingernaglar mellan batteriluckan och systemet, eftersom detta kan orsaka personskada.
- Använd inte överdriven kraft, eftersom detta kan orsaka skada på ditt system och/eller batteriluckan.

**Ta bort batteriluckan på ett New Nintendo 3DS XL-system**

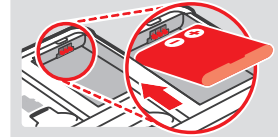
För att ta bort batteriluckan lyfter du upp den något och skjuter den bort från undersidan av systemet.

**3 Byt ut microSD-kortet/batteriet****Tryck in kortet och ta sedan ur det**

Obs! Tas microSD-kortet ur utan att det först trycks in kan det leda till skada på microSD-kortplatsen.

Sätt in det nya microSD-kortet

Obs! Rör inte microSD-kortpolerna och smutsa inte ned dem.

Ta ur batteriet**Vänta minst 10 sekunder och sätt sedan i det nya batteriet****4 Sätt tillbaka batteriluckan (bakre skalet) och skruva fast de två skruvarna****New Nintendo 3DS****New Nintendo 3DS XL**

Placera hålen i batteriluckan över POWER-knappen och ljudutgången på undersidan av systemet.

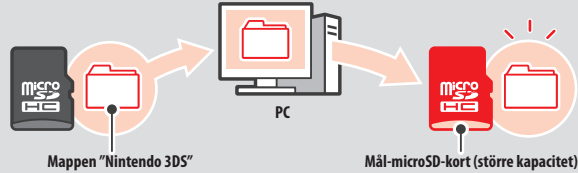
Efter att batteriet har tagits bort kommer inställningarna för datum och tid att återställas. Du bör ställa in dem igen genom att öppna systeminställningarna från HOME-meny, välja OTHER SETTINGS och därefter DATE & TIME (s. 48).

Obs! Se till att alltid sätta tillbaka batteriluckan. Om systemet utsätts för stöt när batteriluckan inte är fästskruvad kan batteriet skadas och börja brinna eller explodera.

Om ditt microSD-kort är fullt ...

Om du vill frigöra utrymme på ett fullt microSD-kort raderar du foto-, video- eller ljudfiler som du inte längre behöver via datahantering i systeminställningarna (s. 47). Du kan även överföra alla data från ditt nuvarande microSD-kort till ett med större kapacitet. Du kan spara program på ett annat microSD-kort, men du kan inte vid ett senare tillfälle kombinera innehållet från flera microSD-kort.

För att överföra data behöver du en dator med en microSD-kortplats, eller en kommersiellt tillgänglig microSD-kortläsare/-skrivare. Du bör överföra hela mappen "Nintendo 3DS" till mål-microSD-kortet.



Obs!

- Kopiera alltid mappen till microSD-kortets rotväg.
- Hämtningsbara program (och deras spardata) sparas i mappen "Nintendo 3DS". Fotodata sparas inte i den här mappen. **Ändra inte, flytta inte, radera inte och byt inte namnen på filerna i den här mappen.**

Försiktighetsåtgärder vid kopiering av program

Kopiera alltid hela mappen "Nintendo 3DS".

Om uppdaterade data sparas på det nya microSD-kortet är det inte säkert att du kan använda samma program med det ursprungliga microSD-kortet.

Du bör endast använda ett microSD-kort i taget med ett program – du kan inte göra säkerhetskopior av dina framsteg genom att kopiera ett och samma program till flera olika SD-kort. Försäkra dig om att du endast använder det nya microSD-kortet.

Du kan inte kopiera data med följande metoder:

Hämtningsbara program som sparats på flera microSD-kort kan inte slås samman på ett enda microSD-kort.

Om du kopierar nya data över befintliga data blir maldata oanvändbara.



Om innehållet i mappen "Nintendo 3DS" ändras eller om enskilda filer kopieras från en "Nintendo 3DS"-mapp till en annan blir de oanvändbara. Hela mappen "Nintendo 3DS" måste kopieras utan modifieringar för att data ska kunna användas.






Felsökning

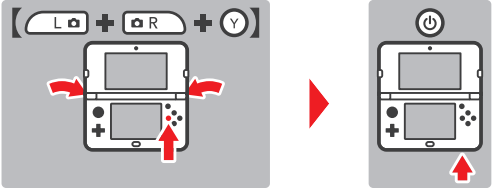
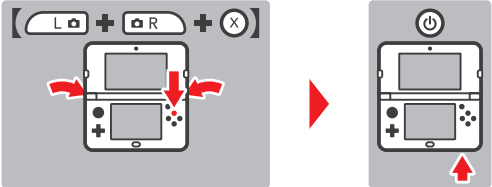
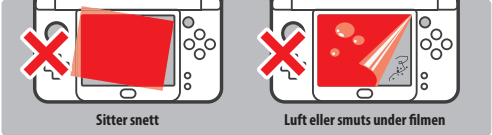
Innan du kontaktar Nintendo-kundsupport bör du försöka fastställa orsaken till problemet med hjälp av det här avsnittet i bruksanvisningen. Obs!

- Du kan även kontrollera felsökningsavdelningen i den elektroniska bruksanvisningen till HOME-menyen (s. 27).
- Om problemet rör ett spel eller tillbehör bör du även läsa den tillhörande bruksanvisningen/dokumentationen.






Problem	Lösning
Jag kan inte ladda batteriet/ Laddningslampan lyser inte	<ul style="list-style-type: none"> • Använder du en Nintendo 3DS-nätadapter? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Använd Nintendo 3DS-nätadaptern (WAP-002(EUR)) (säljs separat). Även Nintendo DSi-nätadaptern är kompatibel (s. 4). • Är nätadaptern ordentligt insatt i systemet och i eluttaget? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dra ut nätadaptern och vänta i cirka 30 sekunder innan du sätter i den igen. Kontrollera att nätadaptern är ordentligt ansluten till både systemet och eluttaget (s. 18). • Laddar du batteriet på en plats med en omgivande temperatur på 5–35 °C? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ladda batteriet på en plats där temperaturen ligger på 5–35 °C. Om det är varmare eller kallare än så är det inte säkert att det går att ladda batteriet. • Är batteriet ordentligt anslutet? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Om det inte går att sätta i gång systemet och om laddningslampan tänds men sedan omedelbart släcks igen när du sätter i nätadaptern är det möjligt att batteriet inte är ordentligt anslutet. Kontrollera att batteriet är ordentligt anslutet (s. 59). • Lyser laddningslampan? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Om laddningslampan blinkar kan det hända att batteriet inte är ordentligt anslutet. Kontakta Nintendo-kundsupport (s. 72).
Det går inte att sätta i gång systemet	<ul style="list-style-type: none"> • Är systemet laddat? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ladda systemet (s. 18). • Är batteriet ordentligt anslutet? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Om det inte går att sätta i gång systemet och om laddningslampan tänds men sedan omedelbart släcks igen när du sätter i nätadaptern är det möjligt att batteriet inte är ordentligt anslutet. Kontrollera att batteriet är ordentligt anslutet (s. 59).
Systemet är varmt	<ul style="list-style-type: none"> • Laddar du batteriet på en plats med hög temperatur eller laddar du batteriet under långvariga perioder? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Om du gör det kan systemets temperatur stiga snabbt. Ladda batteriet på en plats där omgivningstemperaturen ligger på 5–35 °C. Om du rör vid systemet när det är varmt kan du få brännskador.
Jag laddade batteriet, men kan inte spela under längre perioder/ Det tar lång tid att ladda batteriet	<ul style="list-style-type: none"> • Spelar du ett spel eller laddar du batteriet på en plats med en omgivningstemperatur som är lägre än 5 °C? <ul style="list-style-type: none"> ➤ I omgivning med en temperatur som är lägre än 5 °C kommer du inte att kunna spela spel under längre perioder och batteriet kommer att ta längre tid än normalt att ladda. • Batteritid <ul style="list-style-type: none"> ➤ Upprepade laddningar minskar batteritiden och den tid du kan använda systemet. Byt ut batteriet om användningstiden blir betydligt kortare. Kontakta Nintendo-kundsupport för mer information om var du kan köpa ett nytt batteri (s. 72).
Batteriet har blivit större	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Litiumjonbatterier försämrats med tiden och kan bli större när de laddats upprepade gånger. Det är inte ett funktionsfel eller en potentiell säkerhetsrisk. Byt ut batteriet om förstoringen påverkar batteritiden (s. 59). Om batteriet läcker ska du undvika att röra det och i stället kontakta Nintendo-kundsupport (s. 72).


Problem	Lösning
Jag ser ingen bild eller hör inget ljud	<ul style="list-style-type: none"> • Är kortet rätt isatt? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sätt in kortet försiktigt men bestämt tills du hör ett klickljud. • Är systemet i viloläge? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gå ur viloläget om systemet är i det läget. Vissa program kan gå in i viloläge även om inte systemet är stängt.
Det finns svarta eller ljusa prickar på LCD-skärmarna som aldrig försvinner/Det finns mörka eller ljusa fläckar på LCD-skärmarna	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Det är typiskt för LCD-skärmar att ha ett fåtal fasta eller döda bildpunkter. Detta är normalt och bör inte betraktas som en defekt. 3D-skärmen och pekskärmen har olika specifikationer, så deras färgvisningar och ljusstyrkenivåer kan skilja sig åt.
LCD-skärmarna har olika ljusstyrka	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Den övre och undre skärmen har olika tekniska specifikationer, vilket betyder att även deras ljusstyrkenivåer kan skilja sig åt. Detta är normalt och bör inte betraktas som en defekt.
Skärmens färgton ändras plötsligt/Ljusstyrkan ändras så att det blir svårt att se ljusa färger	<ul style="list-style-type: none"> • Är autoljusstyrkan eller strömsparläget på? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Autoljusstyrkan ändrar automatiskt skärmjusstyrkan efter ljusnivån i din omgivning. I strömsparläget justeras ljusstyrka och färgvisning automatiskt beroende på vad som visas på skärmen, så att batteriet räcker längre. Det kan leda till att bleka färger blir vitare och att andra färger förändras. Stäng av autoljusstyrkan och strömsparläget om du vill ha samma färger och ljusstyrka hela tiden (s. 30).
Det går inte att se eller är svårt att se 3D-bilder	<ul style="list-style-type: none"> • Använder du Nintendo DS-/Nintendo DSi-program? <ul style="list-style-type: none"> ➤ 3D-innehåll kan inte visas i Nintendo DS-/Nintendo DSi-program. • Stöder innehållet som du ser 3D-funktionen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Vissa program och typer av innehåll stöder inte visning av 3D-bilder. Prova att se 3D-bilder i ett annat Nintendo 3DS-program. • Är 3D-reglaget inställt på den lägsta nivån? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Justera 3D-reglaget till en nivå som är bekväm för dig (s. 24). • Är den superstabila 3D-funktionen inaktiverad? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aktivera funktionen (s. 48). • Är 3D-skärmen korrekt kalibrerad? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Håll 3D-skärmen cirka 30 centimeter från dina ögon när du använder New Nintendo 3DS-system och cirka 35 centimeter när du använder New Nintendo 3DS XL-system (s. 23). Peka på 3D CALIBRATION (3D-kalibrering) i systeminställningarna för mer information (s. 48). (Om du ser olika bra på vänster och höger öga eller tenderar att bara titta med ett öga kan det hända att 3D-effekterna inte fungerar som de ska eller över huvud taget. Vi rekommenderar användare som ser olika bra på vänster och höger öga att korrigera sin syn innan användning, till exempel genom att använda glasögon.) • Är 3D-skärmen, den invändiga kameran eller den infraröda lampan smutsig? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Torka bort alla fingeravtryck eller andra märken med en mjuk, ren trasa. • Utnyttjar programmet som du använder kamerfunktionen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Superstabil 3D inaktiveras när den invändiga eller utvändiga kamerfunktionen används. Vissa program kan eventuellt använda kamerfunktionen även när du inte använder den till att ta foton. • Har du satt fast en kommersiellt tillgänglig skyddsfilm på 3D-skärmen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Vissa produkter kan göra 3D-bilder otydliga. Läs instruktionerna som följer med produkten för information om hur du sätter fast den.


Problem	Lösning
Det går inte att se eller är svårt att se 3D-bilder	<ul style="list-style-type: none"> • Befinner du dig i direkt solljus eller på en plats med en stark ljuskälla? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Om du använder systemet på platser med starka ljuskällor kan ljuset reflekteras på skärmen så att den blir svår att se. • Är innehållsfilterringen konfigurerad? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Inaktivera det alternativ i innehållsfilterringen som begränsar visning av 3D-bilder (s. 45). • Tittar du på den nedre skärmen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Den här skärmen kan inte visa 3D-innehåll. <p>Ditt system skapar 3D-effekterna genom att utnyttja ögonens binokulära disparitet. Alla tittar på 3D-bilder på sitt eget sätt. Använd endast 2D-visningen om du ser en dubbel bild eller inte kan se 3D-bilder trots att du tittar på dem på rätt sätt och med rätt inställningar (s. 24).</p> <p>Tips för superstabil 3D och ansiktigenkänning Följ råden nedan för att öka den superstabila 3D:ns effektivitet och förbättra ansiktigenkänning.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Vänd ansiktet rakt mot kameran.</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Ta undan håret så att du visar hela ditt ansikte.</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>Ta av dina glasögon.</p> </div> <p>Andra faktorer, såsom frisyr, ansiktsbehårens färg, form och storlek samt smycken, påverkar också lyckad ansiktigenkänning.</p> <p>Välj SUPER-STABLE 3D (superstabil 3D) i systeminställningarna om ansiktigenkänningen fortfarande inte fungerar (s. 48).</p> <p>Obs! Även om du tänker på ovanstående faktorer kan individuella ansiktsdrag och vissa miljöer försvåra korrekt ansiktigenkänning. I dessa fall kan du inaktivera superstabil 3D i systeminställningarna.</p>

Problem	Lösning
Glidplattan fungerar inte ordentligt	<ul style="list-style-type: none"> • Motsvaras din styrning med glidplattan av det du ser på skärmen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ I sållsyna fall kan glidplattan sluta fungera korrekt efter långa perioder av användning eller om den används med för mycket kraft. Om din styrning med glidplattan inte ger rätt resultat när du spelar kan du kalibrera den med alternativet CIRCLE PAD (glidplatta) i systeminställningarna (Ås. 48). Obs! Om rörelser registreras trots att du inte använder glidplattan och knapparna och pekskärmen inte kan användas, kan du starta systemet på kalibreringsskärmen för glidplattan genom att först stänga av systemet och sedan trycka på POWER-knappen medan du håller in L-knappen, R-knappen och Y-knappen. 
Peksärmen fungerar inte ordentligt	<ul style="list-style-type: none"> • Motsvaras din styrning med pekskärmen av det du ser på skärmen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Om din styrning med pekskärmen inte ger rätt resultat när du spelar kan du kalibrera den med alternativet TOUCH SCREEN (pekskärm) i systeminställningarna (Ås. 48). Obs! Om du inte kan använda pekskärmen för det ovanstående steget kan du starta systemet på kalibreringsskärmen för pekskärmen genom att först stänga av systemet och sedan trycka på POWER-knappen medan du håller in L-knappen, R-knappen och X-knappen.  <ul style="list-style-type: none"> • Har du satt fast en kommersiellt tillgänglig skyddsfilm på pekskärmen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Om du har satt fast en kommersiellt tillgänglig skyddsfilm på pekskärmen ska du läsa instruktionerna till skyddsfilmen och kontrollera att den har satts fast på rätt sätt innan du kalibrerar pekskärmen. 

Problem	Lösning
C-spaken fungerar inte ordentligt	<ul style="list-style-type: none"> • Är programmet kompatibelt med C-spaken? <ul style="list-style-type: none"> ➤ C-spaken är endast användbar i program eller delar av program som stöder den, eller i stället för den högra glidplattan i program som stöder Pro-glidplattan till Nintendo 3DS (Ås. 16). • Motsvaras din styrning med C-spaken av det du ser på skärmen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Om du rör C-spaken medan systemet sätts i gång kan rörelser registreras trots att inte C-spaken används. Fäll ihop systemet och gå in i viloläget om detta sker. När du öppnar systemet och lämnar viloläget kommer C-spaken automatiskt att kalibreras om.
Skärmen är helt svart och systemet svarar inte/ Systemet hänger sig	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Om skärmen fortsätter vara svart när du sätter i gång systemet eller när du lämnar viloläget (öppnar systemet efter att ha fallit ihop det medan strömmen är påslagen), eller om skärmen blir svart när du spelar och systemet inte svarar, stänger du av systemet genom att hålla in POWER-knappen tills strömlampan släcks och därefter trycker du på POWER-knappen igen för att sätta i gång systemet.
Inget ljud från högtalarna	<ul style="list-style-type: none"> • Är hörlurar anslutna? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Om hörlurar är anslutna till systemet kommer det inget ljud från högtalarna. Obs! Kameran slutarljud har alltid samma volym, oavsett den nuvarande volyminställningen och även om hörlurar är anslutna.
Inget ljud från hörlurarna	<ul style="list-style-type: none"> • Är hörlurskontakten ordentligt insatt? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Se till att hörlurskontakten är ordentligt insatt i ljudutgången.
Jag kan inte använda mikrofonen/Min röst blir inte igenkänd	<ul style="list-style-type: none"> • Använder det här programmet eller delar av det mikrofonen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mikrofonen är endast användbar i program eller delar av program som stöder den. • Fungerar mikrofonen som den ska? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Välj MIC TEST (micktest) i systeminställningarna för att bekräfta att mikrofonen fungerar som den ska (Ås. 48). • Blir andra röster, såsom familjens eller kompisars, korrekt igenkända? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Olika röster känns igen olika väl. Vissa röster är svårare att känna igen än andra. • Är ett headset med mikrofon anslutet? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Prova att ta bort headsetet med mikrofon och använda systemmikrofonen i stället.
Mina steg räknas inte	<ul style="list-style-type: none"> • Är systemet öppet? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dina steg kommer endast att räknas medan systemet är stängt och i viloläge. • Ligger systemet i en löst hängande väska, eller hänger det från en handledsrem? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ibland kan det hända att systemet inte kan räkna dina steg ordentligt. Om det ligger i en löst hängande väska när du går kan det hända att stegdata inte räknas rätt. Om du vill bära runt systemet i en väska bör du använda en väska som sitter nära kroppen, till exempel en midjeväska. Obs! <ul style="list-style-type: none"> • Beroende på omständigheterna kan det hända att antalet registrerade steg är högre eller lägre än det faktiska antalet steg du tagit. • Ha inte systemet i bakfickan. Om du utsätter systemet och LCD-skärmarna för alltför stor fysisk påfrestning, till exempel genom att sitta på dem, kan det orsaka personskada eller funktionsfel.
Mitt microSD-kort svarar inte	<ul style="list-style-type: none"> • Sitter microSD-kortet ordentligt i systemet? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Slå av strömmen och sätt in microSD-kortet försiktigt men ordentligt tills det klickar på plats i microSD-kortplatsen på baksidan av systemet (Ås. 59). • Är SD-kortpolerna smutsiga? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Torka försiktigt av polerna med torr bomull för att undvika att skada microSD-kortet.

Problem	Lösning
Ingen programikon dyker upp och HOME-meny visar "There is nothing inserted into the Game Card slot." (Det sitter inget i kortplatsen.) trots att det sitter ett kort i kortplatsen	<ul style="list-style-type: none"> • Har kortet satts in ordentligt? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ta ur kortet och sätt tillbaka det ordentligt tills det klickar på plats. Prova att sätta in det igen några gånger om detta inte fungerar (U s. 34). • Använder du ett program från en annan region? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Endast Nintendo 3DS- och Nintendo DSi-program som är gjorda för samma region som systemet fungerar. Det är inte säkert att program från andra regioner fungerar.
Det här meddelandet visas när jag spelar Nintendo DS-/Nintendo DSi-program: "An error has occurred. Press and hold the POWER Button to turn the system off. Please refer to the Operations Manual for details." (Ett fel har uppstått. Tryck på och håll in POWER-knappen för att stänga av systemet. Läs bruksanvisningen för information.)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Slå av och på strömmen och försök därefter igen, och utför samma procedur som tidigare. Om felmeddelandet fortfarande visas kan det vara fel på ditt system. Kontakta Nintendo-kundsupport för att få hjälp (U s. 72).
Jag har problem med att använda trådlös kommunikation (kommunikationen avbryts och spelet kan inte spelas på ett smidigt sätt)	<ul style="list-style-type: none"> • Visas en av följande ikoner för signalstyrka ( eller ) på skärmen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Signalstyrkan verkar vara svag. Flytta dig närmare den andra spelaren/de andra spelarna och ta bort hinder mellan systemen.
Jag kan inte hitta en trådlös nätverksåtkomstpunkt	<ul style="list-style-type: none"> • Använder din åtkomstpunkt WEP-säkerhetskryptering? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ditt system kan inte använda Wi-Fi Protected Setup för att ansluta till åtkomstpunkter som använder WEP-kryptering. • Använder din åtkomstpunkt WPA2-PSK (TKIP)-säkerhetskryptering (U s. 44)? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ditt system kan inte söka efter åtkomstpunkter som använder WPA2-PSK (TKIP)-kryptering.
Jag kan inte ansluta till internet	<ul style="list-style-type: none"> • Visas en felkod? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ett felmeddelande och en felkod kommer att visas om inställningarna för internetanslutningen är inkorrekta eller om anslutningstestet misslyckas. Följ instruktionerna som ges i felmeddelandet på skärmen. Läs följande för felkoder som visas när du ställer in Nintendo DS Connections (Nintendo DS-anslutningar) eller när du spelar Nintendo DS- eller Nintendo DSi-program. <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>För felkoder som visas när du spelar Nintendo DSi-program</p> <p>Internetanslutningen som konfigurerats till ditt system kanske inte är korrekt. Välj CONNECTION TEST (anslutningstest) från internetinställningarna för att starta anslutningstestet och följ därefter instruktionerna som angivits i felmeddelandet.</p>    </div>

Problem	Lösning
Jag kan inte stänga av innehållsfiltreringen	<ul style="list-style-type: none"> • Angav du rätt PIN-kod? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ange rätt PIN-kod (U s. 46). • Skrev du in rätt svar på din hemliga fråga? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Skriv in rätt svar på din hemliga fråga (U s. 46). <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Om du har glömt bort din PIN-kod eller svaret på din hemliga fråga ...</p> <p>Om du har glömt bort din PIN-kod</p> <p>Pecka på FORGOT PIN (glömde PIN-koden) på den första skärmen som visas efter att du har pekat på PARENTAL CONTROLS (innehållsfiltrering) i systeminställningarna, eller peka på I FORGOT (jag glömde) på skärmen för PIN-kodsinställning. Ange svaret på din hemliga fråga.</p> <p>Om du har glömt svaret på din hemliga fråga</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Pecka på I FORGOT på skärmen där det hemliga svaret anges. 2 Pecka på OK på skärmen för att få en huvudnyckel om du har registrerat en e-postadress. En huvudnyckel kommer då att skickas till den registrerade e-postadressen. <p>Obs!</p> <ul style="list-style-type: none"> • En internetanslutning krävs för att ta emot en huvudnyckel. • Se till att ditt e-postkonto kan ta emot e-post från domänen "@nintendo.net" om du blockerar e-post genom att använda spamfilter eller domänfiltrering. <p>Om du inte har registrerat en e-postadress ...</p> <p>Ett förfrågningsnummer kommer att visas. Kontakta Nintendo-kundsupport via telefon eller e-post (U s. 72) med förfrågningsnumret och datumet som för närvarande är inställt i ditt system. Du kommer att få en huvudnyckel. 3 Pecka på OK på den föregående skärmen och skriv därefter in huvudnyckeln. <p>Obs! När du har skrivit in huvudnyckeln kommer din e-postadress att raderas från systemet. Registrera din e-postadress igen efter att du har ställt in en ny PIN-kod.</p>  </p></div>

Problem	Lösning
Mitt system går plötsligt in i viloläge	<ul style="list-style-type: none"> Det kan ha gått in i viloläge på grund av ett externt magnetfält. Flytta bort ditt system från magnetiska föremål, inklusive andra Nintendo 3DS-system. Obs! Systemet kan också gå in i viloläge om du lägger det ovanpå andra Nintendo 3DS-system. 
Nintendo 3DS-ljudprogrammet visar inte ljudfiler och mappar	<ul style="list-style-type: none"> Innehåller microSD-kortet sparade ljudfiler som kan spelas upp i Nintendo 3DS-ljudprogrammet? Nintendo 3DS-ljudprogrammet kan spela upp AAC-filer med filnamstillägget .m4a, .mp4 och .3gp, samt MP3-filer med filnamstillägget .mp3. Andra ljudfiler, till exempel kopieringskyddade filer, kan inte spelas upp. Är ljudfilerna sparade i mappen "Private", som finns i mappen "Nintendo 3DS" på microSD-kortet? Ljudfiler sparade i mappen "Private" som ligger i mappen "Nintendo 3DS" visas inte i Nintendo 3DS-ljudprogrammet. Filer bör sparas i andra mappar.
Jag kan inte spela upp ljudfiler i Nintendo 3DS-ljudprogrammet	<ul style="list-style-type: none"> Är ljudfilerna i ett format som kan spelas upp i Nintendo 3DS-ljudprogrammet? Nintendo 3DS-ljudprogrammet kan spela upp ljudfiler som uppfyller följande krav: <ul style="list-style-type: none"> Filformat: AAC (.m4a, .mp4 eller .3gp) eller MP3 (.mp3) Bit hastighet: 16–320 kbit/s Samplingsfrekvens: 32–48 kHz Är ljudfilerna skyddade av DRM (Digital Rights Management)? DRM-skyddade ljudfiler kan inte spelas upp i Nintendo 3DS-ljudprogrammet.

Om du fortfarande behöver hjälp ...

Om ditt system fortfarande inte fungerar ordentligt efter att du har gått igenom de här stegen eller stegen som listas i HOME-menyens elektroniska bruksanvisning (s. 27), rekommenderar vi att du läser tillverkarens garanti och ringer Nintendo-kundsupport för att begära en undersökning av den skadade produkten (s. 72). Där kan du hitta information om hur du begär en reparation, garantivillkoren och villkor för reparationstjänsten.

Kassering av den här produkten i slutet av dess livslängd

[230115/SWE/WEEE-1]

Den överkorsade symbolen med en soptunna betyder att den här produkten inte bör kasseras i ditt vanliga hushållsavfall. Elektriskt och elektroniskt avfall kan innehålla farliga ämnen som, om de inte hanteras på rätt sätt, kan vara skadliga för miljön och människors hälsa. Kontakta istället dina lokala myndigheter för information om lämpliga insamlingsplatser och återvinningsstationer, eller kontakta din lokala återförsäljare som, i utbyte mot att du köper en ny produkt av samma värde, kan ta tillbaka den här produkten kostnadsfritt för återvinning. På så sätt hjälper du till att försäkra att utrustningen hanteras på rätt sätt och att dess delar återvinns eller återanvänds på ett miljövänligt sätt.



Tekniska specifikationer

Obs! De här specifikationerna kan komma att ändras utan föregående meddelande.

	New Nintendo 3DS	New Nintendo 3DS XL
Modellnummer	KTR-001	RED-001
LCD-skärmar (skärmstorlek/ upplösning)	<p>Övre skärmen: 3D LCD-widescreenskärm (med superstabil 3D) 3,88 tum (84,6 mm bred x 50,76 mm hög) 800 x 240 bildpunkter (400 bildpunkter per öga när 3D-funktionen används) Kan visa 16,7 miljoner färger</p> <p>Nedre skärmen: LCD-pekskärm 3,33 tum (67,68 mm bred x 50,76 mm hög) 320 x 240 bildpunkter Kan visa 16,7 miljoner färger</p>	<p>Övre skärmen: 3D LCD-widescreenskärm (med superstabil 3D) 4,88 tum (106,2 mm bred x 63,72 mm hög) 800 x 240 bildpunkter (400 bildpunkter per öga när 3D-funktionen används) Kan visa 16,7 miljoner färger</p> <p>Nedre skärmen: LCD-pekskärm 4,18 tum (84,96 mm bred x 63,72 mm hög) 320 x 240 bildpunkter Kan visa 16,7 miljoner färger</p>
Nätadapter/batteri	Nintendo 3DS-nätadapter (WAP-002(EUR)) (säljs separat) New Nintendo 3DS-batteri (KTR-003)	Nintendo 3DS-nätadapter (WAP-002(EUR)) (säljs separat) Nintendo 3DS XL-batteri (SPR-003)
Mått	80,6 mm hög x 142 mm bred x 21,6 mm tjock (stängd)	93,5 mm hög x 160 mm bred x 21,5 mm tjock (stängd)
Vikt	Ca 253 g (med batteri, pekpenna och microSD-kort)	Ca 329 g (med batteri, pekpenna och microSD-kort)
Trådlös frekvens	2,4 GHz-bandet (11b: kanal 1–13/11g: kanal 1–11)	
Kommunikationsstandard	IEEE802.11b/g	
Uteffekt	11b: 5,5 dBm/11g: max 5,0 dBm	
Rekommenderat kommunikationsavstånd	Mindre än 30 m Obs! Det maximala kommunikationsavståndet kan vara kortare än så beroende på omgivningen.	
Kamerafunktion	Lins: fast brännvidd Bildsensor: CMOS Effektiva bildpunkter: ca 300 000	
Klockfunktion	Maximal daglig variation på ± 4 sekunder (vid användning inom "Användningsförhållanden" nedan)	
Högtalare	Stereo (stöder pseudosurround)	
Ingångar/utgångar	Kortplats, microSD-kortplats, dockkontakter, nättuttag, ljudutgång (stereoutgång)	
Sensorer	Rörelsesensor och gyrosensor	
Övriga funktioner	Infraröd kommunikation (rekommenderat kommunikationsavstånd: mindre än 20 cm) Obs! Det maximala kommunikationsavståndet kan vara kortare än så beroende på omgivningen. Near-field communication (NFC)	
Maximal energiförbrukning	Ca 4,1 W (vid laddning)	
Användningsförhållanden	Temperatur: 5–35 °C Luftfuktighet: 20–80 %	
Laddningstid	Ca 3,5 timmar	
Batteritid	Se s. 22.	
Batteri	Modellnummer: KTR-003 Batterityp: litiumjon Batterikapacitet: 5,2 Wh	Modellnummer: SPR-003 Batterityp: litiumjon Batterikapacitet: 6,5 Wh
Pekepenna	Modellnummer: KTR-004 Material: plast (ABS/PE) Längd: Ca 76,5 mm	Modellnummer: RED-004 Material: plast (ABS/PE) Längd: Ca 86 mm

Pakkens indhold

<input type="checkbox"/> New Nintendo 3DS-system (KTR-001) eller New Nintendo 3DS XL-system (RED-001)	x 1
<input type="checkbox"/> New Nintendo 3DS-pen (KTR-004) eller New Nintendo 3DS XL-pen (RED-004) Bemærk: Pennen er placeret i penholderen på undersiden af systemet (s. 87).	x 1
<input type="checkbox"/> microSDHC-hukommelseskort Bemærk: <ul style="list-style-type: none"> microSDHC-hukommelseskortet indsættes i microSD-kortsprækken (s. 129). microSDHC-kortet er et tredjepartstilbehør, der ikke er fremstillet af Nintendo. microSDHC-kortets kapacitet står på æsken. 	x 1
<input type="checkbox"/> AR-kort Bemærk: Anvendes i forbindelse med det indbyggede program, AR-spil: Udvidet virkelighed (s. 98).	x 6
<input type="checkbox"/> Lynguide	x 1
<input type="checkbox"/> Betjeningsmanual	x 1
(Udelukkende til New Nintendo 3DS)	
<input type="checkbox"/> New Nintendo 3DS-covers (KTR-009/KTR-010) <ul style="list-style-type: none"> Påsat venligst frontcoveret, før systemet tages i brug (s. 95). Bagsidecoveret er påsat systemet før anskaffelsestidspunktet. 	Frontcover x 1 Bagsidecover x 1



Denne pakke indeholder ikke en strømforstyring.

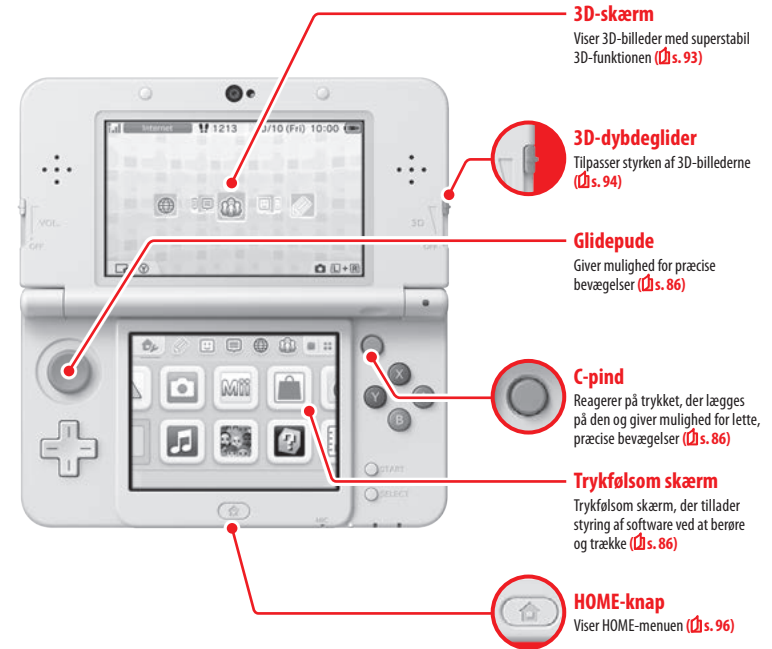
Du skal bruge en Nintendo 3DS-strømforstyring (WAP-002(EUR)) (sælges separat) for at oplade systemet.

Du kan også bruge den strømforstyring, der fås med Nintendo 3DS-, Nintendo 2DS-, Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-systemerne.

Strømforstyring, der fås med Nintendo 3DS/Nintendo 2DS/Nintendo DSi/Nintendo DSi XL	<input checked="" type="checkbox"/>
Strømforstyring, der fås med Nintendo DS™/Nintendo DS™ Lite	<input type="checkbox"/>

new
NINTENDO 3DS™

new
NINTENDO 3DS™ XL



Sammenligning af systemerne

New Nintendo 3DS

Et let, håndterbart system, der kan påsættes udskiftelige covers (sælges separat).



New Nintendo 3DS XL

Optimer din spiloplevelse med en øvre skærm, der er 57 % større end New Nintendo 3DS-systemet!



Sammenlignet med New Nintendo 3DS

57 % større skærm

En klarere, mere fornøjelig 3D-oplevelse

Superstabil 3D



Det indvendige kamera følger dit ansigts position

Når din position ændres ...

... tilpasser 3D-visningen sig til dine bevægelser for at give en mere behagelig visning

Ved at følge dit ansigt med det indvendige kamera giver superstabil 3D-funktionen dig en optimal 3D-oplevelse (s. 93).

Få glæde af onlinetjenester med et ...

Nintendo Network ID



Et Nintendo Network™ ID giver mulighed for at opleve flere forskellige funktioner i Nintendo Network.

Nintendo eShop

Download gratis software og demoer fra Nintendo eShop.

Miiverse

Kommunikér med andre brugere fra hele verden i Miiverse™.



Nintendo eShop-midler kan bruges både på det nye New Nintendo 3DS-system og en Wii U™-konsol.

Vi håber, at du vil få fornøjelse af disse tjenester ved at oprette et Nintendo Network ID (s. 108).

Find den nyeste software!

Nintendo eShop



Søg efter software



Download software



Se videoer



Download demoversioner

Bemærk: Dette kræver et Nintendo Network ID.



Hvis du opretter forbindelse til internettet og går ind i Nintendo eShop, kan du se de nyeste oplysninger om og videoer fra forskellige slags software, købe software der kan downloades og teste softwaredemoer.

Det kan du købe

Software der kan downloades



Du kan købe ny software, der kun fås i Nintendo eShop eller downloadede versioner af kortbaseret software.

Virtual Console™

Virtual Console™

Du kan købe de spil, du elskede på platforme som NES™, Game Boy™ og Game Boy™ Color.

Nintendo DSiWare™

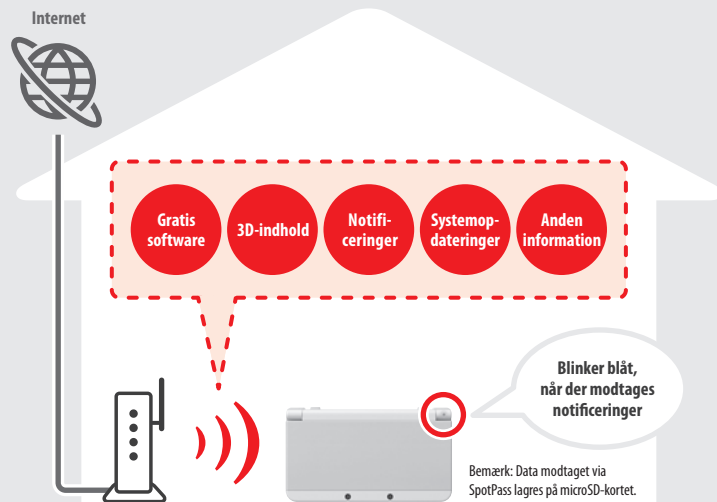
DSiWare™

Du kan købe software, der oprindeligt blev udgivet til Nintendo DSi, kendt som Nintendo DSiWare™.

Modtag opdateringer og information

SpotPass™

Systemet vil automatisk søge efter trådløse adgangspunkter, oprette forbindelse til internettet og udveksle data på flere forskellige tidspunkter, herunder mens det er i dvaletilstand (når systemet er lukket sammen, men det er tændt).



Internetindstillingerne skal konfigureres, før der kan oprettes forbindelse til trådløse adgangspunkter (s. 110).

Bemærk:

- SpotPass-funktionen er muligvis ikke tilgængelig, hvis en aktiv softwaretitel anvender visse egenskaber eller funktioner. SpotPass-funktionen er ikke tilgængelig ved lokal trådløs kommunikation (s. 96), eller når du bruger Nintendo DS-/Nintendo DSi-software.
- Afhængigt af hvilken type data, der modtages, tændes notificerings-LED'en eventuelt ikke.
- Det er nødvendigt med et Nintendo Network ID, hvis du vil downloade gratis software (s. 108).



En dockingstation (sælges separat) kan hjælpe med at gøre genopladning lettere.

New Nintendo 3DS-dockingstation (KTR-007)

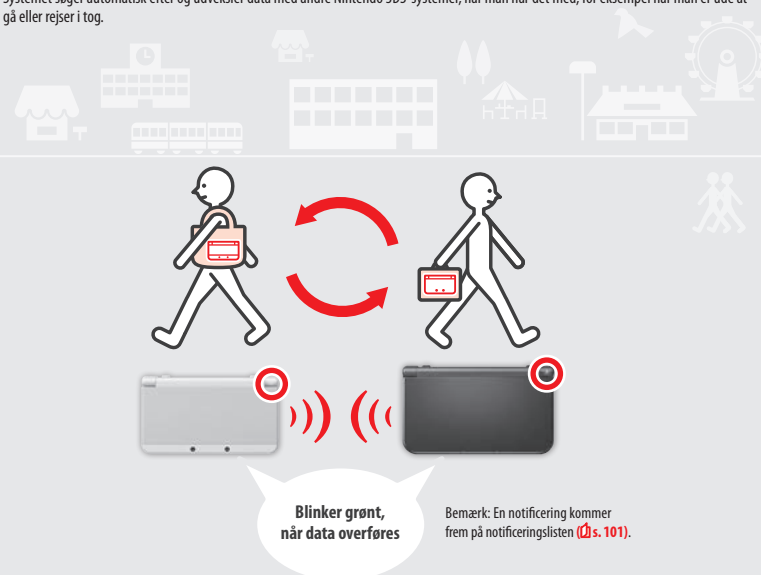
New Nintendo 3DS XL-dockingstation (RED-007)



Kommunikér automatisk med andre Nintendo-systemer

StreetPass™

Systemet søger automatisk efter og udveksler data med andre Nintendo 3DS-systemer, når man har det med, for eksempel når man er ude at gå eller rejser i tog.



Der vil automatisk blive udvekslet data, hvis man passerer nogen, der har registreret den samme softwaretitel med StreetPass, mens systemet er i dvaletilstand (lukket sammen, mens det er tændt), så vel som på andre tidspunkter.

StreetPass-indstillingerne gemmes på systemet.

Bemærk:

- Maksimalt 12 softwaretitler kan anvende StreetPass på samme tid.
- Indstillingerne for kontakttilstand for Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwaretitler gemmes ikke og skal konfigureres, mens der spilles kompatible titler. Derudover er det ikke muligt at udveksle StreetPass-data for Nintendo 3DS-softwaretitler, mens der anvendes Nintendo DS-/Nintendo DSi-software.
- Data kan ikke overføres, hvis strømmen ikke er tændt, eller hvis de trådløse funktioner er slået fra (s. 100).
- StreetPass-funktionen er muligvis ikke tilgængelig, hvis en aktiv softwaretitel anvender visse egenskaber eller funktioner. StreetPass-funktionen er ikke tilgængelig ved lokal trådløs kommunikation (s. 96) eller når der er oprettet forbindelse til internettet.

Indholdsfortegnelse

• Pakkens indhold	74
• Helbreds- og sikkerhedsoplysninger	81

Forberedelser

Komponenternes navn og funktioner	85
Opladning	88
Slå strømmen til og fra	89
Konfigurering af systemet den første gang	89
Anvendelse af tastaturerne	91
Strøm-LED	92
Batteritid	92

Tilpasning af 3D-billeder	93
Korrekt visning af 3D-billeder	93
Tilpasning af styrken i 3D-billeder	94

Udskiftning af covers	95
-----------------------	----

Anvendelse af software

HOME-menuen	96
Elektronisk HOME-menumanual	97
Softwareikoner	97
Åbning af software	99
Elektroniske softwaremanualer	99
HOME-menuindstillinger	100
HOME-menuprogramikoner	101
Kortbaseret software	103
Anvendelse af spilkort	104
Software der kan downloades	106
Åbning af software	106

Tilpasning af systemindstillinger

Systemindstillinger	107
Indstillinger for Nintendo Network ID	108
Opret eller tilknyt et Nintendo Network ID	109
Internetindstillinger	110
Komponenter, der er nødvendige for at få internetforbindelse	110
Tilslutning til internettet	111
Forældrekontrol	115
Muligheder, der kan begrænses	115
Konfigurering af forældrekontrol	116
Datastyring	117
Andre indstillinger	118
Systemoverførsel	119
Systemopdatering	127
Formatering af systemhukommelsen	128

Problemløsning

Udskiftning af microSD-kortet/batteriet	129
Hvis microSD-kortet er fuldt ...	132
Problemløsning	133
• Tekniske specifikationer	141
• Kontaktinformation	142

Helbreds- og sikkerhedsoplysninger

Læs og overhold venligst helbreds- og sikkerhedsoplysningerne. Undlades dette kan det forårsage personskade eller beskadigelse.

Voksne bør overvåge børns anvendelse af dette produkt.



ADVARSEL – ANVENDELSE AF 3D-FUNKTIONEN

3D-funktionen er ikke egnet for børn på seks år eller derunder.

- Hvis børn på seks år eller derunder anvender 3D-funktionen, kan det medføre synsskader. Hvis børn på seks år eller derunder har adgang til systemet, bør forældre eller værger blokere 3D-funktionen via forældrekontrolfunktionen.
- Alle har deres egen måde at se 3D-billeder på. Hvis du har svært ved at se 3D-billeder tydeligt, så undlad at anvende 3D-funktionen og sæt visningen til kun at anvende 2D-billeder. At se uklare 3D-billeder i længere tid, såsom dobbeltbilleder, kan medføre overanstrengte øjne, øjentørhed, hovedpine, stive skuldre, kvalme, svimmelhed, transportsyge, udmattelse og ubehag.
- Hvis du føler dig træt eller utilpas, når du ser 3D-billeder, så tilpas 3D-effekterne til et behageligt niveau eller indstil visningen til kun at vise 2D-billeder.
- Tag en pause på 10 til 15 minutter hver halve time, også selvom det ikke opleves at være nødvendigt.
- Afstå venligst fra at benytte 3D-funktionen som passager i en bil eller i offentlige transportmidler. Konstante rystelser kan bevirk, at 3D-billederne bliver uklare, hvilket kan medføre kvalme og overanstrengte øjne.



ADVARSEL – ANFALD

- Nogle mennesker (ca. 1 ud af 4000) kan komme ud for at få anfald eller blackout forårsaget af lysglimt eller lysmønstre, f.eks. i forbindelse med at se fjernsyn eller ved benyttelse af videospil, selv hvis de aldrig før har haft sådanne anfald.
- Alle, der nogensinde har oplevet anfald, har mistet bevidstheden eller har haft andre symptomer, der ligner en epileptisk tilstand, bør kontakte en læge, inden de spiller videospil.
- Forældre eller værger bør overvåge deres børn, når de spiller videospil. Stop spillet og søg læge, hvis du eller dit barn oplever nogen af de følgende symptomer såsom: **kramper, øjen- eller muskeltrækninger, nedsat opmærksomhed, synsforstyrrelser, ufrivillige bevægelser eller desorientering.**

Risikoen for anfald under benyttelse af videospil kan reduceres ved at følge disse forholdsregler:

1. Spil ikke, hvis du er træt eller har behov for søvn.
2. Spil i et veloplyst rum.
3. Tag en pause på 10 til 15 minutter hver time (hver halve time, når 3D-funktionen anvendes).



ADVARSEL – OVERANSTRENGTE ØJNE OG TRANSPORTSYGE

At spille videospil kan gøre dine øjne ømme efter en længerevarende periode, og måske før, hvis 3D-funktionen anvendes. At spille videospil kan også forårsage transportsyge hos nogle spillere. Følg disse anvisninger for at undgå overanstrengte øjne, svimmelhed eller kvalme:

- Undgå at spille i for lang tid. Forældre eller værger bør overvåge deres børn for at sikre en passende måde at spille på.
- Hold en pause på 10 til 15 minutter hver time (hver halve time, når 3D-funktionen anvendes), også selvom det ikke opleves som værende nødvendigt.
- Hvis du oplever træthed eller ømhed i øjnene under spillet, eller hvis du føler dig svimmel eller træt eller får kvalme, så stop og hold pause i flere timer, inden der spilles igen.
- Hvis der fortsat opleves nogen af de ovennævnte symptomer eller andet ubehag under eller efter spillet, skal videre spilkaktiviteter undlades og der skal søges læge.

ADVARSEL – SKADER SOM FØLGE AF GENTAGNE BEVÆGELSER

At spille videospil kan gøre muskler, led eller hudområder ømme efter nogle timer. Følg disse anvisninger for at undgå problemer såsom seneskedeindebetændelse, tunnelsyn eller hudirritation:

- Undgå at spille i for lang tid. Forældre eller værger bør overvåge deres børn for at sikre en passende måde at spille på.
- Hold en pause på 10 til 15 minutter hver halve time, når 3D-funktionen anvendes, eller hver time når 3D-funktionen ikke anvendes, også selvom det ikke opleves som værende nødvendigt.
- Når pennen anvendes, så grib ikke for fast om den og tryk den ikke for hårdt mod skærmen. Hvis der opleves træthed eller ømhed i hænder, håndled eller arme under spillet, eller hvis der opleves **prikken, følelseløshed, en brændende fornemmelse eller stivhed**, så stop og hold pause i flere timer, inden der spilles igen.
- Hvis der fortsat opleves nogen af de ovennævnte symptomer eller andet ubehag under eller efter spillet, skal videre spilkaktiviteter undlades og der skal søges læge.

ADVARSEL – RADIOFREKVENSIINTERFERENS

Systemet kan udsende radiobølger, som kan påvirke elektronisk udstyr, der befinder sig i nærheden, herunder pacemakere.

- Anvend ikke systemet inden for 25 centimeters afstand af en pacemaker, mens der anvendes trådløs kommunikation. Hvis man har en pacemaker eller andet implanteret medicinsk udstyr, må der ikke anvendes trådløs kommunikation uden først at have kontakttet en læge eller producenten af det medicinske udstyr.
- Trådløs kommunikation er eventuelt ikke tilladt på visse steder såsom fly eller hospitaler. Følg venligst de respektive forordninger.

ADVARSEL – BATTERI

Systemet indeholder et genopladeligt litium-ionbatteri. Lækage eller antændelse af batteriet kan forårsage personskade så vel som beskadigelse af systemet.

■ For at undgå batterilækage eller antændelse:

- må batteriet ikke beskadiges.
- må batteriet ikke udsættes for fysisk overlast, stærke vibrationer eller væske.
- må batteriet ikke skilles ad, deformeres eller forsøges repareret.
- må batteriet ikke udsættes for stærk varme eller bortskaffes i åben ild.
- må batteriets poler ikke berøres, og de må ikke kortsluttes med en metalgenstand.
- skal batteridækslet altid monteres (bagsidecover).

■ I tilfælde af lækage:

Hvis batteriet lækker, må det ikke berøres, og kontakt Nintendo-kundeservice. For at sikre at enhver lækage, der spildes på systemet, ikke kommer i kontakt med dine hænder, bør systemets ydre dele aftørres grundigt med en blød, let fugtig klud. Hvis lækagen kommer i kontakt med hænderne eller andre dele af kroppen, så vask med vand. Hvis lækagen kommer i kontakt med øjnene, kan de beskadiges. Skyll øjeblikkeligt øjnene med rigeligt vand, og søg læge.

ADVARSEL – OPLADNING AF SYSTEMET

■ Anvend en kompatibel strømforsyning og et kompatibelt batteri.

Anvendelse af en inkompatibel strømforsyning eller et inkompatibelt batteri kan føre til batterilæk, antændelse eller eksplosion, hvilket igen kan føre til brand og/eller dødeligt elektrisk stød. Anvend udelukkende New Nintendo 3DS-batteri (KTR-003) til New Nintendo 3DS, og udelukkende Nintendo 3DS XL-batteri (SPR-003) til New Nintendo 3DS XL. Anvend udelukkende Nintendo 3DS-strømforsyning (WAP-002(EUR)) (sælges separat).

■ Sørg for at forbinde strømfor syningen til den rette spænding (220-240 V).

Sørg for at tilslutte strømfor syningen til dit systems lysnetindgang til strømfor syningen i den rigtige retning. For at fjerne strømfor syningen skal du tage sikkert fat om stikproppen og trække det lige ud af stikkontakten.

Anvend ikke spændingstransformere beregnet til brug i udlandet eller stik, der leverer reducerede mængder strøm. Undgå også at anvende lysdæmpere eller biltransformere eller -opladere.

■ Anvend ikke strømfor syningen, hvis kablet eller stikket er beskadiget.

At gøre det kan det medføre brand og dødeligt elektrisk stød.

- Undgå at træde på, trække i, vride, lave justeringer på eller stramt vikle ledningen.
- Undgå at placere tunge ting på ledningen.
- Udsæt ikke ledningen for ekstreme varmekilder såsom varmeapparater eller komfurer.
- Hvis du anvender systemet under opladning, skal du være omhyggelig med ikke at trække i strømledningen eller få den viklet ind i noget.

Hvis strømfor syningen bliver beskadiget, skal du venligst kontakte Nintendo-kundeservice. Forsøg ikke at reparere strømfor syningen på egen hånd.

■ Strømforsyningen er kun til indendørs brug.

■ Rør ikke ved strømfor syningens lysnetindgang eller nogen andre indgange på systemet med fingrene eller metalobjekter.

■ Rør ikke ved systemet eller strømfor syningen under opladning i tordenvejr.

ADVARSEL – ALMINDELIG

■ Ikke egnet til børn under 3 år. Anbring ikke systemet eller dets tilbehør inden for rækkevidde af små børn eller kæledyr.

Børn kan putte strømfor syningen, pennen, microSD-kortet eller andet tilbehør i munden og forårsage personskade.

■ Skru ikke for højt op for lyden i hovedtelefonerne.

Et for højt lydniveau i hovedtelefonerne i længerevarende perioder kan medføre nedsat hørelse. Når hovedtelefoner anvendes, bør lydstyrken holdes på et niveau, der tillader brugeren at høre baggrundsløyd. Hvis der opleves problemer, såsom udmattelse eller ringen for ørerne, så afbryd anvendelsen. Såfremt symptomerne vedbliver, bør der tages kontakt til en læge.

■ Kom ikke for tæt på den infrarøde sender/modtager.

Hvis øjnene vendes direkte mod den infrarøde sender/modtager kan det medføre synsnedtættelse eller andre problemer.

■ Strømforsyningen bør sættes i et lettilgængeligt stik, som befinder sig i nærheden af udstyret, der skal oplades.

Anvend systemet forsigtigt

- **Udsæt ikke systemet for høje temperaturer eller direkte sollys i længere tid.**

- **Lad ikke systemet komme i kontakt med væsker og brug ikke systemet med våde eller fedtede hænder.**
Hvis systemet kommer i kontakt med væsker, skal du straks slukke for strømmen, fjerne strømforsyningen, fjerne batteridækslet og batteriet og derefter aftørre ydersiden med en blød, let fugtig klud (brug kun vand).

- **Udsæt ikke systemet for overdreven fysisk påvirkning.**
 - Læg ikke unødvendigt tryk på LCD-skærmene. Anvend enten den inkluderede pen eller genstanden specificeret af softwaren til skærmanvisninger. Brug ikke hårde genstande (herunder fingernegle) der kan efterlade ridser på skærmen.
 - Flyt ikke glidepuden voldsomt fra side til side.
 - Styr ikke C-pinden med din fingernegl eller andre hårde genstande.
 - Bøj ikke og læg ikke unødvendigt tryk på pennen.

- **Forsøg ikke at skille systemet ad eller at reparere det.**
Hvis systemet bliver beskadiget, skal du venligst kontakte Nintendo-kundeservice. Rør ikke beskadigede områder. Undgå kontakt med enhver lækkende væske.

- **Anvend kun kompatibelt tilbehør med systemet.**

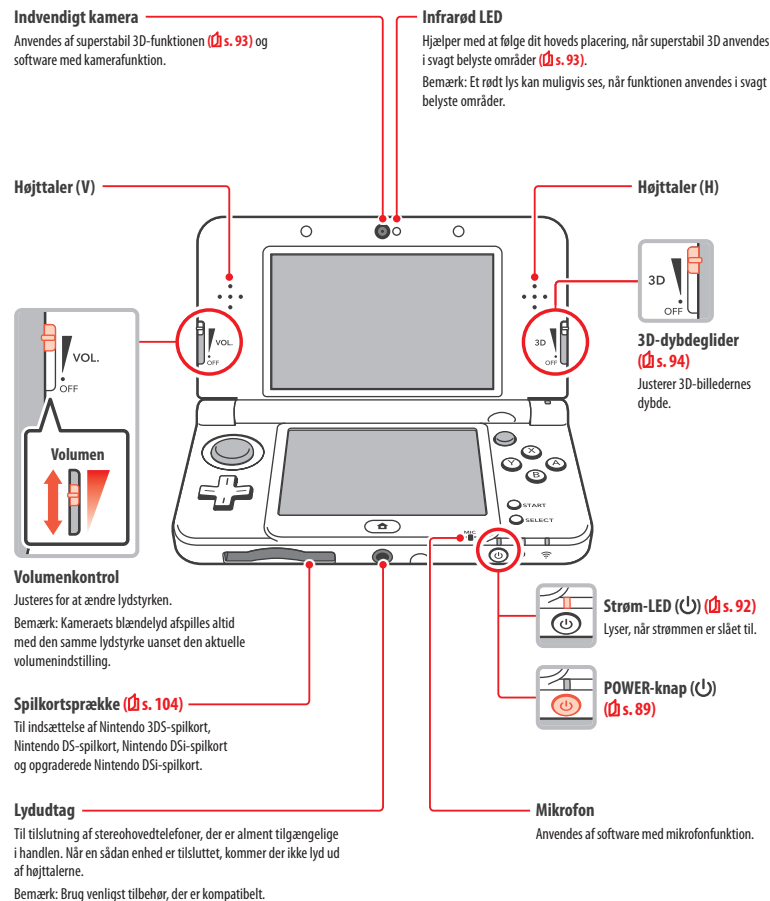
- **Vær opmærksom på dine omringelser, når du anvender systemet.**

- **Rengøring af systemet:**
Systemet skal frakobles strømforsyningen før rengøring. Fugtiggør en klud med varmt vand, vrid omhyggeligt af overskydende vand fra og aftør derefter systemet. Aftør systemet igen efter rengøring med en blød, tør klud. Lad ikke systemet komme i kontakt med fortyndervæske, alkohol eller nogen andre opløsningsmidler.



Komponenternes navne og funktioner

I denne betjeningsmanual forklares komponenternes funktioner.





Notificerings-LED

Angiver systemets status ved at blinke og skifte farve.

- SpotPass-notificering modtaget (blinker blå i fem sekunder) (s. 78)
- StreetPass-kommunikation modtaget (blinker grønt i fem sekunder) (s. 79)
- Ven er kommet online (blinker orange i fem sekunder) (s. 101)
- Batteriniveauet er lavt (blinker rødt) (s. 92)

LCD-skærm (3D-skærmen) (s. 93)

Viser 3D-indhold.

Glidepude

Anvendes med software, der understøtter glidepude-input.

Bemærk: Hvis glidepuden ikke virker, som den skal, så se venligst s. 136.

NFC-område (Near-Field Communication)

Berør et amiibo™-tilbehør eller andre NFC-kompatible genstande i dette område, for at læse eller skrive data mens den tilsvarende software anvendes.

StyrePlus

LCD-skærm (den trykfølsomme skærm)

Trykfølsom skærm, der giver mulighed for interaktion via berøring. I forhold til software, der understøtter denne styringsfunktion, anvendes den medfølgende pen.

Styring på trykfølsom skærm



Berør

At trykke forsigtigt med pennen på den trykfølsomme skærm kaldes "at berøre" (eller "at prikke").



Træk

At bevæge pennen let henover den trykfølsomme skærm kaldes "at trække".

C-pind

Giver mulighed for styring af software kompatibel med C-pinden og kan anvendes i stedet for Nintendo 3DS-glidepude Pro til software, der er kompatibel med det tilbehør. Software kompatibel med glidepude Pro har følgende ikon på emballagen:



Kontrollknapper (knapperne A, B, X og Y)

START SELECT

Opladnings-LED (s. 88)

Lyser orange, mens batteriet oplades.

Trådløs-LED (s. 100)

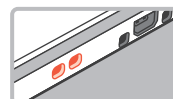
Lyser gult, når den trådløse kommunikation eller NFC er aktiveret, og forbliver slukket, når den trådløse kommunikation er deaktiveret. Den blinker gult, når der sendes og modtages data.

Bemærk:

- I dvaletilstand vil trådløs-LED lyse eller blinke svagere.
- Trådløs kommunikation og NFC kan aktiveres/deaktiveres i HOME-menuindstillinger. (s. 100).

HOME-knap (s. 96)

Viser HOME-menuen (s. 96).



Fæste til håndledsrem

Til fastgørelse af en håndledsrem (sælges separat).

(Udelukkende New Nintendo 3DS) Frontcover

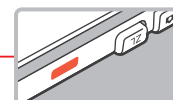
Gælder udelukkende New Nintendo 3DS. Covers kan fjernes og udskiftes med andre coversæt, der sælges separat (s. 95).

R-knap

ZR-knap

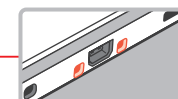
Udvendige kameraer

Anvendes af software med kamerafunktion. Disse to kameraer giver mulighed for at tage 3D-fotografier/-videoer.



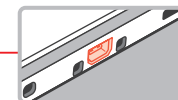
Infrarød sender/modtager

Sender og modtager signaler til/fra software med infrarød funktion.



Dockingstationens lysnetindgang

Giver mulighed for at oplade via dockingstationen (sælges separat). (s. 78).



Strømforsynings lysnetindgang (s. 88)

Giver mulighed for at tilslutte Nintendo 3DS-strømforsyning (WAP-002(EUR)) (sælges separat).



Penholder

Anvendes til opbevaring af pennen.

Bemærk: Forsøg ikke at anbringe andet end pennen, der kom med systemet, i penholderen.

Batteridækslet (bagsidecover)

Kan afmonteres for at udskifte microSD-kortet eller batteriet (s. 129).

Bemærk:

- På New Nintendo 3DS kan front- og bagsidecovers udskiftes med covers, der sælges separat (s. 95).
- Afmonter udelukkende bagsidecoveret for at udskifte microSD-kortet, batteriet eller for at skifte cover.

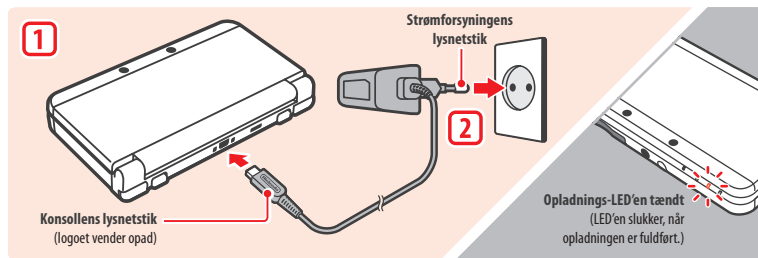




Opladning

Før systemet bruges for første gang, skal batteriet oplades.

Du skal bruge Nintendo 3DS-strømforsyningen (WAP-002(EUR)) (sælges separat) for at oplade systemet. Alternativt kan du bruge en af strømforsyningerne, som fås med Nintendo 3DS-, Nintendo 2DS-, Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-systemerne.



1 Forbind konsollens lysnetstik til systemet

Bemærk: Sørg for, at konsollens lysnetstik vender den rigtige vej, før det sættes i systemet.

2 Sæt strømforsyningens lysnetstik i en almindelig 220-240 volts stikkontakt

Opladnings-LED'en lyser op, når opladningen begynder, og slukker, når opladningen er afsluttet. Når opladningen er afsluttet, skal du fjerne strømforsyningen fra stikkontakten og konsollens lysnetstik fra systemet.

Bemærk:

- Hvis du spiller et spil, mens systemet oplader, kan det hænde at opladnings-LED'en ikke slukker, når opladningen er fuldført. Dette er ikke en funktionsfejl.
- For at koble systemet fra strømforsyningen bør du tage fat i systemet og i konsollens lysnetstik, ikke i ledningen, når det trækkes ud.

Om opladning

- Det tager cirka 3 timer og 30 minutter at oplade systemet helt, når det er slukket. Opladningstiden kan variere, hvis systemet bliver brugt under opladningen eller afhængigt af batteriets resterende ladning.
- Oplad systemet ved en temperatur på 5-35 °C. Hvis du forsøger at oplade ved andre temperaturer, kan det forværre batteriet og forhindre det i at lade op. Hvis temperaturen er lav, bliver batteriet måske ikke helt opladt.
- Batteritiden falder en smule med tiden i takt med, at batteriet bliver brugt og genopladt. Efter 500 genopladninger kan batteritiden være reduceret til 70 % af, hvad den var, da batteriet blev købt.
- Sørg for at oplade batteriet mindst én gang hver 6. måned. Litium-ionbatterier kan langsomt miste deres ladning, hvis de ikke bruges i et stykke tid. Hvis systemet ikke bruges i en længere periode, kan batteriet blive overladet og dermed blive umuligt at oplade, når det tilsluttes strømforsyningen.
- Hvis du oplever, at levetiden er markant reduceret, skal du erstatte batteriet (s. 129). Nye batterier sælges separat. Kontakt venligst Nintendo-kundeservice for at få mere at vide om, hvordan du køber en erstatning (s. 142).



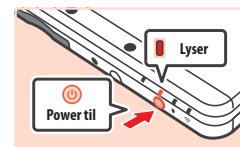
Slå strømmen til og fra

POWER-knappen anvendes både til at tænde for og slukke systemet. Systemindstillingerne skal konfigureres den første gang, strømmen slås til.

Tænd for systemet ved at trykke på POWER-knappen. Strøm-LED'en vil begynde at lyse, når systemet er tændt.

Bemærk:

- Det kan tage flere sekunder, før HOME-menuen vises, efter strømmen er slået til.
- For information vedrørende strøm-LED'en og batteritiden, se s. 92.



Dvaletilstand og slukning for strømmen

Dvaletilstand

Luk systemet ned i løbet af et spil for at sætte spillet på pause og aktivere dvaletilstand. SpotPass (s. 78) og StreetPass (s. 79) forbliver aktiveret, når systemet er i dvaletilstand, men strømforbruget reduceres betydeligt.

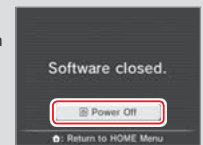
Bemærk: Noget software kan ikke gå i dvaletilstand, når det er i brug eller under udførelse af bestemte opgaver. For eksempel kan Nintendo 3DS-lyd ikke gå i dvaletilstand under afspilning.

Luk systemet



Slå strømmen fra

Tryk på POWER-knappen for at vise POWER-menuen. Berør dernæst POWER OFF for at slå strømmen fra. Alternativt kan POWER-knappen holdes nede for samme effekt.



Konfigurering af systemet den første gang

Systemet skal konfigureres efter, det tændes for første gang. Hvis systemet skal anvendes af børn, bør disse trin udføres af en voksen. De følgende trin bør udføres med pennen på den trykfølsomme skærm (s. 86).

1 Indstil systemets sprog

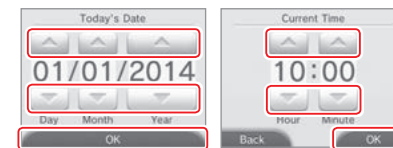
Berør det sprog der ønskes anvendt og berør derefter OK.

2 Kalibrér 3D-skærmen

Følg anvisningerne på skærmen for at se 3D-billeder korrekt (se "Tilpasning af 3D-billeder" på s. 93).

3 Indstil dato og klokkeslæt

Berør og for at indstille dato og klokkeslæt, berør derefter OK.



4 Indtast et brugernavn

Bemærk:

- For information om tastaturets anvendelse, se [§ s. 91](#).
- Navne kan højst bestå af 10 tegn.
- Det navn, du vælger, vil være synligt på andre Nintendo 3DS- og Nintendo DS-systemer via trådløs kommunikation, så det bør undgås at inkludere ord eller sætninger, som andre kan finde stødende. Anvendelse af upassende sprogbrug kan medføre restriktioner med hensyn til visningen af dit navn på andres Nintendo 3DS-systemer.



5 Indfør din fødselsdato

6 Vælg dit bopælsland og derefter dit område

7 Accept af Nintendo 3DS-servicebruger aftale og -fortrolighedspolitik

Efter at have læst informationen, berør I ACCEPT (jeg accepterer). Hvis det foretrækkes at acceptere disse betingelser senere, berør LATER (senere).



8 Konfigurering af dine internetindstillinger (s. 110)

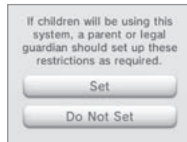
Tilslutning til internettet giver mulighed for at flere forskellige typer data udveksles via SpotPass og for at anvende trådløst spil med understøttede softwaretitler. For at indstille dette senere, berør SET LATER (indstil senere).



9 Indstil forældrekontrollen (s. 115)

Indstil forældrekontrollen for at begrænse børns adgang til særskilt indhold og visse funktioner, såsom at surfe på internettet og at interagere med andre brugere. Hvis systemet skal bruges af børn, bør forældre og værgter konfigurere forældrekontrollen efter behov.

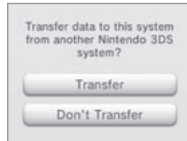
Bemærk: Hvis børn på seks år eller derunder anvender 3D-funktionen, kan det medføre synsskader. For at forhindre anvendelse af 3D-funktionen kan denne funktion deaktiveres manuelt ved at vælge de dertil hørende muligheder under indstillinger i forældrekontrollen.



10 Udfør en systemoverførsel (s. 119)

Hvis du har et andet Nintendo 3DS-system og vil overføre data til dit nye system, husk venligst følgende:

- Konfigurer den indledende opsætning som anført ovenfor for det nye system, før du laver systemoverførslen.
- Spil ikke på det nye system før denne proces er udført, da eksisterende gemmedata for software der kan downloades og indbygget software på det nye system ikke længere vil kunne bruges.
- Opret ikke og tilknyt ikke et Nintendo Network ID til systemet før overførslen, da du så ikke vil være i stand til at overføre data.



Anvendelse af tastaturerne

Et tastatur vil komme frem på den trykfølsomme skærm, når der skal indtastes tegn. Berør et tegn for at indtaste det.

Standard

Alfnumerisk

Autotekst
Vælg det ønskede ord fra en liste.

Autotekst til/fra

Skift mellem store og små bogstaver for det næste tegn, der indtastes.

Slet tegnet til venstre for markøren.

Flyt til næste linje.

Skift mellem indtastningstilstande

- Specielle tegn**: Skift mellem store og små bogstaver.
- Symboler**: Vis yderligere tegn.
- Mobiltelefon**: Skift mellem de tegn, som tilhører hver tast ved at trykke på den gentagne gange.

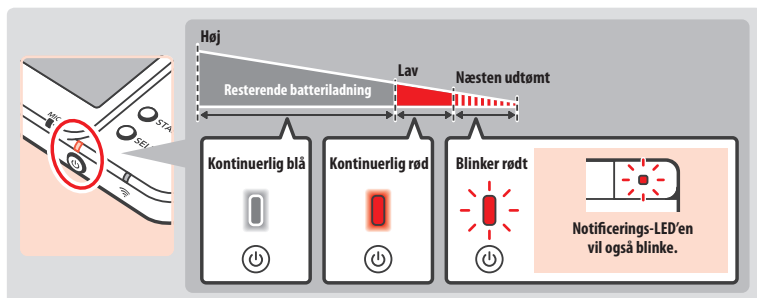
Næste tegn
Bekræft det indtastede tegn og flyt frem til næste plads.

Numerisk tastatur

Slet det sidst indtastede ciffer.

Strøm-LED

Strøm-LED'en lyser blå, når strømmen er slået til, lyser rød, når batteriet er ved at være fladt og blinker rød, når batteriet begynder at løbe tørt.

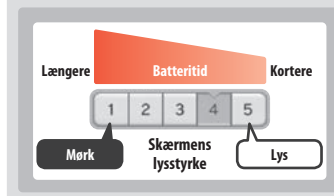


Bemærk: Hvis strøm-LED'en er rød, gem da hurtigt spillet og påbegynd genopladning. Hvis batteriet løber tørt, før spillet kunne gemmes, kan data, som ikke er gemt, gå tabt. Hvis LED'en lyser blå og blinker langsomt, er systemet i dvaletilstand (s. 89), hvilket sparer batteritid.

Batteritid

Batteritiden afhænger af en række faktorer, såsom den brugte software, mængden af sendt og modtaget trådløs data og omgivelsernes temperatur. Som udgangspunkt skal disse tider blot ses som cirkatider.

	New Nintendo 3DS	New Nintendo 3DS XL
Afspiller Nintendo 3DS-software	ca. 3,5-6 timer	ca. 3,5-7 timer
Afspiller Nintendo DS-software	ca. 6,5-10,5 timer	ca. 7-12 timer



Batteritiden ændres afhængig af lysstyrken på LCD-skærmen.

Bemærk: Aktiveres den automatiske lysstyrkefunktion skifter lysstyrken og farven automatisk i forhold til omgivelsernes lysniveau. Derfor vil spil i svagt oplyste områder forlænge batteritiden. Aktivering af strømbesparende tilstand vil også forlænge batteritiden (s. 100).

Hvis systemet befinder sig i dvaletilstand (s. 89), vil strømforbruget blive kraftigt reduceret, mens trådløs kommunikation, såsom SpotPass og StreetPass er aktiv. Såfremt batteriet er fuldt opladt, kan systemet befinde sig i dvaletilstand i tre dage.

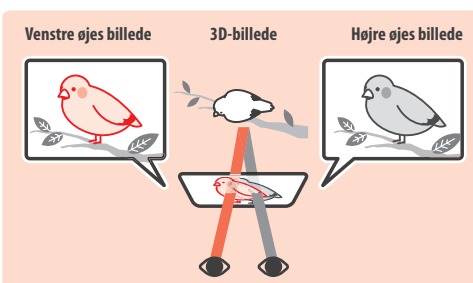
Bemærk: Strøm-LED'en blinker langsomt, når systemet er i dvaletilstand. Nogle softwaretitler tillader ikke systemet at gå i dvaletilstand under brug. LED'en vil lyse vedvarende, hvis systemet lukkes ned under brug af den slags software. For eksempel kan Nintendo 3DS-lyd ikke gå i dvaletilstand under afspilning.



Tilpasning af 3D-billeder

3D-skærmen giver mulighed for at se 3D-billeder. Brug 3D-dybdeglideren til at tilpasse 3D-effekterne til et behageligt niveau.

3D-effekterne, som systemet genererer, skabes ved at udnytte øjnenes binokulære forskydning (evnen til at fortolke 3D-billeder på grund af forskellen i placeringen af det venstre og det højre øje). Ved at manipulere 3D-skærmen så venstre øje kun ser det venstre billede, og det højre øje kun ser det højre billede, kan der produceres levende og overbevisende 3D-effekter.



Korrekt visning af 3D-billeder

Følg trinene herunder for at sikre, at 3D-billederne fremstår ordentligt.

1 Se direkte ind i 3D-skærmen.

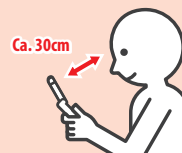
2 Hold 3D-skærmen på en passende afstand fra øjnene.

- Tilpas afstanden indtil 3D-billederne ses tydeligt.



New Nintendo 3DS

Ca. 30cm



New Nintendo 3DS XL

Ca. 35cm



Superstabil 3D

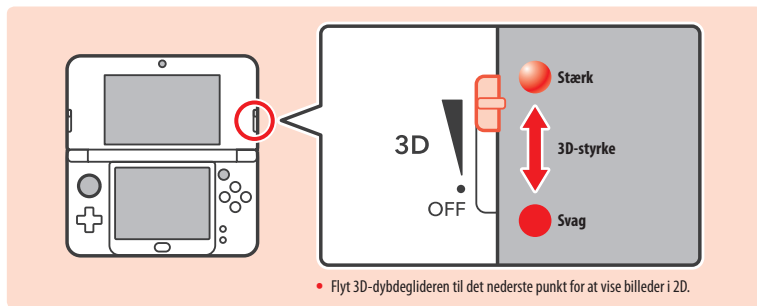
Denne funktion er en del af New Nintendo 3DS/New Nintendo 3DS XL, som gør det muligt at bevæge hovedet eller systemet under spil, uden at billedkvaliteten forringes, med en mere behagelig 3D-visning til følge. Det virker ved at følge dit ansigts position ved hjælp af det indre kamera for at kunne justere 3D-billedvisningen. (Se s. 135 om hvordan systemets ansigtsgenkendelse forbedres.) For yderligere oplysninger om aktivering/deaktivering af superstabil 3D, se venligst s. 118.

Bemærk:

- Hvis du kigger på systemet fra en meget skarp vinkel, uden for det indre kameras synsfelt, eller fra siden, vil du se dobbeltbilleder eller en mørk skærm i stedet for et 3D-billede. Se hvordan 3D-billeder vises korrekt i systemindstillingerne under 3D-kalibrering (s. 118).
- Den superstabile 3D-funktion virker ikke, mens du anvender det indre eller de ydre kameraer.
- Visning af 3D-billeder kan deaktiveres i forældrekontrollen (s. 115).
- Forsøg ikke at se 3D-billeder i direkte sollys eller i direkte linje med andre stærke lyskilder. Dette kan gøre 3D-billeder svære at se.
- 3D-billeder kan være svære at se afhængig af omgivelserne (s. 134).

Tilpasning af styrken i 3D-billeder

Brug 3D-dybdeglideren ved siden af 3D-skærmen til at forøge eller formindske 3D-effekten. Hvis det gør 3D-billedet svært at se at have glideren helt oppe (stærkeste 3D-effekt), så ryk den ned en smule ad gangen indtil det punkt, hvor 3D-billederne er klare og tydelige. I takt med at man vænnes til 3D-funktionen, finder man formentlig ud af, at det medfører bedre effekter at flytte glideren opad.



- Flyt 3D-dybdeglideren til det nederste punkt for at vise billeder i 2D.

Bemærk:

- At tilpasse 3D-dybdeglideren, mens der bliver vist indhold, som ikke understøtter 3D-funktionen, bevirker ikke, at der vises billeder i 3D.
- Nogle typer af indhold, bl.a. 3D-videoer og -billeder, tillader ikke tilpasninger i 3D-styrken. Du kan kun skifte mellem 3D- og 2D-billeder ved hjælp af 3D-dybdeglideren, når dette indhold vises. Det kan hjælpe at holde systemet længere væk fra ansigtet, hvis du føler, at 3D-effekten er ubehageligt stærk, når denne type indhold vises. Hvis du stadig finder det ubehageligt, kan du prøve at se indholdet i 2D.



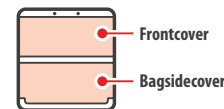
(Udelukkende for New Nintendo 3DS)

Udskitning af covers

Skift New Nintendo 3DS-covers (sælges separat).

Sørg venligst for, at begge covers er påmonteret systemet, når det tændes første gang. Hvis systemet bruges af mindre børn, bør en forælder eller væge udskifte covers for dem.

Bemærk: Sørg venligst for at systemet er slukket og ikke tilsluttet strømforsyningen.



Frontcover

Bagsidecover

1 Løsn skruerne på bagsidecoveret

Løsn de to skruer, som holder bagsidecoveret fast med fire eller fem omdrejninger med en stjerneskruetrækker.

For at forhindre at skruerne bliver væk, har hvert bagsidecover et par specialskruer, som ikke falder ud, når de løsnes og bliver siddende i coveret, når det tages af.



Sådan undgås det at beskadige skruerne

- Brug en stjerneskruetrækker, der passer perfekt i skruet hovedet.
- Læg systemet på et fladt underlag og skub forsigtigt skruetrækkeren ind i hver skrue, mens der drejes mod uret.



2 Fjern covers med pennen og påmonter efterfølgende de nye covers

Læg systemet på et fladt underlag, før pennens top ind mellem coveret og systemet og lirk dem top forsigtigt fra hinanden.

Bemærk:

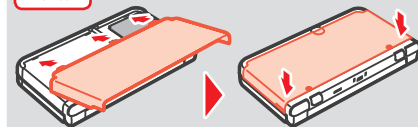
- Stik ikke neglene ind mellem coveret og systemet, da det kan forårsage personskaade.
- Anvend ikke overdreven kraft, da det kan forårsage skade på systemet og/eller coveret.
- Aftag og monter frontcoveret på samme måde som beskrevet ovenfor.

Fjern



Før pennens top ind i indhakkert i coveret og loft.

Monter



3 Spænd de to skruer på bagsidecoveret

Bemærk: Sørg for, at bagsidecoveret er påmonteret og skruet ordentligt fast. Hvis systemet udsættes for stød, mens bagsidecoveret ikke er på, kan batteriet blive beskadiget, hvilket kan medføre brand eller eksplosion.



HOME-menuen

HOME-menuen vises, når der tændes for strømmen.

Softwaretitler kan køres fra HOME-menuen ved at berøre det ikon, som svarer til den titel, man ønsker at spille. HOME-menuen viser også klokkeslætt og datoen, nuværende trådløse kommunikationstilstand og antallet af skridt, som er taget indtil videre den dag.

Kig efter på et softwareikon for øjeblikkeligt at se når en titel har modtaget ny information/opdatering via SpotPass (s. 78).

StreetPass

- Signalstyrke (internet)
- Signalstyrke (lokal trådløs)

Dato og klokkeslæt

Trådløs kommunikationstilstand

HOME-menuindstillinger (s. 100)

Spilmønter/Dags skridt

Batteriladning

- Fuld
- Lav
- Næsten tømt (blinker)
- Lader op (blinker)
- Opladning fuldført

Tilpas visning af softwareikoner

Berør / for at justere størrelsen på ikonerne.

Softwareikoner (s. 97)

Nye notificeringer i forhold til en given softwaretitel indikeres med (grøn) / (blå) på softwareikonet.

HOME-menuprogramikoner (s. 101)

- Spilnoter
- Internetbrowser
- Venneliste
- Miiverse
- Notificeringer

Bemærk:

- Tryk samtidig på og for at aktivere kameraerne og for at tage fotografier eller læse QR Code-mønstre.
- Tryk op, ned eller højre på styrePlusset, mens holdes nede, for at tage et skærbillede af Home-menuen. Tryk op for at tage et billede af den øvre skærm, og tryk ned for at tage et billede af den trykfølsomme skærm, samt tryk højre for at tage et billede af begge skærme. Skærbilleder kan ses i Nintendo 3DS-kameraet (s. 98). (Mens software er på pause (s. 99), kan der kun tages et skærbillede af den trykfølsomme skærm.)
- Indhold, der vises på den øvre skærm, afhænger af hvilken software, der anvendes. Visningen bevæger sig på flere forskellige måder, når mikrofonen opfanger støj.

Elektronisk HOME-menumanual

Berør i det øverste venstre hjørne af skærmen og vælg HOME MENU ELECTRONIC MANUAL (elektronisk HOME-menumanual) for at vise en detaljeret manual, der fortæller, hvordan HOME-menuen anvendes.

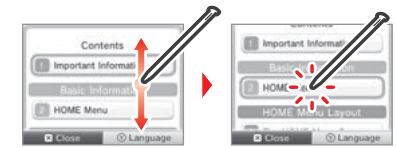


Visning af manualer

1 Vælg et emne fra indholdet

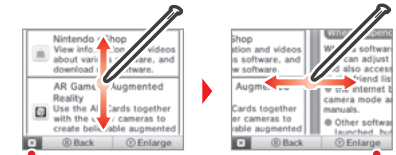
Træk op og ned for at rulle gennem indholdet af manualen, og berør den side, der ønskes vist.

Bemærk: Tryk på Y-knappen for at ændre sproget i manualen.



2 Visning af siden

Træk op og ned for at rulle gennem indholdet på siden. Træk til venstre og højre for at blade.



Luk manualen

Skift skriftstørrelse

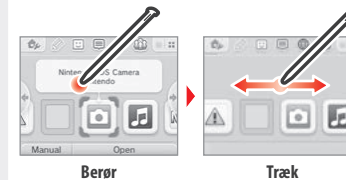
Softwareikoner

Gratis software modtaget via SpotPass og software downloadet via Nintendo eShop bliver tilføjet som ikoner i HOME-menuen.

Gennemsyn af skærmen/Flytning af softwareikoner

Gennemsyn af skærmen

Berør et ikon og træk derefter pennen til højre eller venstre for at rulle igennem de tilgængelige softwareikoner.

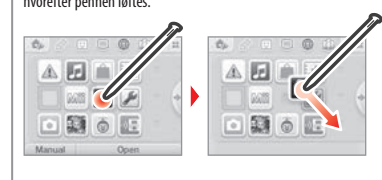


Berør

Træk

Flytning af softwareikoner

For at flytte et ikon berøres det og pennen holdes på det, indtil det slipper, derefter trækkes det derhen, hvor det ønskes placeret, hvorefter pennen løftes.



Typer af softwareikoner



Kortsoftwareikoner



Softwareitlens ikon kommer frem, efter spillkortet er indsat i spillkortsprækken.

Ikoner til indbyggede applikationer

Du kan få mere at vide om, hvordan du bruger disse software-titler, i deres respektive elektroniske manualer (s. 99).

- Helbreds- og sikkerhedsoplysninger (s. 81)**
Læs de vigtige helbreds- og sikkerhedsoplysninger i forhold til systemet.
- Nintendo 3DS-kamera**
Tag 3D-fotografier og -videoer ved at anvende denne applikation.
- Nintendo 3DS-lyd**
Lyt til musik og optag lyd.
- Mii-værksted**
Skab dig selv og andre personer som Mii-figurer!
- StreetPass Mii Plaza**
Mii-figurer, man møder gennem StreetPass (s. 79), kommer frem her.
- Nintendo eShop (s. 77)**
Se oplysninger og videoer om forskellig software og download ny software.
- AR-spil: Udvidet virkelighed**
Anvend AR-kortene sammen med de udvendige kameraer for at skabe troværdige spil i udvidet virkelighed.
- Face Raiders**
Et skydespil, som bruger dit ansigt, eller dine venners ansigt, som din fjendes ansigt!
- Aktivitetsloggen**
Registrér antallet af skridt, der tages, mens systemet bæres omkring og den tid, der bruges på hver softwaretitel.
- Delespil**
Download demoversioner og spil flerspillerspil!
- Systemindstillinger (s. 107)**
Tilpas systemindstillingerne.

Andre

- Gaveikon**
Dette ikon kommer frem, når en ny applikation tilføjes til HOME-menuen. Berør gaveikonet for at pakke det ud. Ikonet blinker, hvis applikationen stadig ikke er færdig med at downloade. Sæt systemet i dvaletilstand (s. 89) inden for afstanden af et kompatibelt adgangspunkt til internettet for at færdiggøre downloadningen.

• Ethvert software- eller videoindhold, som allerede er forhåndsinstalleret på microSD-kortet bliver også vist i HOME-menuen.

Åbning af software

Berør softwareikonet, berør herefter OPEN (åbn).

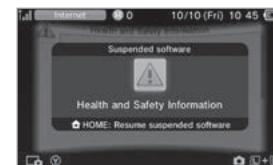


Nedlukning af software og at sætte software på pause

Tryk på HOME-knappen, mens der spilles, for at sætte spillet på pause og få HOME-menuen vist. Berør RESUME (genoptag) eller tryk på HOME-knappen igen for at genoptage spillet, eller berør CLOSE (luk) i HOME-menuen for at lukke softwaren ned.

Bemærk:

- Se s. 101 for oplysninger om handlinger, du kan udføre, mens softwaren er på pause.
- Andre softwaretitler kan køres, men softwaretitler, som er på pause, skal lukkes ned først for at kunne gøre dette.



Gem før software lukkes ned

Al ugemt data mistes, hvis en softwaretitel lukkes ned, uden der gemmes først.

Udtag ikke et spillkort og sluk ikke for strømmen, mens et spil er på pause

Når spillkortssoftware er sat på pause, må spillkort og microSD-kort ikke udtages, ligesom der heller ikke må slukkes for strømmen. At gøre dette kan medføre at data beskadiges eller mistes.

Elektroniske softwaremanualer

Hvis der følger en elektronisk manual med softwaretitlen, vises valgmuligheden MANUAL, når softwareikonet vælges. Berør denne valgmulighed for at se manualen. Manualer kan vises, mens en softwaretitel er sat på pause.

Bemærk: Proceduren for at se en softwaremanual er den samme som for den elektroniske HOME-menu-manual (s. 97).



HOME-menuindstillinger

Berør  i HOME-menuen for at konfigurere følgende indstillinger eller for at se den elektroniske HOME-menumanual.








Skift tema	Skift designet på HOME-menuen ved at vælge mellem forskellige temaer eller besøg temabutikken for at tilføje flere temaer.
Gem/Indlæs layout	Gem layouts for temaer og softwareikoner i HOME-menuen og skift imellem dem.
Skærmens lysstyrke	Vælg mellem fem lysstyrkeniveauer.
Automatisk lysstyrke	Tilpasser skærmens lysstyrke automatisk afhængigt af lysniveauet i omgivelserne. Bemærk: Denne funktion er deaktiveret, når kamerafunktionen anvendes, eller der spilles Nintendo DS-/Nintendo DSi-software.
Strømsparetilstand	Tilpasser automatisk skærmens lysstyrke afhængigt af, hvad der vises, så der spares på strømmen. At deaktivere denne tilstand betyder, at der opretholdes et konstant niveau i lysstyrken, men at der på den anden side så kan spilles i kortere tid. Som standard er denne funktion slået fra.
Trådløs kommunikation/NFC	Aktiverer/deaktiverer trådløs kommunikation/NFC.
Nintendo 3DS-billeddeling	Åbn internetbrowseren og gå til Nintendo 3DS-billeddeling for at dele skærbilleder af HOME-menuen på sociale netværksider som Twitter og Facebook. Yderligere information kan findes i Nintendo 3DS-billeddeling.
amiibo-indstillinger	Konfigurer amiibo-indstillinger. For yderligere oplysninger om amiibo, se venligst amiibo.nintendo.eu
Nintendo eShop	Start Nintendo eShop (s. 77) .
Systemindstillinger	Åbner systemindstillingerne (s. 107) .
Elektronisk HOME-menumanual	Viser den elektroniske HOME-menumanual.

HOME-menuprogramikoner

Berør ikoner vist i HOME-menuen på den øverste del af den trykfølsomme skærm      for at bruge nedenstående funktioner.

Bemærk:

- Se hvert programs elektroniske manual for yderligere oplysninger [\(s. 99\)](#).
- Miiverse-manualen kan ses i Miiverse, efter softwaren er åbnet.

	Spilnoter	Skriv noter til spil, lige når du har lyst.
	Venneliste	Spil og kommuniker med registrerede venner via internettet, uanset hvor de befinder sig henne. Bemærk: Gemte vennedata på dit Nintendo Network ID er anderledes end de vennedata, der er gemt på dit system. Foretager du ændringer i denne venneliste, vil det ikke påvirke den venneliste, der er vedhæftet dit Nintendo Network ID (s. 108) .
	Notificeringer	Modtag notificeringer fra Nintendo eller fra softwaretitler via StreetPass og SpotPass.
	Internetbrowser	Se websider på internettet.
	Miiverse	Miiverse er en onlinetjeneste, hvor folk fra hele verden mødes ved hjælp af deres Mii-figurer. På Miiverse kan du dele dine spilleoplevelser og tanker om et emne, som du er optaget af, med mennesker fra nær og fjern. Bemærk: Det er nødvendigt med et Nintendo Network ID for at skrive indlæg og kommentarer på Miiverse (s. 108) .

Når software er på pause . . .

Når software er på pause, kan man indstille lysstyrken på skærmen og også få adgang til  spilnoter,  vennelisten,  notificeringer,  internetbrowseren  Miiverse, kameratilstand og instruktionsmanualerne.

Tryk på HOME-knappen for at sætte softwaren på pause og åbn HOME-menuen for adgang til disse funktioner.

Bemærk:

- Afhængig af hvilken tilstand softwaren er sat i (trådløs kommunikation eller de udvendige kameraer er i brug, osv.), kan det være, at HOME-menuen ikke vises, eller at man ikke kan få adgang til visse funktioner. Nogle softwaretitler gør ikke brug af visse funktioner i HOME-menuen.
- Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwaretitler kan ikke sættes på pause.

Vigtige bemærkninger angående vennelisten

Del ikke din vennekode med folk, du ikke kender

Vennelisten er et system, som er tiltænkt til brug for dig og folk, du kender. At skrive din vennekode på onlinefora eller at dele den med folk, du ikke kender, kan medføre, at du får tilsendt uønsket data eller statusbeskeder, som du muligvis finder stødende. Del ikke din vennekode med folk, du ikke kender.

Forældrekontrol (I s. 115)

Anvendelse af vennelisten kan begrænses i forældrekontrol.

Beskytte børn mod skadelige websider

Forældrekontrol (I s. 115) kan anvendes til at begrænse anvendelsen af browseren for at forhindre børn i at få adgang til skadelige og upassende websider.

Vigtige bemærkninger angående Miiverse

I Miiverse kan dine indlæg, kommentarer og profilkommentarer blive set af mange mennesker. Del ikke oplysninger, der kan identificere dig personligt, eller indlæg, der er upassende og krænkende for andre. Få flere oplysninger ved at se guiden til Miiverse (<https://miiverse.nintendo.net/guide/>).

Forældrekontrol (I s. 115)

Du kan begrænse brugen af Miiverse i forældrekontrol.



Kortbaseret software

Spilkortenes anvendelse sammen med Nintendo-systemet.

Bemærk: Hvis systemets sprog sættes til hollandsk, portugisisk eller russisk, vil titler, som ikke er Nintendo 3DS-titler, som standard være på engelsk. I nogle tilfælde kan dette tilpasses i selve softwaren.

Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo DSi og Nintendo DSi opgraderet software kan anvendes på dette system.

Nintendo 3DS-spilkort



Nintendo DS-/Nintendo DSi-spilkort



Bemærk:

- 3D-indhold vises kun på Nintendo 3DS-softwaretitler. Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwaretitler kan ikke vise 3D-indhold.
- SpotPass, StreetPass og HOME-menuen kan ikke bruges, når der anvendes Nintendo DS-/Nintendo DSi-software.
- Kun Nintendo 3DS- og Nintendo DSi-softwaretitler fra systemets eget område vil fungere. Softwaretitler fra andre områder fungerer eventuelt ikke.
- Nintendo 3DS-softwaretitler kan ikke anvendes med Nintendo DS-, Nintendo DS Lite-, Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-systemer.

PEGI-aldersmærkningssystem (Pan European Game Information)

[1113]/DAN

Aldersmærkningskategorier



Titler klassificeret som 3 er egnede til børn på 3 år og derover



Titler klassificeret som 7 er egnede til børn på 7 år og derover



Titler klassificeret som 12 er egnede til børn på 12 år og derover



Titler klassificeret som 16 er egnede til unge på 16 år og derover



Titler klassificeret som 18 er egnede til unge på 18 år og derover

Indholdsbeskrivelser

Indholdsbeskrivelserne vises på spillets emballage, hvor det er relevant. Disse ikoner indikerer de vigtigste årsager til et spils aldersmærkning.



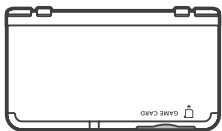
"Online"-logoet indikerer, at et spil giver spilleren adgang til onlinespil med andre spillere.

PEGI-systemet blev etableret for at hjælpe forældre og værger til at tage informerede beslutninger ved køb af computer- og videospil. Det erstatter en række nationale aldersmærkningssystemer med et enkelt, der nu bruges i det meste af Europa. For yderligere oplysninger om PEGI henvises der til: <http://www.pegi.info>.

Bemærk: PEGI-aldersmærkningen indikerer ikke et spils sværhedsgrad; det giver information om hvilken aldersgruppe, spillet er egnet til på baggrund af dets indhold.

Anvendelse af spillkort

1 Indsæt et spillkort i spillkortsprækken



Kontrollér, hvilken vej spillkortet vender.

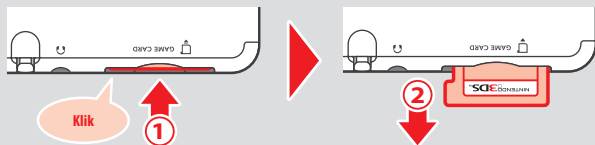
Mærket på kortet og bunden af systemet skal vende samme vej.



Bemærk:

- Hvis der opleves problemer med at indsætte spillkortet, så tag det ud og kontrollér, at det vender den rigtige vej med mærket væk fra systemet. **At tvinge kortet ind, når det vender i den forkerte retning, kan medføre beskadigelse.**
- Indsæt eller udtag kun spillkort, mens HOME-menuen vises, eller strømmen er slukket. (Vær sikker på at lukke ned for softwaretitler, der er på pause, før spillkortet tages ud).

Tryk spillkortet ind, og tag det så ud



2 Tryk på spillkortikonet og derefter på OPEN (åbn)

Nintendo DS-/Nintendo DSi-titler vises i et udvidet format som standard. For at åbne softwaren i den originale opløsning holdes enten START eller SELECT (vælg) nede, berør derefter OPEN for at åbne softwaren. Hold START eller SELECT nede, indtil softwaren er åbnet.



3 Se instruktionsmanualen til den anvendte software for yderligere information

Nedlukning af software

Tryk på HOME-knappen for at få HOME-menuen op, berør så CLOSE (luk) for at afslutte en softwaretitel. (Alle data som ikke er gemt vil gå tabt, hvis en softwaretitel lukkes uden, at der gemmes først.)

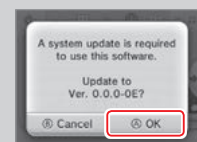
- Berør RESUME (genoptag) for at vende tilbage til det punkt, hvor softwaretitlen blev sat på pause.
- For at lukke Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwaretitler ned gemmes data først, og herefter trykkes der på HOME-knappen og OK berøres.

Bemærk: Hvis der trykkes på POWER-knappen, lukkes softwaretitlen og POWER-menuen vises (s. 89).



Spilkort med systemopdateringer

Nogle spillkort indeholder systemopdateringsdata. Sådanne spillkort viser en besked, hvis en systemopdatering er nødvendig for at kunne anvende spillkortet. Følg anvisningerne for opdatering af systemet (s. 127).



Inkompatibel software og tilbehør

Nintendo 3DS-dockingstation, Nintendo 3DS XL-dockingstation, Nintendo 3DS-glidepude Pro og Nintendo 3DS XL-glidepude Pro er ikke kompatible med dette system.

Udover disse produkter er det heller ikke muligt at anvende andet tilbehør, der kan tilsluttes til Nintendo DS- eller Nintendo DS Lite-systemerne via Game Boy Advance™ Game Pak-sprækken, eller andre ting, der fungerer sammen med en Game Boy Advance Game Pak. For yderligere oplysninger, besøg support.nintendo.com.



Software der kan downloades

Få glæde af gratis software, som kan downloades via SpotPass, eller software købt i Nintendo eShop.

Systemet er udstyret med RF-teknologi med en udstrålingseffekt på mindre end 10 mW e.i.r.p. og en maksimal spektral effektivitet på mindre end -30 dBW/1MHz e.i.r.p. Disse parametre kan opretholdes ved anvendelse inden for et temperaturinterval på 0 til 40 °C. I overensstemmelse med dette er systemet kategoriseret som klasse 1 udstyr ifølge kommissionsafgørelse 2000/299/EF.

Med undtagelse af Nintendo DSiWare (s. 77), lagres downloadet software på et microSD-kort. De dertilhørende ikoner vises i HOME-menuen.

Man kan få ny software ved at ...

- modtage gratis software via SpotPass (s. 78).
- købe software via Nintendo eShop (s. 77).

Forholdsregler vedrørende software der kan downloades

- Da noget software sendes automatisk via SpotPass (s. 78), tilrådes det, at der altid er indsat et microSD-kort.
- Op til 40 Nintendo DSiWare-titler kan lagres i systemets hukommelse, og op til 300 downloadede softwaretitler kan gemmes på et microSD-kort.
- Software der kan downloades (inklusive tilhørende gemmedata) kan kun anvendes på det system, som det oprindeligt blev downloadet til. Software, som gemmes på et microSD-kort kan ikke anvendes på noget andet system.
- Det er nødvendigt med et tilknyttet Nintendo Network ID, hvis du vil downloade gratis software og demoversioner (s. 108).
- Demoversioner af software kan have begrænsninger såsom en tidsgrænse eller antallet af anvendelser. Hvis denne grænse overskrides, og softwaren forsøges åbnet, vil en besked blive vist. Følg anvisningerne for at slette softwaren eller åbne Nintendo eShop.
- Hvis systemets sprog er sat til hollandsk, portugisisk eller russisk, sættes sproget i Nintendo DSiWare-titler som standard til engelsk. I nogle tilfælde kan man ændre dette i selve softwaren.
- Nintendo 3DS-software og Nintendo DSiWare virker kun sammen med et system, der har samme område. Softwaretitler fra andre områder virker muligvis ikke.

Åbning af software

1 Berør softwareikonet, herefter berøres OPEN (åbn)

Nintendo DSiWare-titler vises i et udvidet format som standard. For at åbne softwaren i den oprindelige opløsning holdes enten START eller SELECT (vælg) nede, når softwaren åbnes. Hold START eller SELECT nede, indtil softwaren er åbnet.



2 Der henvises til instruktionsmanualen for den software, der bruges, for yderligere information

- Hvordan man får den elektroniske manual vist (s. 99)
- Vedrørende softwarebedømmelser (s. 103)
- Hvordan en softwaretitel lukkes ned (s. 105)



Systemindstillinger

Konfigurer internetindstillinger, forældrekontrol og andre grundlæggende systemindstillinger her.

Berør ikonet for systemindstillinger i HOME-menuen for at åbne systemindstillinger.



For detaljerede oplysninger, se den elektroniske manual.

NINTENDO NETWORK ID SETTINGS (indstillinger for Nintendo Network ID)	Tilpas din Nintendo Network ID-profil, slet dit ID, eller tilknyt dit system til et eksisterende ID (s. 108).	
INTERNET SETTINGS (internetindstillinger)	CONNECTION SETTINGS (forbindelsesindstillinger)	Konfigurer din internetforbindelse (s. 110).
	SPOTPASS	Tilpas dine indstillinger for automatisk download af software og afsendelse af systemoplysninger.
	NINTENDO DS CONNECTIONS (Nintendo DS-forbindelser)	Tilpas dine indstillinger for Nintendo DS-software.
	OTHER INFORMATION (andre oplysninger)	Gennemse Nintendo 3DS-servicebruger aftale og -fortrolighedspolitik, eller se systemets MAC-adresse.
PARENTAL CONTROLS (forældrekontrol)	Begræns brugen af software, af indhold, der kan købes eller downloades, og af systemfunktioner såsom 3D-billeder (s. 115).	
DATA MANAGEMENT (datastyring)	Styring af data såsom Nintendo 3DS-downloadsoftware, Nintendo DSiWare og StreetPass-data. Indstillinger vedrørende blokerede brugere kan ligeledes nulstilles her (s. 117).	
OTHER SETTINGS (andre indstillinger)	Tilpas dine profiloplysninger og dato- og tidsindstillinger og mere til (s. 118).	





Indstillinger for Nintendo Network ID

Opret eller tilknyt til et Nintendo Network ID, og tilpas dine brugeroplysninger.

Et Nintendo Network ID giver mulighed for at opleve flere forskellige funktioner i Nintendo Network.

Download gratis software og demoversioner fra Nintendo eShop (Å s. 77).

Kommunikér med andre brugere over hele verden i Miiverse (Å s. 101).

Brug dine Nintendo eShop-midler både på dit system og en Wii U-konsol.

- Det er nødvendigt med en internetforbindelse (Å s. 110) og en e-mailadresse for at knytte dit system til et Nintendo Network ID.
- Et Nintendo Network ID er ikke det samme som en Club Nintendo-konto.
- Voksne bør oprette eller tilknytte et Nintendo Network ID for deres børn.

Hvis du har et andet Nintendo 3DS-system og vil overføre data til dit nye system ...

Konfigurer startindstillingerne for det nye system og udfør derefter systemoverførslen (Å s. 119). Opret eller tilknyt ikke et Nintendo Network ID til det nye system før overførslen.

Forsigtig

Hvis et nyt Nintendo Network ID knyttes til dette system, umuliggøres overførsel af data fra et andet Nintendo 3DS-system.

Vigtige bemærkninger vedrørende Nintendo Network ID

- Du skal logge ind med dit ID, hver gang du bruger Nintendo eShop.
- Når du har oprettet eller tilknyttet et Nintendo Network ID, bliver dit systems kontoaktivitet på Nintendo eShop og dets midler ført sammen med dem, der er knyttet til dit Nintendo Network ID.



- Kun ét ID kan tilknyttes per system.



- Du kan ikke tilknytte et Nintendo Network ID til flere Nintendo 3DS-systemer.



Bemærk: Du kan dog overføre al din data til et andet system, som ikke er blevet tilknyttet et Nintendo Network ID ved hjælp af systemoverførsel (Å s. 119).

- Du kan ikke føre to Nintendo Network ID sammen.



- Du kan ikke udføre systemoverførsler til et system, der allerede er tilknyttet til et Nintendo Network ID.



- Venedata gemt henholdsvis af dit Nintendo Network ID og af din enhed bliver opbevaret separat. Venedata gemt af dit Nintendo Network ID kan kun slettes eller ændres ved hjælp af en Wii U-konsol, og de er kun nødvendige for software, der kræver, at du logger ind med dit ID.

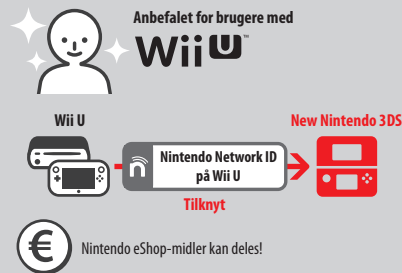
Opret eller tilknyt et Nintendo Network ID

Der er to metoder:

- Opret et nyt Nintendo Network ID.
- Brug et ID, der allerede er tilknyttet en Wii U-konsol.

Hvis du har en Wii U-konsol ...

Du kan knytte det eksisterende ID fra din Wii U-konsol til dette system. At gøre dette giver dig mulighed for at dele dine eksisterende Nintendo eShop-midler mellem enheder og lave indlæg på Miiverse som den samme bruger.



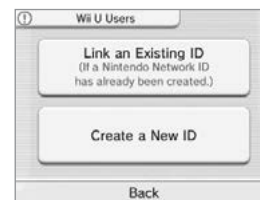
Vær venligst opmærksom på, at hvis der oprettes et nyt Nintendo Network ID på dit system, bliver det umuligt at kombinere eller dele Nintendo eShop-midler knyttet til det eksisterende Nintendo Network ID på din Wii U-konsol.



Berør NINTENDO NETWORK ID SETTINGS (indstillinger for Nintendo Network ID) under systemindstillinger (Å s. 107) for at begynde.

1 Vælg LINK AN EXISTING ID (tilknyt et eksisterende ID) eller CREATE A NEW ID (opret et nyt ID)

Hvis du opretter et nyt ID på sit system, kan du ikke føre det sammen med et eksisterende ID, der bliver brugt på en Wii U-konsol. Du skal vælge LINK AN EXISTING ID, hvis du ønsker at bruge det samme ID på begge enheder.



2 Følg instruktionerne på skærmen

For særlige tjenester er det nødvendigt, at du logger ind med dit Nintendo Network ID for at bruge dem. Hvis du glemmer din adgangskode, så vælg I FORGOT (jeg har glemt den) eller I FORGOT MY PASSWORD (jeg har glemt min adgangskode), og følg så instruktionerne på skærmen.

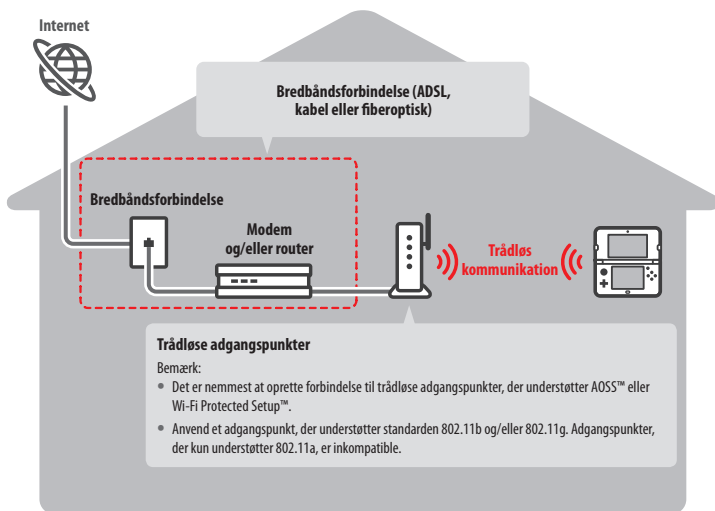


Internetindstillinger

Tilslut systemet til internettet for at åbne endnu flere valgmuligheder, såsom at købe software i Nintendo eShop eller kommunikere med spillere over hele verden.

Komponenter, der er nødvendige for at få internetforbindelse

For at tilslutte systemet til internettet er en trådløs forbindelse påkrævet. Det er nødvendigt at anvende en computer til konfiguration af det trådløse adgangspunkt (router).



Aktivering og deaktivering af trådløs kommunikation

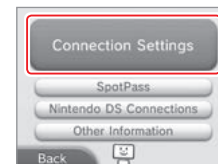
Berør i øverste venstre hjørne af den trykfølsomme skærm, når du er i HOME-menuen, for at åbne HOME-menuindstillingerne. Der kan du vælge TIL eller FRA under Trådløs kommunikation.

Tilslutning til internettet

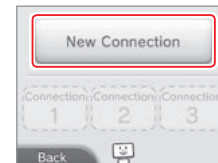
Når alt, hvad der er nødvendigt for at oprette forbindelse til internettet, forefindes, kan konfigurationen af indstillingerne på systemet påbegyndes.

Bemærk: For at kunne komme på internettet under anvendelse af et Nintendo DS-spilkort skal Nintendo DS-tilslutninger konfigureres.

1 Berør CONNECTION SETTINGS (forbindelsesindstillinger)



2 Berør NEW CONNECTION (ny forbindelse)



Find de ideelle indstillinger ved hjælp af vejledningen

Berør TUTORIAL (vejledning) for at modtage hjælp med processen for opsætning af forbindelsen. Følg anvisningerne på skærmen og vælg mellem mulighederne for at konfigurere de rigtige indstillinger til forbindelsen.

- For AOSS-vejledning, se [s. 112](#).
- For Wi-Fi Protected Setup-vejledning, se [s. 113](#).
- For vejledning med hensyn til at søge og konfigurere adgangspunkter, se [s. 114](#).



Opsætning af en forbindelse uden vejledningen

Hvis forbindelsen ønskes opsat uden vejledning, berøres MANUAL SETUP (manuel opsætning) i stedet for. Derefter vælges der mellem de viste valgmuligheder for at konfigurere forbindelsen.

- For AOSS-vejledning, se [s. 112](#).
- For Wi-Fi Protected Setup-vejledning, se [s. 113](#).
- For vejledning med hensyn til at søge og konfigurere adgangspunkter, se [s. 114](#).



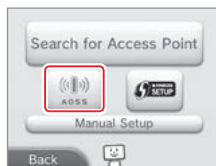
Tilslutning ved hjælp af AOSS

Hvis adgangspunktet understøtter AOSS, kan forbindelsen oprettes hurtigt og nemt. Udover forklaringen i denne manual, se også brugsanvisningen til dit adgangspunkt.

Bemærk: Anvendelse af AOSS kan betyde, at adgangspunktets indstillinger ændres. Hvis computeren er tilsluttet adgangspunktet uden anvendelse af AOSS, kan den muligvis ikke tilsluttes igen efter anvendelse af AOSS. At oprette forbindelse gennem et adgangspunkt, som er fundet ved søgning, ændrer ikke på nogen af adgangspunktets indstillinger (s. 114).

1 Berør AOSS-ikonet

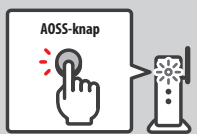
Bemærk: Hvis vejledningen anvendes og [AOSS] er valgt, begyndes der med trin 2.



2 Trin for adgangspunktet

Tryk på adgangspunktets AOSS-knap og hold den nede indtil AOSS-lampen blinker to gange i træk.

Bemærk: Hvis det forsøges og mislykkes gentagne gange at få forbindelse ved hjælp af AOSS, så vent cirka fem minutter og prøv derefter igen.



3 Når skærbilledet for fuldført opsætning vises, berøres OK for at påbegynde en forbindelsestest

- Hvis testen giver positivt resultat, er opsætningen fuldført.
- Det kan af og til hænde, at det ikke lykkes at oprette forbindelse efter at AOSS-opsætningen er fuldført. Såfremt dette er tilfældet, så vent lidt før der gøres yderligere forsøg på at oprette forbindelsen.

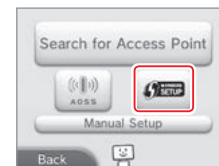
Tilslutning ved hjælp af Wi-Fi Protected Setup

Der kan hurtigt og nemt opsættes en forbindelse ved hjælp af Wi-Fi Protected Setup. Se brugsanvisningen til dit adgangspunkt for yderligere information.

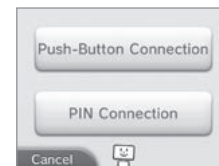
Bemærk: Hvis adgangspunktet er indstillet til at anvende WEP-sikkerhedskryptering, er det ikke muligt at tilslutte Nintendo-systemet ved hjælp af Wi-Fi Protected Setup.

1 Berør [Wi-Fi Protected Setup]

Bemærk: Hvis vejledningen anvendes og [Wi-Fi Protected Setup] er valgt, begyndes der med trin 2.



2 Berør den tilslutningsmetode, der understøttes af adgangspunktet

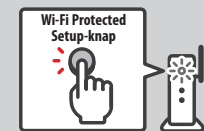


3 Trin for adgangspunktet

Bemærk: Det kan tage omkring to minutter at fuldføre opsætningen.

Trykknaptilslutning

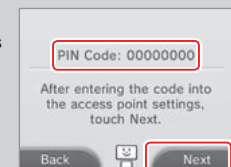
Tryk på adgangspunktets Wi-Fi Protected Setup-knap og hold den nede indtil LED'en blinker.



For tilslutning med PIN-kode

En PIN-kode vises på den trykfølsomme skærm. Indtast koden under adgangspunktets indstillinger. Berør derefter NEXT.

Bemærk: Efter konfiguration af adgangspunktet berøres NEXT på systemets trykfølsomme skærm.



4 Når skærbilledet for fuldført opsætning vises, berøres OK for at påbegynde en forbindelsestest

- Hvis testen giver positivt resultat, er opsætningen fuldført.
- Det kan af og til hænde, at det ikke lykkes at oprette forbindelse efter at Wi-Fi Protected Setup er fuldført. Såfremt dette er tilfældet, så vent lidt før der gøres yderligere forsøg på at oprette forbindelsen.

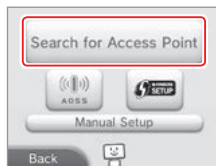
Søgning efter og tilslutning til et adgangspunkt

Denne metode kan anvendes til søgning efter og tilslutning til et adgangspunkt, hvis AOSS eller Wi-Fi Protected Setup ikke understøttes af dette. Du bør også se instruktionsmanualen, som fulgte med dit adgangspunkt.

Bemærk: Hvis adgangspunktet er indstillet til at anvende WPA2™-PSK (TKIP) sikkerhedskryptering, kan systemet ikke tilsluttes adgangspunktet.

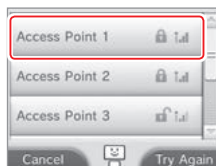
1 Berør SEARCH FOR ACCESS POINT (søg efter adgangspunkt)

Bemærk: Hvis vejledningen anvendes og DON'T KNOW / NONE OF THESE eller OTHER (ved ikke/ingen af disse/andre) er valgt, begynder der med trin 2.



2 Vælg et adgangspunkt

Berør navnet på det adgangspunkt, der ønskes oprettet forbindelse til (dette er SSID, ESSID eller netværksnavnet). Hvis du ikke kender navnet, skal du se indstillingerne for det adgangspunkt, du bruger.



3 Indtast sikkerhedsnøglen og berør OK

- Dette trin er kun aktuelt, hvis adgangspunktet er sikret. Hvis du ikke kender sikkerhedsnøglen, skal du se indstillingerne for det adgangspunkt, du bruger.
 - De tegn, der indtastes til nøglen, vil blive skjult af asterisk (*).
- Bemærk: En sikkerhedsnøgle er det kodeord, adgangspunktet har fået tildelt, og det er nødvendigt for at systemet kan opnå forbindelse til internettet. Det kan også kaldes for en krypteringsnøgle eller et netværkskodeord.

4 Berør OK for at gemme dine indstillinger

5 Berør OK for at udføre en forbindelsestest

- Hvis testen giver positivt resultat, er opsætningen fuldført.
- Hvis tilslutningen mislykkes og der opstår fejl, skal anvisningerne i fejlbeskeden følges.

Sikkerhedstyper

Sikkerhedstyper for adgangspunkter vises i skemaet nedenfor:

Krypteringsmetode	WEP	WPA™-PSK (TKIP)	WPA2-PSK (TKIP)	WPA-PSK (AES)	WPA2-PSK (AES)
Sikkerhedsniveau	← Svagere				→ Stærkere



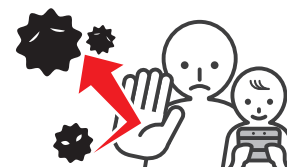
Forældrekontrol

Brug denne mulighed for at begrænse børns adgang til at spille spil, foretage indkøb eller anvende visse af systemets funktioner (såsom internetbrowseren).

Muligheder, der kan begrænses

De følgende muligheder kan begrænses. Konfigurer venligst disse muligheder efter behov, når børn får lov til at anvende New Nintendo 3DS-systemet.

Bemærk: Indstilling af begrænsninger via forældrekontrollen for enhver af de nedenstående valgmuligheder vil også begrænse enkelte indstillinger for Nintendo Network ID, internet-indstillinger, microSD-styring, udvendige kameraer, systemoverførsel og formatering af systemets hukommelse. Det er nødvendigt at indtaste PIN-koden til forældrekontrollen for at kunne anvende disse funktioner.



SOFTWARE RATING (softwarebedømmelse)	Begrænser anvendelsen af software til Nintendo 3DS og Nintendo DSi baseret på bedømmelsessystemerne for software (s. 103). Bemærk: Nintendo 3DS-software modtaget via delespil kan også begrænses, men denne indstilling kan ikke begrænse Nintendo DS-software eller software modtaget via DS-delespil.
INTERNET BROWSER (internetbrowser)	Begrænser brugen af internetbrowseren og hindrer visning af websider.
NINTENDO 3DS SHOPPING SERVICES (Nintendo 3DS-indkøbstjenester)	Hindrer køb af varer samt tjenester og anvendelse af kreditkort til Nintendo 3DS-indkøbstjenester.
DISPLAY OF 3D IMAGES (visning af 3D-billeder)	Begrænser visning af 3D-billeder. Alle billeder vises i 2D.
MIIVERSE	Begrænser brugere fra at se og skrive indlæg på Miiverse.
SHARING IMAGES / AUDIO / VIDEO / LONG TEXT DATA (deling af billeder/lyd/video/lange beskeder)	Begrænser overførslen af data, der kan indeholde personlig information, såsom fotografier, billeder, lyd, videoer og lange beskeder. Bemærk: Denne indstilling kan ikke begrænse Nintendo DS-software eller Miiverse.
ONLINE INTERACTION (online-interaktion)	Begrænser kommunikation med andre Nintendo 3DS-systemer over internettet. Bemærk: Denne indstilling kan ikke begrænse Nintendo DS-software eller Miiverse.
STREETPASS	Begrænser kommunikation med andre Nintendo 3DS-systemer, der anvender StreetPass. Bemærk: Denne indstilling kan ikke begrænse Nintendo DS-/Nintendo DSi-software.
FRIEND REGISTRATION (venneregistrering)	Begrænser registreringen af nye venner.
DS DOWNLOAD PLAY (DS-delespil)	Begrænser brugen af DS-delespil.
VIEWING DISTRIBUTED VIDEOS (visning af distribuerede videoer)	Begrænser visningen af distribuerede videoer til dem, der er beregnet til alle aldre. Denne indstilling gælder ikke for spilrelaterede videoer, der findes på Nintendo eShop, som kan begrænses ved hjælp af den separate indstilling for softwarebedømmelse. Bemærk: For nogle typer distribueret videoafspilningssoftware, kan denne indstilling også begrænse selve softwaren.

Bemærk: Hvis systemet skal bruges af flere børn, foreslås det, at forældrekontrollen sættes op til det yngste barn.

Konfigurering af forældrekontrol

Berør PARENTAL CONTROLS (forældrekontrol) for at begynde konfigurationen (s. 107).

1 Følg anvisningerne på skærmen

Information om forældrekontrol bliver vist på skærmen. Følg instruktionerne for at fortsætte med konfigurationen.

2 Indtast en PIN-kode med fire cifre. Berør derefter OK

For at sikre at den indtastede information er korrekt, bedes der om, at PIN-koden indtastes to gange. Bemærk: PIN-koden er påkrævet for at ændre indstillingerne for forældrekontrol, såvel som for at ophæve dem midlertidigt. Pas på med ikke at glemme den.

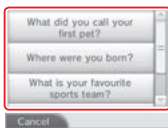


3 Vælg et hemmeligt spørgsmål og vælg derefter et svar på mindst fire tegn

Hvis du ønsker at oprette dit eget hemmelige spørgsmål, vælg da (CREATE YOUR OWN SECRET QUESTION) (opret dit eget hemmelige spørgsmål) og indtast et spørgsmål og et svar. De skal begge være på mindst fire tegn.

Bemærk:

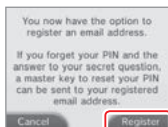
- Det hemmelige spørgsmål skal besvares, hvis PIN-koden glemmes. Pas på med ikke at glemme svaret.
- Se s. 91 for detaljer vedrørende anvendelse af tastaturet.



4 Registrering af en e-mailadresse

Hvis du senere glemmer PIN-koden og svaret på det hemmelige spørgsmål, kan der sendes en hovednøgle til at nulstille din PIN-kode til den e-mailadresse, du har registreret.

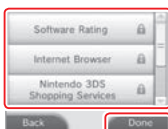
Brug venligst en e-mailadresse, som kun forældre og værger har adgang til, for at forhindre børn i at se hovednøglen der sendes.



5 Berør de indstillinger, du ønsker at ændre og følg instruktionerne på skærmen

Hvis forældrekontrollen indstilles for første gang, bliver begrænsningerne som udgangspunkt aktiveret for alle valgmuligheder.

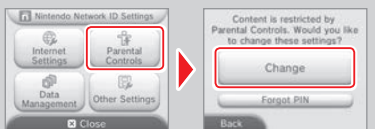
Berør DONE (udfort) for at afslutte konfigurationen af forældrekontrollen.



Ændring af forældrekontrol senere

For at ændre begrænsningerne senere, vælg da PARENTAL CONTROLS i systemindstillingerne og vælg derefter CHANGE (skift).

Bemærk: Hvis du har glemt din PIN-kode eller svaret på dit hemmelige spørgsmål, skal du berøre I FORGOT (jeg har glemt det) på skærmen, hvor PIN-koden skal indtastes (s. 139).





Datastyring

Kontroller eller organiser software, data eller indstillinger, som er gemt i systemets hukommelse eller på microSD-kortet.

Downloadet software kan styres, software, der fungerer med StreetPass, kan kontrolleres og konfigureres og indstillinger for blokerede brugere kan nulstilles. Vælg DATA MANAGEMENT (datastyring) under systemindstillinger, herefter berøres den ønskede valgmulighed.



 Nintendo 3DS Data Management (Nintendo 3DS-datastyring)	<p>SOFTWARE (software)</p> <p>EXTRA DATA (ekstradata)</p> <p>ADD-ON CONTENT (tilføjet indhold) (inklusive softwareopdateringsdata) downloadet til kompatibel Nintendo 3DS-software.</p> <p>SAVE DATA BACKUP (backup af gemmedata)</p>	<p>Kontroller eller slet Nintendo 3DS-downloadssoftware eller software til Virtual Console.</p> <p>Bemærk:</p> <ul style="list-style-type: none">• Der kan lagres op til 300 Nintendo 3DS-titler på et microSD-kort.• Når du sletter software, kan du tage backup af dens gemmedata. <p>Kontroller eller slet ekstradata (f.eks. data modtaget via SpotPass) på systemet.</p> <p>Kontroller eller slet tilføjet indhold (inklusive softwareopdateringsdata) downloadet til kompatibel Nintendo 3DS-software.</p> <p>Opret eller slet backup af Nintendo 3DS-downloadssoftware eller software til Virtual Console, og genopret gemmedata fra backup. Når du har oprettet en backup, kan dens gemmedata genoprettes når som helst.</p>
 Nintendo DSiWare Data Management (Nintendo DSiWare-datastyring)		<p>Kontroller Nintendo DSiWare lagret i systemets hukommelse eller på et microSD-kort. Nintendo DSiWare kan også slettes eller kopieres mellem systemets hukommelse og et microSD-kort.</p> <p>Bemærk: Der kan lagres op til 40 Nintendo DSiWare-titler i systemhukommelsen.</p>
microSD MANAGEMENT (microSD-styring)		<p>Brug en computer til at læse og skrive data fra og til microSD-kortet, mens det er indsat i systemet.</p> <p>Bemærk: Dit Nintendo-system og din computer skal begge være tilsluttet det samme trådløse adgangspunkt.</p>
STREETPASS MANAGEMENT (StreetPass-styring)		<p>Få vist en liste over software, der understøtter StreetPass. StreetPass kan også deaktiveres her i forhold til enhver softwarerettel.</p>
RESET BLOCKED-USER SETTINGS (nulstil indstillinger for blokerede brugere)		<p>At nulstille indstillinger for blokerede brugere fjerner alle tidligere begrænsninger og tillader modtagelse af data fra alle brugere.</p>

Bemærk:

- Der kan gemmes mere end 300 stykker ekstradata/tilføjet indhold på et microSD-kort, men kun de første 300 vides i datastyring.
- Nintendo DSiWare kan ikke køres fra et microSD-kort. Kopier det over til systemets hukommelse, før spillet startes op.
- Når software kopieres, og hvis den samme software allerede eksisterer på bestemmelsesstedet, overskrives den eksisterende software med den software, som kopieres. Vær forsigtig, når der kopieres software, så gemmedata ikke overskrives.
- Slettet software og tilføjelser kan downloades igen gratis fra Nintendo eShop. (Bemærk venligst, at det ikke er muligt at downloade indholdet, hvis det distribution er blevet suspenderet eller afsluttet.)



Andre indstillinger

Tilpas brugerinformation og konfigurer flere andre indstillinger.

Berør ← / → i siden af skærmen for at bladre.



PROFILE (profil)	Indfør brugernavn, fødselsdato, område og Nintendo DS-profil. Bemærk: <ul style="list-style-type: none"> Din profil adskiller sig fra brugeroplysningerne i dit Nintendo Network ID. Ændring af din profil her vil ikke påvirke de oplysninger, der er knyttet til dit ID. Nintendo DS-profilen indeholder en farve og en besked, som bruges i nogle Nintendo DS- og Nintendo DSi-softwaretitler. (Tegn der ikke understøttes af Nintendo DS- eller Nintendo DSi-software vil blive vist som ?)
DATE & TIME (dato og klokkeslæt)	Tilpas dato og klokkeslæt.
TOUCH SCREEN (trykfølsom skærm)	Kalibrer den trykfølsomme skærm, når den ikke virker korrekt.
SOUND (lyd)	Skift indstillinger for højttalerlydkvalitet.
MIC TEST (mikrofontest)	Kontrollér, om mikrofonen virker korrekt. Hvis ikonet på den nedre skærm skifter farve, når du taler eller puster ind i mikrofonen, virker mikrofonen.
3D CALIBRATION (3D-kalibrering)	Kalibrer 3D-skærmen og tjek den superstabile 3D-funktions visningsfelt.
SUPER-STABLE 3D (superstabil 3D)	Aktivér/Deaktivér eller kalibrer den superstabile 3D-funktion.
OUTER CAMERAS (udvendige kameraer)	Kalibrer de udvendige kameraer.
CIRCLE PAD (glidepude)	Kalibrer glidepuden når funktionerne ikke virker ordentligt, eller når der forekommer bevægelser i spillet uden anvendelse af glidepuden.
SYSTEM TRANSFER (systemoverførsel)	Overfør data mellem systemer (s. 119).
LANGUAGE (sprog)	Skift systemets sprog.
SYSTEM UPDATE (systemopdatering)	Opdatér systemets software (s. 127).
FORMAT SYSTEM MEMORY (formatering af systemhukommelsen)	Formatér systemet for at slette data, som er lagret i systemets hukommelse, såsom fotografier, software og gemmedata (s. 128).

Systemoverførsel

Der kan overføres data til dit nye system fra ethvert af følgende:

- Et Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-system
- Et Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- eller Nintendo 2DS-system
- Et andet New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system



Online trin-for-trin systemoverførselsvejledning

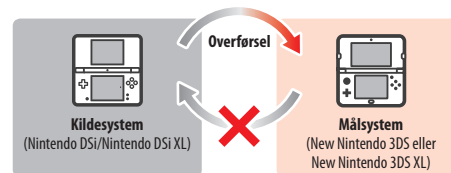
Der er en praktisk online trin-for-trin overførselsvejledning, du kan følge, mens du udfører en systemoverførsel på http://www.nintendo.dk/arkivet/faq/n3ds_systemtransfer

- Det er nødvendigt at være tilsluttet internettet for at kunne overføre data. Systemerne kan også tilsluttes hinanden via lokal trådløs. Det anbefales, at systemerne placeres tæt på hinanden i et område med stabil internetadgang (s. 110).
- Sørg for, at batteriet på begge systemer er godt opladet, eller sæt strømforsyningen til, før overførslen startes for at undgå, at et system løber tør for strøm. Hvis batteriladningen er for lav, vil det ikke være muligt at overføre data.

Bemærk: Lukkes systemet sammen på dette tidspunkt, vil dvaletilstand ikke blive aktiveret. Sluk desuden ikke for strømmen, mens der foretages overførsel af data.

Overførsel fra Nintendo DSi/Nintendo DSi XL

Overfør Nintendo DSiWare og fotografier/optagelser fra et Nintendo DSi-/Nintendo DSi XL-system til det nye system.



Bemærk: Det er ikke muligt at overføre fra et New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system til et Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-system. Vær ligeledes opmærksom på, at når først en overførsel er foretaget, kan den ikke gøres om.

Overførbare data	Nintendo Wi-Fi Connection-konfiguration	Overfører internetindstillinger (Nintendo DS Connections) og Nintendo Wi-Fi Connection ID.
	Fotografier & optagelser	Overfører fotografier og optagelser fra Nintendo DSi-kamera og Nintendo DSi-lyd-software, der er forhåndsinstalleret på Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-systemet.
	Nintendo DSiWare	Overfører Nintendo DSiWare.

Download overførselsredskabet

For at overføre data fra kildesystemet (Nintendo DSi eller Nintendo DSi XL) til det nye system, er det nødvendigt først at downloade det gratis overførselsredskab beregnet til Nintendo 3DS-systemet, fra Nintendo DSi Shop på kildesystemet.

- For yderligere oplysninger vedrørende Nintendo DSi Shop, se venligst betjeningsmanualen til Nintendo DSi eller Nintendo DSi XL.



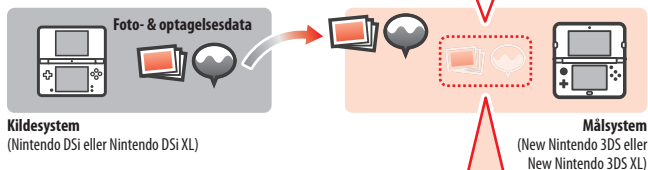
Forholdsregler for overførsel af Nintendo Wi-Fi Connection-konfiguration

- Nintendo Wi-Fi Connection-konfigurationen på målsystemet overskrives.
- Dit Nintendo Wi-Fi Connection ID vil blive slettet fra kildesystemet under overførsel. For yderligere oplysninger vedrørende dit Nintendo Wi-Fi Connection ID, se venligst Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-instruktionsbogen.
- Indstillinger for avanceret opsætning (forbindelser 4-6) vil ikke blive overført.

Forholdsregler for overførsel af fotografier og optagelser

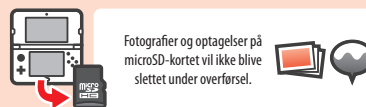
Alle de fotografier og optagelser, der er lagret i målsystemets systemhukommelse slettes. Hvis ingen af disse fotografier og optagelser på New Nintendo 3DS eller New Nintendo 3DS XL ønskes slettet, så kopier dem til microSD-hukommelseskortet før overførslen udføres.

Eksisterende fotografier og optagelser slettet fra målsystemets systemhukommelse



Hvis der er fotografier og optagelser i New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-systemets systemhukommelse ...

Kopier alle fotografier og optagelser fra systemhukommelsen til et microSD-hukommelseskort før overførslen udføres.

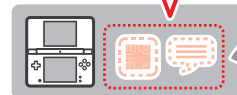


Bemærk: Hvis det ønskes at overføre fotografier, der er lagret på et SD-kort, som anvendes af kildesystemet, vil det være nødvendigt først at kopiere dem til kildesystemets systemhukommelse.

Forholdsregler for overførsel af Nintendo DSiWare

Kun selve softwaren vil blive overført til målsystemet. Gemmedata bliver ikke overført. Både software og gemmedata vil blive slettet fra kildesystemet. Vær venligst sikker på at det er okay, at dine gemmedata bliver slettet, før du begynder overførselsprocessen.

Nintendo DSiWare og gemmedata slettes



Nintendo DSiWare (uden gemmedata) overføres

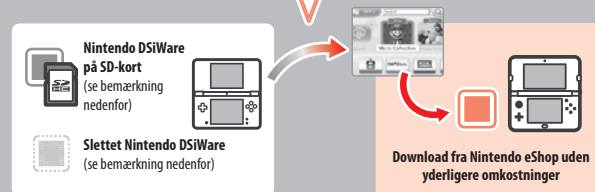


- Data vil blive lagret i målsystemets systemhukommelse. Hvis der ikke er nok plads i målsystemets systemhukommelse, vil det ikke være muligt at overføre data. For at frigøre plads, gå til datastyring i systemindstillinger for at kopiere enhver Nintendo DSiWare, der allerede er lagret på systemet til microSD-kortet og slette den fra systemhukommelsen (s. 117).

Hvis købt Nintendo DSiWare er blevet slettet eller kopieret til et SD-kort ...

Hvis der er købt Nintendo DSiWare-titler, som derefter er blevet slettet eller kopieret til et SD-kort, kan softwaren stadig overføres, selv om den ikke længere er i kildesystemets systemhukommelse. For den type software vil den faktiske software ikke blive overført til målsystemet, men den vil kunne downloades fra Nintendo eShop uden yderligere omkostninger.

Kun kontoaktivitet (register over købt Nintendo DSiWare) overføres



Bemærk: For at kunne spille Nintendo DSiWare-titler på Nintendo DSi-kildesystemet efter de er overført, vil det være nødvendigt at bruge Nintendo DSi Points for at købe dem igen.

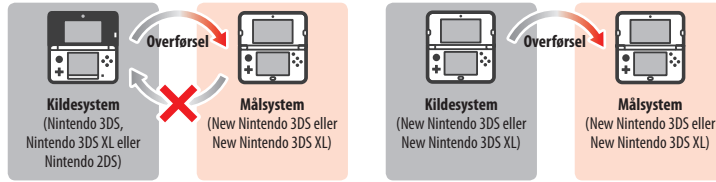
Bemærk:

- Nintendo DSiWare, der er gratis eller ikke fås i Nintendo eShop, kan ikke overføres. For detaljer vedrørende Nintendo DSiWare, der ikke kan overføres, besøg Nintendos website.
- Der kan ikke overføres Nintendo DSi Points eller enhver software, der var forhåndsinstalleret på Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-kildesystemer.
- Software, der allerede eksisterer på målsystemet, vil ikke blive overført.



Overførsel fra systemer i Nintendo 3DS-familien

Overfør gemmedata for indbyggede applikationer, Nintendo eShop-midler/-kontoaktiviteter, osv. fra et Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL-, Nintendo 2DS-, New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system.



Bemærk:

- Al data overføres på én gang. Du kan ikke vælge at overføre individuelle elementer eller software.
- Der kan ikke overføres data fra et New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system til et Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- eller Nintendo 2DS-system.

Overførbare data	Nintendo DS-softwareindstillinger	Overfører internetindstillinger (Nintendo DS Connections) og Nintendo Wi-Fi Connection ID.
	Forhåndsinstallerede applikationers gemmedata	Overfører data såsom vennelisten, fotografier fra Nintendo 3DS-kamera, optagelser fra Nintendo 3DS-lyd og Mii-figurer fra Mii-værkstedet fra de forhåndsinstallerede applikationer på kildesystemet.
	Nintendo DSiWare	Overfører Nintendo DSiWare (og tilhørende gemmedata) lagret i systemhukommelsen.
	Nintendo Network ID	Overfører dine Nintendo Network ID-oplysninger. Bemærk: Et Nintendo Network ID, der tidligere har været tilknyttet kildesystemet, kan efterfølgende kun tilknyttes målsystemet.
	Nintendo eShop-kontoaktivitet/-midler	Overfører Nintendo eShop-kontoaktivitet/-midler til målsystemet. Disse data vil blive sammenført med målsystemets data. Bemærk: Nogle kontoaktiviteter kan muligvis ikke overføres. Før overførslen vil du få chancen for at gennemse al data på skærmen, der ikke kan overføres.
Brugerlicenser for SD-kortdata	Overfører brugerlicenser for data lagret på SD-kortet (f.eks. software der kan downloades og tilhørende gemmedata, tilføjet indhold, osv.). For yderligere oplysninger om overførsel af data på et SD-kort, se s. 123 .	

Forholdsregler for overførsel af et Nintendo Network ID

Du vil ikke være i stand til at overføre systemdata, hvis du har et Nintendo Network ID tilknyttet målsystemet. Hvis det er tilfældet, skal du først fjerne tilknytningen til dit ID ved at formatere systemet ([s. 128](#)).

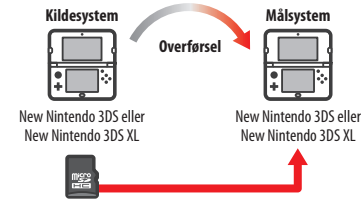
- Du kan ikke sammenføre flere ID'er, så du kan ikke få adgang til software, der er købt med et andet ID.
- Når først et Nintendo Network ID fjernes fra et system, kan det ikke tilknyttes til noget andet system. Det kan kun tilknyttes igen til det system, det blev fjernet fra.

Bemærk: Der kan kun være ét Nintendo Network ID tilknyttet systemet på én gang. Hvis et Nintendo Network ID fjernes, og der derefter knyttes et andet ID til systemet, kræver det formatering af systemhukommelsen, før det første ID kan tilknyttes igen.

Overførsel af SD-kortdata

Metoden til overførsel af data på et SD-kort varierer afhængigt af de systemer der benyttes.

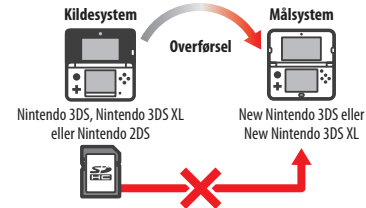
Overførsel mellem New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-systemer



Tag microSD-kortet fra kildesystemet og indsæt det i målsystemet.

Dataene på kildesystemets microSD-kort vil kun kunne anvendes på målsystemet. Efter systemoverførslen er udført, indsæt microSD-kortet fra kildesystemet i målsystemet. Hvis målsystemet anvendes uden at microSD-kortet er indsat, er der eventuelt ikke adgang til gemmedata for visse softwaretitler.

Overførsel fra et Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- eller Nintendo 2DS-system



SD-kortet fra Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- eller Nintendo 2DS-kildesystemet kan ikke indsættes i microSD-kortsprækken på et New Nintendo 3DS eller New Nintendo 3DS XL-system. Følgende tre metoder er dog tilgængelige til overførsel af data på et SD-kort.

Trådløs overførsel (alle data)

Det er muligt at overføre alle data fra SD-kortet i et Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- eller Nintendo 2DS-system til microSD-kortet i et New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system via trådløs kommunikation.

- Overførslen kan tage en del tid, hvis der er store mængder data at overføre.
- Hvis der ikke er nok ledig plads på målsystemets microSD-kort, vil det ikke være muligt at udføre overførslen. Annuller overførslen og fjern eventuelt uønskede fotografier, videoer, optagelser eller software. Alternativt, kan der indsættes et microSD-kort med mere ledig plads i målsystemet, eller benyt metoden "Trådløs overførsel (begrænset mængde data)" til overførsel af data.



Trådløs overførsel (begrænset mængde data)

Benyt denne metode når microSD-kortet i målsystemet ikke har nok ledig plads tilgængelig. Alle data undtagen Nintendo 3DS-downloadssoftware overføres til microSD-kortet. Efter overførslen er udført, kan al købt software der kan downloades gendownloades uden yderligere udgifter fra Nintendo eShop.

- Gemmedata gendannes, når softwaren startes efter den er blevet gendownloadet.



Kopiering via computer

Med denne metode overføres data på et SD-kort ikke automatisk til microSD-kortet i målsystemet. Når systemoverførslen er fuldført, så benyt en computer til at kopiere alle dataene fra SD-kortet til microSD-kortet. Efter dataene er kopieret, indsæt microSD-kortet i målsystemet.

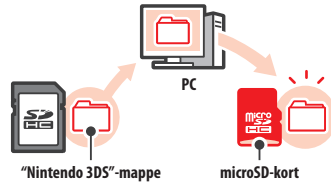
- Hvis du har benyttet et microSD-kort med en SD-kortadapter i kildesystemet, er det ikke nødvendigt at bruge en computer til kopiering af dataene. Sæt ganske enkelt microSD-kortet i målsystemet, når systemoverførslen er fuldført.



Kopiering af data til microSD-kortet

Ved kopiering af data fra et SD-kort til et microSD-kort, benyt SD-kortsprækken på en computer eller en microSD-kortlæser/-skriver, der er almindeligt tilgængelig i handlen, og kopier alle dataene på SD-kortet til microSD-kortet. (Hele "Nintendo 3DS"-mappen skal kopieres.)

- Kopier data til et tomt microSD-kort. Hvis der i forvejen er data på microSD-kortet, så slet dem for dataene fra SD-kortet kopieres over. (Hvis dataene på microSD-målkortet er vigtige for dig, så lav en kopi af dem et andet sted, for eksempel, på din computer.)
- Kopier "Nintendo 3DS"-mappen på microSD-kortets øverste niveau. (Med andre ord, anbring den ikke indeni en anden mappe.)
- "Nintendo 3DS"-mappen indeholder data for software der kan downloades og tilknyttede gemmedata. Den indeholder ikke fotodata.
- Forsøg ikke at tilpasse data, flytte eller slette filer, eller ændre nogen filnavne i "Nintendo 3DS"-mappen.
- Ligeledes, venligst læs og læg mærke til kopieringsforholdsreglerne på [s. 132](#).

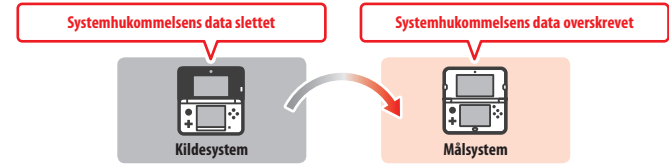


Hvis der er blevet anvendt flere SD-kort med kildesystemet ...

Der kan kun overføres data fra ét SD-kort, når metoderne "Trådløs overførsel (alle data)" eller "Trådløs overførsel (begrænset mængde data)" anvendes. Data fra andre SD-kort skal kopieres til andre microSD-kort efter systemoverførslen er fuldført ved hjælp af metoden "Kopiering via computer".

Forholdsregler for overførsel

Efter overførsel af data vil alle data på kildesystemet blive slettet.



Bemærk: Med undtagelse af Nintendo DSiWare vil data i målsystemets systemhukommelse (f.eks. gemmedata for forhåndsinstallerede applikationer) blive slettet og overskrevet med kildesystemets data. Hvis du har data såsom fotografier og optagelser, så kopier disse til et microSD-kort først.

Forholdsregler for downloadsoftware

- Data lagret på målsystemets microSD-kort, såsom Nintendo 3DS-downloadssoftware og tilhørende gemmedata, vil ikke længere være anvendelige efter overførslen. Softwaren kan gendownloades fra Nintendo eShop.
- Nintendo DSiWare og tilhørende gemmedata på målsystemets microSD-kort skal flyttes til målsystemets systemhukommelse før overførslen. Således vil de stadig være anvendelige efter overførslen.
- Hvis den samme downloadsoftware er blevet downloadet på begge systemer, vil de tilhørende data i målsystemets kontoaktivitet blive slettet og erstattet af kildesystemets data. Yderligere vil gamle gemmedata på målsystemet heller ikke længere være anvendelige.

Forholdsregler vedrørende Nintendo eShop-midler

Hvis de samlede Nintendo eShop-midler på mål- og kildesystemerne overstiger de maksimalt tilladte midler, vil systemoverførslen ikke blive foretaget.



Overførsel

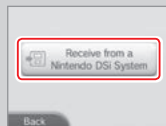
Fra Nintendo DSi

Overførsel fra et Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-system

- 1 På New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-systemet**
Berør TRANSFER FROM A NINTENDO DSi SYSTEM
(overfør data fra et Nintendo DSi-system)
Læs advarselsbeskeden vedrørende overførsel af data, derefter berøres NEXT (næste).



- 2 Berør RECEIVE FROM A NINTENDO DSi SYSTEM**
(modtag fra et Nintendo DSi-system)
Følg anvisningerne på skærmen for at fortsætte.



- 3 På Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-systemet**
Vælg ikonet for Nintendo 3DS-overførselsredskab i Nintendo DSi-menuen
Følg anvisningerne på skærmen for at fortsætte.



Overførsel fra systemer i Nintendo 3DS-familien med "Trådløs overførsel (begrænset mængde data)"

Hvis metoden "Trådløs overførsel (begrænset mængde data)" blev benyttet til overførsel af data, kan det tjekkes at gemmedata er blevet overført ved at bruge valgmuligheden styring af gemmedata. Gemmedata kan også slettes med denne valgmulighed.



Systemopdatering

Opdatér HOME-menuen og applikationer med nye applikationer og funktioner.

Der skal være forbindelse til internettet, når der udføres systemopdateringer. Konfigurer indstillingerne for internetforbindelsen, før systemopdatering sættes i gang (s. 110). (Når der udføres systemopdatering fra et spilkort, er internetforbindelse ikke nødvendig.)

Bemærk:

- Systemopdateringer kan ikke udføres, hvis batteriladningen er ved at være lav.
- Se Nintendos hjemmeside for at få en opsummering af, hvad opdateringen indeholder.

VEDRØRENDE SYSTEMOPDATERINGER

VIGTIGT: Efter systemet er blevet opdateret, kan uautoriserede tekniske ændringer af hardware eller software til systemet, eller brug af en ikke-godkendt enhed i forbindelse med systemet, betyde, at systemet ikke længere kan benyttes til spil. Indhold afledt af uautoriserede tekniske ændringer af hardware eller software på dit system, kan fjernes. At afvise en systemopdatering kan gøre det umuligt at spille nogle spil.

VEDRØRENDE AUTOMATISKE SYSTEMOPDATERINGER

Fra tid til anden udfører Nintendo 3DS XL-systemet automatiske opdateringer, såsom opdateringer til en liste, der forhindrer brugen af ord, der kan gøre brugere ubehageligt til mode, og/eller opdateringer i forhold til en intern database over trådløse adgangspunkter, som giver mulighed for at få adgang til onlinetjenester udbudt af Nintendo.

Der bliver ikke vist nogen forudgående beskeder på skærmen vedrørende sådanne små automatiske opdateringer. En besked vises på skærmen i forhold til andre systemopdateringer, og man skal vælge I ACCEPT (jeg accepterer) for at installere sådanne opdateringer.

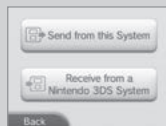
Fra Nintendo 3DS-familien

Overførsel fra et Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL-, Nintendo 2DS-, New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system

- 1 Kilde- & målsystemer**
Berør TRANSFER FROM A NINTENDO 3DS SYSTEM
(overfør fra et Nintendo 3DS-system)
Læs advarselsbeskeden vedrørende overførsel af data, derefter berøres I AGREE (jeg accepterer).



- 2 Kildesystem**
Berør SEND FROM THIS SYSTEM (send fra dette system)
Målsystem
Berør RECEIVE FROM A NINTENDO 3DS SYSTEM
(modtag fra et Nintendo 3DS-system)
Følg anvisningerne på skærmen for at fortsætte.



Formatering af systemhukommelsen

Brug denne mulighed for at slette alle data, der er lagret i systemet og vende tilbage til fabriksindstillingerne.

Bemærk:

- Hvis dit system er knyttet til et Nintendo Network ID, skal du have en internetforbindelse for at kunne formatere systemhukommelsen.
- Systemversionen vedbliver med at være den samme som den nuværende, selv hvis systemets hukommelse formateres.



Hvis man vælger at formatere systemet, slettes de følgende data, som herefter ikke kan gendannes:

- Indhold gemt i systemets hukommelse, såsom vennelister, notificeringer og data fra skridttælleren
- Gemt applikationsdata
- Alle fotografier gemt i systemets hukommelse
- Ændringer lavet i systemindstillingerne
- Software, som er blevet lagt i systemet (se første bemærkning herunder) og dens gemmedata
- Data lagret på microSD-kortet (se anden bemærkning herunder)
 - Software, der kan downloades (se første bemærkning herunder), og dens gemmedata
 - Tilføjet indhold (se første bemærkning herunder)
 - Ekstradata
 - Backup af gemmedata
- Tilknytning af et Nintendo Network ID (se tredje bemærkning herunder)

Bemærk:

- Software kan gendownloades fra Nintendo eShop uden nogen ekstra udgifter. Bemærk venligst, at der er visse tilfælde, hvor software kan være midlertidigt eller permanent tilbagetrukket fra Nintendo eShop. Skulle dette ske, vil det ikke længere være muligt at gendownloade denne software. Hvis dit system er tilknyttet til et Nintendo Network ID, skal du anvende samme ID til at gendownloade software med (s. 109).
- Hvis et microSD-kort der indeholder software eller gemmedata ikke er indsat når formateringen foregår, vil data på det microSD-kort ikke blive slettet, men de vil blive uanvendelige.
- Dit Nintendo Network ID bliver ikke slettet, hvis du formaterer dit system. Du vil være i stand til at knytte det samme ID til dit system igen ved at vælge LINK AN EXISTING ID (tilknyt et eksisterende ID) under Nintendo Network ID Settings (indstillinger for Nintendo Network ID).

Ved bortskaffelse eller overgivelse af dit system

Når systemhukommelsen formateres, vil fotografier og optagelser på microSD-kortet samt aktiviteter og midler på din Nintendo eShop-konto ikke blive slettet. Når du overgiver systemet permanent til en anden person, så slet venligst al data på microSD-kortet ved hjælp af en computer. Hvis dit system ikke er tilknyttet et Nintendo Network ID, så sørg for at slette din kontoaktivitet i Nintendo eShop, før du formaterer dit system.

Hvis dit system er tilknyttet et Nintendo Network ID ...

Når først du har tilknyttet et Nintendo Network ID til dit system, vil du ikke være i stand til at tilknytte det til et andet system, selv efter formatering. Du vil være nødt til at anvende systemoverførsel (s. 119) for at tilknytte dit ID til et andet system i stedet for at formatere.

Udskiftning af microSD-kortet/batteriet

For at udskifte microSD-kortet eller batteriet skal batteridækslet (eller bagsidecoveret på New Nintendo 3DS) aftages.

Bemærk:

- Hvis systemet anvendes af et mindre barn, bør det være en forælder eller en værge, der skifter batteriet ud.
- Der skal altid slukkes for strømmen og strømforsyningen skal frakobles, før batteriet udskiftes.

microSD-kort

microSD-kortet oplagrer data såsom software der kan downloades og tilhørende gemmedata, ekstradata og tilføjet indhold, fotografier og videoer. Dette system understøtter microSD-kort med en størrelse op til 2 GB og microSDHC-kort med størrelser, der går fra 4 GB til 32 GB.

Bemærk:

- Med undtagelse af Nintendo DSiWare (s. 77), lagres al downloadet software på microSD-kortet.
- Downloadet software (inklusive tilhørende gemmedata) kan ikke flyttes eller kopieres individuelt mellem microSD-kort.
- Se s. 132 vedrørende, hvad der skal gøres, når et microSD-kort er fuldt.

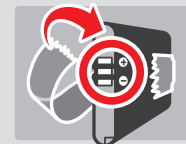
Batteri

Genetagne opladninger vil mindske batteriets levetid og derved også nedsætte den tid, systemet kan anvendes i før genopladning. Hvis batteritiden er blevet mærkbart nedsat, skal batteriet skiftes ud ved at følge de fremgangsmåder, der beskrives i dette afsnit.

Kontakt venligst Nintendo-kundeservice for yderligere information om, hvor der kan købes et nyt batteri (s. 142).

Vigtig information om korrekt bortskaffelse og genbrug af batteriet

- Sæt en tapestrimmel over den positive (+) og den negative (-) pol.
- Fjern ikke etiketten.
- Forsøg ikke at skille batteriet ad.
- Beskædig ikke batteriet.



Bortskaffelse af batteriet ved dets levetids ophør

[071015/DAN/WEEE-2]

Dette produkt indeholder et genopladeligt litium-ionbatteri. Bortskaffelsen af bærbare og genopladelige batterier er reguleret under EU og nationale love. Da batterier indeholder tungmetaller, som kan skabe helbredsproblemer, skal de indsamles og genbruges separat. Når du skaffer dig af med batteriet, skal du sætte en tapestrimmel over den positive (+) og den negative (-) pol.

Batterier er påsat mærkaten med symbolet for skraldespanden med hjul, som er krydset over, hvilket betyder at de ikke må bortskaffes med almindeligt husholdningsaffald.

Som forbruger, har du lovmæssig pligt til at adskille dine brugte batteries fra husholdningsaffaldet og bringe dem til et indsamlingssted for korrekt genbrug. Der er flere batteriindsamlingspunkter i dit område, som tager brugte batterier tilbage, herunder udsalgsbutikker, hvor der sælges batterier og kommunale affaldsindsamlingssteder. I nogen lande er der også stillet indsamlingsbøtter og -kasser på skoler og i andre offentlige bygninger.

Dette Nintendo-produkts salgspris inkluderer udgiften til batteriindsamling og -genbrug.



1 Løsn batteridækslet (bagsidecover)

Løsn de to skrue, som holder batteridækslet fast med fire eller fem omdrejninger med en stjerneskruetrækker.

For at forhindre at skrueene bliver væk, har hvert bagsidecover et par specialskrue, som ikke falder ud, når de løsnes og bliver siddende i coveret, når det tages af.

**Sådan undgås det at beskadige skrueene**

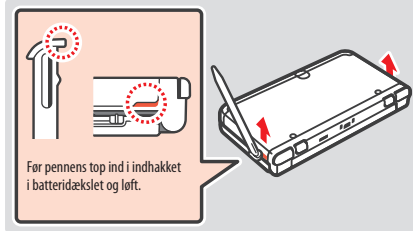
- Brug en stjerneskruetrækker, der passer perfekt i skruehovedet.
- Læg systemet på et fladt underlag og skub forsigtigt skruetrækkeren ind i hver skrue, mens der drejes mod uret.

**2 Udtag batteridækslet (bagsidecover) med pennen**

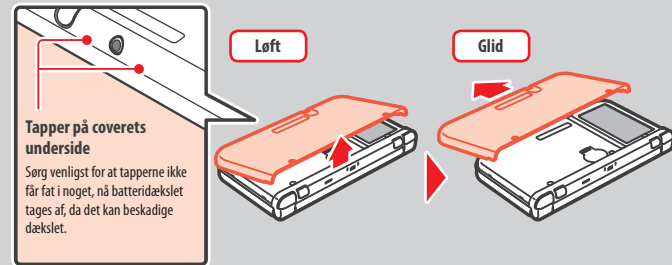
Læg systemet på et fladt underlag, før pennens top ind mellem batteridækslet og systemet, og lirk dem forsigtigt fra hinanden.

Bemærk:

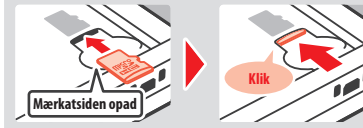
- Sæt ikke dine negle ind mellem batteridækslet og systemet, da det kan give skader.
- Gør det forsigtigt, så du ikke skader systemet og/eller batteridækslet.

**Sådan tages batteridækslet af et New Nintendo 3DS XL-system**

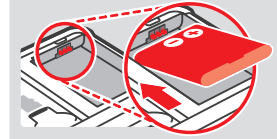
For at tage batteridækslet af, løft lidt op og glid det af systemets bund.

**3 Udskift microSD-kortet/batteriet****Skub kortet ind, og fjern det derefter**

Bemærk: At fjerne microSD-kortet uden først at skubbe det ind, kan føre til beskadigelse af microSD-kortsprækken.

Indsæt nyt microSD-kort

Bemærk: Undlad at berøre microSD-kortterminaler og at gøre dem snævsede.

Udtag batteriet**Vent mindst 10 sekunder, og indsæt herefter nyt batteri**

Bemærk: Vær sikker på at batteriet vender i den rigtige retning.

4 Sæt batteridækslet (bagsidecoveret) og de to skrue tilbage på plads**New Nintendo 3DS****New Nintendo 3DS XL**

Anbring hullerne i batteridækslet på linje med POWER-knappen og lydindgangen på systemets bund.

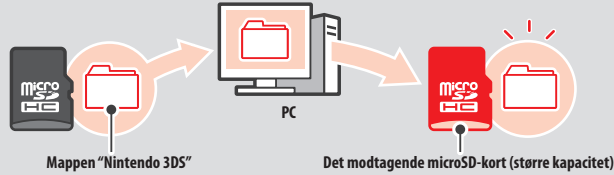
Indstillingerne for dato og klokkeslæt bliver nulstillet, når du har fjernet batteriet. Du bør indstille dem igen ved at åbne systemindstillinger fra HOME-menuen, vælge OTHER SETTINGS (andre indstillinger) og så DATE & TIME (dato og klokkeslæt) (s. 118).

Bemærk: Sæt altid batteridækslet på plads igen. Hvis systemet udsættes for fysiske stød, mens batteridækslet er af, kan det beskadige batteriet, hvilket kan føre til brand eller eksplosion.

Hvis microSD-kortet er fuldt ...

For at frigøre plads på et fuldt microSD-kort slettes foto-, video- eller lydfile, som ikke længere behøves, via datastyring under systemindstillinger ([\(S s. 117\)](#)). Alternativt kan alle data overføres fra det nuværende microSD-kort til et med en større lagerkapacitet. Software kan gemmes på et andet microSD-kort, men man kan ikke senere sammenlægge indhold fra flere microSD-kort.

Der behøves en computer med en microSD-kortsprække eller en microSD-kortlæser/-skriver, som er almindelig tilgængelig i handlen, for at overføre data, og hele mappen "Nintendo 3DS" bør overføres til det modtagende microSD-kort.



Bemærk:

- Kopiér altid mappen til det øverste niveau på microSD-kortet.
- Software der kan downloades (inklusive gemmedata) gemmes i mappen "Nintendo 3DS". Fotodata gemmes ikke i denne mappe. Man må ikke modificere, flytte, slette eller ændre navnet på filerne i denne mappe.

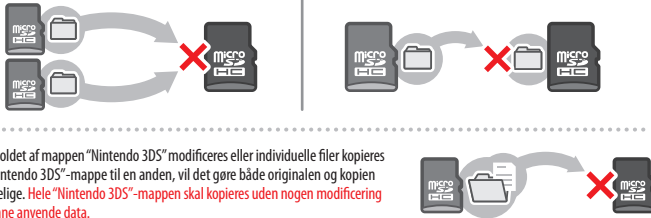
Forholdsregler i forhold til at kopiere software

Kopiér altid hele mappen "Nintendo 3DS".

Hvis opdateret data gemmes på det nye microSD-kort, kan det være, at den samme software ikke kan anvendes på det originale microSD-kort. Der bør kun bruges ét microSD-kort til en softwaretitel ad gangen; den samme software kan ikke kopieres til flere microSD-kort til brug som backup af spilforløbet. Vær opmærksom på kun at bruge det nye microSD-kort.

Der kan ikke overføres data ved hjælp af de følgende metoder

Software der kan downloades, som gemmes på flere microSD-kort, kan ikke samles på ét microSD-kort. Hvis ny data kopieres oven på allerede eksisterende data, vil det gøre de sidstnævnte uanvendelige.



Hvis indholdet af mappen "Nintendo 3DS" modificeres eller individuelle filer kopieres fra én "Nintendo 3DS"-mappe til en anden, vil det gøre både originalen og kopien uanvendelige. Hele "Nintendo 3DS"-mapper skal kopieres uden nogen modificering for at kunne anvende data.

Problemløsning




Før der tages kontakt til Nintendo-kundeservice, bør dette afsnit anvendes til at bestemme årsagen til problemet.

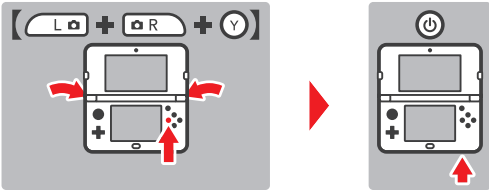
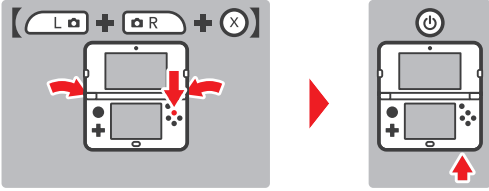
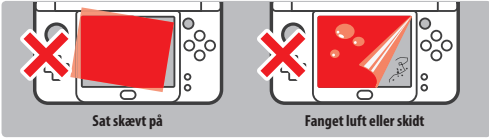
Bemærk:

- Du kan også tjekke afsnittet problemløsning i den elektroniske HOME-menumanual ([\(S s. 97\)](#)).
- Hvis problemet handler om et spil eller tilbehør, så se venligst også den tilhørende manual/dokumentation.


Problem	Løsning
Batteriet kan ikke oplades/ Opladnings-LED'en lyser ikke	<ul style="list-style-type: none"> • Anvendes der en Nintendo 3DS-strømforsyning? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Anvend Nintendo 3DS-strømforsyningen (WAP-002(EUR)) (sælges separat). Nintendo DSi-strømforsyningen er også kompatibel ((S s. 74)). • Er strømforsyningen ordentligt indsat i systemet og i stikkontakten? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Træk strømforsyningens stik ud af stikkontakten og vent cirka 30 sekunder, før det sættes ind igen. Sørg for at strømforsyningen er ordentligt forbundet til både Nintendo-systemet og stikkontakten ((S s. 88)). • Oplades batteriet på et sted med en omgivende temperatur mellem 5-35 °C? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Oplad batteriet på et sted, hvor temperaturen i omgivelserne er på mellem 5-35 °C. Det kan være, at det ikke er muligt at oplade batteriet på et sted med en temperatur, der er uden for dette område. • Er batteriet ordentligt tilsluttet? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Hvis systemet ikke tænder, og opladnings-LED'en lyser op, når du tilslutter strømforsyningen, og derefter øjeblikkeligt slukkes, er batteriet muligvis ikke ordentligt tilsluttet. Sørg for, at batteriet er ordentligt tilsluttet ((S s. 129)). • Lyser opladnings-LED'en? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Hvis opladnings-LED'en blinker, er batteriet muligvis ikke ordentligt tilsluttet. Hvis dette opleves, kontakt da Nintendo-kundeservice ((S s. 142)).
Systemet tænder ikke	<ul style="list-style-type: none"> • Er systemet blevet opladt? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Oplad systemet ((S s. 88)). • Er batteriet ordentligt tilsluttet? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Hvis systemet ikke tænder, og opladnings-LED'en lyser op, når du tilslutter strømforsyningen, og derefter øjeblikkeligt slukkes, er batteriet muligvis ikke ordentligt tilsluttet. Sørg for, at batteriet er ordentligt tilsluttet ((S s. 129)).
Systemet er meget varmt	<ul style="list-style-type: none"> • Oplades batteriet i et område med høj temperatur, eller oplades det i længerevarende perioder? <ul style="list-style-type: none"> ➔ At gøre dette kan føre til at systemets temperatur stiger markant. Oplad batteriet på et sted med en omgivende temperatur mellem 5-35 °C. At berøre systemet, mens det er varmt, kan forårsage forbrændinger.
Batteriet er opladt, men der kan ikke spilles i længerevarende perioder/Det tager lang tid at oplade batteriet	<ul style="list-style-type: none"> • Spiller du et spil eller oplader du batteriet på et sted, hvor omgivelserne har en temperatur lavere end 5 °C? <ul style="list-style-type: none"> ➔ I omgivelser med en temperatur lavere end 5 °C, vil det ikke være muligt at spille i længere perioder, og det vil tage længere tid end normalt at oplade batteriet. • Batteriets levetid <ul style="list-style-type: none"> ➔ Gentagne opladninger vil nedsætte batteriets levetid og reducere længden af systemets anvendelsestid. Hvis anvendelsestiden reduceres væsentligt, så udskift batteriet. Kontakt Nintendo-kundeservice for yderligere information om, hvor et nyt batteri kan købes ((S s. 142)).
Batteriet er svulmet op	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Litium-ionbatterier nedbrydes lidt efter lidt og kan svulme op på grund af gentagne opladninger. Dette er ikke en funktionsfejl eller en potentiel sikkerhedsrisiko. Udskift venligst batteriet, hvis det svulmer så meget op, at det påvirker batteriets levetid ((S s. 129)). Hvis batteriet lækker, så rør ikke ved det, men kontakt Nintendo-kundeservice ((S s. 142)).

Problem	Løsning
Der vises ikke video og der høres ingen lyd	<ul style="list-style-type: none"> • Er spilkortet ordentligt indsat? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Indsæt spilkortet forsigtigt, men fast, indtil det klikker på plads. • Er systemet i dvaletilstand? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hvis systemet er i denne tilstand, så gå ud af dvaletilstand. Nogen software kan gå i dvaletilstand, selv uden at systemet er lukket sammen.
Der er sorte eller lyse prikker på LCD-skærmene der ikke forsvinder/ Der er mørke eller oplyste områder på LCD-skærmene	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Et lille antal fastlåste eller døde pixel er karakteristisk for LCD-skærme. Dette er normalt, og betyder ikke, at der er en defekt. 3D-skærmen og den trykfølsomme skærm har forskellige specifikationer, så deres farvevisninger og lysstyrke kan variere.
Lysstyrken varierer fra én LCD-skærm til en anden	<ul style="list-style-type: none"> ➤ De tekniske specifikationer for den øvre og den nedre skærm er forskellige, hvilket betyder, at deres lysstyrker også kan være forskellige. Dette er normalt og skal ikke anses for at være en fejl.
Skærmens farvetone ændrer sig pludseligt/Lysstyrken ændrer sig, og det bliver svært at se lyse farver	<ul style="list-style-type: none"> • Er automatisk lysstyrke eller strømsparetilstand slået til? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Automatisk lysstyrke ændrer skærmens lysstyrke automatisk i forhold til lysniveauet i omgivelserne. Strømsparetilstand ændrer lysstyrken og farvetonen automatisk alt efter, hvilket indhold der vises, for at få batteriladningen til at være i længere tid. Dette kan bevirke, at blege farver bliver mere hvide, og at andre farver ændres. For at opretholde konstant farve og lysstyrke skal strømsparetilstanden slås fra (s. 100).
3D-billeder kan ikke ses eller er svære at se	<ul style="list-style-type: none"> • Anvendes der Nintendo DS-/Nintendo DSi-software? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nintendo DS-/Nintendo DSi-softwaretitler kan ikke vise 3D-indhold. • Understøtter det indhold der vises 3D-funktionen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Nogen software og nogle typer indhold understøtter ikke visningen af 3D-billeder. Prøv at se 3D-billeder i en anden Nintendo 3DS-softwaretitel. • Står 3D-dybdeglideren på det laveste niveau? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tilpas 3D-dybdeglideren til et niveau, der behageligt for dig (s. 94). • Er superstabil 3D-funktion deaktiveret? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aktivér funktionen (s. 118). • Er 3D-skærmen ordentligt kalibreret? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hold 3D-skærmen væk fra dine øjne med en afstand på cirka 30 cm, hvis der anvendes New Nintendo 3DS og cirka 35 cm, hvis der anvendes New Nintendo 3DS XL (s. 93). Berør 3D CALIBRATION (3D-kalibrering) under systemindstillinger for yderligere oplysninger (s. 118). (Hvis der er nogen forskel på dit venstre og højre øjes synsevne, eller hvis du har en tendens til kun at bruge det ene øje til at se med, fungerer 3D-effekterne muligvis ikke ordentligt eller slet ikke. For brugere med en forskel mellem deres venstre og højre øjes synsevne tilrådes det at få korrigeret synet før anvendelse, f.eks. ved hjælp af briller). • Er 3D-skærmen, det indvendige kamera eller den infrarøde LED beskidt? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Affør eventuelle fingeraftryk eller andre mærker med en blød, ren klud. • Anvender softwaren, der er i brug, kamerafunktionen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Superstabil 3D deaktiveres, når den udvendige eller indvendige kamerafunktion anvendes. Nogen software anvender eventuelt kamerafunktionen, selv når den ikke bliver brugt til at tage fotografier. • Er der sat en skærmbeskytter, der er almindelig tilgængelig i handlen, på den trykfølsomme skærm? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Visse produkter kan dæmpe 3D-billedernes klarhed. Der henvises til instruktionsinformationen, som følger med produktet, for detaljer vedrørende anvendelsen.


Problem	Løsning
3D-billeder kan ikke ses eller er svære at se	<ul style="list-style-type: none"> • Befinder du dig i direkte sollys eller et sted med en kraftig lyskilde? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Anvendelse af systemet på steder med kraftige lyskilder kan få lyset til at reflekteres på skærmen og gøre det besværligt at se 3D-billeder. • Er forældrekontrollen konfigureret? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Deaktiver den del af forældrekontrollen, der begrænser visning af 3D-billeder (s. 115). • Kigger du på den nedre skærm? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Denne skærm kan ikke vise 3D-indhold. <p>De 3D-effekter som systemet genererer, skabes ved at udnytte øjnenes binokulære forskydning. Alle har deres egen måde at se 3D-billeder på. Hvis der opleves et dobbeltbillede eller der ikke opleves 3D-billeder, selv når de vises korrekt og med de rigtige indstillinger, indstil da venligst visningen til udelukkende 2D-visning (s. 94).</p> <p>Tips for superstabil 3D og ansigtsgenkendelse Følg rådene herunder for at øge effektiviteten af superstabil 3D og forbedre ansigtsgenkendelse.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Se direkte ind i kameraet</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Flyt håret for helt at blotlægge dit ansigt</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>Tag brillerne af</p> </div> <p>Andre faktorer, såsom frisuren, farven, faconen og graden af ansigtshår samt smykker, har også betydning for en korrekt ansigtsgenkendelse.</p> <p>Hvis ansigtsgenkendelse stadig ikke virker, så vælg SUPER-STABLE 3D (superstabil 3D) under systemindstillinger (s. 118).</p> <p>Bemærk: Selv når de førnævnte faktorer tages i betragtning, kan individuelle træk og visse omgivelser besværliggøre korrekt ansigtsgenkendelse. I det tilfælde kan superstabil 3D deaktiveres i systemindstillinger.</p>

Problem	Løsning
Glidepuden virker ikke ordentligt	<ul style="list-style-type: none"> • Stemmer glidepudens bevægelser overens med det, der vises på skærmen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ I sjældne tilfælde kan impulserne fra glidepuden ophøre med at fungere korrekt efter anvendelse i lange perioder eller ved for kraftig anvendelse. Hvis glidepudens bevægelser og reaktionerne inde i spillet ikke stemmer overens, skal valgmuligheden CIRCLE PAD (glidepude) i systemindstillinger anvendes for at udføre en kalibrering (s. 118). <p>Bemærk: Hvis der forekommer bevægelser i spillet selv om glidepuden ikke bliver anvendt, og det ikke er muligt at bruge knapperne eller den trykfølsomme skærm, så sluk systemet, start det derefter igen på glidepudens kalibreringsskærm ved at trykke på POWER-knappen, mens L-knappen + R-knappen + Y-knappen holdes nede.</p> 
Den trykfølsomme skærm fungerer ikke korrekt	<ul style="list-style-type: none"> • Stemmer handlingerne på den trykfølsomme skærm overens med det, der vises på skærmen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hvis handlingerne på den trykfølsomme skærm og bevægelserne inde i spillet ikke stemmer overens, skal valgmuligheden TOUCH SCREEN (trykfølsom skærm) i systemindstillinger anvendes for at udføre en kalibrering (s. 118). <p>Bemærk: Hvis det ikke er muligt at anvende den trykfølsomme skærm til udførelsen af denne procedure, så sluk systemet, start det derefter igen på den trykfølsomme skærms kalibreringsskærm ved at trykke på POWER-knappen, mens L-knappen + R-knappen + Y-knappen holdes nede.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Er der sat en skærmbeskytter, der er almindelig tilgængelig i handlen, på den trykfølsomme skærm? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hvis der er sat en skærmbeskytter, der er almindelig tilgængelig i handlen, på den trykfølsomme skærm, skal instruktionsmanualen til denne følges for at sikre, at den er sat ordentligt på, før der gøres forsøg på at kalibrere den trykfølsomme skærm. 

Problem	Løsning
C-pinden virker ikke ordentligt	<ul style="list-style-type: none"> • Er softwaren kompatibel med C-pinden? <ul style="list-style-type: none"> ➤ C-pinden er kun anvendelig i softwaretitler eller de dele af softwaretitler som understøtter den, eller i stedet for den højre glidepude for software, som understøtter Nintendo 3DS-glidepude Pro (s. 86). • Stemmer handlingerne med C-pinden overens med det der vises på skærmen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hvis C-pinden bevæges, mens systemet er under opstart, kan bevægelser eventuelt forekomme, selvom C-pinden ikke anvendes. Skulle dette ske, så luk systemet sammen og lad det gå i dvaletilstand. Når systemet åbnes igen og dvaletilstanden ophæves, recalibreres C-pinden automatisk.
Skærmen bliver helt sort, og systemet svarer ikke/Systemet fryser	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hvis skærmen bliver ved med at være sort, når du tænder for systemet, eller når du forlader dvaletilstand (åbner systemet igen efter at have lukket det, mens det var tændt), eller hvis skærmen pludselig bliver sort under spillet, og systemet holder op med at svare, så sluk systemet ved at holde POWER-knappen nede, indtil strøm-LED'en går ud, og tryk så på POWER-knappen for at tænde systemet igen.
Ingen lyd fra højttalerne	<ul style="list-style-type: none"> • Er der tilsluttet hovedtelefoner? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hvis der er tilsluttet hovedtelefoner til Nintendo 3DS XL-systemet, kommer der ikke lyd ud af højttalerne. <p>Bemærk: Kameraets blændelyd har altid den samme lydstyrke, uanset den aktuelle indstilling af volumenkontrollen, selv hvis der er tilsluttet hovedtelefoner.</p>
Ingen lyd fra hovedtelefonerne	<ul style="list-style-type: none"> • Er hovedtelefonernes stik sat ordentligt i? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sørg for, at hovedtelefonernes stik er sat ordentligt i lydudtaget.
Jeg kan ikke bruge mikrofonen/Min stemme genkendes ikke	<ul style="list-style-type: none"> • Anvender denne softwaretitel eller denne del af den mikrofonen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mikrofonen kan kun anvendes i de softwaretitler eller de dele af softwaretitler, der understøtter den. • Fungerer mikrofonen ordentligt? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Vælg MIC TEST (mikrofontest) i systemindstillinger for at bekræfte, at mikrofonen fungerer ordentligt (s. 118). • Genkendes andres stemmer, såsom din families og venners, korrekt? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Der er individuelle forskelle med hensyn til graden af stemmegenkendelse. Nogle stemmer er sværere at genkende end andre. • Er der et headset med mikrofon tilsluttet? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Prøv at fjerne headsettet med mikrofon, og brug systemets mikrofon i stedet.
Mine skridt tælles ikke	<ul style="list-style-type: none"> • Er systemet åbent? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Dine skridt vil kun blive talt, mens systemet er lukket sammen og i dvaletilstand. • Befinder systemet sig i en løst-hængende taske eller hænger det i en håndledsrem? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Der kan være tilfælde, hvor systemet ikke kan tælle skridt korrekt. Hvis det ligger i en løst-hængende taske under gang, vil skridtdata muligvis ikke blive præcist talt. Hvis man ønsker at have systemet i en taske, når det bæres omkring, anbefales det at anvende en tætsiddende taske såsom en bæltetaske. <p>Bemærk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afhængigt af omstændighederne kan resultatet af skridttællingen være højere eller lavere end det egentlige antal skridt, der blev taget. • Læg ikke systemet i baglommen. At udsætte systemet og LCD-skærme for overdreven fysisk belastning, f.eks. ved at sidde på dem, kan beskadige dem og føre til personskade eller funktionsfejl.
microSD-kortet reagerer ikke	<ul style="list-style-type: none"> • Er microSD-kortet sat korrekt ind i systemet? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Sluk for strømmen og indsæt microSD-kortet forsigtigt, men fast, indtil det klikker på plads i microSD-kortsprækken på systemets bagside (s. 129). • Er microSD-kortet terminalerne beskyttede? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aftør terminalerne forsigtigt med en tør vatpind for at undgå beskadigelse af microSD-kortet.

Problem	Løsning
<p>Selvom et spillkort er indsat, kommer ikonet for softwaretitlen ikke frem, og HOME-menuen viser: "There is nothing inserted into the Game Card slot." (Der er intet kort i spillkortsprækken).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Er spillkortet indsat korrekt? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Udtag spillkortet og sæt det ind igen, indtil det klikker på plads. Hvis det ikke virker, så prøv at indsætte det igen et par gange mere (s. 104). • Anvendes der en softwaretitel fra et andet område? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Kun Nintendo 3DS- og Nintendo DSi-softwaretitler, der stemmer overens med systemets område, vil fungere. Softwaretitler fra andre områder fungerer muligvis ikke.
<p>Denne besked vises under anvendelse af Nintendo DS-/ Nintendo DSi-software: "An error has occurred. Press and hold the POWER Button to turn the system off. Please refer to the Operations Manual for details." (Der er opstået en fejl. Tryk på POWER-knappen og hold den nede for at slukke for systemet. Se venligst betjeningsmanualen for yderligere information).</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sluk for strømmen, tænd for den igen, og prøv igen at udføre samme procedure som før. Hvis fejlbeskeden stadig vises, kan der være en fejl i systemet. Kontakt venligst Nintendo-kundeservice for assistance (s. 142).
<p>Der er problemer med at anvende trådløse kommunikationer (kommunikationer afbrydes og spillet kan ikke spilles gnidningsløst)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vises et af de følgende signalstyrkeikoner (eller) på skærmen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Signalstyrken ser ud til at være svag. Ryk tættere på de(n) andre/anden spiller(e), og fjern hindringer mellem systemerne.
<p>Jeg kan ikke finde et adgangspunkt til et trådløst netværk</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bruger dit adgangspunkt WEP-sikkerhedskryptering? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Systemet kan ikke bruge Wi-Fi Protected Setup til at oprette forbindelse til et adgangspunkt, der anvender WEP-beskyttelse. • Bruger dit adgangspunkt WPA2-PSK (TKIP) sikkerhedskryptering (s. 114)? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Systemet kan ikke lede efter adgangspunkter, som anvender WPA2-PSK (TKIP) beskyttelse.
<p>Jeg kan ikke få forbindelse til internettet</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Er der en fejlkode? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hvis indstillingerne til internetforbindelsen er forkerte eller forbindelsesestensen mislykkes, vil der blive vist en fejlmeddelelse. Læs venligst følgende oplysninger om fejlmeddelelser, når man opsætter en Nintendo DS-forbindelse, eller når man spiller Nintendo DS- eller Nintendo DSi-software. <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Om fejlkoder i forbindelse med at spille Nintendo DSi-software</p> <p>Konfigurationen af systemets internetforbindelse er måske ikke korrekt. Vælg CONNECTION TEST (test af forbindelse) fra Internetindstillinger for at starte en test af forbindelsen, og følg så instruktionerne i fejlmeddelelsen.</p>  </div>

Problem	Løsning
<p>Det er ikke muligt at deaktivere forældrekontrollen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Blev den rigtige PIN-kode indtastet? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Indtast den korrekte PIN-kode (s. 116). • Blev det korrekte svar på det hemmelige spørgsmål indtastet? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Indtast det korrekte svar på det hemmelige spørgsmål (s. 116). <div style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Hvis PIN-koden eller svaret på det hemmelige spørgsmål glemmes ...</p> <p>Hvis PIN-koden glemmes Berør FORGOT PIN (PIN-kode glemt) på det første skærmbillede efter at have berørt PARENTAL CONTROLS (forældrekontrol) i systemindstillinger, eller berør I FORGOT (jeg har glemt det) på skærmbilledet for indtastning af PIN-koden. Indtast svaret på det hemmelige spørgsmål.</p> <p>Hvis svaret på det hemmelige spørgsmål glemmes</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Berør I FORGOT på skærmen, hvor svaret skal indtastes. 2 Hvis du har registreret en e-mailadresse, berør da OK på skærmen for at få en hovednøgle. En hovednøgle bliver derefter sendt til den registrerede e-mailadresse. Bemærk: <ul style="list-style-type: none"> • Der kræves en internetforbindelse for at kunne modtage en hovednøgle. • Hvis du blokerer for e-mail ved at bruge et spam- eller domænefilter, vær så opmærksom på, at din e-mailkonto kan modtage e-mail fra domænet "@nintendo.net". 3 Berør OK på den foregående skærm, og indtast hovednøglen. Bemærk: Når du har indtastet hovednøglen, slettes din e-mailadresse fra systemet. Registrer venligst din e-mailadresse igen efter indstilling af en ny PIN-kode. </div>

Problem	Løsning
Systemet går pludselig i dvaletilstand	<ul style="list-style-type: none"> Det kan være gået i dvaletilstand på grund af et ydre magnetfelt. Flyt systemet væk fra magnetiske objekter, herunder andre Nintendo 3DS-systemer. <p>Bemærk: At stable dette system oven på andre Nintendo DS-systemer kan også bevirke, at systemet går i dvaletilstand.</p> 
Nintendo 3DS-lyd viser ikke lydfiler og foldere	<ul style="list-style-type: none"> Indeholder microSD-kortet lagrede lydfiler, der kan afspilles ved hjælp af Nintendo 3DS-lyd? Nintendo 3DS-lyd kan afspille AAC-filer med .m4a, .mp4 og .3gp i filnavnet, eller MP3-filer med .mp3 i filnavnet. Andre lydfiler, såsom kopibeskyttede filer, kan ikke afspilles. Er audiofilerne lagret i "Private"-mappen, der befinder sig i "Nintendo 3DS"-mappen på microSD-kortet? Audiofiler lagret i "Private"-mappen, der befinder sig i "Nintendo 3DS"-mappen, vil ikke blive vist i Nintendo 3DS-lyd. Filerne bør lagres i en anden mappe.
Det er ikke muligt at afspille lydfiler ved hjælp af Nintendo 3DS-lyd	<ul style="list-style-type: none"> Er lydfilerne i et format, der kan afspilles af Nintendo 3DS-lyd? Nintendo 3DS-lyd kan afspille lydfiler, der opfylder de følgende krav: <ul style="list-style-type: none"> Filformat: AAC (.m4a, .mp4 eller .3gp), MP3 (.mp3) Bitrate: 16-320 kbps Samplingshastighed: 32-48 kHz Er lydfilerne beskyttet af DRM (administration af digitale rettigheder)? DRM-beskyttede lydfiler kan ikke afspilles af Nintendo 3DS-lyd.

Hvis du har brug for yderligere hjælp ...

Hvis Nintendo 3DS XL-systemet stadig ikke fungerer korrekt efter at have prøvet disse problemløsninger, eller dem der er anført i den elektroniske HOME-menumanual (s. 97), anbefaler vi, at du læser producentens garanti og ringer til Nintendo-kundeservice for at bede om en inspektion af den påvirkede genstand (s. 142). Der kan du få mere at vide om, hvordan du anmoder om reparation, garantiens betingelser og reparationstjenestens vilkår.

Bortskaffelse af produktet ved dets levetids ophør

[230115/DAN/WEEE-1]

Symbolet med affaldsbeholderen med kryds over betyder, at du ikke bør smide dette produkt ud sammen med det almindelige husholdningsaffald. Elektrisk og elektronisk affald kan indeholde farlige substanser, som, hvis de ikke håndteres korrekt, kan føre til skader på miljøet og menneskers helbred. I stedet skal du kontakte de lokale myndigheder for at få oplysninger om passende indsamlings- og genbrugsfaciliteter i nærheden af dig. Du kan også kontakte din lokale forhandler, der måske vil påtage sig den korrekte bortskaffelse, hvis du køber et nyt produkt af samme størrelse. På den måde kan du være med til at sikre, at udstyret behandles ordentligt og at komponenterne indsamles, genvindes og genbruges på en miljøvenlig måde.



Tekniske specifikationer

Bemærk: Disse specifikationer kan ændres uden varsel.

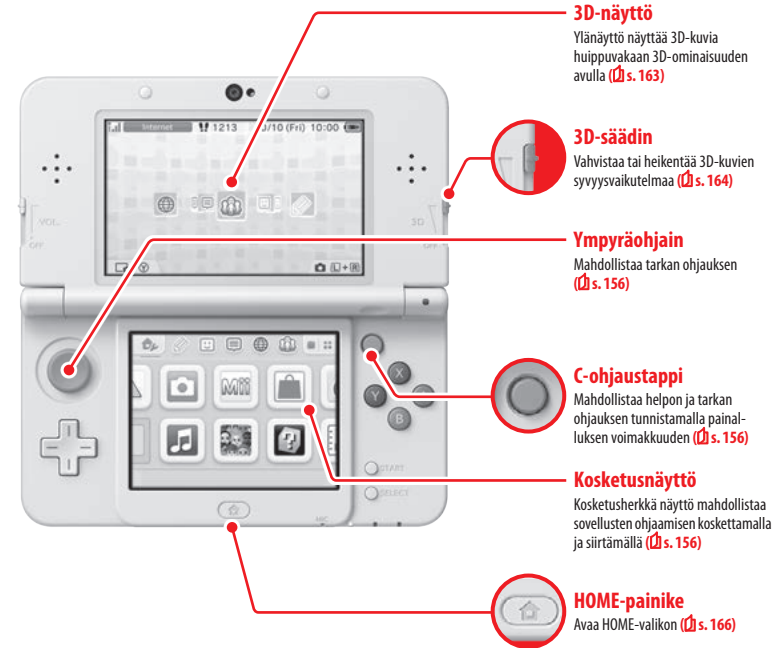
	New Nintendo 3DS	New Nintendo 3DS XL
Modelnummer	KTR-001	RED-001
LCD-skærme (Skærmstørrelse/Opløsning)	<p>Øvre skærm: 3D-aktiv widescreen LCD-skærm (med superstabil 3D) 3,88 tommer (84,6 mm bred x 50,76 mm høj) 800x240 pixels (400 pixels per øje, når 3D-funktionen anvendes) Kan vise 16,7 millioner farver</p> <p>Nedre skærm: Trykfølsom LCD-skærm 3,33 tommer (67,68 mm bred x 50,76 mm høj) 320x240 pixels Kan vise 16,7 millioner farver</p>	<p>Øvre skærm: 3D-aktiv widescreen LCD-skærm (med superstabil 3D) 4,88 tommer (106,2 mm bred x 63,72 mm høj) 800x240 pixels (400 pixels per øje, når 3D-funktionen anvendes) Kan vise 16,7 millioner farver</p> <p>Lower Screen: Trykfølsom LCD-skærm 4,18 tommer (84,96 mm bred x 63,72 mm høj) 320x240 pixels Kan vise 16,7 millioner farver</p>
Strømforsyning/Batteri	Nintendo 3DS-strømforsyning (WAP-002(EUR)) (sælges separat) New Nintendo 3DS-batteri (KTR-003)	Nintendo 3DS-strømforsyning (WAP-002(EUR)) (sælges separat) Nintendo 3DS XL-batteri (SPR-003)
Mål	80,6 mm høj x 142 mm bred x 21,6 mm dyb (lukket sammen)	93,5 mm høj x 160 mm bred x 21,5 mm dyb (lukket sammen)
Vægt	Ca. 253 g (inklusive batteri, pen og microSD-kort)	Ca. 329 g (inklusive batteri, pen og microSD-kort)
Trådløs frekvens	2,4 GHz bånd (11b: 1-13 ch/11g: 1-11 ch)	
Kommunikationsstandard	IEEE802.11b/g	
Udgangseffekt	11b: 5,5 dBm/11g: 5,0 dBm maksimum	
Anbefalet kommunikationsafstand	Inden for 30 m Bemærk: Den maksimale kommunikationsafstand kan reduceres afhængig af omgivelserne.	
Kamera	Linse: Fast fokuslængde Billedsensor: CMOS Effektive pixels: Omkring 300.000	
Ur	Maks. daglig variation på ± 4 sekunder (ved brug inden for det nedenfor anførte "brugsmiljø")	
Højtalere	Stereo (understøtter pseudo-surround)	
Indgangs-/Udgangsterminaler	Spilkortsprække, microSD-kortsprække, lysnetindgang til dockingstation, strømforsyningens lysnetindgang, lydстик (stereo)	
Sensorer	Bevægelsessensor, gyrosensor	
Andre funktioner	Infrarød kommunikation (anbefalet kommunikation: inden for 20 cm) Bemærk: Den maksimale kommunikationsafstand kan reduceres afhængig af omgivelserne. Near-field communication (NFC)	
Maksimalt strømforbrug	Ca. 4,1 W (under opladning)	
Brugsmiljø	Temperatur: 5-35 °C Luftfugtighed: 20-80 %	
Opladningstid	Ca. 3,5 timer	
Batteritid	Se venligst s. 92.	
Batteri	Modelnummer: KTR-003 Batteritype: Lithium-ion Batterikapacitet: 5,2 Wh	Modelnummer: SPR-003 Batteritype: Lithium-ion Batterikapacitet: 6,5 Wh
Pen	Modelnummer: KTR-004 Materiale: Plastik (ABS/PE) Længde: Ca. 76,5 mm	Modelnummer: RED-004 Materiale: Plastik (ABS/PE) Længde: Ca. 86 mm

Pakkauksen sisältö

<input type="checkbox"/>	New Nintendo 3DS -järjestelmä (KTR-001) tai New Nintendo 3DS XL -järjestelmä (RED-001)	x 1
<input type="checkbox"/>	New Nintendo 3DS -kosketuskynä (KTR-004) tai New Nintendo 3DS XL -kosketuskynä (RED-004) Huomaa: kosketuskynä on järjestelmän alaosassa olevassa kynäpidikkeessä (s. 157).	x 1
<input type="checkbox"/>	microSDHC-muistikortti Huomaa: • microSDHC-muistikortti on asetettu microSD-korttipaikkaan (s. 199). microSDHC-kortti on toisen valmistajan tuote (ei Nintendon valmistama). • microSDHC-kortin tallennuskapasiteetti on merkitty pakkaukseen.	x 1
<input type="checkbox"/>	AR-kortti Huomaa: AR-kortteja käytetään AR Games: Augmented Reality -järjestelmäsovelluksen kanssa (s. 168).	x 6
<input type="checkbox"/>	Pikaopas	x 1
<input type="checkbox"/>	Käyttöopas	
(Vain New Nintendo 3DS -järjestelmässä)		
<input type="checkbox"/>	New Nintendo 3DS -kansilevyt (KTR-009/KTR-010) • Kiinnitä etulevy, ennen kuin käytät järjestelmää (s. 165). • Takalevy on kiinnitetty järjestelmään valmiiksi.	Etulevy x 1 Takalevy x 1

new NINTENDO 3DS™

new NINTENDO 3DS™ XL



3D-näyttö

Ylänäyttö näyttää 3D-kuvia huippuvakaan 3D-ominaisuuden avulla (s. 163)

3D-säädin

Vahvistaa tai heikentää 3D-kuvien syvyysvaikutelmaa (s. 164)

Ympyräohjain

Mahdollistaa tarkan ohjauksen (s. 156)

C-ohjaustappi

Mahdollistaa helpon ja tarkan ohjauksen tunnistamalla painalluksen voimakkuuden (s. 156)

Kosketusnäyttö

Kosketusherkkä näyttö mahdollistaa sovellusten ohjaamisen koskettamalla ja siirtämällä (s. 156)

HOME-painike

Avaa HOME-valikon (s. 166)



Tämä pakkaus ei sisällä muuntajaa.

Järjestelmän lataamiseen tarvitset Nintendo 3DS -muuntajan (WAP-002(EUR)) (myydään erikseen).

Voit käyttää myös Nintendo 3DS-, Nintendo 2DS-, Nintendo DSi- ja Nintendo DSi XL -järjestelmän mukana tulevaa muuntajaa.

Nintendo 3DS-, Nintendo 2DS-, Nintendo DSi- ja Nintendo DSi XL -järjestelmän muuntaja



Nintendo DS™- ja Nintendo DS™ Lite -järjestelmän muuntaja



Järjestelmien vertailu

New Nintendo 3DS

Kevyt ja helposti mukana kannettava järjestelmä, jonka kansilevyt ovat vaihdettavissa (myydään erikseen).



New Nintendo 3DS XL

Saat peleistä kaiken irti järjestelmällä, jonka ylänäyttö on 57 % suurempi kuin New Nintendo 3DS -järjestelmässä!



New Nintendo 3DS -järjestelmään verrattuna

57% suurempi näyttö

Selkeämpi ja nautittavampi 3D-vaikutelma
Huippuvakaa 3D-ominaisuus



Huippuvakaa 3D-ominaisuus seuraa kasvojesi sijaintia sisäkameran avulla, jotta 3D-vaikutelma pysyy koko ajan mahdollisimman hyvänä (s. 163).

Voit nauttia verkkopalveluista
Nintendo Network ID -tunnuksella



Nintendo Network™ ID -tunnuksen avulla voit nauttia Nintendo Network -verkkopalveluista.

Nintendo eShop

Nintendo eShopista voit ladata ilmaissovelluksia ja demoja.



Miiverse™-yhteisössä voit kommunikoida eri puolilla maailmaa asuvien käyttäjien kanssa.



Nintendo eShop -tilin varat ovat käytettävissä sekä New Nintendo 3DS -järjestelmällä että Wii U™ -pelikonsolilla.

Toivottavasti päätät luoda Nintendo Network ID -tunnuksen (s. 178) ja nautit palveluista.

Kaikki uusimmat sovellukset saatavillasi!

Nintendo eShop



Sovellushaku



Lataussovelluksia



Videoita



Demoversioita

Huomaa: demojen lataaminen vaatii Nintendo Network ID -tunnuksen.



Yhdistä internetiin ja avaa Nintendo eShop, jossa voit katsoa uusimmat tiedot ja videot erilaisiin sovelluksiin liittyen, ostaa ladattavia sovelluksia ja käyttää sovellusten kokeiluversioita.

Mitä voit ostaa

Ladattavia sovelluksia



Voit ostaa uusia sovelluksia, joita on saatavilla vain Nintendo eShopissa, tai ladata kortilla olevien sovellusten ladattavia versioita.

Virtual Console™

Virtual Console™

Voit ostaa versioita muun muassa NES™-, Game Boy™- ja Game Boy™ Color -alustan suosikkipeleistä.

Nintendo DSiWare™

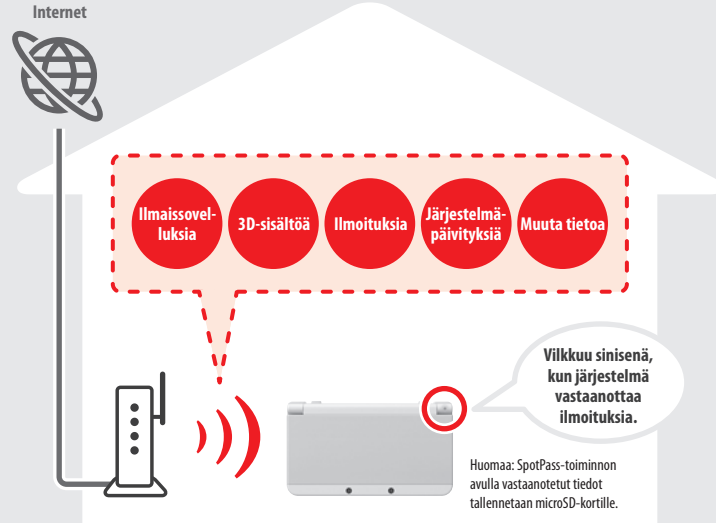
DSiWare™

Voit ostaa sovelluksia, jotka on alun perin julkaistu Nintendo DSi:llä, eli Nintendo DSiWare -sovelluksia.

Päivitysten ja tiedon vastaanottaminen

SpotPass™

Järjestelmä hakee monissa tilanteissa, esimerkiksi lepotilassa (järjestelmä on suljettu virran ollessa päällä), automaattisesti langattoman verkon tukiasemia ja muodostaa verkkoyhteyden niiden kautta tiedonsiirtoa varten.



Langattoman verkon tukiasemien käyttäminen edellyttää verkkoasetusten määrittämistä (s. 180).

Huomaa:

- SpotPass ei välttämättä toimi tiettyjen sovellustoimintojen aikana. SpotPass-toimintoa ei voi käyttää, kun langaton lähiyhteys on käytössä (s. 166) tai kun käytät Nintendo DS - tai Nintendo DSi -sovellusta.
- Ilmoitusmerkkivalo ei välttämättä pala riippuen vastaanotettavien tietojen tyypistä.
- Maksuttomien sovellusten lataaminen vaatii Nintendo Network ID -tunnuksen (s. 178).

Voit helpottaa lataamista käyttämällä lataustelakkaa (myydään erikseen).

New Nintendo 3DS -lataustelakka (KTR-007)

New Nintendo 3DS XL -lataustelakka (RED-007)



Automaattinen Nintendo-järjestelmien välinen tiedonsiirto

StreetPass™

Järjestelmä hakee automaattisesti muita Nintendo 3DS -järjestelmiä ja vaihtaa tietoja niiden kanssa esimerkiksi ulkona liikuttaessa tai junalla matkustettaessa.



Kun kaksi lepotilassa (suljettu virran ollessa päällä) tai tietyissä muissa tiloissa olevaa järjestelmää osuu lähietäisyydelle, järjestelmät vaihtavat tietoja automaattisesti, jos molemmissa on sama StreetPass-toimintoa käyttävä sovellus.

StreetPass-asetukset tallennetaan järjestelmään.

Huomaa:

- StreetPass voi olla käytössä enintään 12 sovelluksessa kerrallaan.
- Tietoliikennetila-asetuksia (Contact Mode) ei tallenneta Nintendo DS- ja Nintendo DSi -sovellusten yhteydessä. Asetukset on määritettävä käyttäessä yhteensopivia sovelluksia. Tämän lisäksi Nintendo 3DS-sovellusten StreetPass-tietoja ei ole mahdollista vaihtaa silloin, kun Nintendo DS- tai Nintendo DSi -sovellus on käytössä.
- Tiedonsiirto ei ole mahdollista, jos langaton yhteys on poistettu käytöstä tai virta on katkaistu (s. 170).
- StreetPass ei välttämättä toimi tiettyjen sovellustoimintojen aikana. StreetPass-toimintoa ei voi käyttää, kun langaton lähiyhteys (s. 166) tai verkkoyhteys on käytössä.

Sisällys

• Pakkauksen sisältö	144
• Terveys- ja turvaohjeet	151







Ennen käyttöä

 Osien nimet ja toiminta	155
 Lataaminen	158
 Virran kytkeminen ja katkaiseminen	159
Järjestelmäasetusten määrittäminen ensimmäisellä käyttökerralla 159	
Näppäimistön käyttäminen	161
Virran merkivalo	162
Akun kesto	162
 3D-kuvien säätäminen	163
3D-kuvien katseleminen	163
3D-kuvien syvyysoikelman säätäminen	164
 Kansilevyjen vaihtaminen	165

Sovellusten käyttäminen

 HOME-valikko	166
HOME-valikon sähköinen käyttöohje	167
Sovelluskuvakkeet	167
Sovellusten käynnistäminen	169
Sovellusten sähköiset käyttöohjeet	169
HOME-valikon asetukset	170
HOME-valikon sovelluskuvakkeet	171
 Kortilla olevat sovellukset	173
Pelikorttien käyttäminen	174
 Ladattavat sovellukset	176
Sovellusten käynnistäminen	176

Järjestelmäasetusten määrittäminen

 Järjestelmäasetukset	177
 Nintendo Network ID -asetukset	178
Nintendo Network ID -tunnuksen luominen ja yhdistäminen	179
 Verkkoasetukset	180
Tarvittavat verkkopäätteet ja palvelut	180
Verkkoyhteyden muodostaminen	181
 Lapsilukko	185
Toiminnot, joiden käyttöä voidaan rajoittaa	185
Lapsilukon asetusten määrittäminen	186
 Tiedonhallinta	187
 Muut asetukset	188
Siirtosovellus	189
Järjestelmäpäivitykset	197
Järjestelmämuistin alustaminen	198

Vianmääritys

microSD-kortin ja akun vaihtaminen	199
Jos microSD-kortti on täynnä	202
Vianmääritys	203
• Tekniset tiedot	211
• Yhteystiedot	212

Terveys- ja turvaohjeet

Noudata terveys- ja turvaohjeita huolellisesti. Ohjeiden laiminlyönnistä voi seurata tapaturma tai loukaantumisen. Jos lapset käyttävät tätä tuotetta, aikuisten on valvottava sitä.

VAROITUS – 3D-OMINAISUUDEN KÄYTTÖ

- **3D-ominaisuus ei sovellu kuusivuotiaiden ja sitä nuorempien lasten käyttöön.**
- 3D-kuvien katselu voi vahingoittaa kuusivuotiaiden ja sitä nuorempien lasten näköä. Jos kuusivuotiaat tai sitä nuoremmat lapset käyttävät järjestelmää, vanhempien tai holhoajien on estettävä 3D-kuvien katselun lapsilukkoiminnon avulla.
- 3D-kuvien oikea katselutapa vaihtelee käyttäjän mukaan. Jos sinulla on vaikeuksia nähdä 3D-kuvia selvästi, älä käytä 3D-ominaisuutta, vaan aseta laite näyttämään vain 2D-kuvia. Epäselvien 3D-kuvien, kuten kaksoiskuvien, pitkäaikainen katselu voi aiheuttaa silmien rasittumista tai kuivumista, päänsärkyä, hartioiden jäykkyyttä, pahoinvointia, huimausta, liikepahoinvointia, väsymystä ja epämukavaa oloa.
- Jos tunnet olosi väsyneeksi tai heikoksi 3D-kuvien katselun aikana, säädä 3D-ominaisuus mukavammalle tasolle tai ota 3D-ominaisuus pois käytöstä.
- Pidä 10–15 minuutin tauko puolen tunnin välein, vaikka sinusta tuntuu, ettei tarvitse sitä.
- 3D-ominaisuutta ei tule käyttää auton tai julkisten kulkuvälineiden kyydissä. Jatkuva tärinä voi heikentää 3D-kuvan laatua ja johtaa pahoinvointiin tai silmien rasittumiseen.

VAROITUS – KOHTAUKSET

- Välahdykset ja kuviot esimerkiksi televisiossa tai videopeleissä voivat aiheuttaa joillekin ihmisille (noin yhdelle 4 000:sta) kohtauksia ja tajunnanmenetystä, vaikka kyseisiä oireita ei olisi aiemmin ilmennyt.
- Jos olet aiemmin kärsinyt kohtauksista, tajunnanmenetyksistä tai muista epilepsiaan viittaavista oireista, keskustele lääkärin kanssa ennen videopelien pelaamista.
- Aikuisen tai holhoajan on valvottava lasten pelaamista. Keskeytä pelaaminen ja keskustele lääkärin kanssa, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee epätavallisia oireita, kuten **kouristelua, silmien tai lihasten nykimistä, tajunnanmenetystä, näköhäiriöitä, tahattomia liikkeitä tai sekavuutta.**
- Seuraavat ohjeet auttavat pienentämään videopelien pelaamiseen liittyvää kohtausriskiä:
 1. Älä pelaa väsyneenä tai unen puutteessa.
 2. Pelaa hyvin valaistussa tilassa.
 3. Pidä 10–15 minuutin tauko tunnin välein (puolen tunnin välein, jos 3D-ominaisuus on käytössä).

VAROITUS – SILMIEN RASITTUMINEN JA LIIKEPAHOINVOINTI

- Videopelien pelaaminen pitkään voi aiheuttaa silmien kipeytymistä. 3D-ominaisuutta käytettäessä silmät voivat rasittua tavallista nopeammin. Joissakin tapauksissa videopelien pelaaminen voi aiheuttaa myös liikepahoinvointia. Noudata seuraavia ohjeita, jotka auttavat ehkäisemään silmien rasittumista, huimausta ja pahoinvointia:
- Älä pelaa liian pitkään yhdellä kertaa. Aikuisen tai holhoajan on valvottava lasten pelaamista.
 - Pidä 10–15 minuutin tauko tunnin välein (puolen tunnin välein, jos 3D-ominaisuus on käytössä), vaikka et kokisi tarvetta siihen.
 - Jos silmäsi väsyvät tai kipeytyvät pelaamisen aikana tai jos koet huimausta, pahoinvointia tai väsymystä, keskeytä pelaaminen ja lepää useita tunteja ennen jatkamista.
 - Jos edellä mainitut oireet tai muut vaivat jatkuvat pelaamisen aikana tai jälkeen, älä pelaa, ennen kuin olet keskustellut lääkärin kanssa.

VAROITUS – RASITUSVAMMAT

Videopelien pelaaminen voi aiheuttaa kipua lihaksissa, nivelissä tai iholla muutaman tunnin jälkeen. Noudata seuraavia ohjeita, jotka auttavat ehkäisemään muun muassa jännetulehdusta, rannekanavaoireyhtymää ja ihoärsytystä:

- Älä pelaa liian pitkään yhdellä kertaa. Aikuisen tai holhoajan on valvottava lasten pelaamista.
- Pidä 10–15 minuutin tauko tunnin välein (puolen tunnin välein, jos 3D-ominaisuus on käytössä), vaikka et kokisi tarvetta siihen.
- Kosketuskynää ei tarvitse puristaa tai painaa lujasti näyttöä vasten. Jos kätesi, ranteesi tai käsivartesi väsyvät tai kipeytyvät tai niissä ilmenee **piistelyä, puutumista, kuumotusta** tai **jäykkyyttä** pelaamisen aikana, keskeytä pelaaminen ja lepää useita tunteja ennen jatkamista.
- Jos edellä mainitut oireet tai muut vaivat jatkuvat pelaamisen aikana tai jälkeen, älä pelaa, ennen kuin olet keskustellut lääkärin kanssa.

VAROITUS – RADIOTAAJUUSHÄIRIÖT

Järjestelmä voi lähettää radioaaltoja, jotka voivat häiritä lähellä olevien elektronisten laitteiden (esim. sydämentahdistin) toimintaa.

- Älä käytä järjestelmää alle 25 senttimetrin etäisyydellä sydämentahdistimesta, kun langaton yhteys on käytössä. Jos sinulla on sydämentahdistin tai jokin muu istutettu lääketieteellinen koje, keskustele lääkärin tai kojeen valmistajan kanssa ennen langattoman yhteyden käyttöä.
- Langattoman yhteyden käyttö ei välttämättä ole sallittua tietyissä paikoissa, kuten lentokoneissa ja sairaaloissa. Noudata annettuja ohjeita.

VAROITUS – AKKU

Järjestelmässä käytetään ladattavaa litiumioniakkua. Akun vuotaminen tai ylikuumentuminen voi johtaa henkilövahinkoihin tai järjestelmävuorion.

Seuraavat ohjeet auttavat ehkäisemään akun vuotamista ja ylikuumentamista:

- Älä vahingoita akkua.
- Älä altista akkua voimakkaille iskuille, tärinälle tai nesteille.
- Älä pura, muuntele tai yritä korjata akkua.
- Älä altista akkua kuumuudelle tai tulelle.
- Älä koske akun napoihin vieraila materiaaleilla tai metalliesineillä.
- Kiinnitä aina akun kansi (takalevy).

Jos akku vuotaa:

Älä kosketa vuotavaa akkua. Ota yhteys Nintendo-kuluttajapalveluun. Pyyhi järjestelmän ulkopinta huolellisesti pehmeällä, kevyesti kostutetulla liinalla, jotta akusta laitteen päälle vuotanut neste ei joudu kosketuksiin käsiin kanssa. Jos nestettä joutuu iholle, huuhtelee iho vedellä. Akusta vuotava neste voi olla haitallista silmille. Jos nestettä joutuu silmiin, huuhtelee silmät välittömästi runsaalla vedellä ja hakeudu lääkärin.

VAROITUS – JÄRJESTELMÄN LATAAMINEN**Käytä yhteensopivaa muuntajaa ja akkua.**

Epäyhteensopivien muuntajien ja akkujen käyttäminen voi johtaa akun vuotamiseen, ylikuumentumiseen tai räjähtämiseen ja siten aiheuttaa tulipalon tai hengenvaarallisen sähköiskun. Käytä New Nintendo 3DS -järjestelmässä vain New Nintendo 3DS -akkua (KTR-003) ja New Nintendo 3DS XL -järjestelmässä Nintendo 3DS XL -akkua (SPR-003). Käytä vain Nintendo 3DS -muuntajaa (WAP-002(EUR)) (myydään erikseen).

Varmista, että muuntaja on kytketty oikeaan jännitteeseen (AC 220–240 V).

Varmista, että muuntaja on kytketty järjestelmän virtaliitäntään oikein päin. Irrota muuntaja tarttumalla pistokkeen kantaan tukevasti ja vetämällä se suoraan pois pistorasiasta.

Älä käytä ulkomaisiin sähköverkkoihin tarkoitettuja muuntajia tai sähkövirtaa pienentäviä pistokkeita. Älä myöskään käytä hehku-lampuille tarkoitettua himmennintä tai auton muuntajia tai latureita.

Älä käytä muuntajaa, jos johto tai pistoke on vaurioitunut.

Seurauksena voi olla tulipalo tai hengenvaarallinen sähköisku.

- Virtajohtoa ei saa kietoa tiukasti, talloa, vetää, vääntää tai muunnella.
- Virtajohdon päälle ei saa asettaa painavia esineitä.
- Pidä johto kaukana kuumista esineistä kuten lämpöpattereista ja liesistä.
- Jos käytät järjestelmää latauksen aikana, varo vetämästä tai sotkemasta virtajohtoa.

Jos muuntaja vahingoittuu, ota yhteys Nintendo-kuluttajapalveluun. Älä yritä korjata muuntajaa itse.

Muuntaja on tarkoitettu käytettäväksi vain sisätiloissa.**Älä koske laitteen virtaliitäntään tai muihin liitäntöihin sormilla tai metalliesineillä.****Älä koske järjestelmään tai muuntajaan ukonilmalla latauksen aikana.****VAROITUS – YLEISTÄ****Ei sovellu alle 3-vuotiaille lapsille. Älä jätä järjestelmää tai sen lisätarvikkeita lasten tai lemmikkien ulottuville.**

Lapset saattavat panna muuntajan, kosketuskynän, microSD-kortin tai muita lisätarvikkeita suuhunsa, mistä voi seurata loukkaantumisita.

Älä käytä kuulokkeita liian suurella äänenvoimakkuudella.

Kuulokkeiden pitkäaikainen käyttö suurella äänenvoimakkuudella voi vahingoittaa kuuloa. Säädä äänenvoimakkuus siten, että kuulet ympäristön äänet. Jos korvat väsyvät tai soivat, lopeta kuulokkeiden käyttö. Jos oireet jatkuvat, hakeudu lääkärin vastaanotolle.

Älä katso infrapunalähtetin-vastaanotinta liian läheltä.

Infrapunalähtetin-vastaanottimen suuntaaminen suoraan silmiin voi vahingoittaa näköä ja olla muutoin haitallista.

Muuntaja tulisi kytkeä helposti saatavilla olevaan pistorasiaan, joka on ladattavan laitteen lähellä.

Käytä järjestelmääsi varovasti

- **Älä altista järjestelmää korkeille lämpötiloille tai suoralle auringonvalolle liian pitkäksi ajaksi.**

- **Älä päästä järjestelmää kosketuksiin nesteiden kanssa äläkä käytä järjestelmää märillä tai öljyisillä käsillä.**
Jos järjestelmä joutuu kosketuksiin nesteen kanssa, katkaise virta välittömästi, irrota virtajohto laitteesta, poista akun kansi ja akku ja puhdista ulkopinta pehmeällä, kevyesti kostutetulla liinalla (käytä vain vettä).

- **Älä altista järjestelmää voimakkailla iskuille.**
 - Älä paina nestekidenäyttöä voimakkaasti. Käytä näyttöllä suoritettaviin toimintoihin järjestelmän mukana tulevaa kosketuskynää tai käytetyssä sovelluksessa mainittua esinettä. Älä käytä kovia esineitä (kuten kynsiä), joista voi tulla naarmuja näyttöön.
 - Älä liikuta ympyräohjainta voimakkaasti puolelta toiselle.
 - Älä ohjaa C-ohjaustappia kynnellä tai kovalla esineellä.
 - Älä väännä tai käsittele kosketuskynää kovakouraisesti.

- **Älä pura tai yritä korjata järjestelmää itse.**
Jos järjestelmä vaurioituu, ota yhteys Nintendo-kuluttajapalveluun. Älä koske vahingoittuneisiin osiin. Älä koske laitteesta mahdollisesti vuotaneisiin nesteisiin.

- **Käytä vain yhteensopivia lisätarvikkeita.**

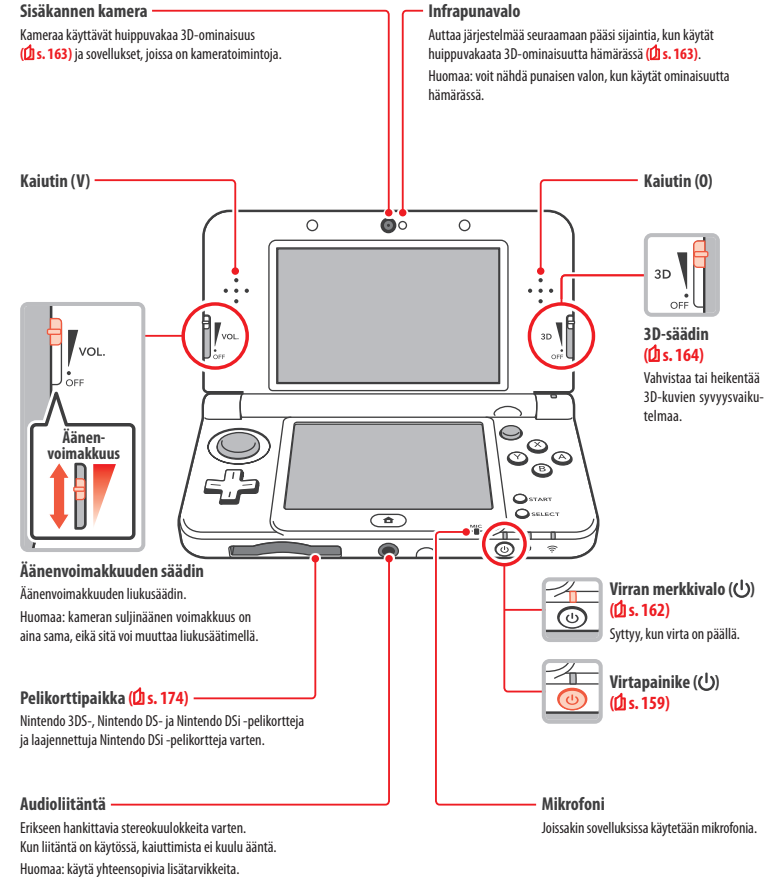
- **Huomioi ympäristösi, kun käytät järjestelmää.**

- **Järjestelmän puhdistaminen:**
Muuntaja tulee irrottaa järjestelmästä ennen puhdistamista. Kostuta liina lämpimällä vedellä, purista ylimääräiset vedet pois ja pyyhi järjestelmä puhtaaksi. Pyyhi järjestelmä puhdistamisen jälkeen pehmeällä, kuivalla liinalla. Älä anna ohennusaineiden, alkoholin tai muiden liuottimien koskettaa järjestelmää.



Osien nimet ja toiminta

Tässä osiossa lueteltujen osien toiminta selitetään tarkemmin jäljempänä.



Ilmoitusmerkkivalo

Ilmoittaa järjestelmän tilasta vilkkumalla ja vaihtamalla väriä.

- Vastaanotettu SpotPass-ilmoitus (vilkkuu sinisenä viisi sekuntia) (s. 148)
- Vastaanotettu StreetPass-tietoja (vilkkuu vihreänä viisi sekuntia) (s. 149)
- Kaveri on tullut online-tilaan (vilkkuu oranssina viisi sekuntia) (s. 171)
- Akun varaus on vähissä (vilkkuu punaisena) (s. 162)

Nestekidenäyttö (3D-näyttö) (s. 163)

Ylänäytöllä voidaan katsella 3D-sisältöä.

Ympyröähjain

Joissakin sovelluksissa käytetään ympyröähjainta.

Huomaa: jos ympyröähjain ei toimi oikein, katso s. 206.

NFC (Near-Field Communication) -liikityesualue

Voit lukea ja lähettää tietoja käyttäessäsi yhteensopivia sovelluksia koskettamalla tätä aluetta amiibo™-lisätarvikkeella tai muulla NFC-yhteensopivalla esineellä.

Ristiohjain**Nestekidenäyttö (kosketusnäyttö)**

Järjestelmää voidaan ohjata alanäytön kosketusominaisuudella. Kosketustoimintoja tukevia sovelluksia käytetään järjestelmän mukana tulevalla kosketuskynällä.

Kosketusnäytön käyttäminen**Koskettaminen**

Koskettaminen tai napauttaminen tarkoittaa kosketusnäytön painamista kevyesti kosketuskynällä.

**Siirtäminen**

Siirtämisellä tarkoitetaan kynän liikuttamista kevyesti kosketusnäytöllä.

C-ohjaustappi

Joissakin sovelluksissa käytetään C-ohjaustappia. Lisäksi sitä voidaan käyttää Nintendo 3DS Pro -ympyröähjaimen sijasta kyseistä lisätarviketta tukevilla sovelluksissa.

Pro-ympyröähjainta tukevien sovellusten pakkauksissa on seuraava kuva:

**Ohjausempinikkeit (A-, B-, X- ja Y-painike)****START-painike
SELECT-painike****Latauksen merkkivalo (s. 158)**

Palaa oranssina, kun akku latautuu.

Langattoman tilan merkkivalo (s. 165)

Palaa keltaisena, kun langaton yhteys tai NFC-yhteys on käytössä. Kun langaton yhteys ei ole käytössä, merkkivalo ei pala. Valo vilkkuu keltaisena, kun tiedonsiirto on käynnissä.

Huomaa:

- Lepotilassa langattoman tilan merkkivalo palaa tai vilkkuu himmeämpänä.
- Voit ottaa langattoman yhteyden ja NFC-yhteyden käyttöön ja poistaa ne käytöstä HOME-valikon asetuksissa (s. 170).

HOME-painike (s. 166)

Avaa HOME-valikon (s. 166).

**Rannehinnan liitäntä**

Rannehinnan liittämiseen (hina myydään erikseen).

(Vain New Nintendo 3DS -järjestelmässä)**Etulevy**

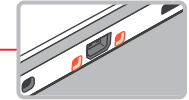
New Nintendo 3DS -järjestelmän kansilevyt ovat vaihdettavissa erikseen myytäviin kansilevyihin (s. 165).

Ulkokannen kamerat

Joissakin sovelluksissa käytetään kameratoimintoja. Ulkokannen kameroita käytetään 3D-valokuvien ja -videoiden ottamiseen.

**Infra-punalähetin-vastaanotin**

Joissakin sovelluksissa käytetään infra-punatoimintoja signaalin lähettämiseen ja vastaanottamiseen.

R-painike**ZR-painike****L-painike****ZL-painike****Telakkaliitäntä**

Telakkaliitäntään voidaan liittää lataustelakka (myydään erikseen), jolla järjestelmän akku voidaan ladata (s. 148).

Akun kansi (takalevy)

Voidaan avata microSD-kortin tai akun vaihtamista varten (s. 199).

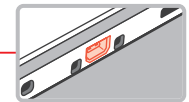
Huomaa:

- New Nintendo 3DS -järjestelmän etu- ja takalevy voidaan vaihtaa erikseen myytäviin kansilevyihin (s. 165).
- Poista takalevy, vain jos sinun täytyy vaihtaa microSD-kortti, akku tai kansilevyt.

**Kynäpidike**

Kosketuskynän säilytyspaikka.

Huomaa: kynäpidike on tarkoitettu vain järjestelmän mukana tulevan kosketuskynän säilyttämiseen.

**Virtaliitäntä (s. 158)**

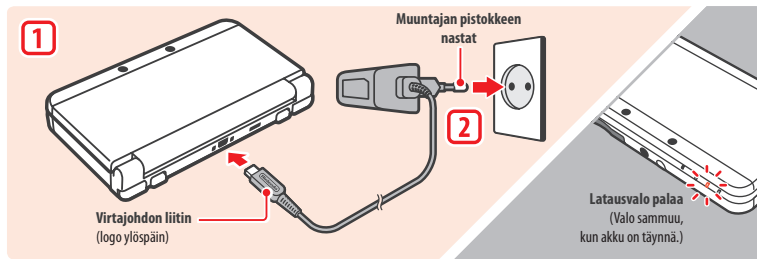
Virtaliitäntään voidaan liittää Nintendo 3DS -muuntaja (WAP-002(EUR)) (myydään erikseen).



Lataaminen

Järjestelmän akku täytyy ladata ennen ensimmäistä käyttökertaa.

Järjestelmän lataamiseen tarvitaan Nintendo 3DS -muuntaja (WAP-002(EUR)) (myydään erikseen). Voit käyttää myös Nintendo 3DS-, Nintendo 2DS-, Nintendo DSi- tai Nintendo DSi XL -järjestelmän mukana tulevaa muuntajaa.



1 Liitä virtajohdon liitin järjestelmään

Huomaa: työnnä virtajohdon liitin järjestelmään oikeinpäin.

2 Työnnä muuntajan pistoke tavalliseen 220–240 V:n pistorasiaan

Latauksen merkkivalo syttyy, kun lataus alkaa, ja sammuu, kun lataus on päättynyt. Kun lataus on päättynyt, vedä pistoke seinästä ja irrota virtajohdon liitin järjestelmästä.

Huomaa:

- Latauksen merkkivalo voi jäädä päälle latauksen päätyttyä, jos sovellus on käytössä latauksen aikana. Kyse ei ole viasta.
- Kun irrotat muuntajan järjestelmästä, pidä kiinni järjestelmästä ja virtajohdon liittimestä. Älä vedä johdosta.

Lataaminen

- Järjestelmän lataaminen täyteen kestää noin 3 tuntia 30 minuuttia, kun laite on sammutettu. Latausaika voi vaihdella riippuen latauksen aikaisesta käytöstä ja akun latausta edeltävästä varausastosta.
- Lataa järjestelmä ympäristössä, jonka lämpötila on 5–35 °C. Jos yrität ladata akkua ympäristössä, jonka lämpötila on tämän lämpötilavälin ulkopuolella, akku voi vahingoittua, jolloin lataaminen ei onnistu. Jos ympäristön lämpötila on alhainen, akku ei ehkä lataudu täyteen.
- Akun varauksen kesto lyhenee hieman ajan myötä, kun akkua käytetään ja ladataan jatkuvasti. Viidensadan latauskerran jälkeen akun enimmäisvaraus voi laskea 70 %:iin ostohetken varauskyvystä.
- Lataa akku vähintään kuuden kuukauden välein. Litiumioniakun varaus voi heiketä, jos sitä ei käytetä vähään aikaan. Jos järjestelmää ei käytetä pitkään aikaan, akku voi ylipurkautua, jonka jälkeen sen lataaminen ei ehkä enää onnistu.
- Jos akun kesto on lyhentynyt huomattavasti, vaihda akku uuteen (s. 199). Vaihtoakut myydään erikseen. Lisätietoja akun ostopaikoista saat Nintendo-kuluttajapalvelusta (s. 212).



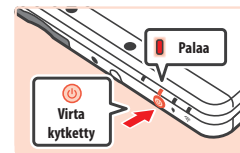
Virran kytkeminen ja katkaiseminen

Järjestelmän virta kytketään ja katkaistaan virtapainikkeella. Järjestelmäasetukset on määrittävä, kun järjestelmään kytketään virta ensimmäisen kerran.

Kytke järjestelmään virta painamalla virtapainiketta. Kun virta on kytketty, virran merkkivalo syttyy.

Huomaa:

- Virran kytkemisen jälkeen voi kestää joitakin sekunteja, että HOME-valikko tulee näkyviin.
- Lisätietoja virran merkkivalosta ja akun kestosta on s. 162.



Lepotila ja virran katkaiseminen

Lepotila

Voit keskeyttää sovelluksen ja siirtää järjestelmän lepotilaan sulkemalla laitteen. Lepotilassa SpotPass (s. 148) ja StreetPass (s. 149) jäävät päälle, mutta virrankulutus vähenee huomattavasti.

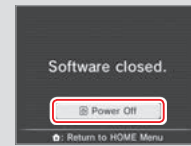
Huomaa: Tietyt sovellukset estävät järjestelmää siirtymästä lepotilaan käytön tai tiettyjen toimintojen aikana. Lepotila ei ole käytettävissä esimerkiksi Nintendo 3DS -äänsovelluksen toistotilassa.

Sulje järjestelmä



Virran katkaiseminen

Avaa POWER-valikko painamalla virtapainiketta. Katkaise virta valitsemalla valikosta POWER OFF (katkaise virta). Virran voi katkaista myös pitämällä virtapainiketta painettuna.



Järjestelmäasetusten määrittäminen ensimmäisellä käyttökerralla

Järjestelmäasetukset on määrittävä, kun järjestelmää käytetään ensimmäisen kerran. Jos järjestelmä tulee lasten käyttöön, aikuisen tulee määrittää asetukset. Seuraavissa vaiheissa käytetään kosketusnäyttöä ja -kynnä (s. 156).

1 Aseta järjestelmän kieli

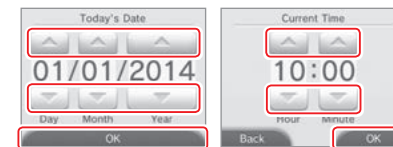
Valitse haluamasi kieli ja valitse sitten OK.

2 Kalibro 3D-näyttö

Noudata näytön ohjeita, jotta saat 3D-kuvat näkymään oikein (katso "3D-kuvien säätäminen" s. 163).

3 Aseta päivämäärä ja kellonaika

Aseta päivämäärä ja kellonaika koskettamalla - ja -kuvaketta ja valitse sitten OK.



4 Kirjoita käyttäjänimi

Huomaa:

- Tietoja näppäimistön käytöstä on [l.s. 161](#).
- Nimen enimmäispituus on 10 merkkiä.
- Valitsemasi käyttäjänimi näkyy muissa Nintendo 3DS- ja Nintendo DS -järjestelmissä langattoman yhteyden välityksellä. Älä käytä sanoja, joita voidaan pitää loukkaavina. Jos käyttäjänimi on sopimaton, sen näkyvyyttä muissa Nintendo 3DS -järjestelmissä voidaan rajoittaa.

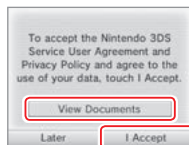


5 Anna syntymäpäivä

6 Valitse asuinmaa ja alue

7 Hyväksy Nintendo 3DS-palveluiden käyttöoikeussopimus ja yksityisydensuojasäännökset

Kun olet lukenut sopimuksen, valitse I ACCEPT (hyväksyn). Jos haluat hyväksyä ehdot myöhemmin, valitse LATER (myöhemmin).



8 Määritä verkkoasetukset (l.s. 180)

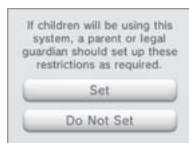
Verkkoyhteys mahdollistaa tiedonsiirron SpotPass-toiminnon kautta ja langattoman monipelin sitä tukevilla sovelluksissa. Jos haluat määrittää asetukset myöhemmin, valitse SET LATER (määritä myöhemmin).



9 Määritä lapsilukon asetukset (l.s. 185)

Lapsilukon avulla lapsia voidaan estää käyttämästä tietyntaista sisältöä tai tiettyjä toimintoja, kuten verkkosivujen selausta ja vuorovaikutusta muiden kanssa. Jos järjestelmä tulee lasten käyttöön, vanhempien tai holhoojien on määritettävä tarvittavat lapsilukkoasetukset.

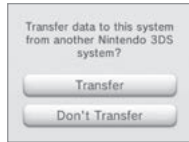
Huomaa: 3D-kuvien katselu voi vahingoittaa kuusivuotiaiden ja sitä nuorempien lasten näköä. 3D-ominaisuuden käyttö voidaan estää lapsilukkoasetuksella.



10 Suorita siirtosovellus (l.s. 189)

Jos haluat siirtää tietoa toisesta Nintendo 3DS-järjestelmästä uuteen järjestelmään, ota huomioon seuraavat seikat:

- Määritä uuden järjestelmän asetukset ensimmäisellä käyttökerralla yllä olevien ohjeiden mukaisesti ennen siirtosovelluksen suorittamista.
- Älä pelaa uudella järjestelmällä ennen tiedonsiirtoa, koska tiedonsiirron jälkeen uudessa järjestelmässä olevia ladattavien sovellusten ja järjestelmäsovellusten tallennustietoja ei voi enää käyttää.
- Tiedonsiirto ei onnistu, jos olet luonut tai yhdistänyt uuteen järjestelmään Nintendo Network ID -tunnuksen.



Järjestelmä on nyt käyttökelpoinen. Voit aloittaa järjestelmän käytön siirtymällä HOME-valikkoon (l.s. 166) HOME-painikkeella.

Näppäimistön käyttäminen

Kosketusnäytölle ilmestyy tarvittaessa näppäimistö tekstin syöttämistä varten. Merkkejä lisätään koskettamalla niitä.

Perusnäppäimistö

Aakkoset ja numerot

Ennakkointi
Valitse haluamasi sana listasta.

Ennakkointi päällä/pois

Seuraavan merkin kirjainkoon vaihto

Edellisen merkin poisto

Rivinvaihto

Näppäimistön vaihtaminen

Erikoismerkit
Isot/pienet kirjaimet.

Symbolit
Näytä lisää merkkejä.

Kännykänäppäimistö
Merkki vaihtuu aina näppäintä koskettamalla.

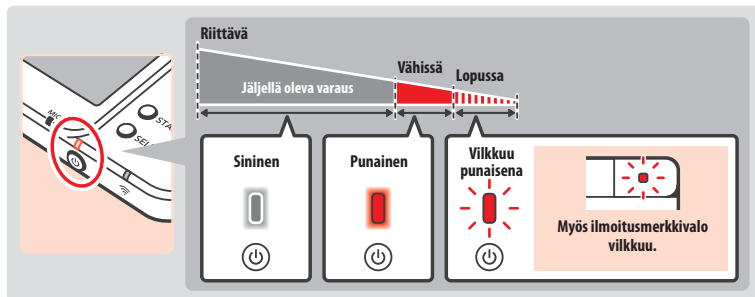
Seuraava merkki
Vahvista merkin valinta ja siirry seuraavan merkin kohdalle.

Numeronäppäimistö

Edellisen numeron poisto

Virran merkkivalo

Virran merkkivalo palaa sinisenä, kun virta on päällä. Valo muuttuu punaiseksi, kun akun varaus on vähissä, ja vilkkuu punaisena, kun varaus on lähes lopussa.

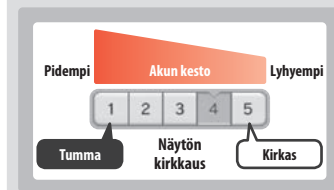


Huomaa: Jos virran merkkivalo palaa punaisena, tallenna peli nopeasti ja lataa akku. Jos akku tyhjenee ennen tallennusta, tallentamattomat tiedot saattavat kadota. Jos merkkivalo on sininen ja vilkkuu hitaasti, järjestelmä on virtaa säästävässä lepotilassa (s. 159).

Akun kesto

Akun kesto riippuu muun muassa käytössä olevista sovelluksista, langattoman tiedonsiirron määrästä ja ympäristön lämpötilasta. Mainitut ajat ovat summittaisia arvioita.

	New Nintendo 3DS	New Nintendo 3DS XL
Nintendo 3DS-sovellusten käyttäminen	noin 3,5–6 tuntia	noin 3,5–7 tuntia
Nintendo DS-sovellusten käyttäminen	noin 6,5–10,5 tuntia	noin 7–12 tuntia



Akun kesto riippuu nestekidenäyttöjen kirkkaudesta.

Huomaa: Automaattisen kirkkaussäädön käyttöönotto sovitaa näytön kirkkauden ja värin erottelun automaattisesti ympäristön valoisuuden mukaisesti. Siksi hämärässä pelaaminen säästää akkua. Myös virransäästötoiminto pidentää akun kesto (s. 170).

Lepotila (s. 159) vähentää virrankulutusta huomattavasti, vaikka langaton yhteys (esimerkiksi SpotPass ja StreetPass) jää päälle. Täyteen ladattu akku voi kestää lepotilassa kolme päivää.

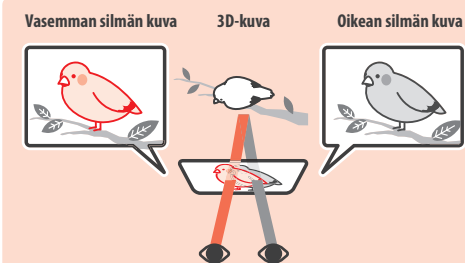
Huomaa: Virran merkkivalo vilkkuu hitaasti, kun järjestelmä on lepotilassa. Tietyt sovellukset estävät järjestelmää siirtymästä lepotilaan käytön aikana. Tällöin virran merkkivalo jää palamaan, vaikka järjestelmä suljetaan. Lepotila ei ole käytettävissä esimerkiksi Nintendo 3DS-äänisovelluksen toistotilassa.



3D-kuvien säätäminen

Ylänäyttötä voi katsella 3D-kuvia. Säädä syvyyssvaikutelma itsellesi sopivaksi 3D-säätimellä.

Järjestelmän luoma kolmiulotteinen vaikutelma perustuu oikean ja vasemman silmän näkökenttien eroihin ja keskinäiseen etäisyyteen. Elävä ja uskottava syvyyssvaikutelma syntyy käyttämällä 3D-näyttöä siten, että vasen silmä näkee vain vasemmanpuoleisen kuvan ja oikea silmä oikeanpuoleisen.



3D-kuvien katselu

Saat 3D-kuvat näkemään oikein noudattamalla seuraavia ohjeita.

1 Katso suoraan 3D-näyttöön.

2 Pidä 3D-näyttöä sopivalla katseluetäisyydellä.

- Paras etäisyys 3D-kuvien katselua varten löytyy kokeilemalla.



New Nintendo 3DS

Noin 30 cm

New Nintendo 3DS XL

Noin 35 cm

Huippuvakaa 3D-ominaisuus

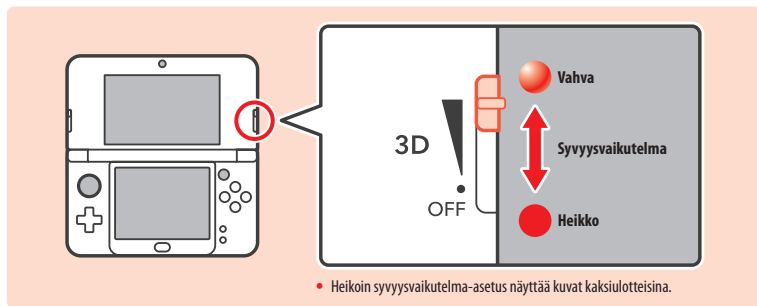
Tämän New Nintendo 3DS- ja New Nintendo 3DS XL -järjestelmän ominaisuuden ansiosta voit liikuttaa päätäsi pelaamisen aikana kuvanlaadun heikentymättä, mikä helpottaa kolmiulotteisen sisällön katselusta. Ominaisuus seuraa kasvojesi sijaintia sisäkameran avulla ja säätää 3D-kuvia sen mukaisesti. (Ohjeita kasvojen tunnistuksen helpottamiseen on s. 205.) Lisätietoa huippuvakaan 3D-ominaisuuden käyttöönotosta ja käytöstä löydät s. 188.

Huomaa:

- Jos katselet 3D-näyttöä viistosti, sisäkameran näkökentän ulkopuolelta tai sivusta, näet näkymän kahtena tai tumman näytön 3D-kuvan sijaan. Voit tarkistaa, miten 3D-kuvia katsellaan oikein, järjestelmäasetusten alinäkymässä 3D-kalibrointi (s. 188).
- Huippuvakaa 3D-ominaisuus ei toimi, kun käytät sisä- tai ulkokameran kameraa.
- 3D-kuvien katselu voidaan estää lapsilukon avulla (s. 185).
- Älä katsele 3D-kuvia suorassa auringonvalossa tai muussa voimakkaassa valossa. 3D-kuvia voi olla vaikea nähdä.
- 3D-kuvat eivät välttämättä näy kunnolla tietyissä ympäristöissä (s. 204).

3D-kuvien syvyysvaikutelman säätäminen

Syvyysvaikutelmaa voi vahvistaa tai heikentää ylänäytön sivussa olevalla 3D-säätimellä. Jos 3D-kuvia on vaikea nähdä vahvimmalla syvyysvaikutelmalla, liu'uta 3D-säädintä alas vähän kerrallaan, kunnes 3D-kuvat näkyvät selkeästi. Syvyysvaikutelman vahvistaminen voi toimia paremmin ajan myötä, kun silmät ovat tottuneet 3D-ominaisuuteen.



Huomaa:

- 3D-säätimen liikkuttamisella ei ole vaikutusta, kun katsellaan sisältöä, joka ei tue 3D-ominaisuutta.
- Tietyn tyypissä sisällöissä, kuten 3D-videoissa ja -valokuvissa, syvyysvaikutelmaa ei voi säätää. Kun katselet sellaista sisältöä, säätimen liikkuttaminen vain vaihtaa näkymää kaksikulotteisen ja kolmiulotteisen välillä. Mikäli 3D-vaikutelma tuntuu epämiellyttävän voimakkaalta tällaisia sisältöjä katsellessa, järjestelmän pitäminen kauempana kasvoista voi auttaa. Jos sitä on edelleen vaikea nähdä, kokeile sisällön katsomista kaksikulotteisena.



(Vain New Nintendo 3DS -järjestelmässä)

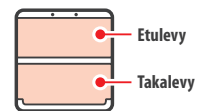
Kansilevyjen vaihtaminen

Erikseen myytävien New Nintendo 3DS -kansilevyjen vaihtaminen.

Varmista, että kansilevyt on kiinnitetty laitteeseen, ennen kuin käynnistät sen ensimmäisen kerran.

Jos järjestelmä on pienen lapsen käytössä, vanhemman tai holhoojan tulisi suorittaa kansilevyjen vaihto lapsen puolesta.

Huomaa: varmista, että järjestelmä on sammutettu ja irrotettu muuntajasta.



1 Avaa takalevyn ruuvit

Avaa takalevyn kaksi ruuvia kiertämällä niitä neljästä viiteen kierrosta ristipääruuviavaimella.

Ruuvien katoamisen estämiseksi takalevyjen ruuvit eivät nouse, kun niitä löysätään, vaan ne pysyvät kiinni levyssä, kun levy poistetaan.



Ruuvien vahingoittumisen ehkäiseminen

- Käytä ristipääruuviavainta, joka sopii ruuviin täydellisesti.
- Pidä järjestelmä tasaisella pinnalla. Paina ruuviavaimella varovasti ja kierrä ruuveja vastapäivään.



2 Irrota kansilevyt kosketuskynällä ja kiinnitä uudet kansilevyt paikoilleen

Pane järjestelmä tasaiselle pinnalle. Aseta kosketuskynän kanta kansilevyn ja laitteen väliin ja irrota ne varovasti toisistaan.

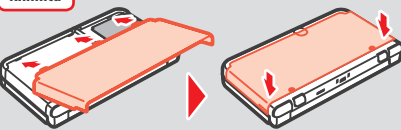
Huomaa:

- Älä laita sormenkynttä levyn ja laitteen väliin, koska seurauksena voi olla henkilövahinko.
- Älä käytä liiallista voimaa, koska se voi vahingoittaa järjestelmää ja levyä.
- Irrota ja kiinnitä etulevy yllä neuvotulla tavalla.

Irrota



Kiinnitä



3 Kiristä takalevyn kaksi ruuvia


Huomaa: Varmista, että takalevy on tiiviisti paikallaan ja ruuvit on kiristetty kunnolla. Jos laitteeseen osuu isku, kun takalevy ei ole paikallaan, akku voi vaurioitua, mikä voi aiheuttaa tulipalon tai räjähdyksen.



HOME-valikko

HOME-valikko aukeaa, kun järjestelmä käynnistetään.

HOME-valikossa voit käynnistää sovelluksen koskettamalla sitä vastaavaa sovelluskuvaketta. HOME-valikossa näkyy myös kellonaika ja päivämäärä, langaton yhteystila ja kuluvana päivänä otettujen askelten määrä.

Jos sovelluskuvakkeeseen ilmestyy , sovellus on vastaanottanut uusia tietoja tai päivityksiä SpotPass-toiminnon kautta (s. 148).

Pelikolikat / tänään otetut askeleet

StreetPass



- Signaalin vahvuus (internet)
- Signaalin vahvuus (langaton lähiyhteys)

Päivämäärä ja kellonaika



Langaton yhteystila

HOME-valikon asetukset (s. 170)

Sovelluskuvakkeiden koon vaihtaminen

Voit vaihtaa kuvakkeiden kokoa koskettamalla  tai .

Sovelluskuvakkeet (s. 167)

Jos sovelluksella on uusia ilmoituksia, sovelluskuvakkeessa näkyy  (vihreä) tai  (sininen).




HOME-valikon sovelluskuvakkeet (s. 171)

- Muistilaput
- Verkkoselain
- Kaverilista
- Miiverse
- Ilmoitukset


Akun varustaso

- Täysi
- Vähissä
- Lähes tyhjä (viilkuu)
- Latautus (viilkuu)
- Lataus valmis

Huomaa:

- Painamalla - ja -painiketta samanaikaisesti voidaan siirtyä kuvaustilaan ja ottaa valokuvia tai lukea QR Code -koodeja.
- Voit ottaa HOME-valikosta näyttökuvan painamalla  ja samanaikaisesti ristiöhjainta ylös, alas tai oikealle. Jos painat ristiöhjainta ylöspäin, näyttökuvaa otetaan ylänäytöstä ja jos painat ristiöhjainta alaspäin, näyttökuvaa otetaan kosketusnäytöstä. Jos taas painat ristiöhjainta oikealle, näyttökuvaa otetaan molemmista näytöistä. Voit katsella näyttökuvia Nintendo 3DS-kamerasovelluksella (s. 168). (Kun sovellus on taukoillassa (s. 169), näyttökuvan voi ottaa vain kosketusnäytöstä.)
- Ylänäytön sisältö vaihtelee käytössä olevan sovelluksen mukaan. Näytön kuvakkeet liikkuvat eri tavoin, kun mikrofoni vastaanottaa ääntä.

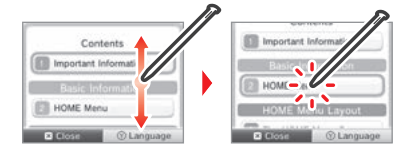
HOME-valikon sähköinen käyttöohje

Voit avata HOME-valikon käyttöohjeen koskettamalla kosketusnäytön vasemmassa yläkulmassa olevaa  -kuvaketta ja valitsemalla sitten HOME MENU ELECTRONIC MANUAL (HOME-valikon sähköinen käyttöohje).

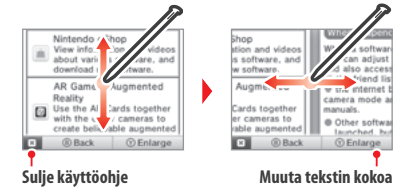


Käyttöohjeiden lukeminen

- Valitse aihe sisällysluettelosta**
Käyttöohjeen sisältöä selataan siirtämällä kynää ylös- tai alaspäin. Sivua valitaan koskettamalla sitä. Huomaa: käyttöohjeen kielen voi vaihtaa Y-painikkeella.



- Lue ohje**
Sivun sisältöä selataan siirtämällä kynää ylös- tai alaspäin. Sivua vaihdetaan siirtämällä kynää vasemmalle tai oikealle.



Sovelluskuvakkeet

SpotPass-toiminnon kautta vastaanotettujen ilmaissovellusten ja Nintendo eShop-kaupasta ladattujen sovellusten kuvakkeet ilmestyvät HOME-valikkoon.

Näkymän selaaminen ja sovelluskuvakkeiden siirtäminen

- Näkymän selaaminen**
Sovelluskuvakkeita selataan koskettamalla kuvaketta ja siirtämällä kosketuskynää vasemmalle tai oikealle.

- Sovelluskuvakkeiden siirtäminen**
Kuvaketta siirretään pitämällä kosketuskynää kuvakkeen päällä, kunnes kuvake irtoaa, ja vetämällä sitten kuvake haluttuun paikkaan.



Sovelluskuvaketyypit



Korttisovellusten kuvakkeet

Nintendo 3DS-pelikortti



Nintendo DS- tai Nintendo DSi-pelikortti



Sovelluksen kuvake tulee näkyviin, kun pelikortti on asetettu pelikorttipaikkaan.

Järjestelmäsovellusten kuvakkeet

Katso lisätietoja näiden sovellusten käytöstä kunkin sovelluksen sähköisestä käyttöohjeesta (s. 169).

Terveys- ja turvaohjeet (s. 151)
Järjestelmän käyttöä koskevia tärkeitä terveys- ja turvaohjeita.

Nintendo 3DS-kamerasovellus
Kamerasovelluksella voidaan ottaa 3D-kuvia ja -videota.

Nintendo 3DS-äänisovellus
Äänisovelluksella voidaan kuunnella musiikkia ja tallentaa ääntä.

Mii-paja
Mii-pajassa voit luoda Mii-hahmoja itsestäsi ja muista ihmisistä.

StreetPass Mii Plaza
StreetPass-toiminnolla (s. 149) tapaamasi Mii-hahmot tulevat tänne.

Nintendo eShop (p. 147)
Voit lukea tietoja ja katsoa videoita eri sovelluksista ja ladata uusia sovelluksia.

AR Games: Augmented Reality
AR-korttien ja ulkokameran kameroiden avulla voidaan yhdistellä virtuaalisia tiloja ja todellisuutta erilaisissa peleissä.

Face Raiders
Räiskintäpelissä vastustajina ovat omat tai kavereidesi kasvat.

Käyttölöki
Käyttölöki pitää kirjaa sovellusten käytöstä ja laskee askelia, kun järjestelmää kannetaan mukana.

Latauspeli
Latauspelin kautta voidaan pelata moninpelejä ja ladata kokeiluversioita.

Järjestelmäasetukset (s. 177)
Järjestelmäasetuksissa voidaan määrittää järjestelmän asetukset.

Muuta

Lahjapakettikuvake
Tämä kuvake tulee näkyviin, kun HOME-valikkoon lisätään uusi sovellus. Avaa paketti koskettamalla kuvaketta. Huomaa: Kuvake vilkkuu, kun sovelluksen lataus on kesken. Suorita lataus loppuun asettamalla järjestelmä lepotilaan (s. 159) yhteensopivan internet-tukiaseman lähellä.

• Myös microSD-kortille valmiiksi asennetut sovellukset ja videot näkyvät HOME-valikossa.

Sovellusten käynnistäminen

Kosketa sovelluskuvaketta ja valitse OPEN (käynnistä).



Sovelluksen sulkeminen/keskeyttäminen

Jos HOME-painiketta painetaan sovelluksen käytön aikana, sovellus siirtyy taukotilaan ja HOME-valikko tulee näkyviin. Sovelluksen käyttöä voidaan jatkaa valitsemalla RESUME (jatka) tai painamalla HOME-painiketta uudelleen. Sovellus suljetaan valitsemalla HOME-valikosta CLOSE (sulje).

- Huomaa:
- Tietoa toiminnoista, joita voit suorittaa, kun sovellus on taukotilassa, on s. 171.
 - Myös muita sovelluksia voidaan käynnistää, mutta tällöin taukotilassa oleva sovellus on suljettava.



Tallenna ennen sovelluksen sulkemista

Tallentamattomat tiedot katoavat, jos sovellus suljetaan tallentamatta.

Älä poista pelikorttia tai katkaise järjestelmän virtaa sovelluksen taukotilassa

Älä poista pelikorttia tai microSD-korttia äläkä katkaise järjestelmän virtaa sovelluksen taukotilassa. Tietoja voi viettää tai kadota.


Sovellusten sähköiset käyttöohjeet

Jos sovellus sisältää sähköisen käyttöohjeen, näkyviin tulee MANUAL (käyttöohje) -vaihtoehto, kun sovelluskuvake valitaan. Käyttöohje avataan koskettamalla tätä vaihtoehtoa. Käyttöohjetta voidaan lukea myös sovelluksen ollessa taukotilassa.

Huomaa: sovelluksen käyttöohjeen lukemiseen käytetään samoja painikkeita kuin HOME-valikon sähköisen käyttöohjeen lukemiseen (s. 167).



HOME-valikon asetukset

Voit määrittää seuraavat asetukset tai avata HOME-valikon sähköisen käyttöohjeen koskettamalla .








Teeman vaihto	Voit muuttaa HOME-valikon ulkoasua vaihtamalla teemaa. Voit ostaa uusia teemoja Theme Shop -kaupasta.
Tallenna/avaa sommitelua	Voit tallentaa teemojen ja sovelluskuvakkeiden sommitelua HOME-valikossa ja vaihdella niiden välillä.
Näytön kirkkaus	Voit valita sopivan kirkkaustason viidestä eri vaihtoehdosta.
Automaattinen kirkkaudensäätö	Toiminto sovittaa näytön kirkkauden ympäristön kirkkauteen automaattisesti. Huomaa: Toiminto ei ole käytössä, kun kameratoiminto on käytössä, tai kun järjestelmällä käytetään Nintendo DS- tai Nintendo DSi -sovelluksia.
Virransäästötoiminto	Kun tämä toiminto otetaan käyttöön, järjestelmä säätää näytön kirkkautta automaattisesti näytettävän sisällön mukaan virran säästämiseksi. Jos toiminto poistetaan käytöstä, kirkkaustaso ei vaihtele mutta yhtäjaksoinen käyttöaika lyhenee. Toiminto on oletusarvoisesti poissa käytöstä.
Langaton yhteys / NFC-yhteys	Toiminnolla voit ottaa langattoman yhteyden ja NFC-yhteyden käyttöön tai poistaa ne käytöstä.
Nintendo 3DS -näyttökuvien jakamistoiminto	Tästä voit avata Nintendo 3DS -näyttökuvien jakamistoiminnon verkkoselaimessa. Toiminnolla voit julkaista näyttökuvia HOME-valikosta yhteisöpalveluissa, kuten Twitterissä ja Facebookissa. Lisäohjeita on Nintendo 3DS -näyttökuvien jakamistoiminnossa.
amiibo-asetukset	Määritä amiibo-asetukset. Lisätietoa amiibo-figuureista saat osoitteesta amiibo.nintendo.eu.
Nintendo eShop -kauppa	Käynnistä Nintendo eShop -kauppa (s. 147) .
Järjestelmäasetukset	Toiminnolla voit avata järjestelmäasetukset (s. 177) .
HOME-valikon sähköinen käyttöohje	Toiminnolla voit avata HOME-valikon sähköisen käyttöohjeen.

HOME-valikon sovelluskuvakkeet

Koskettamalla HOME-valikossa kosketusnäytön yläosassa näkyviä kuvakkeita      voit käyttää alla olevia toimintoja.

Huomaa:

- Lisätietoa kunkin sovelluksen sähköisessä käyttöohjeessa [\(s. 169\)](#).
- Miiverson käyttöohje on luettavissa Miiverse-sovelluksessa, kun se on käynnissä.

	Muistilappusovellus	Sovelluksella voit kirjoittaa sovelluksia koskevia muistinpanoja milloin tahansa.
	Kaverilista	Kaverilistaan rekisteröityjen kaverien kanssa voi pelata ja jutella verkkoysteyden välityksellä. Huomaa: Nintendo Network ID -tunnukseksi tallentamat kaveritiedot eivät ole samat kuin tähän järjestelmään tallennetut kaveritiedot. Muutosten tekeminen tähän kaverilistaan ei vaikuta Nintendo Network ID -tunnukseksi kaveritietoihin (s. 178) .
	Ilmoitukset	StreetPass- ja SpotPass-toimintojen avulla voit vastaanottaa ilmoituksia Nintendoilta tai sovelluksilta.
	Verkkoselain	Verkkoselaimella voit selata verkkosivuja.
	Miiverse	Miiverse on verkkopalvelu, jossa ihmiset kaikkialta maailmasta voivat tavata toisiaan Mii-hahmoillaan. Miiversonsa voit jakaa kokemukiasi peleistä tai keskustella kiinnostavista aiheista eri puolilla maailmaa asuvien ihmisten kanssa. Huomaa: viestin tai kommentin lisääminen Miiveroon vaatii Nintendo Network ID -tunnuksen (s. 178) .

Kun sovellus on taukotilassa

Sovelluksen taukotilassa voidaan muokata HOME-valikon asetuksia ja käyttää muistilappusovellusta , kaverilistaa , ilmoitussovellusta , verkkoselainta , Miiversonsa , kamerasovellusta tai käyttöohjeita.

Jos haluat käyttää näitä ominaisuuksia, keskeytä sovellus ja avaa HOME-valikko painamalla HOME-painiketta.

Huomaa:

- Sovelluksen tilasta riippuen (esimerkiksi kun langaton yhteys tai ulkokameran kamerat ovat käytössä) HOME-valikkoa ei ehkä voi avata sovelluksesta tai jotkin toiminnot eivät ehkä ole käytettävissä. Tietyt HOME-valikon toiminnot eivät ole käytettävissä joissakin sovelluksissa.
- Nintendo DS- ja Nintendo DSi -sovelluksia ei voi keskeyttää.

Kaverilistaa koskevia huomautuksia

Älä anna kaverikoodiasi tuntemattomille henkilöille

Kaverilista on järjestelmä, joka on tarkoitettu sinun ja tuntemiesi ihmisten käyttöön. Jos lähetät kaverikoodisi verkkoyhteisöön tai annat sen henkilöille, joita et tunne, voit saada ei-toivottuja tietoja tai tilapäivityksiä, joita saatat pitää loukkaavina. Älä anna kaverikoodiasi ihmisille, joita et tunne.

Lapsilukko (i s. 185)

Voit rajoittaa kaverilistan käyttöä lapsilukolla.

Lasten suojeleminen haitallisilta verkkosivustoilta

Voit rajoittaa verkkoselaimen käyttöä lapsilukon asetuksilla (i s. 185), jotteivät lapset pääse haitallisille tai sopimattomille verkkosivustoille.

Miiverseä koskevia huomautuksia

Miiversessä viestisi, kommenttisi ja profiilikommenttisi voivat olla monien ihmisten nähtävissä. Älä jaa henkilökohtaisia tietoja tai kirjoita viestejä, jotka saattavat olla asiattomia tai loukkaavia. Voit lukea lisää Miiverse-oppaasta (<https://miiverse.nintendo.net/guide/>).

Lapsilukko (i s. 185)

Voit rajoittaa Miiversen käyttöä lapsilukotoiminnoilla.



Kortilla olevat sovellukset

Pelikorttien käyttäminen Nintendo-järjestelmässä.

Huomaa: Jos järjestelmän kieleksi on valittu hollanti, portugali tai venäjä, muiden kuin Nintendo 3DS -sovellusten oletuskieli on englanti. Joissakin tapauksissa kieliasetusta voi muuttaa sovelluksessa.

Järjestelmä tukee Nintendo 3DS-, Nintendo DS-, Nintendo DSi- ja laajennettuja Nintendo DSi-sovelluksia.

Nintendo 3DS-pelikortti



Nintendo DS- tai Nintendo DSi-pelikortti



Huomaa:

- Ainoastaan Nintendo 3DS -sovelluksissa näytetään 3D-sisältöä. Nintendo DS- ja Nintendo DSi -sovellukset eivät näytä 3D-sisältöä.
- HOME-valikko, SpotPassia ja StreetPassia ei voi käyttää silloin, kun Nintendo DS- tai Nintendo DSi -sovellus on käytössä.
- Vain järjestelmän alueversiota vastaavat Nintendo 3DS- tai Nintendo DSi -sovellukset toimivat järjestelmässä. Muilta alueilta hankitut sovellukset eivät välttämättä toimi.
- Nintendo 3DS -sovelluksia ei voida käyttää Nintendo DS-, Nintendo DS Lite-, Nintendo DSi- tai Nintendo DSi XL -järjestelmissä.

PEGI (Pan European Game Information) -ikäluokitusjärjestelmä

[0114/FIN]

Ikäluokitukset



Luokka 3 sopii
3-vuotiaille ja sitä
vanhemmille



Luokka 7 sopii
7-vuotiaille ja sitä
vanhemmille



Luokka 12 sopii
12-vuotiaille ja sitä
vanhemmille



Luokka 16 sopii
16-vuotiaille ja sitä
vanhemmille



Luokka 18 sopii
18-vuotiaille ja sitä
vanhemmille

Sisällön kuvailu

Sisältöä kuvaavat symbolit ovat tarvittaessa näkyvissä pelin pakkauksessa. Ne kuvaavat tärkeimpiä syitä pelin ikäluokitukseen.



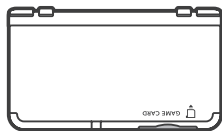
Online-tunnus osoittaa, että peliin kuuluu muiden pelaajien kanssa pelattava verkko toimintoja.

PEGI-luokitus on kehitetty auttamaan vanhempia ja holhoajia tekemään oikeita päätöksiä tietokone- ja videopelien ostaessa. Se korvasi useita kansallisia ikäluokitusjärjestelmiä yhdellä järjestelmällä, jota käytetään nyt suurimmassa osassa Eurooppaa. Jos haluat lisätietoja PEGI-luokituksesta, käy osoitteessa <http://www.pegi.info>.

Huom.: PEGI-luokitus ei kuvaa pelin vaikeusastetta. Se tarjoaa vain tietoja pelin soveltuvuudesta eri ikäisille pelaajille pelin sisällön perusteella.

Pelikorttien käyttäminen

1 Aseta pelikortti pelikorttipaikkaan



Aseta kortti oikeinpäin

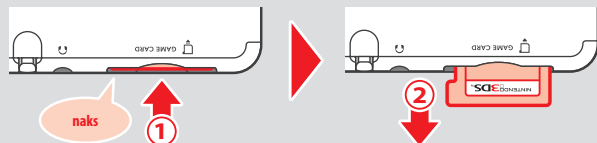
Kortissa ja järjestelmän pohjassa olevan tekstin on oltava samalla puolella.



Huomaa:

- Jos pelikortti ei lii'u paikalleen helposti, poista kortti ja varmista, että se on oikeinpäin, tekstipuoli järjestelmästä pois. Kortti tai järjestelmä voi vahingoittua, jos kortti työnnetään järjestelmään väärinpäin.
- Aseta tai poista pelikortti vain silloin, kun HOME-valikko on auki tai kun järjestelmästä on katkaistu virta (sulje taukotilassa olevat sovellukset ennen pelikortin poistamista).

Paina pelikorttia ja vedä se ulos



2 Kosketa pelikorttikuvaketta ja valitse OPEN (käynnistä)

Nintendo DS- ja Nintendo DSi -sovellukset näkyvät automaattisesti laajennetussa muodossa. Jos haluat ladata sovelluksen alkuperäisellä resoluutiolla, pidä START- tai SELECT-painiketta pohjassa ja käynnistä sovellus valitsemalla OPEN. Pidä START- tai SELECT-painiketta pohjassa, kunnes sovellus on käynnistynyt.



3 Lisätietoja saat käyttämäsi sovelluksen käyttöohjeesta

Sovellusten sulkeminen

Avaa HOME-valikko painamalla HOME-painiketta ja sulje sovellus valitsemalla CLOSE (sulje). (Tallentamattomat tiedot katoavat, jos sovellus suljetaan tallentamatta.)

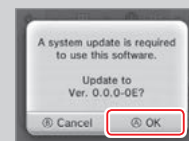
- Voit jatkaa sovelluksen käyttämistä siitä kohdasta, johon jäit, valitsemalla RESUME (jatka).
- Jos haluat sulkea Nintendo DS- tai Nintendo DSi -sovelluksen, tallenna tiedot, paina HOME-painiketta ja valitse OK.

Huomaa: jos painat virtapainiketta, sovellus sulkeutuu ja POWER-valikko tulee näkyviin (s. 159).



Pelikorttien järjestelmäpäivitykset

Jotkin pelikortit sisältävät järjestelmän päivitystietoja. Sellaiset pelikortit näyttävät viestin, jos järjestelmäpäivitys vaaditaan pelikortin käyttämistä varten. Noudata ohjeita järjestelmän päivittämiseksi (s. 197).



Epäyhteensopivat sovellukset ja lisätarvikkeet

Nintendo 3DS -lataustelakka, Nintendo 3DS XL -lataustelakka, Nintendo 3DS Pro -ympyräohjain ja Nintendo 3DS XL Pro -ympyräohjain eivät ole yhteensopivia tämän järjestelmän kanssa.

Järjestelmässä ei myöskään voi käyttää lisätarvikkeita, jotka liitettäisiin Nintendo DS- tai Nintendo DS Lite -järjestelmien Game Boy Advance™ -pelikasettipaikkaan tai jotka toimivat Game Boy Advance -pelikasetin yhteydessä. Lisätietoja saat osoitteesta support.nintendo.com.



Ladattavat sovellukset

Sovelluksia voidaan ladata ilmaiseksi SpotPass-toiminnon kautta tai ostaa Nintendo eShop -kaupasta.

Järjestelmä on varustettu RF-tekniikalla. Lähtevä säteilyteho on alle 10 mW (EIRP) ja spektrin enimmäistehoiutus alle -30 dBW / 1 MHz (EIRP). Edellä mainitut arvot pätevät 0–40 °C:n käyttölämpötilassa. Tämän perusteella Nintendo 3DS XL katsotaan luokan 1 laitteeksi komission päätöksen 2000/299/EY mukaan.

Lukuun ottamatta Nintendo DSiWare -sovelluksia (s. 147) ladatut sovellukset tallennetaan microSD-kortille. Sovelluskuvakkeet lisätään HOME-valikkoon.

Uusia sovelluksia voidaan hankkia

- vastaanottamalla ilmaissovelluksia SpotPass-toiminnon kautta (s. 148).
- ostamalla sovelluksia Nintendo eShop -kaupasta (s. 147).

Ladattavia sovelluksia koskevia huomautuksia

- Järjestelmä saattaa vastaanottaa joitakin sovelluksia automaattisesti SpotPass-toiminnon kautta (s. 148), joten microSD-kortti kannattaa pitää järjestelmässä jatkuvasti.
- Järjestelmämuistiin voidaan tallentaa enintään 40 Nintendo DSiWare -sovellusta. microSD-kortille voidaan tallentaa enintään 300 ladattavaa sovellusta.
- Ladattavia sovelluksia ja niiden tallennustietoja voidaan käyttää vain siinä järjestelmässä, johon ne on alun perin ladattu. microSD-kortille tallennettuja sovelluksia ei voi käyttää muissa järjestelmissä.
- Maksuttomien sovellusten tai kokeiluversioiden lataaminen vaatii yhdistetyn Nintendo Network ID -tunnuksen (s. 178).
- Sovellusten kokeiluversioissa voi olla rajoituksia, kuten aikaraja tai rajoitetut käyttökerrat. Jos yrität rajan ylittämisen jälkeen avata sovellusta, näkyviin tulee viesti. Poista sovellus tai avaa Nintendo eShop ohjeiden mukaan.
- Jos järjestelmän kieleksi on valittu hollanti, portugali tai venäjä, Nintendo DSiWare -sovellusten oletuskieli on englantia. Joissakin tapauksissa kieliasetusta voi muuttaa sovelluksessa.
- Vain järjestelmän alueversiota vastaavat Nintendo 3DS- tai Nintendo DSiWare -sovellukset toimivat järjestelmässä. Muilta alueilta hankitut sovellukset eivät välttämättä toimi.

Sovellusten käynnistäminen

1 Kosketa sovelluskuvaketta ja valitse OPEN (avaa)

Nintendo DSiWare -sovellukset näkyvät automaattisesti laajennetussa muodossa. Sovellus voidaan ladata alkuperäisellä resoluutiolla pitämällä START- tai SELECT-painiketta pohjassa, kunnes sovellus on käynnistynyt.



2 Lisätietoja on käyttämäsi sovelluksen käyttöohjeesta

- Sähköisen käyttöohjeen avaaminen (s. 169)
- Sovellusten ikäluokitus (s. 173)
- Sovellusten sulkeminen (s. 175)



Järjestelmäasetukset

Järjestelmäasetusten kautta voidaan muuttaa useita perusasetuksia, kuten verkkoyhteyden ja lapsilukon asetuksia.

Avaa järjestelmäasetusvalikko koskettamalla järjestelmäasetusten kuvaketta HOME-valikossa.



Kato lisätietoja sähköisestä käyttöohjeesta.

NINTENDO NETWORK ID SETTINGS (Nintendo Network ID -asetukset)	Nintendo Network ID -asetuksissa voit muokata profiiliasi, poistaa tunnuksesi tai yhdistää olemassa olevan tunnuksen järjestelmään (s. 178).
INTERNET SETTINGS (verkoasetukset)	CONNECTION SETTINGS (yhteysoasetukset) Verkkoyhteyden asetusten määrittäminen (s. 180).
	SPOTPASS Automaattisen sovelluslatauksen ja järjestelmätietojen lähetksen asetusten muuttaminen.
	NINTENDO DS CONNECTIONS (Nintendo DS -yhteydet) Voit määrittää Nintendo DS -sovelluksen verkoasetukset.
	OTHER INFORMATION (muut asetukset) Voit lukea Nintendo 3DS -palveluiden käyttöoikeussopimuksen ja yksityisyyden suojaäänökset, tai tarkistaa järjestelmän MAC -osoitteen.
PARENTAL CONTROLS (lapsilukko)	Lapsilukon asetuksilla voidaan rajoittaa sovellusten, ostettavan ja ladattavan sisällön sekä järjestelmätoimintojen (esim. 3D-ominaisuus) käyttöä (s. 185).
DATA MANAGEMENT (tiedonhallinta)	Tiedonhallinnan asetuksilla voidaan hallita esimerkiksi Nintendo 3DS -lataussovelluksia, Nintendo DSiWare -sovelluksia ja StreetPass-tietoja. Lisäksi estolistan asetukset voidaan tyhjentää (s. 187).
OTHER SETTINGS (muut asetukset)	Voit muokata muun muassa käyttäjätietojasi sekä päivä- ja aika-asetuksia (s. 188).





Nintendo Network ID -asetukset

Nintendo Network ID -tunnuksen luominen tai yhdistäminen ja käyttäjätietojen määrittäminen.

Nintendo Network ID -tunnuksen avulla voit nauttia monista Nintendo Network -verkkopalvelujen ominaisuuksista.

Voit ladata maksuttomia sovelluksia ja kokeiluversioita Nintendo eShopista (s. 147).

Miiversessä voit olla yhteydessä eri puolilla maailmaa asuviin ihmisiin (s. 171).

Nintendo eShop -tilisi varoja voi käyttää sekä tällä järjestelmällä että Wii U -pelikonsolillasi.

- Nintendo Network ID -tunnuksen luominen ja yhdistäminen järjestelmään vaatii verkkoyhteyden (s. 180) ja sähköpostiosoitteen.
- Nintendo Network ID ei ole sama asia kuin Club Nintendo -tili.
- Aikuisen tulisi luoda tai yhdistää tunnus lapsen puolesta.

Tiedonsiirto toisesta Nintendo 3DS -järjestelmästä uuteen järjestelmään

Määritä uuden järjestelmän alkuasetukset ja suorita siirtoasetus (s. 189). Älä luo tai yhdistä Nintendo Network ID -tunnusta uuteen järjestelmään ennen tiedonsiirtoa.

Huomio

Jos yhdistät uuden Nintendo Network ID -tunnuksen tähän järjestelmään, et voi enää siirtää tietoja toisesta Nintendo 3DS -järjestelmästä.

Huomionarvoisia seikkoja Nintendo Network ID -tunnuksesta

- Sinun on kirjauduttava sisään tunnuskellasi joka kerta, kun käytät Nintendo eShopia.
- Kun olet luonut tai yhdistänyt Nintendo Network ID -tunnuksen, järjestelmäsi Nintendo eShop -tilitapahtumat ja -varat yhdistetään Nintendo Network ID -tunnukseksi tilitapahtumiin ja varoihin.
- Yhteen järjestelmään voi yhdistää vain yhden tunnuksen.
- Yhtä Nintendo Network ID -tunnusta ei voi yhdistää useampaan kuin yhteen Nintendo 3DS -järjestelmään.
- Kahta Nintendo Network ID -tunnusta ei voi yhdistää.
- Siirtoasetuksella ei voi siirtää tietoja järjestelmiin, joihin on yhdistetty Nintendo Network ID -tunnus.
- Nintendo Network ID -tunnukseksi tallentamat kaveritiedot ja laitteesi tallentamat kaveritiedot ovat erillisiä. Nintendo Network ID -tunnukseksi tallentamia kaveritietoja voi poistaa ja muuttaa vain Wii U -pelikonsolilla, ja niitä käytävät vain sellaiset sovellukset, jotka vaativat sisäänkirjautumisen tunnuskellasi.

Huomaa: voit kuitenkin siirtää siirtoasetuksella kaikki tiedot toiseen järjestelmään, jota ei ole yhdistetty Nintendo Network ID -tunnukseen (s. 189).

Nintendo Network ID -tunnuksen luominen ja yhdistäminen

Yhdistämiseen on kaksi tapaa:

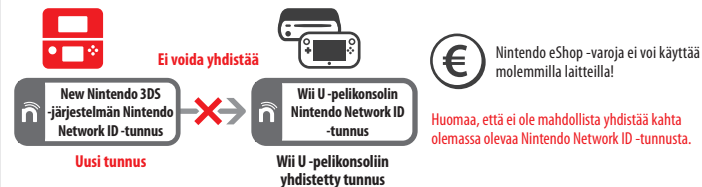
- Luo uusi Nintendo Network ID -tunnus.
- Käytä tunnusta, joka on jo yhdistetty Wii U -pelikonsoliin.

Jos sinulla on Wii U -pelikonsoli

Voit yhdistää olemassa olevan tunnuksesi Wii U -pelikonsolistasi tähän järjestelmään. Siten voit käyttää Nintendo eShop -varojasi molemmilla laitteilla ja kirjoittaa Miiverseen samalla käyttäjänimellä.



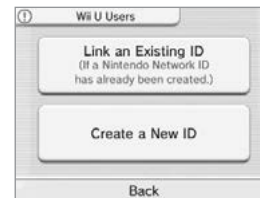
Huomaa, että jos luot järjestelmäsi uuden Nintendo Network ID -tunnuksen, et voi käyttää Wii U -pelikonsoliin yhdistetyn Nintendo Network ID -tunnuksen Nintendo eShop -varoja.



Aloita valitsemalla järjestelmäasetuksista NINTENDO NETWORK ID SETTINGS (Nintendo Network ID -asetukset) (s. 177).

1 Valitse LINK AN EXISTING ID (yhdistä olemassa oleva tunnus) tai CREATE A NEW ID (luo uusi tunnus)

Jos luot järjestelmälläsi uuden tunnuksen, et voi yhdistää sitä Wii U -pelikonsolilla luomaasi ja käyttämäsi tunnuksen. Jos haluat käyttää molemmilla laitteilla samaa tunnusta, valitse LINK AN EXISTING ID (yhdistä olemassa oleva tunnus).



2 Seuraa näytöllä näkyviä ohjeita

Tiettyjen palvelujen käyttö vaatii sisäänkirjautumisen Nintendo Network ID -tunnuksella. Jos unohdat salasanasasi, valitse I FORGOT (en muista) tai I FORGOT MY PASSWORD (en muista salasanaani) ja seuraa näytöllä näkyviä ohjeita.

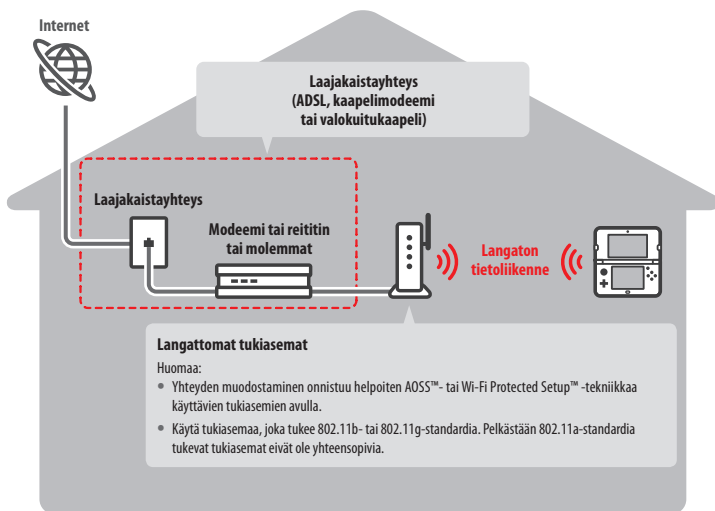


Verkkoasetukset

Verkkoyhteys avaa uusia mahdollisuuksia käyttää järjestelmää. Voit ostaa sovelluksia Nintendo eShopista tai olla yhteydessä eri puolilla maailmaa asuviin ihmisiin.

Tarvitavat verkkopäätteet ja palvelut

Järjestelmä voidaan yhdistää internetiin vain langattoman verkon kautta. Langattoman verkon tukiaseman (reitittimen) asetukset on määrittävä tietokoneella.



Langattoman yhteyden muodostaminen ja poistaminen käytöstä

Jos haluat ottaa langattoman yhteyden käyttöön tai poistaa sen käytöstä, avaa HOME-valikossa HOME-valikon asetukset koskettamalla kosketusnäytön vasemmassa yläkulmassa . Kosketa sen jälkeen kohdan "Langaton yhteys" alapuolella ON (päällä) tai OFF (pois päältä).

Verkkoyhteyden muodostaminen

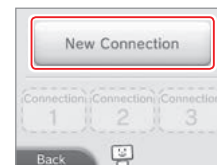
Kun kaikki verkkoyhteyden edellytykset ovat kunnossa, voit määrittää järjestelmän verkkoasetukset.

Huomaa: verkkoyhteyden muodostaminen Nintendo DS -pelikorttia käytettäessä edellyttää Nintendo DS -yhteysohjelmien määrittämistä.

1 Valitse CONNECTION SETTINGS (yhteysohjelmasetukset)



2 Valitse NEW CONNECTION (uusi yhteys)



Asetusten hakeminen ohjatun toiminnon avulla

Valitse TUTORIAL (ohjattu toiminto) ohjattua yhteydenmuodostusta varten. Noudata näytölle tulevia ohjeita ja valitse sopivat yhteysohjelmasetukset.

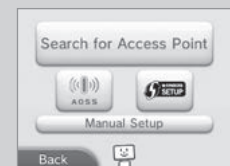
- AOSS-yhteydenmuodostusta koskevat ohjeet ovat [s. 182](#).
- Wi-Fi Protected Setup -yhteydenmuodostusta koskevat ohjeet ovat [s. 183](#).
- Tukiasemien hakua ja määrittämistä koskevat ohjeet ovat [s. 184](#).



Yhteyden muodostaminen ilman ohjattua toimintoa

Jos haluat muodostaa yhteyden itsenäisesti, valitse MANUAL SETUP (manuaalinen yhteydenmuodostus) ja määritä yhteysohjelmasetukset näytölle tulevien vaihtoehtojen avulla.

- AOSS-yhteydenmuodostusta koskevat ohjeet ovat [s. 182](#).
- Wi-Fi Protected Setup -yhteydenmuodostusta koskevat ohjeet ovat [s. 183](#).
- Tukiasemien hakua ja määrittämistä koskevat ohjeet ovat [s. 184](#).



AOSS-yhteydenmuodostus

Joissakin tukiasemissa olevaa helppokäyttöistä AOSS-tekniikkaa voidaan käyttää yhteyden muodostamiseen. Katso yhteydenmuodostusohjeet myös tukiaseman käyttöoppaasta.

Huomaa: AOSS-tekniikan käyttöönotto voi muuttaa tukiaseman asetuksia. Jos tietokoneen yhteys tukiasemaan on muodostettu ilman AOSS-toimintoa, yhteys ei välttämättä toimi toiminnon käyttöönoton jälkeen. Jos yhteys muodostetaan hakemalla tukiasema manuaalisesti, tukiaseman asetukset eivät muutu (s. 184).

1 Valitse AOSS

Huomaa: jos käytät ohjattua toimintoa ja valitsit , aloita vaiheesta 2.



2 Tukiasemaa koskevat toimenpiteet

Pidä tukiasemassa olevaa AOSS-painiketta painettuna, kunnes AOSS-valo välähtää kaksi kertaa peräkkäin.

Huomaa: jos AOSS-yhteydenmuodostus epäonnistuu toistuvasti, odota noin viisi minuuttia ennen uutta yritystä.



3 Kun yhteydenmuodostus on valmis ja yhteys muodostettu -ikkuna tulee näkyviin, testaa yhteyttä valitsemalla OK

- Jos testi onnistuu, yhteys on toiminnassa.
- AOSS-yhteydenmuodostus saattaa toisinaan epäonnistua. Odota tässä tapauksessa hetki ennen uutta yritystä.

Wi-Fi Protected Setup -yhteydenmuodostus

Yhteys voidaan muodostaa helposti ja nopeasti Wi-Fi Protected Setup -toiminnon avulla. Katso tarkemmat ohjeet tukiaseman käyttöoppaasta. Huomaa: jos tukiasema käyttää WEP-suojausta, et voi muodostaa tämän järjestelmän verkkoyhteyttä Wi-Fi Protected Setup -tekniikalla.

1 Valitse

Huomaa: jos käytät ohjattua toimintoa ja valitsit , aloita vaiheesta 2.



2 Valitse tukiasemasi tukema yhteydenmuodostustapa



3 Tukiasemaa koskevat toimenpiteet

Huomaa: yhteydenmuodostus voi kestää noin kaksi minuuttia.

Fyysinen yhteydenmuodostus

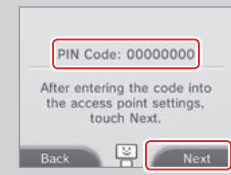
Pidä tukiaseman Wi-Fi Protected Setup -painiketta painettuna, kunnes merkivalo alkaa vilkkua.



Yhteydenmuodostus PIN-koodilla

Kosketusnäytölle ilmestyy PIN-koodi. Anna koodi tukiaseman asetuksissa ja valitse NEXT (seuraava).

Huomaa: kun tukiaseman asetukset on määritetty, valitse järjestelmän kosketusnäytöllä NEXT.



4 Kun yhteydenmuodostus on valmis ja yhteys muodostettu -ikkuna tulee näkyviin, testaa yhteyttä valitsemalla OK

- Jos testi onnistuu, yhteys on toiminnassa.
- Yhteydenmuodostus saattaa toisinaan epäonnistua Wi-Fi Protected Setup -asennuksen jälkeen. Odota tässä tapauksessa hetki ennen uutta yritystä.

Tukiaseman hakeminen ja yhteydenmuodostus

Jos AOSS- tai Wi-Fi Protected Setup -toiminto ei ole käytettävissä, tukiasema voidaan hakea yhteydenmuodostusta varten alla olevien ohjeiden mukaan. Katso lisäohjeita myös tukiaseman mukana tulleesta käyttöoppaasta.

Huomaa: jos tukiasemasi suojaustyypiksi on valittu WPA2™-PSK (TKIP), järjestelmä ei voi muodostaa yhteyttä tukiasemaan.

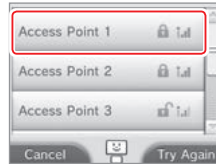
1 Valitse SEARCH FOR ACCESS POINT (hae tukiasema)

Huomaa: jos käytät ohjattua yhteydenmuodostusta ja valitsit vaihtoehdon DON'T KNOW / NONE OF THESE (en tiedä / ei mikään edellä mainituista) tai OTHER (muu), aloita vaiheesta 2.



2 Valitse tukiasema

• Valitse tukiasema koskettamalla sille määritettyä nimeä (SSID-, ESSID- tai verkkotunnus). Jos et tiedä nimeä, katso se käyttämäsi tukiaseman asetuksista.



3 Anna salausavain ja valitse OK

- Tämä vaihe on tarpeen, vain jos tukiasemassa käytetään salausta. Jos et tiedä salausavainta, katso se käyttämäsi tukiaseman asetuksista.
 - Kirjoittamasi merkit salataan asterisilla (*).
- Huomaa: Salausavain on tukiasemalle asetettu salasana, joka vaaditaan järjestelmän verkkoyhteyden muodostamiseen. Siitä käytetään myös nimityksiä verkkoavain ja verkon salasana.

4 Tallenna asetukset valitsemalla OK

5 Testaa yhteyttä valitsemalla OK

- Jos testi onnistuu, yhteys on toiminnassa.
- Jos yhteydenmuodostus epäonnistuu ja näkyviin tulee virheilmoitus, noudata virheilmoituksessa annettuja ohjeita.

Suojaustyypit

Nämä ovat langattomien verkkojen suojaustyypit:

Suojaustapa	WEP	WPA™-PSK (TKIP)	WPA2-PSK (TKIP)	WPA-PSK (AES)	WPA2-PSK (AES)
Suojauksen vahvuus	Heikko	Vahva			



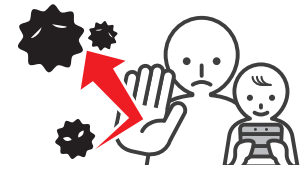
Lapsilukko

Lapsilukko-toiminnolla voidaan rajoittaa lasten pelaamista, ostosten tekemistä ja tiettyjen toimintojen (esimerkiksi verkkoselaimen) käyttöä.

Toiminnot, joiden käyttöä voidaan rajoittaa

Seuraavien toimintojen käyttöä voidaan rajoittaa. Määritä asetukset tarpeen mukaan, kun New Nintendo 3DS -järjestelmä on lasten käytössä.

Huomaa: Lapsilukon asettaminen jollekin seuraavista toiminnoista rajoittaa myös joihinkin Nintendo Network ID -asetuksiin, verkkoasetuksiin, alueasetuksiin, microSD-kortin hallintaan, ulkokannen kameroihin, siirto-sovellukseen ja järjestelmämuistin alustamiseen liittyviä toimintoja. Toimintojen käyttäminen vaatii lapsilukon PIN-koodin.



SOFTWARE RATING (sovelluksen ikäluokitus)	Tällä asetuksella voidaan rajoittaa Nintendo 3DS- ja Nintendo DSi -sovellusten käyttöä ikäluokitusjärjestelmien mukaan (s. 173). Huomaa: asetus voi rajoittaa latauspelin kautta vastaanotettuja Nintendo 3DS-sovelluksia, mutta se ei voi rajoittaa Nintendo DS -sovelluksia eikä sovelluksia, jotka on vastaanotettu DS-latauspelin kautta.
INTERNET BROWSER (verkkoselain)	Tällä asetuksella voidaan rajoittaa verkkoselaimen käyttöä ja estää verkkosivujen katselu.
NINTENDO 3DS SHOPPING SERVICES (Nintendo 3DS -ostospalvelut)	Tällä asetuksella voidaan estää tuotteiden ja palveluiden ostaminen sekä luottokorttien käyttäminen Nintendo 3DS -ostospalvelussa.
DISPLAY OF 3D IMAGES (3D-kuvien katselu)	Tällä asetuksella voidaan estää 3D-kuvien katselu. Kaikki kuvat näkyvät kaksiluoteisina.
MIIVERSE	Tällä asetuksella voidaan rajoittaa sisällön katselua tai julkaisemista Miiversessä.
SHARING IMAGES / AUDIO / VIDEO / LONG TEXT DATA (kuvien / äänen / videoiden / pitkien viestien jakaminen)	Tällä asetuksella voidaan rajoittaa mahdollisesti henkilökohtaista tietoa välittävän sisällön, kuten kuvien, äänen, videoiden ja pitkien viestien, siirtämistä. Huomaa: asetus ei voi rajoittaa Nintendo DS -sovelluksia tai Miiversää.
ONLINE INTERACTION (vuorovaikutus verkossa)	Tällä asetuksella voidaan rajoittaa internetin kautta tapahtuvaa tiedonsiirtoa muiden Nintendo 3DS -järjestelmien kanssa. Huomaa: asetus ei voi rajoittaa Nintendo DS -sovelluksia tai Miiversää.
STREETPASS	Tällä asetuksella voidaan rajoittaa StreetPass-tiedonsiirtoa muiden Nintendo 3DS -järjestelmien kanssa. Huomaa: asetus ei voi rajoittaa Nintendo DS- ja Nintendo DSi -sovelluksia.
FRIEND REGISTRATION (kaverirekisteröinti)	Tällä asetuksella voidaan rajoittaa uusien kavereiden rekisteröintiä.
DS DOWNLOAD PLAY (DS-latauspeli)	Tällä asetuksella voidaan rajoittaa DS-latauspelin käyttöä.
VIEWING DISTRIBUTED VIDEOS (julkaistujen videoiden katselu)	Rajoittaa julkaistujen videoiden katselemisen vain kaikille sopiviin videoihin. Tämä asetus ei päde peleihin liittyviin videoihin, joita on Nintendo eShop -kaupassa. Niitä voidaan rajoittaa erillisellä sovellusten ikärajoituksella. Huomaa: joillakin julkaistujen videoiden toistosovelluksilla tämä asetus voi rajoittaa myös sovelluksen käyttöä.

Huomaa: jos järjestelmä tulee usean lapsen käyttöön, on suositeltavaa määrittää asetukset nuorimman lapsen mukaan.

Lapsilukon asetusten määrittäminen

Aloita asetusten määrittäminen valitsemalla PARENTAL CONTROLS (lapsilukko) (D s. 177).

1 Noudata näytölle tulevia ohjeita

Näytölle tulee lapsilukkoa koskevia tietoja. Jatka asetusten määrittämistä noudattamalla ohjeita.

2 Anna nelinumeroinen PIN-koodi ja valitse OK

Järjestelmä kehottaa antamaan PIN-koodin kaksi kertaa sen oikeellisuuden varmistamiseksi.

Huomaa: PIN-koodi tarvitaan lapsilukkoasetusten muuttamiseen ja väliaikaiseen poistamiseen. Paina koodi hyvin mieleesi.

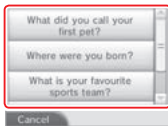


3 Valitse turvakysymys ja anna sitten vastaus, jossa on vähintään neljä merkkiä

Jos haluat keksiä oman turvakysymyksen, valitse CREATE YOUR OWN SECRET QUESTION (keksi oma turvakysymys) ja anna kysymys ja vastaus. Kummassakin on oltava vähintään neljä merkkiä.

Huomaa:

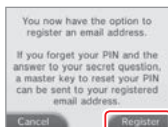
- Jos unohdat PIN-koodin, joudut vastaamaan turvakysymykseen. Paina vastaus hyvin mieleesi.
- Ohjeita näppäimistön käyttöön on D s. 161.



4 Rekisteröi sähköpostiosoite

Jos unohdat myöhemmin PIN-koodisi ja vastauksen turvakysymykseesi, rekisteröimäsi sähköpostioitteeseen voidaan lähettää pääavain.

Käytä sähköpostioitetta, joka on vain aikuisen tai huoltajan käytössä, jotta lapset eivät näe lähetettyä pääavainta.



5 Valitse muutettava asetus ja noudata näytölle tulevia ohjeita

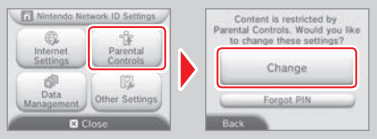
Jos määrität lapsilukkoa ensimmäistä kertaa, rajoitukset asetetaan ensin kaikille asetuksille. Kun olet määrittänyt lapsilukkoasetukset, valitse DONE (valmis).



Lapsilukon asetusten muuttaminen myöhemmin

Voit muuttaa rajoituksia myöhemmin koskettamalla järjestelmäasetuksista PARENTAL CONTROLS (lapsilukko) ja valitsemalla sitten CHANGE (muuta).

Huomaa: jos olet unohtanut PIN-koodisi tai vastauksen turvakysymykseen, kosketa I FORGOT (en muista) PIN-koodin syöttönäkymässä (D s. 209).



Tiedonhallinta

Tiedonhallinnassa voidaan tarkastella ja järjestellä järjestelmämuistiin ja microSD-kortille tallennettuja sovelluksia, tietoja ja asetuksia.

Voit hallita ladattuja sovelluksia, tarkastella StreetPass-toimintoa käyttäviä sovelluksia ja määrittää niiden asetuksia sekä tyhjentää estolistan asetukset. Valitse DATA MANAGEMENT (tiedonhallinta) järjestelmäasetuksista ja valitse sitten haluamasi vaihtoehto.



	SOFTWARE (sovellus)	Sovellusten hallinnassa voidaan tarkastella ja poistaa Nintendo 3DS -lataussovelluksia ja Virtual Console -sovelluksia. Huomaa: • Voit tallentaa microSD-kortille korkeintaan 300 Nintendo 3DS -nimikettä. • Kun olet poistamassa sovellusta, voit luoda varmuuskopion sen tallennustiedoista.
Nintendo 3DS -tiedonhallinta	EXTRA DATA (lisätallennustiedot)	Lisätallennustietojen hallinnassa voidaan tarkastella ja poistaa järjestelmän lisätallennustietoja (esim. SpotPass-toiminnolla vastaanotettuja tietoja).
	ADD-ON CONTENT (lisäsisältö)	Lisäsisällön hallinnassa voit tarkistaa tai poistaa Nintendo 3DS -yhteensopivien sovellusten ladatun lisäsisällön (mukaan lukien sovellusten päivitykset).
	SAVE DATA BACKUP (tallennustietojen varmuuskopiointi)	Voit luoda tai poistaa Nintendo 3DS -lataussovellusten tai Virtual Console -sovellusten varmuuskopioita ja palauttaa tallennustietoja varmuuskopioista. Kun varmuuskopio on luotu, sen tallennustiedot voidaan palauttaa milloin tahansa.
Nintendo DSiWare -tiedonhallinta	Nintendo DSiWare -tiedonhallinnassa voidaan tarkastella järjestelmämuistiin tai microSD-kortille tallennettuja Nintendo DSiWare -sovelluksia. Nintendo DSiWare -sovelluksia voidaan myös poistaa tai kopioida järjestelmämuistista microSD-kortille ja päinvastoin. Huomaa: voit tallentaa järjestelmämuistiin korkeintaan 40 Nintendo DSiWare -nimikettä.	
microSD MANAGEMENT (microSD-kortin hallinta)	Voit nähdä ja tallentaa järjestelmässä olevan microSD-kortin tietoja PC:llä. Huomaa: järjestelmän ja PC:n on oltava yhteydessä samaan tukiasemaan.	
STREETPASS MANAGEMENT (StreetPass-tiedonhallinta)	StreetPass-tiedonhallinnassa voidaan tarkastella luetteloa StreetPass-toimintoa tukevista sovelluksista. Lisäksi StreetPass-toiminnon käyttö voidaan estää milta tahansa sovellukselta.	
RESET BLOCKED-USER SETTINGS (tyhjennä estolistan asetukset)	Estolistan asetusten tyhjentäminen poistaa kaikki asetetut rajoitukset. Tietojen vastaanotto sallitaan kaikilta käyttäjiltä.	

Huomaa:

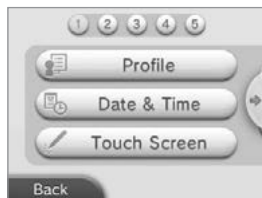
- microSD-kortille voi tallentaa yli 300 kohdetta lisätallennustietoja ja lisäsisältöä, mutta tiedonhallinnassa näkyy vain 300 ensimmäistä.
- Nintendo DSiWare -sovelluksia ei voida käynnistää microSD-kortilla, vaan ne on kopioitava järjestelmämuistiin ennen käyttöä.
- Jos sovellus kopioidaan paikkaan, johon on jo tallennettu sama sovellus, kopioitava sovellus korvaa vanhan. Varo korvaamasta tärkeitä tallennustietoja, kun kopioit sovelluksia.
- Poistettuja sovelluksia ja lisäsisältöä voidaan ladata uudelleen maksuttomasti Nintendo eShopista. (Huomaathan, että sisällön lataaminen uudelleen ei ole mahdollista, jos kyseisen sisällön jakelu on keskeytetty tai lopetettu.)



Muut asetukset

Tässä kohdassa voidaan muokata käyttäjätietoja ja määrittää muita asetuksia.

Sivu vaihdetaan koskettamalla näytön reunassa olevia ← ja →-kuvaketta.



PROFILE (profiili)	Käyttäjänimen, syntymäpäivän, alueen ja Nintendo DS-profiilin asettaminen. Huomaa: <ul style="list-style-type: none"> Profiilisi on eri asia kuin Nintendo Network ID -tunnukseksi käyttäjätiedot. Profiilin muuttaminen ei aiheuta muutoksia tunnuksesi tietoihin. Nintendo DS -profiili sisältää värin ja viestin, joita käytetään joissakin Nintendo DS- ja Nintendo DSi -sovelluksissa. (Merkit, joita Nintendo DS- tai Nintendo DSi -sovellus ei tue, näkyvät merkinä "?").
DATE & TIME (päivämäärä ja kellonaika)	Päivämäärä- ja kellonaika-asetukset.
TOUCH SCREEN (kosketusnäyttö)	Kosketusnäytön kalibrointi. Käytä silloin, kun kosketusnäyttö ei toimi oikein.
SOUND (ääni)	Kaiuttimien äänentoiston asetukset.
MIC TEST (mikrofonin testaus)	Mikrofonin toiminnan testaaminen. Mikrofonin toimii, mikäli alanäytöllä oleva kuvake vaihtaa väriä, kun puhut tai puhallat mikrofoniin kevyesti.
3D CALIBRATION (3D-kalibrointi)	3D-näytön kalibrointi ja huippuvakaan 3D-ominaisuuden toimintaetäisyyden tarkistus.
SUPER-STABLE 3D (huippuvakaa 3D)	Huippuvakaan 3D-ominaisuuden kalibrointi ja käyttöönotto sekä käytöstä poisto.
OUTER CAMERAS (ulkokannan kamerat)	Ulkokannan kameroiden kalibrointi.
CIRCLE PAD (ympyräohjain)	Ympyräohjaimen kalibrointi. Käytä silloin, kun ohjaus ei tunnu toimivan oikein tai kun pelissä tapahtuu liikettä, vaikka ympyräohjainta ei käytetä.
SYSTEM TRANSFER (siirtosovellus)	Tiedonsiirto järjestelmien välillä (s. 189).
LANGUAGE (kieli)	Järjestelmän kielen asettaminen.
SYSTEM UPDATE (järjestelmäpäivitys)	Järjestelmäohjelmiston päivittäminen (s. 197).
FORMAT SYSTEM MEMORY (järjestelmämuistin alustaminen)	Järjestelmän alustaminen poistaa järjestelmämuistiin tallennetut tiedot, kuten valokuvat, sovellukset ja tallennustiedot (s. 198).

Siirtosovellus

Voit siirtää tietoja uuteen järjestelmääsi seuraavista järjestelmistä:

- Nintendo DSi- tai Nintendo DSi XL -järjestelmä
- Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- tai Nintendo 2DS -järjestelmä
- Toinen New Nintendo 3DS- tai New Nintendo 3DS XL -järjestelmä



Vaiheittainen siirtosovellusohje verkossa

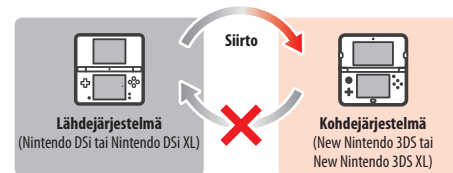
Osoitteessa <http://www.nintendo.fi/tuotetuki/new-nintendo-3ds/tiedonsiirto/> on käytännöllinen vaiheittainen ohje, jota voi noudattaa siirtoa tehdessä.

- Tietojen siirtämistä varten on muodostettava internetyhteys. Järjestelmät yhdistetään toisiinsa myös langattoman lähilyhteyden kautta. On suositeltavaa, että molemmat järjestelmät ovat lähellä toisiaan paikassa, jossa on vakaa internetyhteys (s. 180).
- Voit estää järjestelmien virran loppumisen siirron aikana varmistamalla, että molempien järjestelmien akku on hyvin ladattu, tai liittämällä ne muuntaajaan ennen siirtoa. Jos akussa ei ole riittävästi virtaa, et voi siirtää tietoja.

Huomaa: Järjestelmän sulkeminen siirron aikana ei aktivoi lepotilaa. Älä myöskään sammuta järjestelmää tiedonsiirron aikana.

Tiedonsiirto Nintendo DSi- tai Nintendo DSi XL -järjestelmästä

Voit siirtää Nintendo DSiWare -sovelluksia sekä valokuvia ja tallenteita Nintendo DSi- tai Nintendo DSi XL -järjestelmästä uuteen järjestelmään.



Huomaa: Et voi siirtää tietoja New Nintendo 3DS- tai New Nintendo 3DS XL -järjestelmästä Nintendo DSi- tai Nintendo DSi XL -järjestelmään. Huomaa myös, että kun siirto on tehty, sitä ei voi enää perua.

Siirrettävät tiedot	Nintendo Wi-Fi Connection -yhteyden asetukset	Voit siirtää internetasetukset (Nintendo DS -yhteydet) ja Nintendo Wi-Fi Connection -yhteyden tunnuksen.
	Valokuvat ja tallenteet	Voit siirtää valokuvat ja tallenteet Nintendo DSi- tai Nintendo DSi XL -järjestelmään esiasennetusta Nintendo DSi -kamerasta ja Nintendo DSi -äänisovelluksesta.
	Nintendo DSiWare	Voit siirtää Nintendo DSiWare -sovelluksia.

Lataa siirtosovellus

Jotta voit siirtää tietoja lähdejärjestelmästä (Nintendo DSi tai Nintendo DSi XL) uuteen järjestelmään, sinun on ensin ladattava lähdejärjestelmään ilmainen Nintendo 3DS-siirtosovellus Nintendo DSi Shop-kaupasta.

- Lisätietoja Nintendo DSi Shop -kaupasta voit katsoa Nintendo DSi- tai Nintendo DSi XL -järjestelmän käyttöohjeesta.



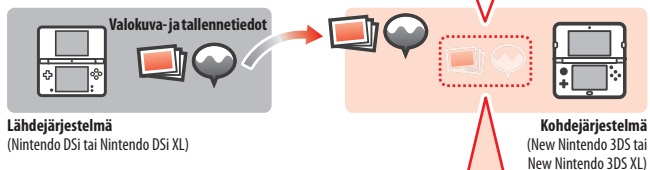
Nintendo Wi-Fi Connection -yhteyden asetusten siirtämiseen liittyviä huomautuksia

- Nintendo Wi-Fi Connection -yhteyden asetukset korvataan siinä järjestelmässä, johon haluat siirtää tiedot.
- Nintendo Wi-Fi Connection -yhteyden tunnus poistetaan lähdejärjestelmästä siirron aikana. Katso lisätietoja Nintendo Wi-Fi Connection -yhteyden tunnuksista Nintendo DSi- tai Nintendo DSi XL -järjestelmän käyttöohjeesta.
- Lisäasetuksia (yhteydet 4–6) ei siirretä.

Valokuvien ja tallenteiden siirtämiseen liittyviä huomautuksia

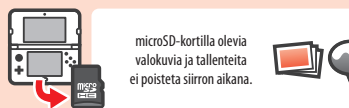
Kaikki kohdejärjestelmän järjestelmämuistiin tallennetut valokuvat ja tallenteet poistetaan. Jos et halua poistaa mitään New Nintendo 3DS- tai New Nintendo 3DS XL -järjestelmän valokuvia tai tallenteita, kopioi ne microSD-kortille ennen siirtoa.

Nykyiset valokuvat ja tallenteet poistetaan kohdejärjestelmän järjestelmämuistista



Jos New Nintendo 3DS- tai New Nintendo 3DS XL -järjestelmän järjestelmämuistissa on valokuvia tai tallenteita

Kopioi valokuvat ja tallenteet järjestelmämuistista microSD-kortille ennen siirtoa.

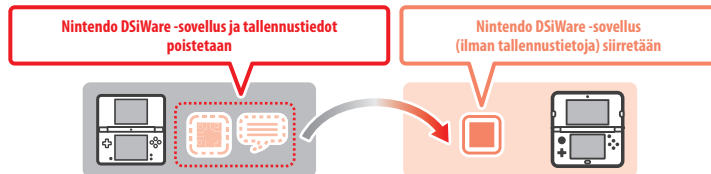


microSD-kortilla olevia valokuvia ja tallenteita ei poisteta siirron aikana.

Huomaa: jos haluat siirtää lähdejärjestelmän SD-kortille tallennettuja valokuvia, sinun on ensin kopioitava ne lähdejärjestelmän järjestelmämuistiin.

Nintendo DSiWare -sovellusten siirtämiseen liittyviä huomautuksia

Vain itse sovellus siirretään kohdejärjestelmään. Tallennustietoja ei siirretä. Sekä sovellus että tallennustiedot poistetaan lähdejärjestelmästä. Varmista, että tallennustietojen poistaminen ei haittaa, ennen kuin aloitit siirron.

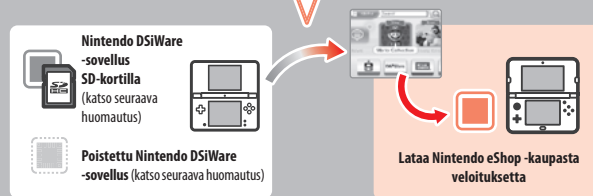


- Tiedot tallennetaan kohdejärjestelmän järjestelmämuistiin. Jos kohdejärjestelmän järjestelmämuistissa ei ole riittävästi tilaa, et voi siirtää tietoja. Voit vapauttaa tilaa valitsemalla järjestelmäasetuksista tiedonhallinnan ja kopioimalla järjestelmään jo tallennettuja Nintendo DSiWare -sovelluksia microSD-kortille ja poistamalla ne järjestelmämuistista (s. 187).

Jos ostettu Nintendo DSiWare -sovellus on poistettu tai kopioitu SD-kortille

Jos olet ostanut Nintendo DSiWare -sovelluksia, jotka on myöhemmin poistettu tai kopioitu SD-kortille, voit silti siirtää sovelluksen, vaikka se ei enää olekaan lähdejärjestelmän järjestelmämuistissa. Sellaisissa sovelluksissa itse sovellusta ei siirretä kohdejärjestelmään, mutta voit ladata sen veloituksetta uudelleen Nintendo eShop-kaupasta.

Vain tilitapahtumat (Nintendo DSiWare -ostojen tiedot) siirretään



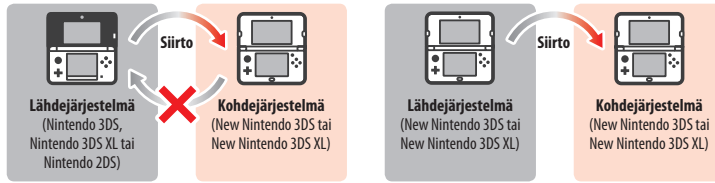
Huomaa: jos haluat käyttää Nintendo DSiWare -sovelluksia Nintendo DSi-lähdejärjestelmällä siirron jälkeen, sinun on ostettava sovellukset uudelleen Nintendo DSi Points -pisteillä.

Huomaa:

- Ilmaisia Nintendo DSiWare -sovelluksia tai sellaisia sovelluksia, joita ei ole saatavilla Nintendo eShop-kaupasta, ei voi siirtää. Lisätietoja sellaisista Nintendo DSiWare -sovelluksista, joita ei voi siirtää, on Nintendo-verkkosivustolla.
- Et voi siirtää Nintendo DSi Points -pisteitä tai mitään sovelluksia, jotka olivat esiasennettuina Nintendo DSi- tai Nintendo DSi XL -lähdejärjestelmässä.
- Sovelluksia, jotka ovat jo kohdejärjestelmässä, ei siirretä.

Tiedonsiirto Nintendo 3DS -perheen järjestelmästä

Voit siirtää järjestelmäsovellusten tallennustietoja, Nintendo eShop -varoja ja -tilitapahtumia jne. Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL-, Nintendo 2DS-, New Nintendo 3DS- tai New Nintendo 3DS XL -järjestelmästä.



Huomaa:

- Kaikki tiedot siirretään kerralla. Et voi valita yksittäisiä sovelluksia tai kohteita siirrettäväksi.
- Et voi siirtää tietoja New Nintendo 3DS- tai New Nintendo 3DS XL -järjestelmästä Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- tai Nintendo 2DS -järjestelmään.

Siirrettävät tiedot	Nintendo DS -sovellusasetukset	Siirtää internetasetukset (Nintendo DS -yhteydet) ja Nintendo Wi-Fi Connection -yhteyden tunnuksen.
	Valmiiksi asennettujen sovellusten tallennustiedot	Siirtää tietoja, kuten kaverilistan, Nintendo 3DS -kameran valokuvat, Nintendo 3DS -äänitallennukset ja Mii-pajan Mii-hahmot, lähdejärjestelmän valmiiksi asennetuista sovelluksista.
	Nintendo DSiWare	Siirtää järjestelmämuistiin tallennetut Nintendo DSiWare -sovellukset (ja niiden tallennustiedot).
	Nintendo Network ID	Siirtää Nintendo Network ID -tunnukseksi tiedot. Huomaa: aiemmin lähdejärjestelmään yhdistetyn Nintendo Network ID -tunnuksen voi yhdistää uudelleen vain kohdejärjestelmään.
	Nintendo eShop -tilitapahtumat ja -varat	Siirtää Nintendo eShop -tilitapahtumat ja -varat kohdejärjestelmään. Nämä yhdistetään kohdejärjestelmän tapahtumiin ja varoihin. Huomaa: Kaikkia tilitapahtumia ei välttämättä voi siirtää. Näet ennen siirtoa näytöllä kaikki sellaiset tiedot, joita ei voida siirtää.
	SD-kortin tietojen käyttöoikeudet	Siirtää SD-kortille tallennettujen tietojen käyttöoikeudet (ladattavat sovellukset ja niiden tallennustiedot, lisäsisältö jne.) Lisätietoja SD-kortin tietojen siirtämisestä voit katsoa §s. 193 .

Nintendo Network ID -tunnuksen siirtämiseen liittyviä huomautuksia

Jos kohdejärjestelmään on yhdistetty Nintendo Network ID -tunnus, et voi tehdä siirtoa. Tällaisessa tapauksessa tunnuksen yhdistäminen on ensin poistettava alustamalla järjestelmä ([§s. 198](#)).

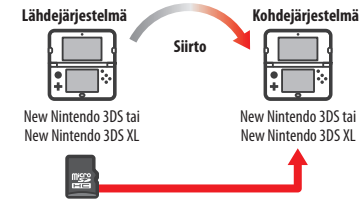
- Useiden tunnusten yhdistäminen ei ole mahdollista. Et siis voi käyttää toisilla tunnuksilla ostamiasi sovelluksia.
- Jos poistat Nintendo Network ID -tunnuksen järjestelmästä, et voi yhdistää sitä mihinkään muuhun järjestelmään. Voit yhdistää sen uudelleen vain järjestelmään, josta se on poistettu.

Huomaa: Järjestelmään voi olla yhdistettyä vain yksi Nintendo Network ID -tunnus kerrallaan. Jos poistat Nintendo Network ID -tunnuksen ja liität järjestelmään toisen tunnuksen, järjestelmä on alustettava, ennen kuin ensimmäisen tunnuksen voi yhdistää siihen uudelleen.

Tiedonsiirto SD-kortilta

Käyttämäsi järjestelmät vaikuttavat siihen, miten tietoja siirretään SD-kortilta.

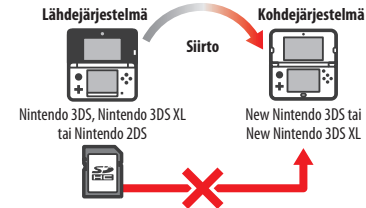
Tiedonsiirto New Nintendo 3DS- ja New Nintendo 3DS XL -järjestelmien välillä



Ota microSD-kortti lähdejärjestelmästä ja aseta se kohdejärjestelmään.

Lähdejärjestelmän microSD-kortin tiedot ovat käytettävissä vain kohdejärjestelmässä. Siirrä microSD-kortti lähdejärjestelmästä kohdejärjestelmään siirtoovelluksen suorittamisen jälkeen. Jos käytät kohdejärjestelmää ilman microSD-korttia, et välttämättä saa käyttöösi kaikkien sovellusten tallennustietoja.

Tiedonsiirto Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- tai Nintendo 2DS -järjestelmästä



Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- tai Nintendo 2DS -järjestelmän SD-korttia ei voi asettaa New Nintendo 3DS- tai New Nintendo 3DS XL -järjestelmän microSD-korttipaikkaan. SD-kortin tiedot voidaan kuitenkin siirtää seuraavilla kolmella tavalla.

Langaton tiedonsiirto (kaikki tiedot)

On mahdollista siirtää kaikki tiedot Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- tai Nintendo 2DS -järjestelmän SD-kortilta New Nintendo 3DS- tai New Nintendo 3DS XL -järjestelmän microSD-kortille langattoman yhteyden avulla.

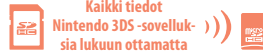
- Tiedonsiirto saattaa kestää jonkin aikaa, jos siirrettävää tietoa on paljon.
- Jos kohdejärjestelmän microSD-kortilla ei ole riittävästi vapaata tilaa, et voi siirtää tietoja. Keskeytä tiedonsiirto ja poista kortilta tarpeettomat kuvat, videot, tallenteet ja sovellukset. Vaihtoehtoisesti voit asettaa kohdejärjestelmään microSD-kortin, jolla on enemmän vapaata tilaa, tai siirtää tiedot menetelmällä "Langaton tiedonsiirto (rajotetut tiedot)".



Langaton tiedonsiirto (rajoitetut tiedot)

Siirrä tiedot tällä menetelmällä, jos kohdejärjestelmän microSD-kortilla ei ole riittävästi vapaata tilaa. Kaikki tiedot Nintendo 3DS -lataussovelluksia lukuun ottamatta siirtyvät microSD-kortille. Tiedonsiirron jälkeen kaikki ostetut ladattavat sovellukset voidaan ladata veloituksetta uudelleen Nintendo eShopista.

- Tallennustiedot palautuvat, kun käynnistät sovelluksen ladattuasi sen uudelleen.



Tiedonsiirto PC:n avulla

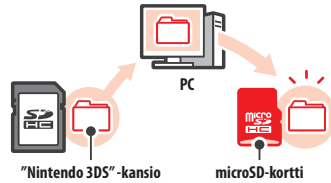
Tällä menetelmällä SD-kortin tietoja ei siirretä automaattisesti kohdejärjestelmän microSD-kortille. Kun tiedonsiirto on suoritettu, kopioi kaikki SD-kortin tiedot microSD-kortille tietokoneen avulla. Kun tiedot on kopioitu, aseta microSD-kortti kohdejärjestelmään.

- Jos olet käyttänyt microSD-korttia SD-korttisovittimen kanssa lähdejärjestelmässä, tietoja ei tarvitse kopioida tietokoneen avulla. Voit yksinkertaisesti asettaa microSD-kortin kohdejärjestelmään, kun tiedonsiirto on suoritettu.

Tietojen kopiointi microSD-kortille

Kun kopioit tietoja SD-kortilta microSD-kortille, käytä PC:si SD-korttipaikkaa tai erikseen myytävää microSD-kortinlukijaa ja kopioi kaikki SD-kortin tiedot microSD-kortille. (Kopioi "Nintendo 3DS" -kansio kokonaisuudessaan.)

- Kopioi tiedot tyhjälle microSD-kortille. Jos microSD-kortilla on ennestään tietoja, poista ne ennen SD-kortin tietojen kopiointia. (Jos microSD-kortilla on sinulle tärkeitä tietoja, kopioi ne johonkin muualle, kuten PC:illesi.)
- Kopioi "Nintendo 3DS" -kansio microSD-kortin juurihakemistoon. (Älä siis kopioi sitä toiseen kansioon.)
- "Nintendo 3DS" -kansio sisältää tiedot ladattavista sovelluksista ja niihin liittyvät tallennustiedot. Kansio ei sisällä valokuvia.
- Älä muokkaa, siirrä tai poista "Nintendo 3DS" -kansion tiedostoja tai muuta niiden nimiä.
- Lue ja huomioi kopiointiin liittyvät huomautukset [1](#) s. 202.

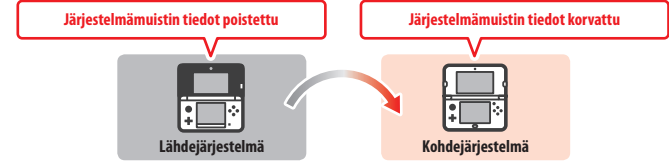


Jos olet käyttänyt lähdejärjestelmässä useita SD-kortteja

Kohtien "Langaton tiedonsiirto (kaikki tiedot)" ja "Langaton tiedonsiirto (rajoitetut tiedot)" menetelmillä voit siirtää tiedot vain yhdeltä SD-kortilta. Tiedot muilta SD-korteilta tulee kopioida toisille microSD-kortteille menetelmällä "Tiedonsiirto PC:n avulla", kun tiedonsiirto on suoritettu.

Tiedonsiirtoon liittyviä huomautuksia

Kun tiedot on siirretty, kaikki lähdejärjestelmän tiedot poistetaan.



Huomaa: Kohdejärjestelmän järjestelmämuistin tiedot (esim. valmiiksi asennettujen sovellusten tallennustiedot), lukuun ottamatta Nintendo DSiWare -sovelluksia, poistetaan ja korvataan lähdejärjestelmän tiedoilla. Jos tiedoissa on valokuvia tai tallenteita, kopioi ne ensin microSD-kortille.

Lataussovelluksiin liittyviä huomautuksia

- Kohdejärjestelmän microSD-kortille tallennettuja tietoja, kuten Nintendo 3DS -lataussovelluksia ja niiden tallennustietoja, ei voi käyttää siirron jälkeen. Sovellukset voidaan ladata uudelleen Nintendo eShop -kaupasta.
- Kohdejärjestelmän microSD-kortilla olevat Nintendo DSiWare -sovellukset ja niiden tallennustiedot tulisi siirtää kohdejärjestelmän järjestelmämuistiin ennen siirtoa. Silloin niitä voidaan taas käyttää siirron jälkeen.
- Jos sama lataussovellus on ladattu molempiin järjestelmiin, sen tilitapahtumatiedot poistetaan kohdejärjestelmästä ja ne korvataan lähdejärjestelmän tiedoilla. Lisäksi kohdejärjestelmän vanhat tallennustiedot eivät ole enää käytettävissä.

Nintendo eShop -varoihin liittyvä huomautus

Jos lähde- ja kohdejärjestelmän Nintendo eShop -tilin varat ylittävät yhteensä suurimman sallitun varojen määrän, siirto sovellus ei suoriteta järjestelmäsiirtoa.



Tiedonsiirto

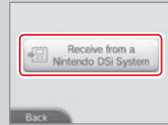
Tiedonsiirto Nintendo DSi -järjestelmästä

Tiedonsiirto Nintendo DSi- tai Nintendo DSi XL -järjestelmästä

- 1 New Nintendo 3DS- tai New Nintendo 3DS XL -järjestelmässä**
Valitse **TRANSFER FROM A NINTENDO DSi SYSTEM**
(siirrä tietoja Nintendo DSi -järjestelmästä)
Lue varoitusviesti tietojen siirtämisestä ja valitse NEXT (seuraava).



- 2 Valitse RECEIVE FROM A NINTENDO DSi SYSTEM**
(vastaanota tietoja Nintendo DSi -järjestelmästä)
Jatka noudattamalla näytön ohjeita.



- 3 Nintendo DSi- tai Nintendo DSi XL -järjestelmässä**
Valitse **Nintendo 3DS -siirtotyökalun kuvake**
Nintendo DSi -valikosta
Jatka noudattamalla näytön ohjeita.



Nintendo 3DS -perheen järjestelmästä

Tiedonsiirto Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL-, Nintendo 2DS-, New Nintendo 3DS- tai New Nintendo 3DS XL -järjestelmästä

- 1 Lähde- ja kohdejärjestelmät**
Valitse **TRANSFER FROM A NINTENDO 3DS SYSTEM**
(siirrä Nintendo 3DS -järjestelmästä)
Lue varoitusviesti tietojen siirtämisestä ja valitse I AGREE (hyväksyn).



- 2 Lähdejärjestelmä**
Valitse **SEND FROM THIS SYSTEM** (lähetä tästä järjestelmästä)
Kohdejärjestelmä
Valitse **RECEIVE FROM A NINTENDO 3DS SYSTEM**
(vastaanota Nintendo 3DS -järjestelmästä)
Jatka noudattamalla näytön ohjeita.



Tiedonsiirto Nintendo 3DS -perheen järjestelmästä menetelmällä "Langaton tiedonsiirto (rajoitetut tiedot)"

Jos olet käyttänyt menetelmää "Langaton tiedonsiirto (rajoitetut tiedot)", voit tarkistaa tallennustietojen hallinnassa, onko tallennustietojen siirto onnistunut. Tallennustietojen hallinnassa voit myös poistaa tallennustietoja.



Järjestelmäpäivitykset

HOME-valikko ja sovellukset voidaan päivittää ja järjestelmään voidaan lisätä uusia sovelluksia ja toimintoja.

Järjestelmän päivittäminen vaatii verkkoyhteyden. Verkkoyhteyden asetukset on määritettävä, ennen kuin järjestelmä voi päivittää (s. 180). (Verkkoyhteyttä ei tarvita, jos suoritat järjestelmäpäivityksen pelikortilta.)

Huomaa:

- Järjestelmää ei voi päivittää, jos akun varaus on vähissä.
- Tarkista Nintendon verkkosivuilta yhteenveto päivityksen tarkemmista tiedoista.

LISÄTIETOA JÄRJESTELMÄPÄIVITYKSISTÄ

TÄRKEÄÄ: Järjestelmän päivittämisen jälkeen laitteeseen tai sovelluksiin ennen päivitystä tai sen jälkeen tehdyt luovuttomat muutokset tai luovuttomien laitteiden käyttäminen järjestelmässä saattavat estää järjestelmän käytön pysyvästi. Laitteen tai sovellusten luovuttomien muutosten avulla luotu sisältö voidaan poistaa. Järjestelmän päivittämättä jättäminen voi estää sovellusten käytön.

AUTOMAATTISET JÄRJESTELMÄPÄIVITYKSET

Järjestelmä vastaanottaa aika ajoin automaattisia päivityksiä esimerkiksi kiellettyjen sanojen luetteloon tai tietokantaan tukiasemista, joilla voidaan muodostaa yhteys Nintendon tarjoamiin verkkopalveluihin.

Järjestelmä ei ilmoita erikseen edellä mainituista tai vastaavista pienimuotoisista automaattisista päivityksistä. Muista järjestelmäpäivityksistä lähetetään vahvistuspyyntö ennen asennusta, joka hyväksytään valitsemalla I ACCEPT (hyväksyn).

Järjestelmämuistin alustaminen

Tällä toiminnolla voidaan poistaa kaikki järjestelmän tallennetut tiedot ja palauttaa järjestelmän tehdasasetukset.

Huomaa:

- Jos olet yhdistänyt järjestelmäsi Nintendo Network ID -tunnuksen, järjestelmämuistin alustaminen vaatii verkkoyhteyden.
- Järjestelmän versio ei muutu, vaikka järjestelmämuisti alustetaan.



Seuraavat tiedot poistetaan alustuksen yhteydessä pysyvästi:

- järjestelmämuistiin tallennettu sisältö, esimerkiksi kaverilistan, ilmoitussovelluksen ja askelmittarin tiedot
- sovellusten tallennustiedot
- järjestelmämuistiin tallennetut valokuvat
- järjestelmäasetuksiin tehdyt muutokset
- järjestelmään tallennetut sovellukset (katso ensimmäinen huomautus alta) ja niiden tallennustiedot
- microSD-kortille tallennetut tiedot (katso toinen huomautus alta)
 - ladattavat sovellukset (katso ensimmäinen huomautus alta) ja niiden tallennustiedot
 - lisäsisältö (katso ensimmäinen huomautus alta)
 - lisätallennustiedot
 - tallennustietojen varmuuskopiot.
- yhteys Nintendo Network ID -tunnukseen (katso kolmas huomautus alta).

Huomaa:

- Sovellus voidaan ladata Nintendo eShop -kaupasta uudelleen veloitusetta. Huomaa, että joissain tilanteissa sovellus saatetaan väliaikaisesti tai pysyvästi poistaa Nintendo eShop -kaupasta. Jos näin tapahtuu, et pysty lataamaan sovellusta uudelleen. Jos järjestelmäsi on yhdistetty Nintendo Network ID -tunnus, sinun on käytettävä samaa tunnusta ladatessasi sovellusta uudelleen (s. 179).
- Jos microSD-korttia, jolla on sovelluksia tai tallennustietoja, ei aseteta järjestelmään alustettaessa, microSD-kortilla olevia tietoja ei poisteta, mutta niistä tulee käyttökelvottomia.
- Järjestelmän alustaminen ei poista Nintendo Network ID -tunnustasi. Voit alustamisen jälkeen yhdistää saman tunnuksen järjestelmäsi uudelleen valitsemalla Nintendo Network ID -asetuksista LINK AN EXISTING ID (yhdistä olemassa oleva tunnus).

Järjestelmän hävittäminen tai pois antaminen

Järjestelmämuistin alustaminen ei poista microSD-kortin valokuvia ja tallenteita eikä Nintendo eShop -tilitapahtumia ja -varoja. Kun annat järjestelmän pysyvästi toiselle henkilölle, poista microSD-kortin tiedot tietokoneella ja jos järjestelmäsi ei ole yhdistetty Nintendo Network ID -tunnusta, muista poistaa tilitapahtumat Nintendo eShop -kaupasta ennen järjestelmän alustamista.

Jos järjestelmään on yhdistetty Nintendo Network ID -tunnus

Kun olet yhdistänyt Nintendo Network ID -tunnuksen järjestelmäsi, et voi enää yhdistää sitä muihin järjestelmiin edes järjestelmän alustamisen jälkeen. Tunnuksen yhdistämiseen toiseen järjestelmään on käytettävä siirtoasovellusta (s. 189).



microSD-kortin ja akun vaihtaminen

microSD-kortin tai akun vaihtamiseksi on irrotettava akun kansi (New Nintendo 3DS -järjestelmän tapauksessa takalevy).

Huomaa:

- Jos järjestelmän käyttäjä on lapsi, vanhemman tai holhoajan tulee vaihtaa akku.
- Muista katkaista virta ja irrottaa muuntaja ennen akun vaihtamista.

microSD-kortit

microSD-kortille tallennetaan tietoja, kuten ladattavia sovelluksia ja niiden tallennustietoja, lisätallennustietoja, lisäsisältöä, valokuvia ja videoita. Tämä järjestelmä tukee enintään 2 Gt:n microSD-kortteja ja 4–32 Gt:n microSDHC-kortteja.

Huomaa:

- Lukuun ottamatta Nintendo DSiWare -sovelluksia (s. 147) kaikki ladatut sovellukset tallennetaan microSD-kortille.
- Ladattuja sovelluksia ja niiden tallennustietoja ei voi siirtää tai kopioida yksittellen microSD-kortilta toiselle.
- Jos microSD-kortti on täynnä, katso ohjeet s. 202.

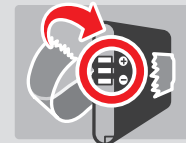
Akku

Toistuva lataaminen lyhentää akun varauksen kestoa sekä järjestelmän käyttöaikaa, ennen kuin se täytyy ladata uudelleen. Vaihda akku tarvittaessa tässä osiossa olevien ohjeiden mukaan.

Lisätietoja ostapaikoista saat Nintendo-kuluttajapalvelusta (s. 212).

Akun hävittäminen

- Peitä akun navat (+ ja –) teipillä.
- Älä poista etikettiä.
- Älä yritä purkaa akkua.
- Älä vahingoita akkua.



Akun ja pariston hävittäminen käyttöön lopussa

[071015/FIN/WEEE-2]

Tässä tuotteessa käytetään ladattavaa litiumioniakkua. Sekä EU-lait että kansalliset lait säätelevät kannettavien ja ladattavien akkujen ja paristojen hävittämistä. Akut ja paristot sisältävät raskasmetalleja, jotka voivat vahingoittaa ympäristöä ja terveyttä vakavasti, joten ne pitää kerätä ja kierrättää erikseen. Kun hävität akun, peitä akun navat (+ ja –) teipillä.

Akuissa ja paristoissa on raskasmetallien roskatynnyrin symboli, mikä tarkoittaa sitä, että niitä ei saa hävittää kotitalousjätteen mukana.

Kuluttajalla on laillinen velvollisuus erotella akut ja paristot kotitalousjätteestä ja viedä ne asianmukaiseen kierrätyspisteeseen. Monet tahot paikkakunnallasi, kuten akkuja ja paristoja myyvät kaupat ja kuntien jätelaitokset, ottavat vastaan käytettyjä akkuja ja paristoja. Joissakin maissa myös koulujen ja muiden julkisten rakennusten yhteydessä on keräysastioita.

Tämän Nintendo-tuotteen hintaan sisältyy akun sekä pariston keräys ja kierrätys.



1 Avaa akun kansi (takalevy)

Avaa takalevyn kaksi ruuvia kiertämällä niitä neljästä viiteen kierrosta ristipääruuviavaimella.

Ruuvien katoamisen estämiseksi takalevyn ruuvit eivät nouse, kun niitä löysätään, vaan ne pysyvät kiinni levyssä, kun levy poistetaan.



Ruuvien vahingoittumisen ehkäiseminen

- Käytä ristipääruuviavainta, joka sopii ruuviin täydellisesti.
- Pidä järjestelmä tasaisella pinnalla. Paina ruuviavaimella varovasti ja kierrä ruuveja vastapäivään.

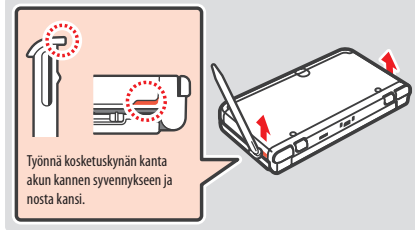


2 Poista akun kansi (takalevy) kosketuskynän avulla

Pane järjestelmä tasaiselle pinnalle. Työnä kosketuskynän kanta akun kannen ja laitteen väliin ja väännä ne varovasti erilleen.

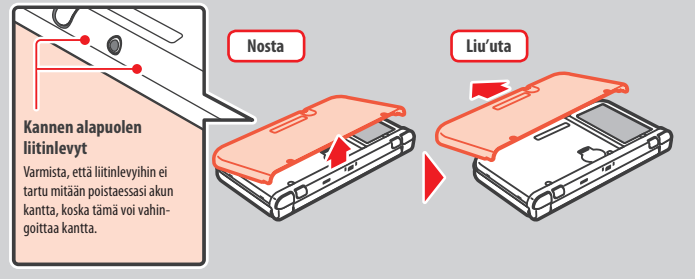
Huomaa:

- Älä laita kynsiäsi akun kannen ja järjestelmän väliin, sillä voit loukata itsesi.
- Älä käytä liikaa voimaa, sillä järjestelmä tai akun kansi voi vaurioitua.



Akun kannen poistaminen New Nintendo 3DS XL -järjestelmässä

Poistaaksesi akun kansi nosta sitä hieman ja liu'uta se pois järjestelmän pohjasta.



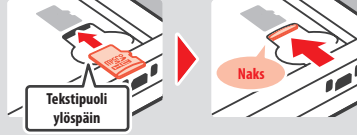
3 Vaihda microSD-kortti tai akku

Työnä korttia sisään ja poista se



Huomaa: microSD-kortin poistaminen työntämättä sitä ensin sisään voi vahingoittaa microSD-korttipaikkaa.

Aseta uusi microSD-kortti

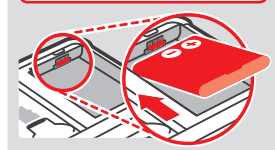


Huomaa: älä koske microSD-kortin liitinlevyihin tai päästä niitä likaantumaan.

Poista akku



Odota vähintään 10 sekuntia ja aseta uusi akku



Huomaa: varmista, että akku tulee oikeinpäin.

4 Aseta akun kansi (takalevy) paikalleen ja kiristä kaksi ruuvia

New Nintendo 3DS



New Nintendo 3DS XL



Aseta akun kannen reiät järjestelmän pohjaan samaan linjaan virtapainikkeen ja audiolitännän kanssa.

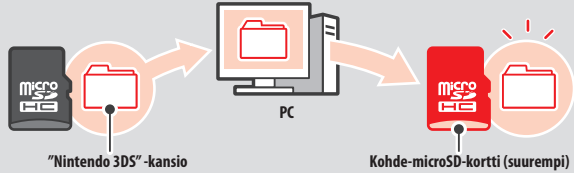
Kun olet poistanut akun, päivämäärä ja kellonaika nollautuvat. Aseta ne uudelleen avaamalla järjestelmäasetukset HOME-valikosta. Välitse ensin kohta OTHER SETTINGS (muut asetukset) ja sitten DATE & TIME (päivämäärä ja kellonaika) (ks. 188).

Huomaa: Muista aina laittaa akun kansi takaisin paikalleen. Jos laitteeseen osuu isku, kun akun kansi ei ole paikallaan, seurauksena voi olla tulipalo tai räjähdys.

Jos microSD-kortti on täynnä

Jos microSD-kortti on täynnä, tilaa voidaan vapauttaa poistamalla tarpeettomia valokuvia-, video- ja äänitiedostoja järjestelmäasetusten tiedonhallinnassa (D s. 187). microSD-kortin sisältö voidaan myös siirtää suuremmalle SD-kortille. Sovelluksia voidaan tallentaa toiselle microSD-kortille, mutta SD-korttien sisältöä ei ole mahdollista yhdistää myöhemmin.

Kortin sisällön siirtämiseen tarvitaan tietokone, jossa on microSD-korttipaikka tai erikseen hankittava microSD-kortinlukija. Siirrä koko "Nintendo 3DS" -kansio kohde-microSD-kortille.



Huomaa:

- Kopioi kansio aina microSD-kortin juurihakemistoon.
- Ladattavat sovellukset ja niiden tallennustiedot tallennetaan "Nintendo 3DS" -kansioon. Tähän kansioon ei tallenneta valokuvia. Älä muokkaa, siirrä, poista tai nimeä uudelleen tässä kansiossa olevia tiedostoja.

Sovellusten kopiointiin liittyviä huomautuksia

Kopioi aina koko "Nintendo 3DS" -kansio kerralla.

Jos päivitetty sovellustiedot tallennetaan uudelle microSD-kortille, sovellus saattaa lakata toimimasta alkuperäisellä microSD-kortilla. Yhden sovelluksen kanssa tulee käyttää vain yhtä microSD-korttia. Samaa sovellusta ei voi kopioida usealle microSD-kortille varmuuskopioiksi edistymisestä. Käytä vain uutta microSD-korttia.

Et voi kopioida tietoja seuraavilla tavoilla

Usealle microSD-kortille tallennettua ladattavaa sovellusta ei voi yhdistää yhdelle microSD-kortille. Jos olemassa olevat tiedot korvataan uusilla tiedoilla, korvattuja tietoja ei voi enää käyttää.



Jos "Nintendo 3DS" -kansion sisältöä muokataan tai yksittäisiä tiedostoja kopioidaan yhdestä "Nintendo 3DS" -kansioon toiseen, tiedot vioittuvat pysyvästi. Jotta tietoja voidaan käyttää, koko "Nintendo 3DS" -kansio on kopioitava ilman muokkauksia.



Vianmääritys




Etsi ratkaisua ongelmaan seuraavista vianmääritysohjeista, ennen kuin otat yhteyttä Nintendo-kuluttajapalveluun.

Huomaa:

- Voit myös katsoa ohjeita HOME-valikon sähköisen käyttöohjeen vianmääritysohjeesta (D s. 167).
- Jos ongelma koskee sovellusta tai lisätarviketta, myös sen käyttöohjeet kannattaa lukea.

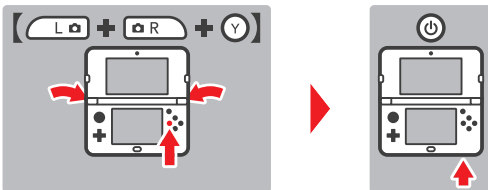
Ongelma	Ratkaisu
Akku ei lataudu / Latauksen merkkivalo ei syty	<ul style="list-style-type: none"> Käytetäänkö akun lataamiseen Nintendo 3DS -muuntajaa? <ul style="list-style-type: none"> Akku tulee ladata Nintendo 3DS -muuntajalla (WAP-002(EUR)) (myydään erikseen). Myös Nintendo DSI -muuntaja on yhteensopiva (D s. 144). Onko muuntajan johto kunnolla kiinni laitteessa ja pistorasiassa? <ul style="list-style-type: none"> Irrota muuntajan johto, odota noin 30 sekuntia ja kiinnitä johto uudestaan. Varmista, että johto on kunnolla kiinni sekä järjestelmässä että pistorasiassa (D s. 158). Onko ympäristön lämpötila 5–35 °C akun latauksen aikana? <ul style="list-style-type: none"> Akku tulee ladata 5–35 °C:n lämpötilassa. Lataus ei välttämättä onnistu tätä kylmemmissä tai kuumemmissa lämpötilassa. Onko akku paikallaan? <ul style="list-style-type: none"> Jos järjestelmä ei käynnisty ja latausvalo syttyy ja sammuu saman tien virtajohdon kytkemisen jälkeen, akku saattaa olla osittain irti. Varmista, että akku on kunnolla kiinni (D s. 199). Palaako latauksen merkkivalo? <ul style="list-style-type: none"> Jos latauksen merkkivalo vilkkuu, akku saattaa olla osittain irti. Ota yhteys Nintendo-kuluttajapalveluun (D s. 212).
Järjestelmä ei käynnisty	<ul style="list-style-type: none"> Onko akku ladattu? <ul style="list-style-type: none"> Lataa tyhjä akku (D s. 158). Onko akku paikallaan? <ul style="list-style-type: none"> Jos järjestelmä ei käynnisty ja latausvalo syttyy ja sammuu saman tien virtajohdon kytkemisen jälkeen, akku saattaa olla osittain irti. Varmista, että akku on kunnolla kiinni (D s. 199).
Järjestelmä on kuumentunut	<ul style="list-style-type: none"> Onko akkua ladattu kuumassa lämpötilassa tai pitkiä aikoja? <ul style="list-style-type: none"> Järjestelmän lämpötila voi kohota äkillisesti tämän seurauksena. Lataa akku 5–35 °C:n lämpötilassa. Kuumentuneen järjestelmän koskettaminen voi aiheuttaa palovammoja.
Akku on ladattu, mutta järjestelmä ei voi käyttää pitkään / Akun lataaminen kestää kauan	<ul style="list-style-type: none"> Käytätkö järjestelmää tai onko akkua ladattu alle 5 °C:n lämpötilassa? <ul style="list-style-type: none"> Jos ympäristön lämpötila on alle 5 °C, et voi pelata pitkään yhdellä kertaa ja akun lataaminen voi kestää tavallista kauemmin. Akun kesto <ul style="list-style-type: none"> Toistuva lataaminen lyhentää akun varauksen kestoa ja järjestelmän käyttöaikaa. Jos kesto on lyhentynyt huomattavasti, akku tulee vaihtaa. Lisätietoja akkujen ostopaikoista saat Nintendo-kuluttajapalvelusta (D s. 212).
Akku on laajentunut	<ul style="list-style-type: none"> Litiumioniakut ovat alttiita kulumiselle ja saattavat laajentua toistuvien latausten myötä. Tämä ei ole vaarallista eikä johdu viasta. Jos laajentuminen vaikuttaa varauksen kesto, akku kannattaa vaihtaa uuteen (D s. 199). Vuotavaa akkua ei saa koskettaa. Ota yhteys Nintendo-kuluttajapalveluun (D s. 212).

Ongelma	Ratkaisu
Kuvaa ei näy ja ääntä ei kuulu	<ul style="list-style-type: none"> • Onko pelikortti kunnolla paikallaan? ➤ Työnnä pelikorttia varovasti, kunnes se naksahtaa paikalleen. • Onko järjestelmä lepotilassa? ➤ Jos järjestelmä on lepotilassa, poistu lepotilasta. Jotkin sovellukset voivat siirtyä lepotilaan, vaikka järjestelmä olisi auki.
Nestekidenäyttöissä on pysyviä tummia tai kirkkaita pikseleitä / Nestekidenäyttöissä on tummia tai kirkkaita alueita	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Nestekidenäyttöissä on tyypillisesti muutamia kuumia tai kuolleita pikseleitä. Kyseessä ei ole valmistusvirhe vaan näytön ominaisuus. 3D-näytön ja kosketusnäytön tekniset ominaisuudet poikkeavat toisistaan, minkä vuoksi väreissä ja kirkkaudessa voi olla eroja.
Nestekidenäyttöjen kirkkaudet poikkeavat toisistaan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Ylä- ja alanäytön tekniset ominaisuudet poikkeavat toisistaan, minkä vuoksi kirkkaudessa voi olla eroja. Kyseessä ei ole valmistusvirhe.
Näytön sävy vaihtuu äkillisesti / Kirkkaus muuttuu siten, että kirkkaita värejä on vaikea nähdä	<ul style="list-style-type: none"> • Onko automaattinen kirkkaudensäätö tai virransäätötoiminto käytössä? ➤ Automaattinen kirkkaudensäätö sovitaa näytön kirkkauden ympäristön kirkkauteen automaattisesti. Virransäätötoiminto pidentää akun varauksen kestoja säättämällä kirkkautta ja värejä automaattisesti näytettävään sisällön mukaan. Tästä syystä vaaleat värit saattavat haalistua ja muut värit muuttua. Jos värit ja kirkkaus halutaan pitää muuttumattomina, virransäätötoiminto ja automaattinen kirkkaudensäätö tulee poistaa käytöstä (s. 170).
3D-kuvat eivät näy tai niitä on vaikea nähdä	<ul style="list-style-type: none"> • Onko käytössä Nintendo DS- tai Nintendo DSi -sovellus? ➤ Nintendo DS- ja Nintendo DSi -sovellukset eivät voi näyttää 3D-sisältöä. • Tukeeko katsomasi sisältö 3D-ominaisuutta? ➤ Jotkin sovellukset ja sisällöt eivät tue kolmiulotteisia kuvia. Kokeile katsoa jonkin toisen Nintendo 3DS -sovelluksen 3D-kuvia. • Onko 3D-säädin asetettu alimpaan asentoon? ➤ Liu'uta 3D-säädintä, kunnes syvyysvaikutelma on sopiva (s. 164). • Onko huippuvakaa 3D-ominaisuus pois käytöstä? ➤ Ota ominaisuus käyttöön (s. 188). • Onko 3D-näyttö kalibroitu oikein? ➤ Katsele New Nintendo 3DS -järjestelmän 3D-näyttöä 30 cm:n etäisyydeltä ja New Nintendo 3DS XL -järjestelmän 3D-näyttöä 35 cm:n etäisyydeltä (s. 163). Valitse järjestelmäasetuksista 3D CALIBRATION (3D-kalibrointi) saadakseen lisätietoa (s. 188). (Jos vasemman ja oikean silmäsi näössä on eroja tai näet yleensä vain yhdellä silmällä, syvyysvaikutelma ei välttämättä näy oikein tai lainkaan. Käyttäjien, joiden vasemman ja oikean silmän näössä on eroja, on suositeltavaa korjata näkönsä ennen käyttöä esimerkiksi silmälasilla.) • Onko 3D-näyttö, sisäkannen kamera tai infrapunavalo likaantunut? ➤ Pyyhi sormenjäljet ja muu lika pinnoilta pehmeällä puhtaalla liinalla. • Hyödyntääkö käyttämäsi sovellus kameraa? ➤ Huippuvakaa 3D-ominaisuus poistuu käytöstä, kun sisä- tai ulkokannen kamera on käytössä. Osa sovelluksista saattaa käyttää kameratoimintoa myös silloin, kun et itse käytä sitä kuvien ottamiseen. • Onko 3D-näytön päälle asetettu erikseen ostettu suojaikalvo? ➤ Jotkin erikseen hankittavat tuotteet voivat heikentää 3D-kuvien selkeyttä. Katso oikea kiinnitystapa kalvon käyttöohjeista.

Ongelma	Ratkaisu
3D-kuvat eivät näy tai niitä on vaikea nähdä	<ul style="list-style-type: none"> • Kohdistuuko näyttöön suoraan auringonvalo tai muuta kirkasta valoa? ➤ Jos järjestelmää käytetään kirkkaassa ympäristössä, valon heijastuminen näytöstä saattaa vaikeuttaa sisällön katselua. • Onko lapsilukkotointo käytössä? ➤ Poista 3D-kuvien katselua rajoittava lapsilukkoasetus käytöstä (s. 185). • Katsotko alanäyttöä? ➤ Alanäyttö ei voi näyttää 3D-sisältöä. <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Järjestelmän luoma syvyysvaikutelma perustuu oikean ja vasemman silmän näkökenttien eroihin ja keskinäiseen etäisyyteen. 3D-kuvien oikea katselutapa vaihtelee käyttäjän mukaan. Jos ohjeiden noudattamisesta huolimatta näet kuvat kahtena tai et näe syvyysvaikutelmaa lainkaan, käytä näyttöä vain kaksikulotteisena (s. 164).</p> </div> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Vinkejä huippuvakaan 3D-ominaisuuden ja kasvojentunnistuksen käyttöön Seuraavien ohjeiden noudattaminen lisää huippuvakaan 3D-ominaisuuden tehoa ja parantaa kasvojentunnistusta.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>Katso suoraan kameraan</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Siirrä hiukset pois kasvojen edestä</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  <p>Ota silmälasit pois</p> </div> </div> <p>Kasvojen tunnistamiseen voivat vaikuttaa myös muut tekijät, kuten hiustyyli, hiusten väri, korut sekä kasvojen karvoituksen väri, muoto ja runsaus.</p> <p>Jos kasvojentunnistus ei kaikesta huolimatta toimi, valitse järjestelmäasetuksista SUPER-STABLE 3D (huippuvakaa 3D-ominaisuus) (s. 188).</p> <p>Huomaa: Vaikka edellä mainitut tekijät otetaan huomioon, yksilölliset piirteet ja tietyt ympäristöt voivat vaikeuttaa tunnistusta. Tässä tapauksessa voit poistaa huippuvakaan 3D-ominaisuuden käytöstä järjestelmäasetuksista.</p>

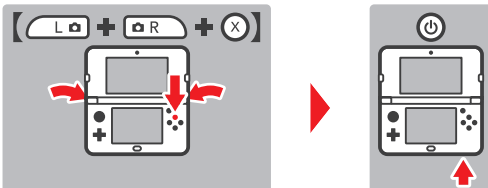
Ympyröohjain ei toimi oikein

- **Reagoiko järjestelmä ympyröohjaimen liikuttamiseen oikein?**
 - Joissain harvoissa tilanteissa ympyröohjain voi lakata toimimasta oikein, kun sitä on käytetty pitkään tai liiallisella voimalla. Jos järjestelmä ei vastaa ympyröohjaimen liikuttamiseen oikein, valitse CIRCLE PAD (ympyröohjain) järjestelmäasetuksista ja kalibrooi ohjain (s. 188).
- Huomaa: Jos liikettä tapahtuu, vaikka ympyröohjain ei ole käytössä, etkä voi käyttää painikkeita tai kosketusnäyttöä, järjestelmä voidaan käynnistää suoraan ympyröohjaimen kalibrointinäyttöön. Sammuta järjestelmä ja käynnistä se sitten uudelleen painamalla virtapainiketta ja pitämällä samalla L-, R- ja Y-painiketta pohjassa.

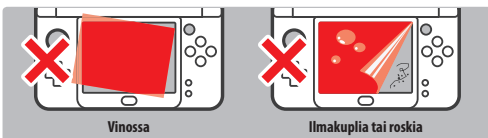


Kosketusnäyttö ei toimi oikein

- **Reagoiko järjestelmä alanäytön koskettamiseen oikein?**
 - Jos järjestelmä ei vastaa kosketusnäytön koskettamiseen oikein, valitse TOUCH SCREEN (kosketusnäyttö) järjestelmäasetuksista ja kalibrooi näyttö (s. 188).
- Huomaa: Jos et voi käyttää kosketusnäyttöä tämän toimenpiteen suorittamiseen, järjestelmä voidaan käynnistää suoraan kosketusnäytön kalibrointinäyttöön. Sammuta järjestelmä ja käynnistä se sitten uudelleen painamalla virtapainiketta ja pitämällä samalla L-, R- ja X-painiketta pohjassa.



- **Onko kosketusnäytön päälle asetettu erikseen ostettu suojakalvo?**
 - Jos kosketusnäytön päälle on asetettu erikseen ostettu suojakalvo, oikea kiinnitystapa tulee varmistaa kalvon käyttöohjeista ennen kosketusnäytön kalibrointia.



C-ohjaustappi ei toimi oikein

- **Onko sovellus yhteensopiva C-ohjaustapin kanssa?**
 - C-ohjaustappia voi käyttää vain sellaisissa sovelluksissa tai sovellusten osissa, jotka ovat yhteensopivia C-ohjaustapin kanssa, tai oikean ympyröohjaimen tilalla sovelluksissa, jotka ovat yhteensopivia Nintendo 3DS Pro -ympyröohjaimen kanssa (s. 156).
- **Reagoiko järjestelmä C-ohjaustapin liikuttamiseen oikein?**
 - Jos liikutat C-ohjaustappia, kun järjestelmä on käynnistymässä, liikkettä voi tapahtua, vaikka C-ohjaustappia ei käytetä. Siirrä järjestelmä lepotilaan sulkemalla laite. Kun avaat järjestelmän ja poistut lepotilasta, C-ohjaustappi kalibroitu automaattisesti.

Näyttö menee pimeäksi eikä järjestelmä reagoi / Järjestelmä jumiutuu

- Jos näyttö pysyy pimeänä, kun käynnistät järjestelmän tai poistut lepotilasta (avaat järjestelmän suljettuasi sen virran ollessa päällä), tai näyttö menee yhtäkkiä pimeäksi pelin aikana ja järjestelmä lakkaa reagoimasta, sammuta järjestelmä pitämällä virtapainiketta painettuna, kunnes virran merkkivalo sammuu. Käynnistä sitten järjestelmä uudelleen painamalla virtapainiketta.

Kaiuttimista ei kuulu ääntä

- **Onko kuulokkeet liitetty audiolitittäntään?**
 - Jos järjestelmään on liitetty kuulokkeet, kaiuttimista ei kuulu ääntä.
- Huomaa: kameran suljinaänen voimakkuus on aina sama, silloinkin kun kuulokkeet on liitetty, eikä sitä voi muuttaa äänenvoimakkuuden säätimellä.

Kuulokkeista ei kuulu ääntä

- **Onko kuulokkeiden liitin kunnolla kiinni?**
 - Varmista, että kuulokkeiden liitin on kunnolla kiinni audiolitittänsä.

Mikrofonia ei voi käyttää / Käyttäjän ääntä ei tunnisteta

- **Tukeeko käytettävä sovellus tai sovelluksen osa mikrofonitoimintoa?**
 - Mikrofonia voidaan käyttää vain niissä sovelluksissa tai sovelluksen kohdissa, jotka tukevat mikrofonitoimintoa.
- **Toimiiko mikrofoni oikein?**
 - Voit tarkistaa mikrofonin asianmukaisen toiminnan valitsemalla MIC TEST (mikrofonin testaus) järjestelmäasetuksista (s. 188).
- **Tunnistaako mikrofoni muiden ihmisten puheäänen?**
 - Puheentunnistuksessa on yksilöllisiä eroja. Tietynlaiset puheäänet on vaikeampi tunnistaa kuin toiset.
- **Onko järjestelmään liitetty kuulokemikrofoni?**
 - Irrota kuulokemikrofoni ja käytä järjestelmän mikrofonia.

Askelmittari ei laske askelia

- **Onko järjestelmä auki?**
 - Askelmittari laskee askelia vain silloin, kun järjestelmä on suljettu ja lepotilassa.
 - **Kannetaanko järjestelmää hölskyvässä laukussa tai rannehihnan varassa?**
 - Joissakin tapauksissa askelmittari ei välttämättä laske askelia oikein, esimerkiksi silloin kun järjestelmää kannetaan hölskyvässä laukussa. Järjestelmää kannattaa kuljettaa mahdollisimman hyvin paikallaan pysyvässä laukussa, kuten vyölaukussa.
- Huomaa:
- Joissakin tapauksissa lasketujen askelten lukumäärä saattaa olla todellista suurempi tai pienempi.
 - Älä pidä järjestelmää takataskussa. Laite ja nestekidenäytöt voivat vaurioitua joutuessaan puristuksiin. Seurauksena voi olla myös loukkaantuminen tai toimintahäiriöitä.

microSD-kortti ei toimi

- **Onko microSD-kortti asetettu järjestelmään oikein?**
 - Sammuta järjestelmä ja työnnä microSD-kortti varovasti takalevyn alla olevaan microSD-korttipaikkaan (s. 199).
- **Ovatko microSD-kortin liitinvälit liikaantuneet?**
 - Pyyhi microSD-kortti kevyesti kuivalla liinalla varoen vahingoittamasta korttia.

Sovelluksen kuvake ei tule näkyviin ja HOME-valikossa näkyy seuraava viesti, vaikka järjestelmässä on pelikortti: "There is nothing inserted into the Game Card slot" (Pelikorttipaikka on tyhjä.)

- **Onko pelikortti asetettu oikein?**
 - Poista ja aseta pelikortti uudestaan siten, että se naksahtaa paikalleen. Jos tästä ei ole apua, yritä vielä muutaman kerran (s. 174).
- **Onko sovelluksen alueversio sama kuin järjestelmän?**
 - Vain järjestelmän alueversioita vastaavat Nintendo 3DS- ja Nintendo DSi -sovellukset toimivat järjestelmässä. Muilta alueilta hankitut sovellukset eivät välttämättä toimi.

Seuraava viesti ilmestyy Nintendo DS- tai Nintendo DSi -sovelluksen käytön aikana: "An error has occurred. Press and hold the POWER Button to turn the system off. Please refer to the Operations Manual for details." (Virhe. Sammuta järjestelmä pitämällä virtapainiketta pohjassa. Katso lisätiedot käyttöoppaasta.)

- Käynnistä järjestelmä uudelleen ja toista ennen virheilmoitusta suoritettu toiminto. Jos virhe toistuu, järjestelmässä saattaa olla vikaa. Ota yhteys Nintendo-kuluttajapalveluun (s. 212).

Langattoman yhteyden käytössä on ongelmia (yhteys katkeilee tai peli nykii)

- **Näkykö näytöllä signaalivahvuuden kuvake (tai)?**
 - Signaali on heikko. Siirry lähemmäksi muita pelaajia ja poista järjestelmien välissä olevat esteet.

Langattoman verkon tukiasemaa ei löydy

- **Onko tukiasemasi suojaustyyppiä valittu WEP?**
 - Jos tukiasemasi käyttää WEP-suojausta, et voi muodostaa verkko-yhteyttä Wi-Fi Protected Setup -tekniikalla.
- **Onko tukiasemasi suojaustyyppiä valittu WPA2-PSK (TKIP) (s. 184)?**
 - Jos tukiasemasi suojaustyyppiä on valittu WPA2-PSK (TKIP), et voi muodostaa yhteyttä hakemalla tukiasemaa.

En saa yhteyttä internetiin

- **Ilmestyykö näytölle virhekoodi?**
 - Näytölle ilmestyy virheilmoitus ja virhekoodi, jos internetiyhteysasetukset ovat virheelliset tai jos yhteystesti epäonnistuu. Noudata näytöllä näkyvän virheilmoituksen ohjeita. Jos virhekoodi ilmestyy, kun asennat Nintendo DS -yhteyttä tai kun käytät Nintendo DS- tai Nintendo DSi -sovellusta, lue seuraavat ohjeet.

Virhekoodit, jotka ilmestyvät, kun käytät Nintendo DSi -sovellusta

Järjestelmälle määritetty internetiyhteys ei ehkä ole oikein. Aloita yhteystesti valitsemalla verkoasetuksista CONNECTION TEST (yhteystesti) ja noudata sitten virheilmoituksessa annettuja ohjeita.

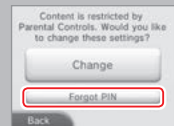


- **Annoitko oikean PIN-koodin?**
 - Näppäile oikea PIN-koodi (s. 186).
- **Annoitko oikean vastauksen turvakysymykseen?**
 - Anna oikea vastaus turvakysymykseen (s. 186).

Jos olet unohtanut PIN-koodisi tai vastauksen turvakysymykseen

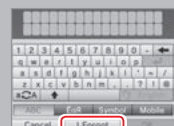
Jos olet unohtanut PIN-koodisi

Kosketa FORGOT PIN (en muista PIN-koodia) ensimmäisessä näkymässä, joka ilmestyy sen jälkeen, kun olet koskettanut PARENTAL CONTROLS (lapsilukko) järjestelmäasetuksissa tai kosketa I FORGOT (en muista) PIN-koodin syöttönäkymässä. Anna vastaus turvakysymykseesi.



Jos olet unohtanut vastauksen turvakysymykseesi

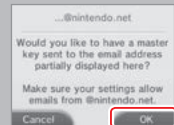
1 Kosketa I FORGOT turvavastauksen syöttönäkymässä.



2 Jos olet rekisteröinyt sähköpostiosoitteen, kosketa OK pääavaimenpyytämisenäkymässä. Päävain lähetetään tämän jälkeen rekisteröimäsi sähköpostiosoitteeseen.

Huomaa:

- Sinulla on otava verkko-yhteys, jotta voit vastaanottaa pääavaimen.
- Jos käytät suodatinta roskapostille tai verkkotunnusille, varmista, että sähköpostitilisi voi vastaanottaa sähköposteja osoitteista, joiden verkkotunnus on "@nintendo.net".



Jos et ole rekisteröinyt sähköpostiosoitetta

Näkyviin ilmestyy tiedustelunumero. Ota yhteys Nintendo-kuluttajapalveluun puhelimitse tai sähköpostitse (s. 212) ja anna tiedustelunumero ja järjestelmän senhetkinen päivämäärä. Saat pääavaimen.

3 Kosketa OK edellisessä näkymässä ja syötä sitten päävain.

Huomaa: Kun olet syöttänyt pääavaimen, sähköpostiosoitteesi poistetaan järjestelmästä. Rekisteröi osoite uudelleen annettuasi uuden PIN-koodin.



Lapsilukkotoimintoa ei voi poistaa käytöstä

Ongelma

Ratkaisu

<p>Järjestelmä siirtyi lepotilaan itsestään</p>	<p>➔ Järjestelmä saattaa siirtyä lepotilaan magneettikentän vaikutuksesta. Siirrä järjestelmä kauemmaksi magneettisista esineistä, kuten muista Nintendo 3DS -järjestelmistä.</p> <p>Huomaa: järjestelmä saattaa siirtyä lepotilaan, jos se asetetaan muiden Nintendo 3DS -järjestelmien päälle.</p> 
<p>Nintendo 3DS -äänisovellus ei näytä äänitiedostoja ja kansioita</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Onko SD-kortilla äänitiedostoja, jotka voidaan avata Nintendo 3DS -äänisovelluksessa? ➔ Nintendo 3DS -äänisovelluksessa voidaan toistaa AAC-tiedostoja, joiden tunniste on .m4a, .mp4 tai .3gp, tai MP3-tiedostoja, joiden tunniste on .mp3. Muita äänitiedostoja ei voida toistaa (esimerkiksi kopiosuojattuja tiedostoja). • Onko äänitiedostot tallennettu microSD-kortilla olevan "Nintendo 3DS" -kansion "Private"-kansioon? ➔ "Nintendo 3DS" -kansion "Private" -kansioon tallennettuja äänitiedostoja ei näytetä Nintendo 3DS -äänisovelluksessa. Tiedostot tulee tallentaa eri kansioon.
<p>Äänitiedostojen toisto ei onnistu Nintendo 3DS -äänisovelluksella</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tukeeko Nintendo 3DS -äänisovellus äänitiedostojen tiedostomuotoa? ➔ Nintendo 3DS -äänisovelluksessa voidaan toistaa seuraavia tiedostoja: <ul style="list-style-type: none"> • Tiedostomuoto: AAC (.m4a, .mp4 tai .3gp), MP3 (.mp3) • Bittinopeus: 16–320 kb/s • Näytteenottotaajuus: 32–48 kHz • Onko äänitiedostot kopiosuojattu käyttäen DRM-tekniikkaa (Digital Rights Management; digitaalinen käyttöoikeuksien hallinta)? ➔ DRM-kopiosuojattuja äänitiedostoja ei voi toistaa Nintendo 3DS -äänisovelluksessa.

Jos tarvitset lisää ohjeita

Jos järjestelmä ei toimi oikein, vaikka olet noudattanut näitä vianimääritysohjeita ja HOME-valikon sähköisen käyttöohjeen vianimääritysohjeita (D s. 167), suosittelemme, että luet valmistajan takuun ja pyydät Nintendo-kuluttajapalvelua tarkistamaan virallisen tuotteen (D s. 212). Saat sieltä tietoa korjauspyynnön tekemisestä ja takuun ja korjauspalvelun ehdoista.

Tämän tuotteen hävittäminen käyttöön lopussa

[230115/FIN/WEEE-1]

Symboli, jossa on rasti pyörällisen jätteen päällä, tarkoittaa, että tätä tuotetta ei saa hävittää tavallisen kotitalousjätteen mukana. Sähkö- ja elektroniikkalähteromussa voi olla vaarallisia aineita, jotka voivat vahingoittaa ympäristöä ja ihmisten terveyttä, jos niitä ei käsitellä oikein. Kysy sen sijaan paikallisviranomaiselta lisätietoja sopivista keräys- ja kierrätyspisteistä tai ota yhteyttä paikalliseen jälleenmyyjään, joka voi ottaa tämän tuotteen vastaan maksutta, kun ostat vastaavan uuden tuotteen. Näin autat varmistamaan, että laite käsitellään oikein ja että sen osat otetaan talteen, kierrätetään tai käytetään uudelleen ympäristöystävällisellä tavalla.



Tekniset tiedot

Huomaa: tietoihin voidaan tehdä tarkennuksia ja korjauksia ilman erillistä ilmoitusta.

	New Nintendo 3DS	New Nintendo 3DS XL
Mallinumero	KTR-001	RED-001
Nestekidenäytöt (näytön koko / resoluutio)	<p>Ylänäyttö: huippuvakaalla 3D-ominaisuudella varustettu nestekidenäyttö 3,88 tuumaa (leveys 84,6 mm x korkeus 50,76 mm) 800 x 240 pikseliä (3D-ominaisuutta käytettäessä 400 pikseliä/silmä) 16,7 miljoonaa väriä</p> <p>Alanäyttö: kosketustoiminnolla varustettu nestekidenäyttö 3,33 tuumaa (leveys 67,68 mm x korkeus 50,76 mm) 320x240 pikseliä Voi näyttää 16,7 miljoonaa väriä</p>	<p>Ylänäyttö: huippuvakaalla 3D-ominaisuudella varustettu nestekidenäyttö 4,88 tuumaa (leveys 106,2 mm x korkeus 63,72 mm) 800 x 240 pikseliä (3D-ominaisuutta käytettäessä 400 pikseliä/silmä) 16,7 miljoonaa väriä</p> <p>Alanäyttö: kosketustoiminnolla varustettu nestekidenäyttö 4,18 tuumaa (leveys 84,96 mm x korkeus 63,72 mm) 320x240 pikseliä Voi näyttää 16,7 miljoonaa väriä</p>
Muuntaja/akku	Nintendo 3DS -muuntaja (WAP-002(EUR)) (myydään erikseen) New Nintendo 3DS -akku (KTR-003)	Nintendo 3DS -muuntaja (WAP-002(EUR)) (myydään erikseen) Nintendo 3DS XL -akku (SPR-003)
Mitat	Korkeus 80,6 mm x leveys 142 mm x paksuus 21,6 mm (suljettuna)	Korkeus 93,5 mm x leveys 160 mm x paksuus 21,5 mm (suljettuna)
Paino	Noin 253 g (sis. akun, kosketuskynän ja microSD-kortin)	Noin 329 g (sis. akun, kosketuskynän ja microSD-kortin)
Langattoman yhteyden taajuus	2,4 GHz (11 b: kanavat 1–13 / 11 g: kanavat 1–11)	
Tietoliikennestandardi	IEEE802.11 b/g	
Lähetysteho	11 b: 5,5 dBm / 11 g: 5,0 dBm (enintään)	
Suosittelun etäisyys tiedonsiirtoa varten	Enintään 30 m Huomaa: toimintaetäisyys voi vaihdella olosuhteiden mukaan.	
Kamera	Objektiivi: kiinteä polttoväli Kuvakenno: CMOS Teholliset pikselit: noin 300 000	
Kello	Päivittäinen enimmäisvaihtelu ± 4 sekuntia (käytettäessä jäljempänä kuvatussa "käyttöympäristössä")	
Kaiuttimet	Stereo (tukee näennäistilääntä)	
Tulo-/lähtöliitännät	Pelikorttipaikka, microSD-korttipaikka, telakkaliitäntä, virtaliitäntä, audioliiitäntä (stereolähtö)	
Tunnistimet	Liiketunnistin, asentotunnistin	
Muut toiminnot	Infrapuna-yhteys (suositeltu etäisyys: enintään 20 cm) Huomaa: toimintaetäisyys voi vaihdella olosuhteiden mukaan. NFC-liikitys	
Virrankulutus (enint.)	Noin 4,1 W (latauksen aikana)	
Käyttöympäristö	Lämpötila: 5–35 °C Kosteus: 20–80 %	
Latausaika	Noin 3,5 tuntia	
Akun kesto	Katso D s. 162.	
Akku	Mallinumero: KTR-003 Akun tyyppi: litiumioni Kapasiteetti: 5,2 Wh	Mallinumero: SPR-003 Akun tyyppi: litiumioni Kapasiteetti: 6,5 Wh
Kosketuskynä	Mallinumero: KTR-004 Materiaali: muovia (ABS/PE) Pituus: noin 76,5 mm	Mallinumero: RED-004 Materiaali: muovia (ABS/PE) Pituus: noin 86 mm

Innholdsfortegnelse

<input type="checkbox"/> New Nintendo 3DS-system (KTR-001) eller New Nintendo 3DS XL-system (RED-001)	x 1
<input type="checkbox"/> New Nintendo 3DS-pekepenn (KTR-004) eller New Nintendo 3DS XL-pekepenn (RED-004) Merk: Pekepennen er satt inn på forhånd i holderen på undersiden av systemet (s. 227).	x 1
<input type="checkbox"/> microSDHC-minnekort Merk: <ul style="list-style-type: none"> • microSDHC-kortet er satt inn i SD-kortsporet (s. 269). microSDHC-kortet er tredjeparts tilbehør som ikke er laget av Nintendo. • Kapasiteten til SDHC-kortet er oppgitt på esken. 	x 1
<input type="checkbox"/> AR-kort Merk: Disse brukes med den forhåndsinstallerte applikasjonen AR-spill: Utvidet virkelighet (s. 238).	x 6
<input type="checkbox"/> Oppstartsguide	x 1
<input type="checkbox"/> Brukerhåndbok	
(Bare for New Nintendo 3DS)	
<input type="checkbox"/> New Nintendo 3DS-deksler (KTR-009/KTR-010) <ul style="list-style-type: none"> • Vennligst fest frontdekslet før du tar i bruk systemet (s. 235). • Bakdekslet er ferdig festet til systemet ved kjøp. 	Frontdeksel x 1 Bakdeksel x 1



Det følger ikke med strømforsyning i denne pakken.

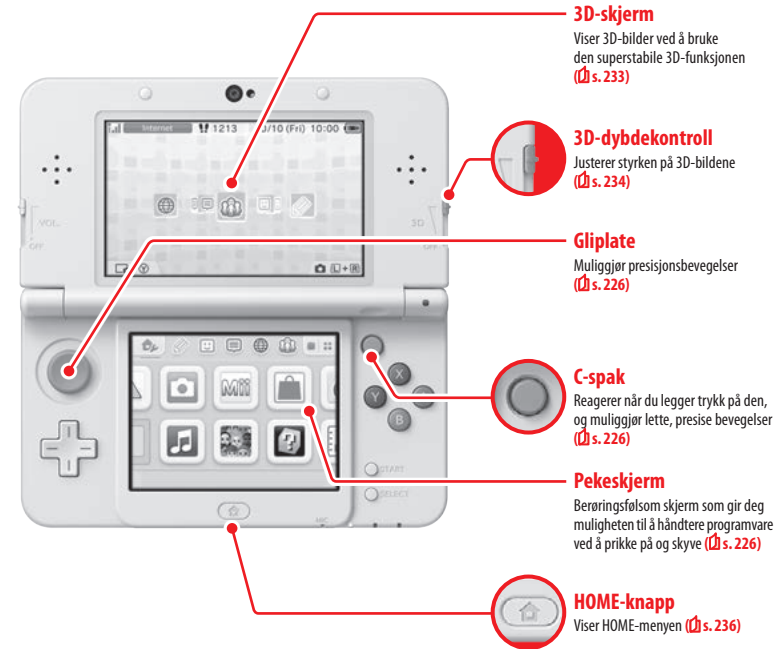
For å lade systemet ditt, vil du trenge en Nintendo 3DS-strømforsyning (WAP-002(EUR)) (selges separat).

Du kan også bruke strømforsyningen som følger med Nintendo 3DS-, Nintendo 2DS-, Nintendo DSi- og Nintendo DSi XL-systemene.

Strømforsyning som følger med Nintendo 3DS / Nintendo 2DS / Nintendo DSi / Nintendo DSi XL	✓
Strømforsyning som følger med Nintendo DS™ / Nintendo DS™ Lite	✗

new NINTENDO 3DS™

new NINTENDO 3DS™ XL



Systemssammenligning

New Nintendo 3DS

Et lett system som er enkelt å ta med seg og som kan tilpasses med utbyttbare deksler (selges separat).



New Nintendo 3DS XL

Maksimer din spillopplevelse med en øvre skjerm som er 57 % større enn den på New Nintendo 3DS-systemet!



Sammenlignet med New Nintendo 3DS

57 % større skjerm

En klarere og mer behagelig 3D-opplevelse

Superstabil 3D



Ved å følge med på ansiktet ditt med det indre kameraet, vil den superstabile 3D-funksjonen gi deg en optimal 3D-opplevelse (s. 233).

Benytt deg av netjtjenester med en ...

Nintendo Network ID



En Nintendo Network™ ID lar deg benytte deg av en rekke funksjoner i Nintendo Network.

Nintendo eShop

Last ned gratisprogramvare og demoer fra Nintendo eShop.

Miiverse

Kommuniser med andre brukere over hele verden i Miiverse™.



Du kan bruke dine Nintendo eShop-midler på både ditt New Nintendo 3DS-system og en Wii U™-konsoll.

Vi håper du vil nyte godt av disse tjenestene ved å lage deg en Nintendo Network ID (s. 248).

Finn den nyeste programvaren!

Nintendo eShop



Søk etter programvare



Last ned programvare



Se på videoer



Last ned demoversjoner

Merk: Dette krever en Nintendo Network ID.

Koble deg til internett og gå inn på Nintendo eShop for å se ny informasjon og nye videoer om ulike typer programvare, kjøp nedlastbar programvare og prøv programvaredemoer.

Hva du kan kjøpe

Nedlastbar programvare



Du kan kjøpe ny programvare som kun finnes i Nintendo eShop, eller laste ned versjoner av kortbasert programvare.

Virtual Console™

Virtual Console™

Du kan kjøpe spillene du elsket på plattformer som NES™, Game Boy™ og Game Boy™ Color.

Nintendo DSiWare™

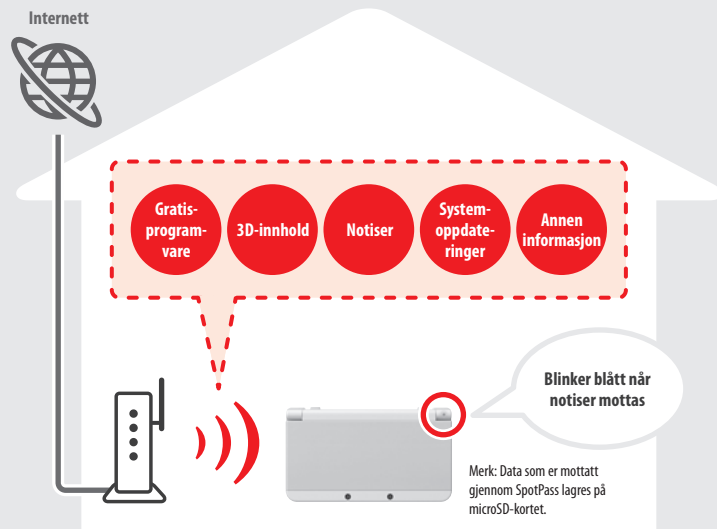
DSiWare™

Du kan kjøpe programvare opprinnelig utgitt på Nintendo DSi, kjent som Nintendo DSiWare.

Motta oppdateringer og informasjon

SpotPass™

Systemet vil til tider automatisk lete etter og koble seg til internett via trådløse tilgangspunkter og utveksle data, også når det er i hvilemodus (når systemet er lukket, men strømmen er på).



Du må konfigurere internettinnstillingene for å kunne koble til trådløse tilgangspunkter (s. 250).

Merk:

- SpotPass-funksjonen er kanskje ikke tilgjengelig hvis et aktivt program bruker visse funksjoner. SpotPass-funksjonen er ikke tilgjengelig under bruk av lokal trådløs kommunikasjon (s. 236) eller mens Nintendo DS- / Nintendo DSi-programvare brukes.
- Notislampen vil kanskje ikke lyse opp; dette avhenger av hvilken type data som mottas.
- Du må ha en Nintendo Network ID for å kunne laste ned gratisprogramvare (s. 248).



En ladedokk (selges separat) kan gjøre ladingen enklere.

New Nintendo 3DS-ladedokk (KTR-007)

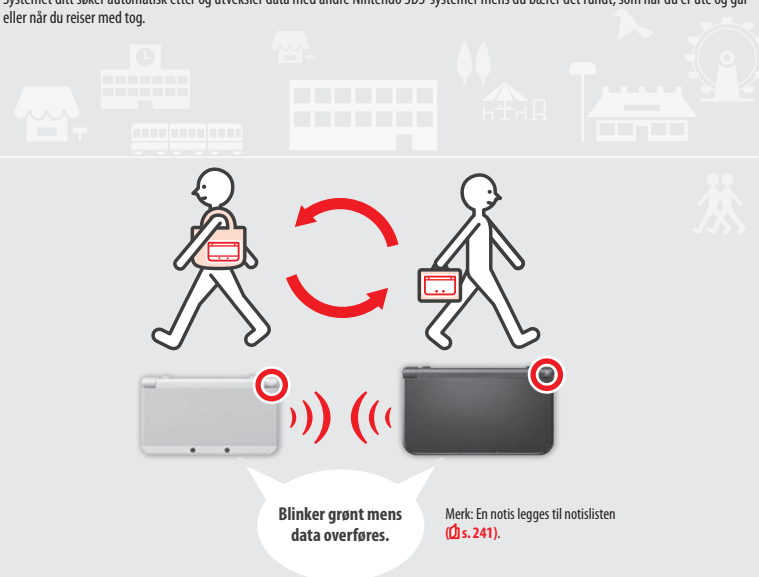
New Nintendo 3DS XL-ladedokk (RED-007)



Kommuniser automatisk med andre Nintendo-systemer

StreetPass™

Systemet ditt søker automatisk etter og utveksler data med andre Nintendo 3DS-systemer mens du bærer det rundt, som når du er ute og går eller når du reiser med tog.



Data utveksles automatisk hvis du passerer noen som har det samme programmet som deg registrert på StreetPass, mens systemet er i hvilemodus (lukket, men med strømmen påslått) – og ved diverse andre tilfeller.

StreetPass-innstillingene dine er lagret på systemet.



Merk:

- Inntil 12 programmer kan bruke StreetPass på en gang.
- Kontaktmodus-innstillinger i Nintendo DS- / Nintendo DSi-programvare lagres ikke og må konfigureres når du spiller kompatibel programvare. Det er dessuten ikke mulig å utveksle StreetPass-data for Nintendo 3DS-programvare mens Nintendo DS- / Nintendo DSi-programvare er i bruk.
- Data kan ikke overføres hvis strømmen eller trådløsfunksjonen er avslått (s. 240).
- StreetPass-funksjonen er kanskje ikke tilgjengelig hvis et aktivt program bruker visse funksjoner. StreetPass-funksjonen er ikke tilgjengelig under bruk av trådløst lokalnett (s. 236) eller når systemet er koblet til internett.

Innhold

Innholdsfortegnelse	214
Helse- og sikkerhetsinformasjon	221







Forberedelser

 Komponentnavn og -funksjoner	225
 Lading	228
 Skru strømmen av og på	229
Konfigurere systemet for første gang	229
Bruke tastaturene	231
Strømlampe	232
Batterilevetid	232
 Justere 3D-bilder	233
Hvordan se 3D-bilder skikkelig	233
Justere styrken på 3D-bilder	234
 Bytte deksler	235

Bruke programvare

 HOME-meny	236
HOME-menyens elektroniske manual	237
Programvareikoner	237
Åpne programvare	239
Elektroniske manualer for programvare	239
HOME-menyinnstillinger	240
App-ikoner i HOME-menyen	241
 Kortbasert programvare	243
Bruke spillkort	244
 Nedlastbar programvare	246
Åpne programvare	246

Justere systeminnstillinger

 Systeminnstillinger	247
 Innstillinger for Nintendo Network ID	248
Opprette eller lenke til en Nintendo Network ID	249
 Internettinnstillinger	250
Nøvendige elementer for internett-tilkobling	250
Koble til internett	251
 Barnelåsfunksjon	255
Funksjonsvalg som kan begrenses	255
Konfigurere barnelås	256
 Databehandling	257
 Andre innstillinger	258
Systemoverføring	259
Systemoppdatering	267
Formaterer systemminnet	268

Feilsøking

Bytte microSD-kort/batteri	269
Hvis microSD-kortet er fullt ...	272
Feilsøking	273
• Tekniske spesifikasjoner	281
• Kontaktinformasjon	282

Helse- og sikkerhetsinformasjon

Les og ta hensyn til følgende helse- og sikkerhetsinformasjon. Å unnlate å gjøre dette kan medføre skade på person og/eller eiendom.

Voksne bør ha tilsyn med barns bruk av dette produktet.



ADVARSEL – BRUK AV 3D-FUNKSJONEN

3D-funksjonen er ikke egnet for barn på seks år eller yngre.

- Bruk av 3D-funksjonen kan forårsake synsskade hos barn på seks år eller yngre. Hvis barn på seks år eller yngre får tilgang til systemet, bør foreldre eller foresatte begrense visningen av 3D-bilder ved hjelp av barnelåsfunksjonen.
- Alle har ulike måter å se 3D-bilder på. Hvis du har problemer med å se 3D-bilder tydelig, bør du ikke bruke 3D-funksjonen og stille skjermen til å vise bare 2D-bilder. Dersom du ser på uklare 3D-bilder i lengre tid, som et dobbelt bilde, kan det føre til belastning på øynene, tørre øyne, hodepine, stive skuldre, kvalme, svimmelhet, utmattelse, reisesyke og ubehag.
- Dersom du føler deg sliten eller uvel når du ser på 3D-bilder, bør du justere 3D-effekten til et behagelig nivå eller sette skjermen til å utelukkende vise 2D-bilder.
- Ta en pause på 10 til 15 minutter hver halvtime, selv om du ikke tror du trenger det.
- Vennligst avstå fra å bruke 3D-funksjonen når du reiser som passasjer i bil eller på offentlig transportmiddel. Vedvarende rystelser kan føre til at 3D-bildene blir uklare og dermed forårsaker kvalme og overbelastning av øynene.



ADVARSEL – ANFALL

- Noen mennesker (ca. 1 av 4000) kan få anfall eller miste bevisstheten når de utsettes for lysglimt eller lysmønstre. Dette kan skje når de ser på TV eller spiller videospill, selv om de aldri tidligere har hatt anfall.
- Alle som har hatt et anfall, mistet bevisstheten eller har hatt andre symptomer forbundet med epilepsi, må konsultere lege før de spiller videospill.
- Foreldre eller foresatte må følge med når barn spiller videospill. Stopp spillingen og kontakt lege hvis du eller barnet har uvanlige symptomer, så som: **krampetrekninger, øye- eller muskelrykninger, tap av bevissthet, synsforstyrrelser, ukontrollerte bevegelser eller desorientering.**
- Følg disse forholdsreglene for å minske risikoen for anfall under videospilling:
 1. Ikke spill når du er trett eller trenger søvn.
 2. Spill i et rom med god belysning.
 3. Ta pause i 10–15 minutter hver time (hver halvtime når 3D-funksjonen brukes).



ADVARSEL – OVERBELASTNING AV ØYNE OG BEVEGELSESSYKE

Videospilling kan få øynene dine til å gjøre vondt etter lengre tidsperioder, kanskje tidligere hvis 3D-funksjonen brukes. Videospilling kan også forårsake bevegelsesyke for noen spillere. Følg disse instruksjonene for å unngå overbelastning av øynene, svimmelhet eller kvalme:

- Unngå å spille for lenge av gangen. Foreldre eller foresatte bør følge med når barn spiller for å avpasse spillingen til egnet lengde.
- Ta en 10–15 minutters pause hver time (hver halvtime når du bruker 3D-funksjonen), selv om du ikke synes du trenger det.
- Hvis øynene dine blir slitne eller såre mens du spiller, eller hvis du føler deg svimmel, kvalm eller trett, stans og hvil i noen timer før du spiller igjen.
- Hvis du fremdeles merker noe til symptomene nevnt ovenfor eller annet ubehag underveis i eller etter spillingen, må du slutte å spille og oppsøke lege.

⚠ ADVARSEL – SKADER VED GJENTATTE BEVEGELSER

Videospilling kan få muskler, ledd, hud eller øyne til å gjøre vondt etter noen timer. Følg disse forholdsreglene for å unngå problemer som senebetennelse, musearm eller hudirritasjon:

- Unngå å spille for lenge av gangen. Foreldre eller foresatte bør følge med når barn spiller for å avpasse spillingen til egnet lengde.
- Ta en 10–15 minutters pause hver time (hver halvtime når 3D-funksjonen brukes), selv om du ikke føler at du trenger det.
- Når du bruker pekepennen behøver du ikke å holde den hardt eller trykke den mot skjermen. Hvis hendene, håndleddene eller armene dine blir slitne eller såre mens du spiller, eller hvis du kjenner symptomer som **prikking, nummenhet, stivhet** eller **en Brennende følelse**, må du stanse spillingen og hvile dem i flere timer før du spiller igjen.
- Hvis du fremdeles merker noe til symptomene nevnt ovenfor eller annet ubehag underveis i eller etter spillingen, må du slutte å spille og oppsøke lege.

⚠ ADVARSEL – RADIOFORSTYRRELSER

Dette systemet kan utstråle radiobølger som kan påvirke funksjonen til elektronisk utstyr i nærheten, blant annet pacemakere (hjer-testimulatorer).

- Ikke bruk systemet innenfor en radius av 25 cm fra en pacemaker når trådløs kommunikasjon er påslått. Ikke bruk trådløs kommunikasjon hvis du har en pacemaker eller annet innoperert medisinsk apparat uten å først rådføre deg med lege eller produsenten av det medisinske apparatet.
- Trådløs kommunikasjon er kanskje ikke tillatt visse steder, som på fly og sykehus. Følg disse reglene når aktuelt.

⚠ ADVARSEL – BATTERI

Systemet ditt inneholder et oppladbart litium-ionebatteri. lekkasje eller overoppheting av batteriet kan forårsake personskader så vel som skade på systemet ditt.

■ For å unngå batterilekkasje eller overoppheting:

- Ikke skad batteriet.
- Ikke utsett batteriet for overdrevne fysiske støt, rystelser eller væsker.
- Ikke demonter, bøy eller forsøk å reparere batteriet.
- Ikke utsett batteriet for sterk varme eller kast det på åpen ild.
- Ikke berør batteriets poler eller lag kortslutning mellom polene med en metallgjenstand.
- Fest alltid batteridekselet (bakdekselet).

■ Dersom lekkasje oppstår:

Ikke berør batteriet hvis det lekker, og kontakt Nintendo kundeservice. For å sikre at væskelekkasje i systemet ikke kommer i kontakt med hendene dine, tørk systemet utvendig med en myk, lett fuktet klut. Hvis væskelekkasjen kommer i kontakt med hendene dine eller andre deler av kroppen din, skyll den bort med vann. Hvis væskelekkasjen fra batteriet kommer i kontakt med øynene dine, kan du få varige skader. Skyll straks øyet med rikelige mengder vann og oppsøk lege.

⚠ ADVARSEL – LADE SYSTEMET**■ Bruk en kompatibel strømforsyning og et kompatibelt batteri.**

Bruk av en inkompatibel strømforsyning eller et inkompatibelt batteri kan medføre batterilekkasje, overoppheting eller eksplosjon, som i sin tur kan føre til brann og/eller elektrisk støt. Bruk bare New Nintendo 3DS-batteri (KTR-003) for New Nintendo 3DS, og bare Nintendo 3DS XL-batteri (SPR-003) for New Nintendo 3DS XL. Bruk kun Nintendo 3DS-strømforsyning (WAP-002(EUR)) (selges separat).

■ Sørg for å koble strømforsyningen til korrekt spenning (AC 220–240V).

Sørg for å koble strømforsyningen til strøminntaket i systemet i riktig retning. For å fjerne strømforsyningen, tar du godt tak i pluggen og trekke den rett ut av stikkontakten.

Ikke bruk spenningstransformatorer beregnet for bruk i utlandet eller pluggen som avgir redusert mengde strøm. Unngå også å bruke lysdempere eller strømforsyninger eller ladere beregnet for bruk i bil.

■ Ikke bruk strømforsyningen hvis ledningen eller pluggen er skadet.

Å gjøre dette kan føre til brann og elektrisk støt.

- Unngå å vikle ledningen stramt, samt å trække på, trekke i, tvinne eller foreta justeringer av den.
 - Unngå å plassere tunge ting på ledningen.
 - Ikke utsett ledningen for ekstreme varmekilder som varmeovner eller komfyrer.
 - Hvis du bruker systemet mens det lader, må du passe på at du ikke trekker i eller sammenfiltrer strømledningen.
- Hvis strømforsyningen blir skadet, må du kontakte Nintendo kundeservice. Ikke forsøk å reparere strømforsyningen på egen hånd.

■ Strømforsyningen er kun til innendørs bruk.**■ Ikke berør strøminntaket eller andre kontakter på systemet med fingrene eller metallgjenstander.****■ Ikke berør systemet eller strømforsyningen under lading i tordenvær.****⚠ ADVARSEL – GENERELT****■ Ikke egnet for barn under 36 måneder. Ikke plasser systemet eller dets tilbehør innen rekkevidde for barn eller kjæledyr.**

Barn kan plassere strømforsyningen, pekepennen, microSD-kortet eller annet tilbehør i munnen, noe som kan føre til skade.

■ Ikke ha for høyt volum i hodetelefonene.

Høyt volum i hodetelefonene i lange perioder av gangen kan føre til svekket hørsel. La volumet være på et nivå som gjør at du kan høre bakgrunnslyder når du bruker hodetelefoner. Du bør avbryte bruken hvis du opplever symptomer som utmattelse eller øreus. Oppsøk lege hvis symptomene fortsetter.

■ Ikke oppholde deg for nære den infrarøde senderen/mottakeren.

Hvis du ser direkte mot den infrarøde senderen/mottakeren, kan det føre til svekket syn og andre problemer.

■ Strømforsyningen må plugges inn i en lett tilgjengelig stikkontakt som er nær utstyret som skal lades.

Vær forsiktig når du bruker systemet

- **Ikke utsett systemet for høye temperaturer eller direkte sollys over lengre perioder.**

- **Ikke la systemet komme i kontakt med væsker og ikke bruk systemet med våte eller oljete hender.**
Hvis systemet kommer i kontakt med væsker, må du umiddelbart slå av strømmen, fjerne strømforsyningen, fjerne batteridekselet og batteriet, og tørke av utsiden med en myk, lett fuktig klut (bruk kun vann).

- **Ikke utsett systemet for overdreven fysisk kraft.**
 - Ikke påfør LCD-skjermene unødvendig press. Bruk enten pekepenen som følger med eller gjenstanden som er spesifisert for kommandoer på skjermen av programvaren. Ikke bruk harde objekter (inkludert fingernegler) som kan skrape opp skjermen.
 - Ikke beveg gliplaten kraftig fra side til side.
 - Ikke kontroller C-spaken med fingerneglene eller andre harde objekter.
 - Ikke bøy eller påfør unødvendig press på pekepenen.

- **Ikke ta fra hverandre eller forsøk å reparere systemet.**
Hvis systemet er skadet, kontakter du Nintendo kundeservice. Ikke berør skadede områder. Unngå kontakt med væsker som har lekket fra systemet.

- **Bruk bare kompatibelt utstyr med systemet.**

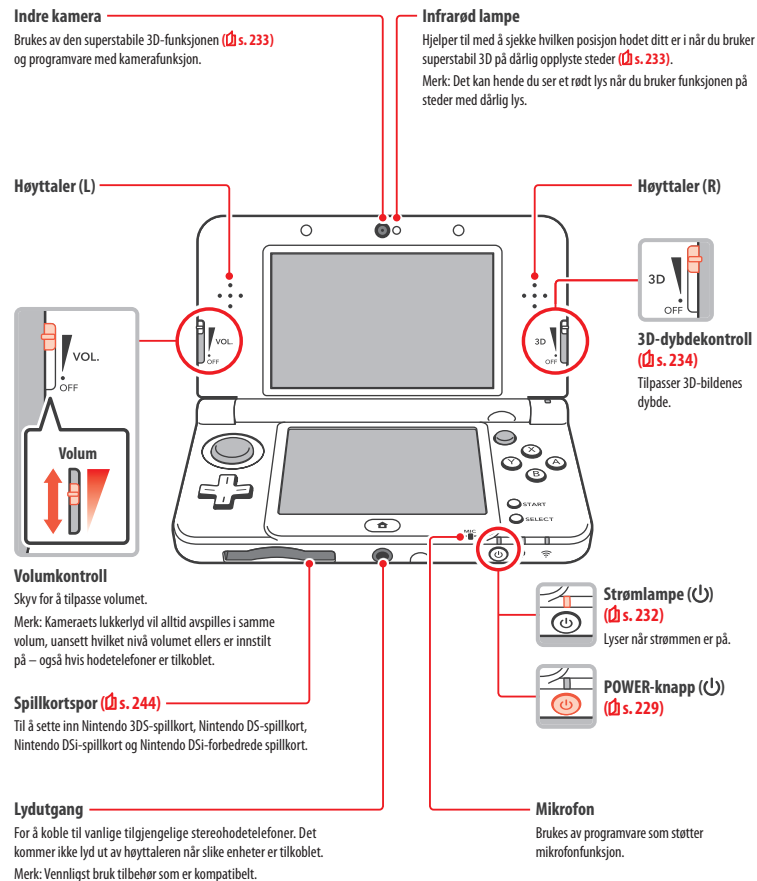
- **Vær oppmerksom på omgivelsene dine når du bruker systemet.**

- **Rengjøre systemet:**
Systemet skal være koblet fra strømforsyningen før rengjøring. Fukt en klut med varmt vann, og vri ut eventuelt ekstra vann i kluten. Tørk deretter over systemet. Etter rengjøringen tørker du over systemet igjen med en myk, tørr klut. Ikke la systemet komme i kontakt med malingstynner, alkohol eller noe annet rengjøringsmiddel.



Komponentnavn og -funksjoner

Hver komponents funksjon forklares i denne brukerhåndboken.



Notislampe

Gir deg beskjed om systemets status ved å blinke og å skifte farge.

- Mottatt SpotPass-notis (blinker blått i fem sekunder) (s. 218)
- Innkommet StreetPass-informasjon (blinker grønt i fem sekunder) (s. 219)
- En venn har logget seg på (blinker oransje i fem sekunder) (s. 241)
- Batterinivået er lavt (blinker rødt) (s. 232)

LCD-skjerm (3D-skjerm) (s. 233)

Kan vise 3D-innhold.

Gliplate

Brukes av programvare som støtter gliplate.

Merk: Hvis gliplaten ikke fungerer skikkelig, vennligst se s. 276.

Område for NFC (Near-Field Communication)

For amiibo™-ekstrautstyr eller andre NFC-kompatible objekter, som kort, til dette området for å lese eller laste opp data mens du bruker den riktige programvaren.

Kontrollplass**LCD-skjerm (pekeskjerm)**

Berøringsfølsom skjerm gjør det mulig å påvirke den fysiske. Bruk den medfølgende pekepenen til å betjene skjermen når programvare som støtter pekeskjerm er i bruk.

Peakeskjermkontroller**Prikke på**

Lett berøring av pekeskjermen med pekepenen kalles "å prikke på".

**Skyve**

Når du drar pekepenen lett over pekeskjermen kalles det "å skyve".

C-spak

Lar deg kontrollere programvare som er kompatibel med C-spaken, og kan brukes istedenfor Nintendo 3DS Pro-gliplaten med programvare som er kompatibel med denne. Programvare som er kompatibel med Pro-gliplaten har følgende ikon på pakken:



Circle Pad Pro

Kontrollknapper (A-, B-, X- og Y-knapper)**START
SELECT****Ladelampe (s. 228)**

Lysor oransje når batteriet lades.

**Trådløslampe**

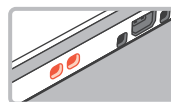
Lysor gult når trådløs kommunikasjon eller NFC er påslått, og er mørk når trådløs kommunikasjon er avslått. Den blinker gult når data sendes eller mottas.

Merk:

- Trådløslampen vil blinke eller lyse svakere når systemet er i hvilemodus.
- Trådløs kommunikasjon og NFC kan aktiveres/deaktiveres fra HOME-menyinnstillingene (s. 240).

HOME-knapp

Viser HOME-menyen (s. 236).

**Ytre kameraer**

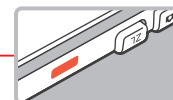
Brukes av programvare som støtter kamerafunksjon. Disse to kameraene gjør det mulig å ta 3D-bilder/-videoer.

Håndleddstroppfeste

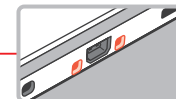
For feste av håndleddstropp (selges separat).

**(Kun New Nintendo 3DS)
Frontdeksel**

Kun for New Nintendo 3DS-eiere. Dekslene kan fjernes og byttes ut med andre dekselsett, som selges separat (s. 235).

**Infrarød sender/mottaker**

Sender og mottar signaler for programvare med støtte for infrarød-funksjon.

R-knapp**ZR-knapp****L-knapp****ZL-knapp****Dokkontakt**

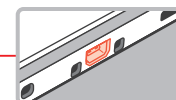
Lar deg lade via ladedokken (selges separat) (s. 218).

Batterideksel (bakdeksel)

Kan fjernes for å erstatte microSD-kortet eller batteriet (s. 269).

Merk:

- For New Nintendo 3DS-eiere, kan front- og bakdekslene erstattes med nye deksler (selges separat) (s. 235).
- Ta bare av bakdekslet når du må bytte ut microSD-kortet, batteriet, eller for å bytte deksel.

**Pekepenholder**

Brukes for å oppbevare pekepenen. Merk: Ikke prøv å putte noe annet enn pekepenen som fulgte med dette systemet inn i penholderen.

Strømtak (s. 228)

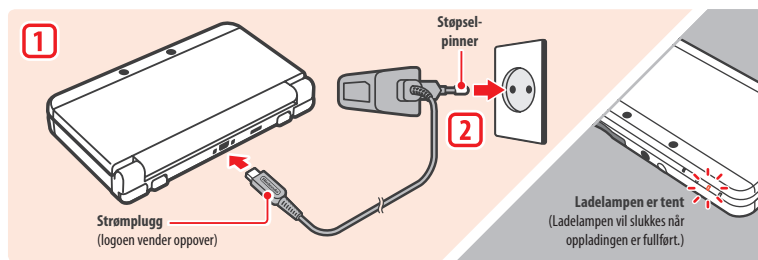
Gjør det mulig å koble til Nintendo 3DS-strømforsyning (WAP-002(EUR)) (selges separat).



Lading

Du må lade batteriet før du tar i bruk systemet for første gang.

For å lade systemet ditt vil du trenge en Nintendo 3DS-strømforsyning (WAP-002(EUR)) (selges separat). Du kan også bruke strømforsyninger som følger med Nintendo 3DS-, Nintendo 2DS-, Nintendo DSi- og Nintendo DSi XL-systemene.



1 Koble strømpluggen til systemet

Merk: Kontroller at strømpluggen vender riktig vei før den settes inn i systemet.

2 Sett inn strøpstøpelet i en standard 220–240-volts stikkontakt

Ladelampen vil lyse når oppladingen starter, og vil slukkes når oppladingen er fullført. Fjern pluggen til strømforsyningen og fjern strøpstøpelet fra stikkontakten når oppladingen er fullført.

Merk:

- Hvis du spiller et spill mens systemet lader, er det ikke sikkert at ladelampen skrur av når ladingen er fullført. Dette er ikke en funksjonsfeil.
- Hold i systemet og strømpluggen, ikke i ledningen, når du kobler systemet fra strøminntaket.

Om opplading

- Det tar omtrent 3 timer og 30 minutter å lade opp systemet helt når det er slått av. Ladetiden kan variere dersom systemet er i bruk mens oppladingen pågår, eller avhengig av batterinivået når du begynner ladingen.
- Lad systemet i omgivelser med 5–35 °C. Forsøk på å lade batteriet i omgivelser med temperaturer utover dette kan redusere batteriets kapasitet og føre til at det ikke lades. Dersom omgivelsestemperaturen er lav, kan det være at batteriet ikke lades helt opp.
- Batteriets levetid reduseres noe over tid når batteriet brukes og lades kontinuerlig. Etter 500 oppladninger kan batteriets levetid ha blitt redusert til 70 % av levetiden batteriet hadde på tidspunktet det ble kjøpt.
- Sørg for å lade batteriet minst én gang hver sjetten måned. Litium-ionebatterier kan tappes for strøm over tid hvis de ikke brukes på en stund. Hvis systemer ikke brukes for en lenger periode, kan batteriet bli overutladet, noe som kan resultere i at det blir umulig å lade når du kobler det til strømforsyning.
- Erstatt batteriet hvis du syns brukstiden er betydelig redusert (s. 269). Erstatningsbatterier selges separat. Vennligst kontakt Nintendo kundeservice for mer informasjon om hvor du kan kjøpe erstatningsbatteri (s. 282).



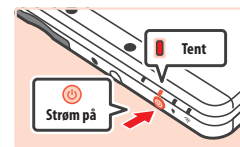
Skru strømmen av og på

POWER-knappen brukes for å skru systemet av og på. Du må konfigurere systeminnstillingene den første gangen strømmen skrur på.

Slå systemet på ved å trykke på POWER-knappen. Strømlampen lyser når systemet er påslått.

Merk:

- Det kan ta flere sekunder før HOME-menyen vises etter at strømmen er slått på.
- For informasjon om ladelampen og batterilevetid, se s. 232.



Hvilemodus og å slå av strømmen

Hvilemodus

Lukk systemet ditt mens du spiller for å sette spillet på pause og aktivere hvilemodus. Når hvilemodus er på, vil SpotPass (s. 218) og StreetPass (s. 219) fortsatt være aktive, men systemet vil bruke mye mindre strøm.

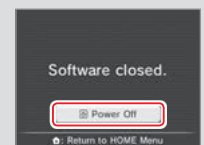
Merk: Noe programvare kan ikke gå i hvilemodus samtidig som de utfører visse oppgaver. For eksempel kan ikke Nintendo 3DS-lyd gå i hvilemodus mens avspilling er i gang.

Lukk systemet



Slå av strømmen

Trykk på POWER-knappen for å vise POWER-menyen. Her kan du prikke på POWER OFF (strøm av) for å slå av strømmen. Trykke på og holde nede POWER-knappen har samme virkning.



Konfigurere systemet for første gang

Etter å ha slått på strømmen for første gang, må du konfigurere systemet. Hvis dette systemet skal brukes av barn, bør en voksen sørge for å utføre disse trinnene. Følgende trinn bør utføres med pekepennen på pekeskjermen (s. 226).

1 Velg systemspråk

Prikk på språket du vil bruke, og så på OK.

2 Kalibrer 3D-skjermen

Følg instruksjonene som kommer på skjermen for å vise gode 3D-bilder. (Se "Justere 3D-bilder" på s. 233).

3 Still inn dato og klokkeslett

Prikk på og for å stille inn dato og klokkeslett; prikk deretter på OK.



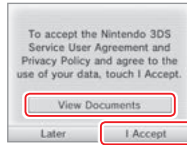
4 Skriv inn et brukernavn

Merk:

- For informasjon om hvordan tastaturet brukes, se [s. 231](#).
- Navn kan være maksimalt 10 tegn lange.
- Navnet du velger vil vises på andre Nintendo 3DS- og Nintendo DS-systemer via trådløs kommunikasjon, så ikke bruk ord og uttrykk som kan støte andre. Upassende språkbruk kan føre til at din navnevisning på andre Nintendo 3DS-systemer begrenses.

**5** Skriv inn fødselsdagen din**6** Velg landet og så regionen du bor i**7** Godta Nintendo 3DS-nettverkstjenesteavtalen og -personvernreglene

Etter å ha lest informasjonen, trykk I ACCEPT (jeg godtar). Hvis du heller vil godta betingelsene senere, trykker du LATER (senere).

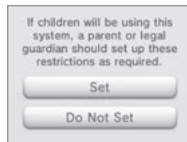
**8** Konfigurer internettinnstillingene dine ([s. 250](#))

En internettforbindelse lar forskjellige typer data bli utvekslet over SpotPass, og muliggjør trådløs spilling med programvare som støtter dette. For å konfigurere dette senere, trykk på SET LATER (konfigurer senere).

**9** Konfigurer barnelås ([s. 255](#))

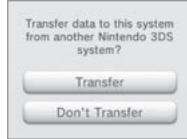
Konfigurer barnelås for å begrense barns tilgang til visse typer innhold og funksjonalitet, som å surfe på internett og samhandle med andre brukere. Dersom systemet skal brukes av barn, bør foreldre og foresatte konfigurere barnelåsfunksjonen som anbefalt.

Merk: Barn på seks år eller yngre kan få permanente synsskader av å bruke 3D-funksjonen. For å hindre bruk av 3D-funksjonen kan den slås av manuelt ved å velge dette under barnelåsinnstillingene.

**10** Utfør en systemoverføring ([s. 259](#))

Hvis du eier et annet Nintendo 3DS-system og ønsker å overføre data fra dette systemet til ditt nye system, bør du tenke på følgende:

- Konfigurer førstegangsoppsettet som vist ovenfor for det nye systemet før du utfører systemoverføringen.
- Ikke spill på det nye systemet før du starter prosessen, da all lagringsdata for nedlastbar og innebygd programvare på det nye systemet vil bli ubrukelig etter overføringen.
- Ikke lag eller lenk en Nintendo Network ID til det nye systemet for overføringen, fordi da vil det bli umulig å overføre data.



Nå er systemet ditt klart til bruk. Trykk på HOME-knappen for å gå inn i HOME-menyen ([s. 236](#)) og begynn å bruke systemet ditt.

Bruke tastaturene

Et tastatur vil vises på pekeskjermen når du skal sette inn bokstaver og tegn. Prikke et tegn for å sette det inn.

Standard

Tekstgjetting
Velg ordet du vil ha fra listen.

Slett tegnet til venstre for markøren.

Linjeskift

Bytt mellom store og små bokstaver på neste bokstav.

Bytt mellom skrivemoduser

EoR Spesialtegn

Symbol Symboler

Mobile Mobiltelefon

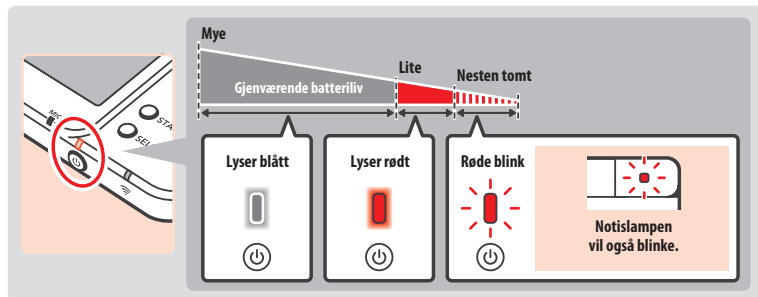
Neste tegn
Bekreft tegnet og flytt til neste mellomrom.

Numerisk tastatur

Slett forrige tall.

Strømlampe

Strømlampen lyser blått når strømmen er påslått, skifter til rødt når systemet har lite batteri igjen, og blinker når batteriet er i ferd med å bli tomt.

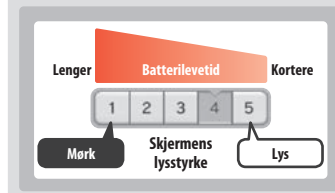


Merk: Hvis strømlampen er rød, bør du raskt lagre spillet og lade opp batteriet. Hvis batteriladningen tar slutt for du lagrer, risikerer du å miste ulagrede data. Hvis lampen er blå og pulserer sakte, er systemet i hvilemodus (s. 229), og sparer strømmen i batteriet.

Batterilevetid

Batteriets levetid vil variere etter hva slags programvare man bruker, hvor mye data som blir sendt og mottatt trådløst, og omkringliggende temperatur. Derfor bør disse tidene bare ses på som grove overslag.

	New Nintendo 3DS	New Nintendo 3DS XL
Når du spiller Nintendo 3DS-programvare	ca. 3,5–6 timer	ca. 3,5–7 timer
Når du spiller Nintendo DS-programvare	ca. 6,5–10,5 timer	ca. 7–12 timer



Batteriets levetid vil variere med lysstyrken på LCD-skjermene.

Merk: Ved å aktivere funksjonen auto-lysstyrke lar du systemet automatisk justere lysstyrke og fargetone i forhold til lysnivået i området systemet befinner seg. Derfor vil batterilevetiden øke i områder der det ikke er veldig lyst. Hvis du aktiverer strømsparingsmodus vil batterilevetiden også øke (s. 240).

Hvis systemet får innta hvilemodus (s. 229) når det ikke brukes, selv når trådløs kommunikasjon som SpotPass eller StreetPass er aktiv, senkes strømforbruket drastisk. Å la systemet stå i hvilemodus når batteriet er fulladet gir en batterilevetid på 3 dager.

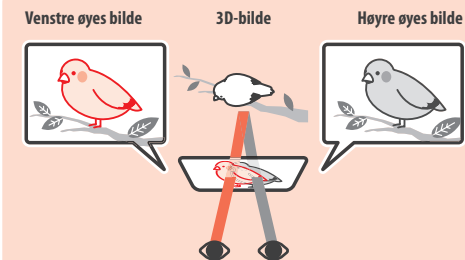
Merk: Strømlampen pulserer sakte når systemet er i hvilemodus. Noe programvare vil ikke la systemet gå i hvilemodus når de brukes. Hvis systemet lukkes når slik programvare er i bruk, vil strømlampen fortsatt lyse kontinuerlig. For eksempel kan ikke Nintendo 3DS-lyd gå i hvilemodus under avspilling.



Justere 3D-bilder

3D-skjermen lar deg se bilder med 3D-effekt. Bruk 3D-dybdekontrollen for å justere 3D-effekten til et behagelig nivå.

Dette systemet skaper 3D-effektene ved hjelp av øynenes dybdesynsevne (evnen til å se tre dimensjoner grunnet ulik plassering av venstre og høyre øye). Ved å håndtere 3D-skjermen slik at det venstre øyet bare ser det venstre bildet og det høyre øyet bare ser det høyre bildet, kan man skape levende og overbevisende 3D-effekter.



Howdan se 3D-bilder skikkelig

Følg skrittene under for å sikre at 3D-bilder vises skikkelig.

1 Se rett på 3D-skjermen.

2 Hold 3D-skjermen i passelig avstand fra øynene dine.

- Juster avstanden til du lett kan se 3D-bildene.



New Nintendo 3DS

Ca. 30 cm

New Nintendo 3DS XL

Ca. 35 cm

Superstabil 3D

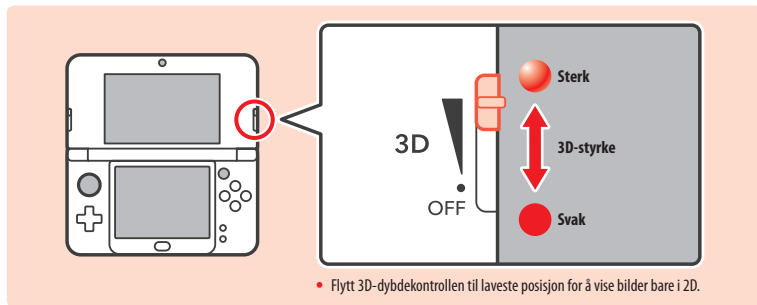
Denne funksjonen er en del av New Nintendo 3DS / New Nintendo 3DS XL som lar deg bevege på hodet eller systemet uten å redusere bildekvaliteten, noe som gir deg en mer komfortabel 3D-opplevelse. Den fungerer ved å følge med på hvor ansiktet ditt befinner seg ved å bruke det indre kameraet for å justere visningen av 3D-bilder. (Se s. 275 for måter du kan forbedre systemets ansiktsgjenkjenning.) For mer informasjon om hvordan du aktiverer/deaktiverer superstabil 3D, vennligst se s. 258.

Merk:

- Hvis du ser på systemet enten fra en ekstrem vinkel, som fra utenfor det indre kameraets synsfelt, eller fra siden, vil du se doble bilder eller en mørk skjerm istedenfor 3D-bilder. Sjekk hvordan du på en korrekt måte kan se 3D-bilder under alternativt 3D-kalibrering i systeminnstillingene (s. 258).
- Den superstabile 3D-funksjonen fungerer ikke mens du bruker det indre eller det ytre kameraet.
- Visning av 3D-bilder kan deaktiveres i barnelåsfunksjonen (s. 255).
- Ikke se på 3D-bilder i direkte lys fra solen eller andre sterke lyskilder. Dette kan gjøre 3D-bildene vanskelige å se.
- 3D-bilder kan være vanskelige å se, avhengig av omgivelsene (s. 274).

Justere styrken på 3D-bilder

Bruk 3D-dybdekontrollen ved siden av 3D-skjermen for å øke eller minske 3D-effekten. Hvis kontrollen i øverste posisjon (sterkest 3D-effekt) gjør 3D-bildene vanskelige å se, flytt den nedover litt av gangen til du når et punkt der 3D-bildene er klare og lette å se. Etter hvert som du blir vant med 3D-skjermen, kan du finne ut at å sette 3D-dybdekontrollen opp medfører bedre effekter.



Merk:

- Hvis du ser på innhold som ikke støtter 3D-funksjonen, vil ikke justering av 3D-dybdekontrollen medføre at skjermen viser 3D-bilder.
- Visse typer innhold, blant annet 3D-video og 3D-bilder, tillater ikke justeringer i 3D-styrken. Når du ser på slikt innhold, vil justering av 3D-dybdekontrollen bare la deg veksle mellom 3D- og 2D-bilder. Dersom du synes at 3D-effekten er ukomfortabelt kraftig når du ser på denne typen innhold, kan det hjelpe å holde systemet lenger unna ansiktet ditt. Dersom du stadig synes det er vanskelig å se, prøv å se på innholdet i 2D.



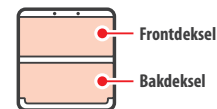
(Bare for New Nintendo 3DS)

Bytte deksler

Bytt New Nintendo 3DS-deksler (selges separat).

Vennligst sørg for at dekslene er festet til systemet når du starter det for første gang. Hvis systemet skal brukes av små barn, bør foreldre eller foresatte bytte deksler for dem.

Merk: Vennligst forsikre deg om at systemet er av og ikke tilkoblet strømforsyningen.



1 Løse skruene på bakdekslet

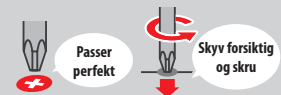
Løse de to skruene som holder bakdekslet på plass 4 eller 5 omdreininger med en stjerneskrutrekker.

For å forhindre at skruene skal bli borte, har hvert bakdeksel et par spesialskruer som ikke heves når de løses, og holder så i platen når den fjernes.



Slik unngår du å skade skruene

- Bruk en stjerneskrutrekker som passer perfekt i skruhodet.
- Legg systemet på et flatt underlag og dytt skrutrekkeren forsiktig inn i hver enkelt skrue og skru mot klokken.



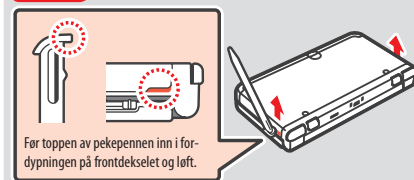
2 Fjern dekslet med pekepenen, og fest så de nye dekslene

Legg systemet på et flatt underlag, før toppen av pekepenen inn mellom dekslet og systemet, og likk de to forsiktig fra hverandre.

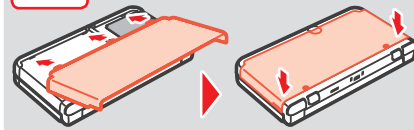
Merk:

- Ikke før fingermeglene dine inn mellom dekslet og systemet, da dette kan føre til skade.
- Ikke bruk overdreven kraft, da dette kan føre til skade på systemet ditt og/eller dekslet.
- Ta av og fest frontdekslet på samme måte som beskrevet ovenfor.

Fjern



Fest



3 Stram til de to skruene på bakdekslet

Merk: Sørg for at bakdekslet er festet og skrudd godt til. Hvis systemet blir utsatt for støt mens bakdekslet er av, kan batteriet bli skadet, noe som kan føre til brann eller eksplosjon.



HOME-meny

HOME-menyen vises når du slår på strømmen.

Programvare kan startes fra HOME-menyen ved å prikke på ikonet som hører til spillet du vil spille. HOME-menyen viser også dato og tid, hva slags trådløs kommunikasjonsmodus som er aktiv og antall skritt du har tatt så langt denne dagen. Du kan også enkelt finne ut hvilken programvare som har fått ny informasjon / nye oppdateringer via SpotPass ved å se etter programvareikonet (s. 218).

Spillemynter / Dagens skritt

Batteri

- Fullt
- Lavt
- Nesten tomt (blinker)
- Oppladning (blinker)
- Oppladning fullført

Tid og dato

Trådløs kommunikasjonsmodus

HOME-menyinnstillinger (s. 240)

Tilpasse visningen av programvareikoner

Prikk på [ikon] / [ikon] for å justere størrelsen på ikonene.

Programvareikoner (s. 237)

Nye notiser fra et program indikeres med (grønn) / (blå) på programvareikonet det gjelder.

App-ikoner i HOME-menyen (s. 241)

- Spillnotater
- Nettleser
- Venneliste
- Miiverse
- Notiser

Merk:

- Trykk [L] og [R] samtidig for å aktivere kameraene og ta bilder eller lese av QR Code-mønstre.
- Mens du holder nede [Y], trykker du opp, ned eller til høyre på kontrollplussen for å ta en skjermdump av HOME-menyen. Hvis trykker opp, tar du en skjermdump av den øvre skjermen, og hvis du trykker ned, tar du en skjermdump av pekeskjermen, mens hvis du trykker til høyre, tar du bilde av begge skjermene. Du kan se skjermdumper i Nintendo 3DS-kamera (s. 238). (Mens programvare er satt på pause (s. 239), kan du kun ta skjermdump av pekeskjermen.)
- Innholdet som vises på øvre skjerm avhenger av hva slags program man bruker. Dette innholdet kan bevege seg på forskjellige måter når mikrofonen registrerer lyd.

HOME-menyens elektroniske manual

Prikk på [ikon] i øverste venstre hjørne av skjermen, og velg deretter HOME MENU ELECTRONIC MANUAL (HOME-menyens elektroniske manual) for å se en detaljert manual om hvordan du bruker HOME-menyen.



Vise manualer

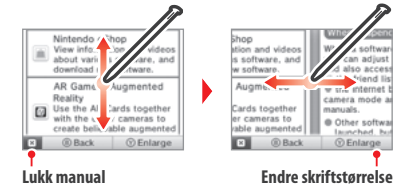
1 Velg et emne fra innholdet

Skryv opp og ned for å bla gjennom innholdet av manualen og prikk på siden du vil vise.
Merk: Trykk på Y-knappen for å bytte manualens språk.



2 Vis siden

Skryv opp og ned for å bla gjennom innholdet på siden. Skryv mot venstre og høyre for å bytte sider.



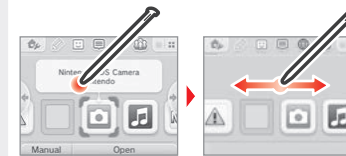
Programvareikoner

Gratisprogramvare som er mottatt via SpotPass og programvare nedlastet fra Nintendo eShop legges til som ikoner i HOME-menyen.

Bla på skjermen / flytte programvareikoner

Bla på skjermen

Prikk på et ikon, skryv deretter pekepenningen mot venstre eller høyre for å bla gjennom programvareikonene som er tilgjengelige.



Prikk på

Skryv

Flytte programvareikoner

Prikk på et ikon og hold pekepenningen nede på det til det løsner for å flytte det. Dra ikonet dit du vil plassere det og slipp opp penningen.



Typer programvareikoner



Programvareikoner til kort

Nintendo 3DS-spillkort



Nintendo DS- / Nintendo DSi-spillkort



Programvareikoner kommer opp når et spillkort er satt inn i spillkortsportet.

Ikoner for forhåndsinstallerte applikasjoner

Vennligst se de respektive elektroniske manualene for informasjon om hvordan du bruker disse programvarene (s. 239).



Helse- og sikkerhetsinformasjon (s. 221)

Les viktig helse- og sikkerhetsinformasjon om systemet ditt.



AR-spill: Utvidet virkelighet

Bruk AR-kortene sammen med de ytre kameraene for å lage en troverdig utvidet virkelighet til spill.



Nintendo 3DS-kamera

Ta egne 3D-bilder og -videoer med denne applikasjonen.



Face Raiders

Et skytespill som gjør ansiktet ditt, eller ansiktene til vennene dine, til fiender!



Nintendo 3DS-lyd

Lytt til musikk og ta opp lyder.



Aktivitetslogg

Registrer antall skritt du går mens du bærer rundt på systemet ditt og tiden du bruker på programvare.



Mii-maker

Gjør deg selv og andre til Mii-figurer!



Delingsspilling

Last ned demoen og spill flerspillerspill!



StreetPass Mii-torg

Mii-figurer du møter via StreetPass (s. 219) vil dukke opp her.



Systeminnstillinger (s. 247)

Juster systeminnstillingene.



Nintendo eShop (s. 217)

Se informasjon og videoer om diverse programvare, og last ned ny programvare.

Annet



Gaveikon

Dette ikonet vises når det er lagt en ny applikasjon til HOME-menyen. Prik på et gaveikon for å pakke det opp.

Merk: Ikonet vil blinke hvis applikasjonen ikke er ferdig med å laste ned ennå. Sett systemet i hvilemodus, (s. 229) i nærheten av et kompatibelt tilgangspunkt med internett, for å fullføre nedlastingen.

- Eventuelt programvare eller videoinnhold som er forhåndsinstallert på microSD-kortet vil også vises i HOME-menyen.

Åpne programvare

Prikk på programvareikonet, prikk så på OPEN (åpne).



Lukke/sette programvare på pause

Trykk på HOME-knappen under spilling for å sette et program på pause og vise HOME-menyen. Prik på RESUME (fortsett) eller trykk på HOME-knappen igjen for å fortsette spillingen, eller prikk på CLOSE (luk) i HOME-menyen for å lukke programmet.

Merk:

- Se s. 241 for informasjon om handlinger du kan utføre mens programvare er satt på pause.
- Du kan også starte annen programvare, men for å få til dette må du først lukke programvaren som er satt på pause.



Lagre før du lukker en programvare

All ulagret informasjon vil gå tapt hvis du lukker et program uten å lagre.

Ikke fjern programvare som er satt på pause, og ikke slå av strømmen

Ikke ta ut spillkort eller microSD-kort eller skru av strømmen når noe står på pause. Å gjøre dette kan føre til at data blir ødelagt eller går tapt.

Elektroniske manualer for programvare

Hvis en elektronisk manual følger med i et program, vil feltet MANUAL vises når programvareikonet velges. Prik dette for å få opp manualen. Du kan lese den mens programmet er satt på pause.

Merk: Kommandoene for å se en programvaremanual er den samme som for HOME-menyens elektroniske manual (s. 237).








HOME-menyinnstillinger

Prikk på  i HOME-menyen for å konfigurere følgende innstillinger, eller for å se HOME-menyens elektroniske manual.








Forandre tema	Du kan forandre HOME-menyens utseende ved å velge fra forskjellige temaer, eller besøke temabutikken for å legge til flere temaer.
Lagre/laste inn layout	Lagre layoutene for temaer og programvareikoner på HOME-menyen, og bytt mellom dem.
Lysstyrke på skjermene	Velg mellom fem forskjellige lysstyrkenivåer.
Auto-lysstyrke	Endrer automatisk lysstyrken etter lysnivået i omgivelsene dine. Merk: Denne funksjonen deaktiveres når kamerafunksjonen er i bruk eller du spiller Nintendo DS- / Nintendo DSi-programvare.
Strømsparingsmodus	Ved å slå på dette moduset vil skjermens lysstyrke justeres automatisk, avhengig av hva som er på skjermen, for å spare på batteriet. Når det er avslått er lysstyrken konstant, men dette resulterer i kortere spilletid. Denne funksjonen må skrues på manuelt.
Trådløs kommunikasjon / NFC	Aktiver/deaktiver trådløs kommunikasjon og NFC.
Nintendo 3DS-bildedeling	Åpne nettleseren og gå inn på Nintendo 3DS-bildedeling for å legge ut skjermdumper av HOME-menyen på sosiale medier som Twitter og Facebook. Du kan finne en grundigere forklaring i Nintendo 3DS-bildedeling.
amiibo-innstillinger	Konfigurer innstillinger for amiibo. For mer informasjon om amiibo, vennligst se amiibo.nintendo.eu
Nintendo eShop	Start Nintendo eShop (s. 217) .
Systeminnstillinger	Åpner systeminnstillingene (s. 247) .
HOME-menyens elektroniske manual	Viser elektronisk manual for HOME-menyen.





App-ikoner i HOME-menyen

Prikk på ikonene som vises i HOME-menyen på den øvre delen av pekeskjermen      for å bruke funksjonene nedenfor.
Merk:

- Vennligst se hver applikasjons elektroniske manual for mer informasjon [\(s. 239\)](#).
- Miiverse-manualen kan ses i Miiverse etter at du har startet programvaren.

	Spillnotater	Skriv notater om spill når du vil.
	Venneliste	Spill og kommuniser via internett med venner som har registrert seg, uansett hvor de befinner seg. Merk: Vennedata som er lagret av Nintendo Network ID-en din, er forskjellig fra vennedata lagret på dette systemet. Endringer i denne vennelisten vil ikke påvirke vennelisten som er knyttet til Nintendo Network ID-en din (s. 248) .
	Notiser	Motta notiser fra Nintendo eller fra programvaretitler via StreetPass og SpotPass.
	Nettleser	Se på nettsider.
	Miiverse	Miiverse er en nettbasert tjeneste der folk verden rundt møtes gjennom Mii-figurene sine. I Miiverse kan du dele dine erfaringer med å spille spill, eller tanker om et emne du er interessert i, med folk fra hele verden. Merk: Du må ha en Nintendo Network ID for å kunne poste eller kommentere i Miiverse (s. 248) .

Når programmet er satt på pause

Når et program er satt på pause, kan du justere HOME-menyinnstillingene og i tillegg åpne  spillnotatene,  vennelisten,  notisene,  nettleseren,  Miiverse, kameramodusene og instruksjonsmanualer. Trykk på HOME-knappen for å sette programvaren på pause og åpne HOME-menyen for å få tilgang til disse funksjonene.

Merk:

- Avhengig av hvordan programmet benyttes (trådløs kommunikasjon eller ytre kamera i bruk, osv.), kan det være at HOME-menyen ikke vises, eller at visse funksjoner ikke er tilgjengelige. Noe programvare bruker ikke alle funksjonene i HOME-menyen.
- Nintendo DS- / Nintendo DSi- programvare kan ikke settes på pause.

😊 Punkter å merke seg om vennelisten

Ikke del vennekoden din med personer du ikke kjenner

Vennelisten er et system som er ment for bruk av deg og personer du kjenner. Å poste vennekoden din i nettfora eller å dele den med personer du ikke kjenner kan føre til at du mottar uønsket data eller språkbruk du synes er støtende i statusmeldinger. Ikke del vennekoden din med personer du ikke kjenner.

Barnelåsfunksjon (Å s. 255)

Du kan begrense bruken av vennelisten ved å bruke barnelåsfunksjonen.

🌐 Beskytte barn fra skadelige nettsider

Du kan bruke barnelåsfunksjonen (Å s. 255) til å begrense bruken av nettleseren for å hindre barn fra å få tilgang til skadelige eller upassende nettsider.

👤 Viktige punkter angående Miiverse

Postene, kommentarene og profilkomentarene dine i Miiverse kan bli sett av mange. Ikke del personlig informasjon som kan identifisere deg eller poster som kan oppleves som upassende eller støtende av andre. Se Mii-veilederen for mer informasjon (<https://miiverse.nintendo.net/guide/>).

Barnelås (Å s. 255)

Du kan begrense bruken av Miiverse med barnelåsfunksjonen.



Kortbasert programvare

Hvordan bruke spillkort med ditt Nintendo-system.

Merk: Hvis systemspråket er stilt inn på nederlandsk, portugisisk eller russisk, vil Nintendo 3DS-programvare som ikke er utviklet av Nintendo bruke engelsk i stedet. I noen tilfeller vil det være mulig å justere dette inne i programmet.

Nintendo 3DS-, Nintendo DS-, Nintendo DSi-programvare og Nintendo DSi-forbedrede programvare kan brukes på dette systemet.

Nintendo 3DS-spillkort



Nintendo DS- og Nintendo DSi-spillkort



Merk:

- 3D-innhold vil bare vises i Nintendo 3DS-programvare. Nintendo DS- / Nintendo DSi-programvare kan ikke vise 3D-innhold.
- HOME-menyen og SpotPass- og StreetPass-funksjonene virker ikke når Nintendo DS- og Nintendo DSi-programvare er i bruk.
- Kun Nintendo 3DS- og Nintendo DSi-programvare som passer til systemets region vil fungere med systemet. Programvare fra andre regioner vil kanskje ikke fungere.
- Nintendo 3DS-programvare kan ikke brukes sammen med Nintendo DS-, Nintendo DS Lite-, Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-systemer.

Pan European Game Information (PEGI)-aldersklassifisering

[1113/NOR]

Aldersklassifisering



Spill klassifisert som 3 passer for barn på 3 år og eldre



Spill klassifisert som 7 passer for barn på 7 år og eldre



Spill klassifisert som 12 passer for barn på 12 år og eldre



Spill klassifisert som 16 passer for barn på 16 år og eldre



Spill klassifisert som 18 passer for barn på 18 år og eldre

Innholdsbeskrivelser

Innholdsbeskrivelser vises på programvarens innpakning når det er aktuelt. Disse ikonene angir hovedgrunnene for spilllets aldersgrense.



På nettet-logoen indikerer at et spill gir spilleren tilgang til nettspilling med andre spillere.

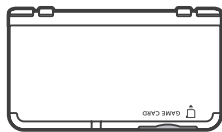
PEGI-systemet ble etablert for å hjelpe foreldre og foresatte med å fatte velfunderte avgjørelser i forbindelse med kjøp av data- og videospill. Det erstattet andre lands aldersklassifiseringssystemer med ett enkelt system, som nå blir brukt i mesteparten av Europa. Se <http://www.pegi.info> for mer informasjon om PEGI.

Merk: PEGI-klassifiseringen gir ikke uttrykk for hvor lett eller vanskelig et spill er, den angir hvilken alder som er passende for spillet, basert på spilllets innhold.



Bruke spillkort

1 Sett et spillkort inn i spillkortsportet



Kontroller hvilken vei spillkortet vender

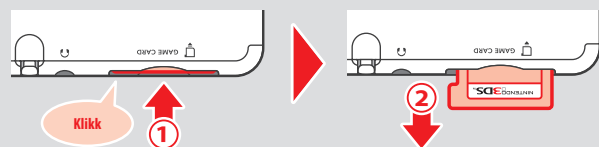
Etiketten på spillkortet og illustrasjonen av et spillkort på undersiden av systemet skal begge peke i samme retning.



Merk:

- Hvis du har problemer med å sette inn spillkortet, fjern det og kontroller at det og systemet vender riktig vei, slik at etiketten vender bort fra systemet. **Hvis du tvinger inn kortet mens det vender feil vei kan det føre til skade.**
- Spillkort skal bare settes inn eller fjernes når HOME-menyen vises eller strømmen er av. (Hvis du har satt en programvare på pause, så må du passe på at du har lukket den før du fjerner programvarens spillkort.)

Trykk kortet inn, og fjern det deretter



2 Prikk på spillkort-ikonet, og prikk deretter på OPEN (åpne)

Nintendo DS- / DSi-programvare vises automatisk i utvidet format ved oppstart. Hold nede enten START eller SELECT (velg) og prikk deretter på OPEN når du starter opp programvare for å laste dem inn i original oppløsning uten å utvide dem så de fyller skjermen. Hold START eller SELECT inne helt til programvaren har startet.



3 For ytterligere informasjon kan du slå opp i instruksjonsmanualen til programvaren du bruker

Lukke programvare

Trykk på HOME-knappen for å få opp HOME-menyen, og prikk deretter på CLOSE (lukk) for å lukke en programvare. (Ulagret data forsvinner hvis du lukker en programvare uten å ha lagret først.)

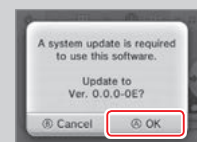
- Prikk på RESUME (fortsett) for å gå tilbake til der programvaren ble satt på pause.
- For å lukke Nintendo DS- og Nintendo DSi-programvare kan du først lagre dataene dine, og deretter trykke på HOME-knappen og så prikke på OK.

Merk: Hvis du trykker på POWER-knappen, så vil programvaren lukkes, og POWER-menyen vil vises ([s. 229](#)).



Systemoppdateringer for spillkort

Noen spillkort inneholder systemoppdateringsdata. Slike spillkort vil gi beskjed om det hvis det er behov for en systemoppdatering for å bruke spillkortet. Følg instruksjonene for å oppdatere systemet ditt ([s. 267](#)).



Ikke-kompatible programvarer og tilbehør

Ladedokkene for følgende systemer er ikke kompatible med dette systemet: Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS Pro-gliplate og Nintendo 3DS XL Pro-gliplate.

I tillegg til disse produktene kan du heller ikke bruke tilbehør som kan kobles til Nintendo DS- eller Nintendo DS Lite-systemer via Game Boy Advance™-spillkassettsport, eller enheter som fungerer sammen med en Game Boy Advance-spillkasset. Gå til support.nintendo.com for mer informasjon.



Nedlastbar programvare

Du kan more deg med gratisprogramvare lastet ned via SpotPass, eller programvare kjøpt via Nintendo eShop.

Dette systemet er utstyrt med RF-teknologi som har utstrålt effekt på mindre enn 10 mW e.i.r.p. og maksimal spektral effekttetthet på mindre enn -30d BW/1 MHz e.i.r.p. Disse grensene gjelder ved bruk i temperaturer mellom 0–40 °C. I overensstemmelse med dette er systemet klassifisert som utstyr klasse 1 i EU i henhold til kommisjonsvedtak 2000/299/EF.

Bortsett fra Nintendo DSiWare (s. 217), så lagres nedlastede programvarer på et microSD-kort. Ikonene som hører til, vises i HOME-menyen.

Du kan få ny programvare ved å...

- Motta gratisprogramvare via SpotPass (s. 218).
- Kjøpe programvare via Nintendo eShop (s. 217).

Forholdsregler for nedlastbar programvare

- Fordi noen programvarer overføres automatisk via SpotPass (s. 218), tilrådes det at du har et microSD-kort satt inn til enhver tid.
- Opptil 40 Nintendo DSiWare-programvarer kan lagres i systemminnet, og opptil 300 eksemplarer av nedlastbare programvarer kan lagres på et microSD-kort.
- Nedlastbar programvare (inkludert lagringsdata) kan bare brukes på systemet det ble lastet ned til. Programvare som du lagrer på et microSD-kort kan ikke brukes på andre systemer.
- For å kunne laste ned gratisprogramvare eller demoversjoner av programvare, må du ha en lenket Nintendo Network ID (s. 248).
- Demoversjoner av programvare kan ha begrensninger, så som tidsavgrensning eller hvor mange ganger den kan brukes. Du vil få en beskjed hvis du overskrider begrensningene og prøver å åpne programvaren. Følg instruksjonene for hvordan programvaren slettes, eller åpne Nintendo eShop.
- Hvis systemspråket er satt til nederlandsk, portugisisk eller russisk, vil Nintendo DSiWare-programvarer bruke engelsk som standard. I noen tilfeller kan dette tilpasses inne i programvaren.
- Bare Nintendo 3DS-programvare og Nintendo DSiWare som passer til systemets region vil fungere. Det kan være at programvare fra andre regioner ikke vil fungere.

Åpne programvare

- 1 Prikk på programvareikonet, og prikk på OPEN (åpne)**
Nintendo DSiWare-programvarer vises automatisk i utvidet format. Hold ned enten START eller SELECT (velg) når du starter dem opp for å laste dem inn i original oppløsning. Hold START eller SELECT helt til programvaren har startet.



- 2 For flere instruksjoner, slå opp i instruksjonsmanualen for programvaren du bruker**
 - Hvordan vise den elektroniske manualen (s. 239)
 - Om programgradering (s. 243)
 - Hvordan lukke en programvare (s. 245)



Systeminnstillinger

Konfigurer internettinnstillingene dine, barnelåsfunksjonen og andre grunnleggende systemfunksjoner her.

Prikk på ikonet for systeminnstillinger i HOME-menyen for å åpne systeminnstillingene.



Konsulter den elektroniske manualen for mer informasjon.

NINTENDO NETWORK ID SETTINGS (innstillinger for Nintendo Network ID)	Juster profilen for Nintendo Network ID-en din, slett ID eller lenk en eksisterende ID til systemet ditt (s. 248).	
INTERNET SETTINGS (internettinnstillinger)	CONNECTION SETTINGS (tilkoblingsinnstillinger)	Konfigurer innstillingene for internett-tilkoblingen din (s. 250).
	SPOTPASS	Rediger automatisk nedlasting av programvare og innstillinger for sending av systeminformasjon.
	NINTENDO DS CONNECTIONS (Nintendo DS-tilkoblinger)	Konfigurer internettinnstillinger for Nintendo DS-programvare.
PARENTAL CONTROLS (barnelåsfunksjon)	OTHER INFORMATION (annen informasjon)	Se Nintendo 3DS-nettverkstjenesteavtalen og -personvernreglene, eller sjekk systemets MAC-adresse.
	DATA MANAGEMENT (databehandling)	Begrens bruk av programvare, innhold som kan kjøpes og lastes ned, og systemfunksjoner som 3D-bilder (s. 255).
OTHER SETTINGS (andre innstillinger)	Administrer data som nedlastbar programvare for Nintendo 3DS, Nintendo DSiWare og StreetPass-data. Du kan også slette dine innstillinger for blokkerte brukere (s. 257).	Administrer profinformasjonen din, innstillinger for dato og tid, og mer (s. 258).





Innstillinger for Nintendo Network ID

Lenk til en Nintendo Network ID og konfigurér brukerinformasjonen din.

Med en Nintendo Network ID kan du more deg med mange forskjellige funksjoner i Nintendo Network.

Last ned gratisprogramvare og demoer fra Nintendo eShop (Å s. 217).

Kommunisér med andre brukere fra hele verden i Miiverse (Å s. 241).

Bruk Nintendo eShop-midlene dine med både systemet ditt og en Wii U-konsoll.

- For å kunne lenke en Nintendo Network ID til systemet ditt, må du ha en internett-tilkobling (Å s. 250) og en e-postadresse.
- En Nintendo Network ID er forskjellig fra en Club Nintendo-konto.
- En voksen bør foreta lenkeprosessen for barn.

Hvis du eier et annet Nintendo 3DS-system og ønsker å overføre data til ditt nye system ...

Konfigurer de grunnleggende innstillingene for det nye systemet ditt og utfør så en systemoverføring (Å s. 259). Ikke opprett eller lenk en Nintendo Network ID til det nye systemet ditt for overføringen.

Forsiktig

Hvis du lenker en Nintendo Network ID til dette systemet, vil du ikke kunne overføre data fra et annet Nintendo 3DS-system.

Punkter å merke seg om Nintendo Network ID-er

- Du må logge deg på med ID-en din hver gang du bruker Nintendo eShop.
- Nintendo eShop-kontoaktivitet og -midler i systemet ditt vil bli slått sammen med kontoaktiviteten og midlene i Nintendo Network ID-en din når du har opprettet eller lenket en Nintendo Network ID.



- Kun én ID kan bli lenket per system.



- Du kan ikke lenke en Nintendo Network ID til flere Nintendo 3DS-systemer.



Merk: Du kan imidlertid overføre all data til et annet system som ikke har blitt lenket til en Nintendo Network ID ved å bruke systemoverføring (Å s. 259).

- Du kan ikke slå sammen to Nintendo Network ID-er.



- Du kan ikke foreta systemoverføringer til systemer som er lenket til Nintendo Network ID-er.



- Vennedata lagret av Nintendo Network ID-en din og vennedata lagret av enheten din oppbevares separat. Vennedata lagret av Nintendo Network ID-en din kan bare slettes eller endres ved å bruke en Wii U-konsoll, og vil bare være nødvendig i programvare som krever at du logger deg inn med ID-en din.

Opprette eller lenke en Nintendo Network ID

Det finnes to metoder:

- Opprett en ny Nintendo Network ID.
- Bruk en ID som allerede er lenket til en Wii U-konsoll.

Hvis du eier en Wii U-konsoll ...

Du kan lenke din eksisterende ID fra Wii U-konsollen din til dette systemet. Hvis du gjør dette kan du dele dine eksisterende Nintendo eShop-midler mellom enheter, og du kan poste i Miiverse som samme bruker.



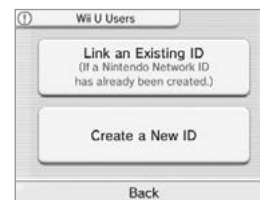
Vennligst vær oppmerksom på at hvis du oppretter en ny Nintendo Network ID på systemet ditt, vil du ikke kunne kombinere eller dele eventuelle Nintendo eShop-midler lenket til Nintendo Network ID-en på Wii U-konsollen din.



Prikk på NINTENDO NETWORK ID SETTINGS (innstillinger for Nintendo Network ID) i systeminnstillingene (Å s. 247) for å starte.

1 Velg LINK AN EXISTING ID (lenke en eksisterende ID) eller CREATE A NEW ID (opprett en ny ID)

Hvis du oppretter en ny ID i systemet ditt, vil du ikke kunne slå den sammen med en eksisterende ID som er i bruk på en Wii U-konsoll. Du må velge LINK AN EXISTING ID hvis du ønsker å bruke den samme ID-en med begge enheter.



2 Følg instruksjonene på skjermen

Du må logge inn med Nintendo Network ID-en din for å kunne bruke enkelte tjenester. Hvis du glemmer passordet ditt, velg I FORGOT (jeg glemt) eller I FORGOT MY PASSWORD (jeg glemt passordet mitt), og følg deretter instruksjonene på skjermen.

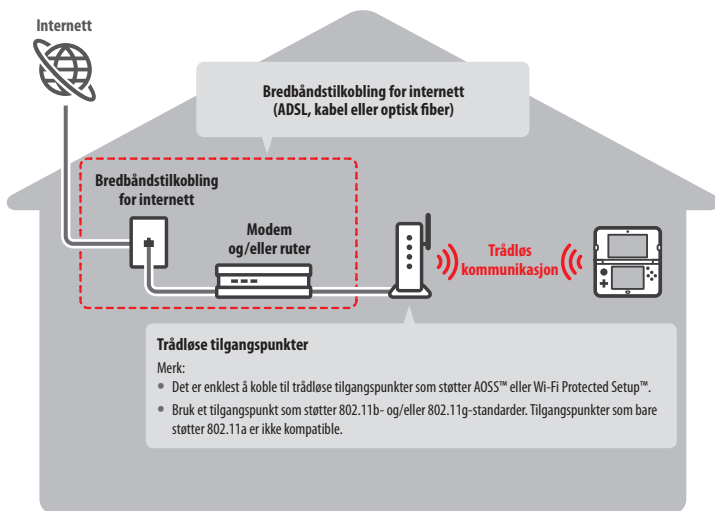


Internettinnstillinger

Koble systemet ditt til internett for å få enda flere muligheter, som for eksempel å kjøpe programvare fra Nintendo eShop eller å kommunisere med spillere fra hele verden.

Nødvendige elementer for internett-tilkobling

En trådløs tilkobling er nødvendig for å koble systemet ditt til internett. En PC er nødvendig for å konfigurere det trådløse tilgangspunktet ditt (ruter).



Aktivere eller deaktivere trådløs kommunikasjon

For å aktivere eller deaktivere trådløs kommunikasjon klikker du først på øverst i venstre hjørne av pekeskjermen mens du er på HOME-menyen. Når HOME-menyinnstillingene åpnes, klikker du på **PÅ** eller **AV** under Trådløs kommunikasjon.

Koble til internett

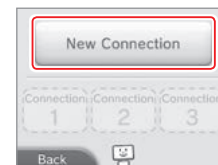
Når du har alt du trenger for å koble deg til internett, kan du begynne å konfigurere innstillingene på systemet ditt.

Merk: For å koble til internett mens du bruker Nintendo DS-spillkort, må du konfigurere Nintendo DS-tilkoblingene.

1 Klikk på CONNECTION SETTINGS (tilkoblingsinnstillinger)



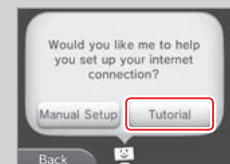
2 Klikk på NEW CONNECTION (ny tilkobling)



Finn dine idealinnstillinger med veiledningen

Klikk på TUTORIAL (veiledning) for å få hjelp til å konfigurere tilkoblingen. Følg instruksjonene på skjermen og foreta valg for å konfigurere de riktige innstillingene for din tilkobling.

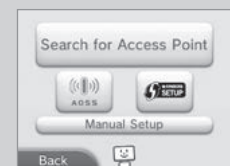
- For AOSS-rettledning, se [s. 252](#).
- For Wi-Fi Protected Setup-rettledning, se [s. 253](#).
- For rettledning til å søke etter og for å konfigurere tilgangspunkt, se [s. 254](#).



Konfigurere en tilkobling uten veiledningen

Hvis du helst vil konfigurere tilkoblingen din uten hjelp, klikk i stedet på MANUAL SETUP (manuell konfigurering), og velg hvordan du vil konfigurere tilkoblingen din.

- For AOSS-rettledning, se [s. 252](#).
- For Wi-Fi Protected Setup-rettledning, se [s. 253](#).
- For rettledning til å søke etter og for å konfigurere tilgangspunkt, se [s. 254](#).



Tilkobling ved bruk av AOSS

Hvis tilgangspunktet ditt støtter AOSS, kan du raskt og enkelt konfigurere en tilkobling. Les instruksjonsmanualen for tilgangspunktet i tillegg til denne manualen.

Merk: Bruk av AOSS kan forårsake endringer i tilgangspunktsinnstillingene dine. Hvis PC-en din er koblet til tilgangspunktet uten bruk av AOSS, vil den kanskje ikke kunne koble til etter å ha brukt AOSS. Å koble til et tilgangspunkt som er funnet gjennom et søk endrer ingen av innstillingene i tilgangspunktet (s. 254).

1 Prikk på AOSS

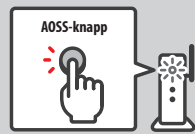
Merk: Hvis du bruker veiledningen og du har valgt , start fra trinn 2.



2 Trinn for tilgangspunktet

Trykk og hold nede AOSS-knappen på tilgangspunktet til AOSS-lampen blinker to ganger etter hverandre.

Merk: Hvis du uten å lykkes har prøvd å konfigurere en tilkobling flere ganger med AOSS, bør du vente i omtrent 5 minutter før du prøver igjen.



3 Prikk på OK for å sette i gang en tilkoblingstest når skjermbildet med "konfigurasjon fullført" vises

- Konfigurasjonen er fullført hvis testen er vellykket.
- Noen ganger kan det hende at tilkoblingen ikke virker etter at AOSS-konfigurasjonen er fullført. Vennligst vent litt før du prøver å koble til på nytt hvis dette skjer.

Tilkobling via Wi-Fi Protected Setup

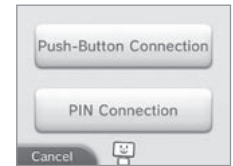
Du kan konfigurere en tilkobling enkelt og greit ved bruk av Wi-Fi Protected Setup. Sjekk tilgangspunktets manual for mer informasjon. Merk: Hvis tilgangspunktet ditt bruker WEP-sikkerhetskryptering, vil du ikke kunne koble til systemet ditt ved å bruke Wi-Fi Protected Setup.

1 Prikk på

Merk: Start fra trinn 2 hvis du bruker veiledningen og har valgt .



2 Prikk på tilkoblingsmetoden som støttes av ditt tilgangspunkt



3 Trinn for tilgangspunktet

Merk: Det kan ta omtrent 2 minutter å fullføre konfigurasjonen.

For ettrykkstilkobling

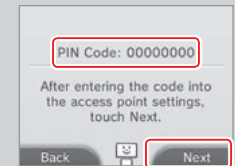
Trykk og hold nede Wi-Fi Protected Setup-knappen på tilgangspunktet helt til strømlampen blinker.



For pintilkobling

En pinkode vil vises på pekeskjermen. Skriv koden inn i tilgangspunktets innstillinger, og prikk så på NEXT (neste).

Merk: Etter å ha konfigurert tilgangspunktet, prikk på NEXT på systemets pekeskjerm.



4 Prikk på OK for å sette i gang en tilkoblingstest når skjermbildet med "konfigurasjon fullført" vises

- Konfigurasjonen er fullført hvis testen er vellykket.
- Noen ganger kan det hende at tilkoblingen ikke virker etter at Wi-Fi Protected Setup er fullført. Vennligst vent litt før du prøver å koble til på nytt hvis dette skjer.

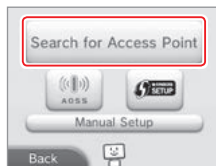
Søke etter og koble til et tilgangspunkt

Du kan bruke denne metoden for å søke etter og koble til tilgangspunktet hvis tilgangspunktet ditt ikke støtter AOSS eller Wi-Fi Protected Setup. Du bør også se i brukerhåndboken som fulgte med tilgangspunktet ditt.

Merk: Hvis tilgangspunktet ditt bruker WPA2™-PSK (TKIP) sikkerhetskryptering, vil ikke systemet ditt kunne koble seg til tilgangspunktet.

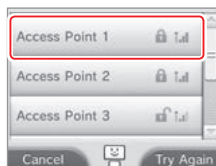
1 Prikk på SEARCH FOR ACCESS POINT (søk etter et tilgangspunkt)

Merk: Begynn på trinn 2 hvis du bruker veiledningen og har valgt DON'T KNOW / NONE OF THESE (vet ikke / ingen av disse) eller OTHER (annet).



2 Velg et tilgangspunkt

• Prikk på navnet på tilgangspunktet du vil koble til (dets SSID, ESSID eller nettverksnavn). Hvis du ikke vet dette navnet, sjekk innstillingene på tilgangspunktet du bruker.



3 Skriv inn sikkerhetskoden og prikk på OK

• Dette trinnet er bare gyldig hvis tilgangspunktet er sikret. Dersom du ikke vet sikkerhetsnøkkelen, sjekk innstillingene på tilgangspunktet du bruker.
• Sikkerhetsnøkkelen tegn vil skjules av asterisker (*).

Merk: Sikkerhetsnøkkelen er det passordet som er fastsatt for tilgangspunktet ditt. Nøkkelen er nødvendig for at systemet ditt skal kunne koble til internett. Den kan også kalles krypteringsnøkkel eller nettverkspassord.

4 Prikk på OK for å lagre innstillingene dine

5 Prikk på OK for å utføre en tilkoblingstest

• Konfigurasjonen er fullført hvis testen er vellykket.
• Følg instruksjonene i feilmeldingen du får hvis tilkoblingen feiler.

Sikkerhetstyper

Forskjellige sikkerhetstyper for tilgangspunkter vises i tabellen nedenfor:

Krypteringsmetode	WEP	WPA™-PSK (TKIP)	WPA2-PSK (TKIP)	WPA-PSK (AES)	WPA2-PSK (AES)
Sikkerhetsstyrke	Svakere ←			→ Sterkere	



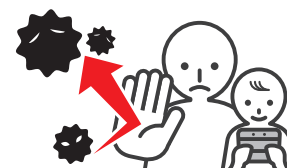
Barnelåsfunksjon

Bruk dette funksjonsvalget for å begrense barns mulighet til å spille spill, handle varer eller å bruke visse funksjoner i systemet (så som nettleseren).

Funksjonsvalg som kan begrenses

Følgende funksjonsvalg kan begrenses. Vennligst konfigurere disse funksjonsvalgene slik det er nødvendig når barn blir gitt lov til å bruke New Nintendo 3DS-systemet.

Merk: Å stille inn barnelåsbegrensningene for hvilke som helst av funksjonene under vil også begrense deler av innstillingene for Nintendo Network ID, innstillingene for internett, regionale innstillinger, administrering av microSD-kortet, ytre kameraer, systemoverføring og systemminneformatering. Du vil måtte skrive inn barnelås-pinkoden for å kunne bruke disse funksjonsvalgene.



SOFTWARE RATING (programgradering)	Begrenser bruk av Nintendo 3DS- og Nintendo DSi-programvare ved hjelp av programgradering (s. 243). Merk: Nintendo 3DS-programvare mottatt gjennom delingspilling er også begrenset, men denne innstillingen kan ikke begrense Nintendo DS-programvare eller programvare mottatt via DS-delingspilling.
INTERNET BROWSER (nettleser)	Begrenser bruk av nettleseren og forhindrer visning av nettsider.
NINTENDO 3DS SHOPPING SERVICES (butikkjeneste)	Hindrer kjøp av varer og tjenester, og bruk av kredittkort med Nintendo 3DS-butikkjenester.
DISPLAY OF 3D IMAGES (visning av 3D-bilder)	Begrenser bruken av 3D-bilder. Alle bilder vil vises i 2D.
MIIVERSE	Begrenser brukernes mulighet til å se eller poste innhold i Miiverse.
SHARING IMAGES / AUDIO / VIDEO / LONG TEXT DATA (dele bilder/lyd/video/lengre tekst)	Begrenser overføring av data som kan bli brukt til å formidle personlig informasjon, så som fotografier, bilder, lyder, videoer og lengre meldinger. Merk: Denne innstillingen kan ikke begrense Nintendo DS-programvare eller Miiverse.
ONLINE INTERACTION (samspill på nett)	Begrenser kommunikasjon med andre Nintendo 3DS-systemer gjennom internett. Merk: Denne innstillingen kan ikke begrense Nintendo DS-programvare eller Miiverse.
STREETPASS	Begrenser kommunikasjon med andre Nintendo 3DS-systemer gjennom StreetPass. Merk: Denne innstillingen kan ikke begrense Nintendo DS- / Nintendo DSi-programvare.
FRIEND REGISTRATION (venneregistrering)	Begrenser registrering av nye venner.
DS DOWNLOAD PLAY (DS-delingspilling)	Begrenser bruk av DS-delingspilling.
VIEWING DISTRIBUTED VIDEOS (se utgitte videoer)	Forhindrer visning av utgitte videoer, unntatt de som er passende for alle aldre. Denne innstillingen gjelder ikke for spillrelaterte videoer som man kan finne i Nintendo eShop; dem kan man bruke innstillingene for programgradering for å begrense. Merk: For noen utgitte videoer med bakgrunnsprogramvare kan denne innstillingen begrense bruk av selve programvaren.

Merk: Dersom dette systemet skal brukes av flere barn, foreslår vi å konfigurere barnelåsfunksjonen for det yngste barnet.

Konfigurere barnelås

Prick på PARENTAL CONTROLS (barnelåsfunksjon) for å begynne med konfigurasjonen (s. 247).

1 Følg instruksjonene på skjermbildet

Informasjon om barnelåsfunksjonen vil dukke opp på skjermbildet. Følg instruksjonene for å fortsette konfigurasjonen.

2 Skriv inn en pinkode med fire tall, prikk så på OK

Du vil bli spurt om å skrive inn tallene to ganger for å sikre at det er riktig pinkode.

Merk: Pinkoden er nødvendig for å forandre på barnelåsen eller midlertidig fjerne den. Pass på å ikke glemme den.

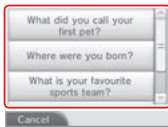


3 Velg et hemmelig spørsmål, skriv deretter inn et svar på minst 4 tegn

Hvis du ønsker å lage ditt eget hemmelige spørsmål, velg (CREATE YOUR OWN SECRET QUESTION) (lag ditt eget hemmelige spørsmål) og skriv inn spørsmål og svar. Begge bør være på minst fire tegn.

Merk:

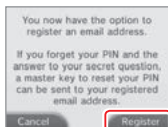
- Du må svare på det hemmelige spørsmålet hvis du glemmer pinkoden. Pass på å ikke glemme svaret.
- Se s. 234 for mer informasjon om hvordan tastaturet brukes.



4 Registrer en e-postadresse

Dersom du senere glemmer pinkoden din og svaret på det hemmelige spørsmålet ditt, kan du få tilsendt en hovednøkkel til e-postadressen du har registrert for å stille pinkoden din tilbake.

Vennligst bruk en e-postadresse som bare foreldre eller verger har tilgang til for å forhindre at barn får se hovednøkkelen som blir sendt.



5 Prikk på det funksjonsvalget du vil konfigurere og følg instruksjonene på skjermbildet

Dersom det er første gang du stiller inn barnelåsfunksjonen, vil restriksjoner for alle alternativer være på plass fra begynnelsen.

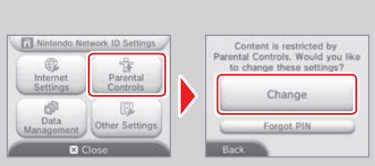
Prikk på DONE (ferdig) for å avslutte konfigurasjonen av barnelåsfunksjonen.



Endre innstillinger for barnelås senere

For å endre innstillingene for restriksjoner på et senere tidspunkt, velg PARENTAL CONTROLS i systeminnstillingene, deretter velg CHANGE (endre).

Merk: Hvis du har glemt pinkoden din eller svaret ditt på det hemmelige spørsmålet, prikk på I FORGOT (jeg har glemt) på siden der pinkoden skrives inn (s. 279).





Databehandling

Se over eller organiser programvare, data og innstillinger som er lagret til systemminnet eller microSD-kortet.

Du kan administrere nedlastet programvare, se over eller konfigurere programvare mens du bruker StreetPass-funksjonen, og du kan tilbakestille innstillinger for blokkerte brukere. Velg DATA MANAGEMENT (databehandling) fra systeminnstillingene. Velg deretter det tilsvarende funksjonsvalget.



	Nintendo 3DS Data Management (databehandling for Nintendo 3DS)	<p>SOFTWARE (programvare)</p> <p>EXTRA DATA (tilleggsdata)</p> <p>ADD-ON CONTENT (tilleggsinnhold)</p> <p>SAVE DATA BACKUP (sikkerhetskopier av lagringsdata)</p>	<p>Se over eller slett nedlastet programvare for Nintendo 3DS eller Virtual Console.</p> <p>Merk:</p> <ul style="list-style-type: none">• Du kan lagre opptil 300 Nintendo 3DS-programvare på et microSD-kort.• Når du sletter programvare, kan du opprette en sikkerhetskopi av programvarens lagringsdata. <p>Se over eller slett tilleggsdata (for eksempel data mottatt gjennom SpotPass) på systemet ditt.</p> <p>Se over eller slett tilleggsinnhold (inkludert oppdateringsdata for programvare) som er nedlastet for kompatibel Nintendo 3DS-programvare.</p> <p>Opprett eller slett sikkerhetskopier av nedlastbar Nintendo 3DS-programvare eller Virtual Console-programvare, og gjenopprett lagringsdata fra sikkerhetskopiene dine. Når en sikkerhetskopi er opprettet, kan den lagringsdataen gjenopprettes til enhver tid.</p>
	Nintendo DSiWare Data Management (administrasjon av Nintendo DSiWare)		<p>Se over Nintendo DSiWare som er lagret i systemminnet eller på et microSD-kort. Du kan også flytte Nintendo DSiWare mellom systemminnet og et microSD-kort, eller slette programmene.</p> <p>Merk: Du kan lagre opptil 40 Nintendo DSiWare-programmer i systemminnet.</p>
	microSD MANAGEMENT (administrering av microSD-kort)		<p>Bruk en PC til å lese og skrive datafiler fra og til microSD-kortet mens det er i systemet.</p> <p>Merk: Nintendo-systemet ditt og PC-en din må begge være koblet til samme trådløse tilkoblingspunkt.</p>
	STREETPASS MANAGEMENT (administrering av StreetPass)		<p>Vis en liste med programvare som støtter StreetPass. Du kan også deaktivere StreetPass for enkeltprogrammer.</p>
	RESET BLOCKED-USER SETTINGS (tilbakestill innstillinger for blokkerte brukere)		<p>Tilbakestilling av innstillinger for blokkerte brukere vil fjerne alle tidligere begrensninger og tillate mottak av data fra alle brukere.</p>

Merk:

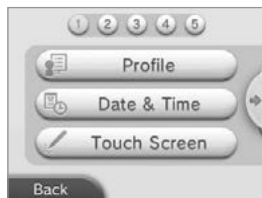
- Du kan lagre over 300 enheter med ekstradata/tilleggsinnhold på et microSD-kort, men bare de 300 første vil vises i databehandlingen.
- Nintendo DSiWare kan ikke lastes fra et microSD-kort. Kopier det til systemminnet før du begynner å spille.
- Hvis du kopierer et program til en plassering der det samme programmet allerede er lagret, vil den eksisterende programversjonen der overskrives av den du kopierer. Vær forsiktig når du kopierer programvare, slik at du unngår å overskrive lagringsdata.
- Slettet programvare og tilleggsinnhold kan lastes ned på nytt gratis fra Nintendo eShop. (Vennligst vær oppmerksom på at innhold som ikke lenger distribueres, ikke kan lastes ned på nytt.)



Andre innstillinger

Tilpass brukerinformasjonen din og konfigurere diverse andre innstillinger.

Prikk på ◀ / ▶ mot kantene av skjermen for å bytte sider.



PROFILE (profil)	Skriv inn brukernavnet ditt, fødselsdatoen din og Nintendo DS-profilen din. Merk: <ul style="list-style-type: none"> Profilen din er forskjellig fra brukerinformasjonen for Nintendo Network ID-en din. Å endre profilen din her vil ikke endre på informasjon som er knyttet til ID-en din. Nintendo DS-profilen din har en farge og en beskjed som brukes i noe Nintendo DS- og Nintendo DSi-programvare. (Tegn som ikke støttes av Nintendo DS- eller Nintendo DSi-programvare vil vises som "?")
DATE & TIME (tid og dato)	Still inn tid og dato.
TOUCH SCREEN (pekeskjerm)	Kalibrer pekeskjermen når den ikke virker som den skal.
SOUND (lyd)	Endre innstillingene for høyttalerlyden.
MIC TEST (mikrofontest)	Kontroller at mikrofonen virker som den skal. Dersom ikonet på den nedre skjermen endrer farge når du snakker eller blåser forsiktig inn i mikrofonen, fungerer mikrofonen.
3D CALIBRATION (3D-kalibrering)	Kalibrer 3D-skjermen og sjekk rekkevidden til den superstabile 3D-funksjonen.
SUPER-STABLE 3D (superstabil 3D)	Aktiver/deaktiver eller kalibrer den superstabile 3D-funksjonen.
OUTER CAMERAS (ytre kameraer)	Still inn de ytre kameraene.
CIRCLE PAD (gliplate)	Kalibrer gliplaten når kontrollene ikke virker som de skal, eller når bevegelser inne i spillet skjer uten at gliplaten er i bruk.
SYSTEM TRANSFER (systemoverføring)	Overfør data mellom systemer (s. 259).
LANGUAGE (språk)	Endre systemspråket.
SYSTEM UPDATE (systemoppdatering)	Oppdater systemprogramvare (s. 267).
FORMAT SYSTEM MEMORY (formater systemminne)	Formater systemet for å slette data som er lagret i systemminnet, som fotografier, programvare og lagringsdata (s. 268).

Systemoverføring

Du kan overføre data til ditt nye system fra et av følgende:

- Et Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-system
- Et Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- eller Nintendo 2DS-system
- Et annet New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system



Nettbasert trinn-for-trinn-veiledning for systemoverføring

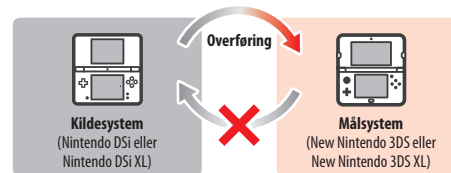
Det finnes en praktisk, nettbasert trinn-for-trinn-veiledning for overføring du kan følge mens du utfører en systemoverføring på http://www.nintendo.no/arkivet/faq/n3ds_systemtransfer

- Du må være koblet til internett for å kunne overføre data. Systemene vil også kunne være tilkoblet hverandre gjennom lokalspill. Det anbefales å plassere begge systemene i nærheten av hverandre et sted der det finnes stabil internetttilgang (s. 250).
- Systemene bør være tilkoblet strømforsyningen for å forhindre dem fra å bli tomme for strøm under overføringen – eller pass på at batteriet i hvert av systemene er fulladet. Du vil ikke være i stand til å overføre data hvis du har for lite batteriliv.

Merk: Hvis du lukker systemet ditt på dette tidspunktet vil ikke hvilemodus aktiveres. Vennligst ikke skru av strømmen mens dataoverføring foregår.

Overføre fra Nintendo DSi / Nintendo DSi XL

Overfør Nintendo DSiWare og bilder/opptak fra et Nintendo DSi- / Nintendo DSi XL-system til det nye systemet.



Merk: Du kan ikke overføre fra et New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system til et Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-system. Vær også klar over at en overføring ikke kan gjøres om etter at den har blitt gjennomført.

Overførbar data	Nintendo Wi-Fi Connection-konfigurasjon	Overfører internettinnstillinger (Nintendo DS-tilkoblinger) og Nintendo trådløs tilkoblings ID.
	Bilder og opptak	Overfører bilder og opptak fra Nintendo DSi-kamera- og Nintendo DSi-lyd-programvare som er forhåndsinstallert på Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-systemet.
	Nintendo DSiWare	Overfører Nintendo DSiWare.

Last ned overføringsverktøyet

For du kan overføre data fra et kilde-system (Nintendo DSi eller Nintendo DSi XL) til det nye systemet ditt, må du først laste ned det gratis systemoverføringsverktøyet til Nintendo 3DS fra Nintendo DSi Shop til kilde-systemet.

- Vennligst se i brukerhåndboken til din Nintendo DSi eller Nintendo DSi XL for mer informasjon om Nintendo DSi Shop.



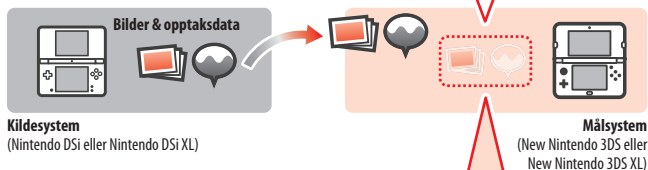
Forholdsregler for overføring av Nintendo Wi-Fi Connection-konfigurasjon

- Nintendo Wi-Fi Connection-konfigurasjonen i systemet som du vil overføre data til vil overskrives.
- Nintendo Wi-Fi Connection-ID-en din vil bli slettet fra kilde-systemet under overføring. Se Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-bruksanvisningen din for mer informasjon om Nintendo Wi-Fi Connection-ID-en din.
- Innstillinger for avansert konfigurasjon (tilkoblinger 4-6) vil ikke overføres.

Forholdsregler for overføring av bilder og opptak

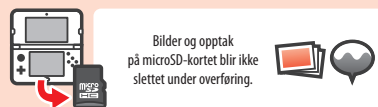
Alle bilder og opptak som er lagret til systemets systemminne vil bli slettet. Hvis du ikke vil at noen av bildene og opptakene på din New Nintendo 3DS eller New Nintendo 3DS XL skal slettes, må du kopiere dem til et microSD-kort før du gjennomfører overføringen.

Eksisterende bilder og opptak slettes fra målsystemets systemminne



Hvis det er bilder og opptak i systemminnet til ditt New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system ...

Kopier bilder og opptak fra systemminnet til et microSD-kort før overføringen blir utført.



Merk: Hvis du vil overføre bilder som du har lagret til et SD-kort som har blitt brukt sammen med kilde-systemet, må du først kopiere dem til kilde-systemets systemminne.

Forholdsregler for overføring av Nintendo DSiWare

Bare selve programvaren vil bli overført til målsystemet. Lagringsdata vil ikke overføres. Både programvare og lagringsdata vil slettes fra kilde-systemet. Vennligst pass på at det er OK å slette dine lagringsdata før du setter i gang overføringsprosessen.

Nintendo DSiWare og lagringsdata slettes

Nintendo DSiWare (uten lagringsdata) overført

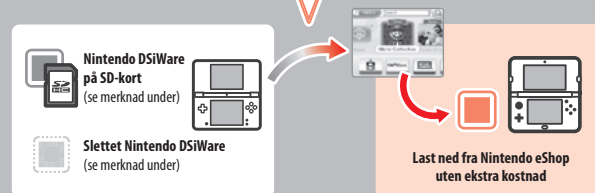


- Data vil lagres i målsystemets systemminne. Hvis det ikke er nok plass i målsystemets systemminne, vil du ikke være i stand til å overføre data. Gå til databehandling i systeminnstillingene for å frigjøre plass, og kopier Nintendo DSiWare som allerede er lagret i systemet over til microSD-kortet og slett dem fra systemminnet (s. 257).

Hvis innkjøpt Nintendo DSiWare har blitt slettet eller kopiert til et SD-kort ...

Hvis du har kjøpt et Nintendo DSiWare-program som har blitt slettet eller kopiert over til et SD-kort, kan du fremdeles overføre programmet – selv om det ikke lenger finnes i kilde-systemets systemminne. Når det gjelder slik programvare så vil ikke de i seg selv bli overført til målsystemet, men bli mulig å laste ned fra Nintendo eShop uten ekstra kostnad.

Bare kontoaktivitet (registrert innkjøpt Nintendo DSiWare) overført



Merk: For å kunne spille Nintendo DSiWare-programvare på kilde-Nintendo DSi-systemet etter overføring, vil du måtte bruke Nintendo DSi Points for å kjøpe dem på nytt.

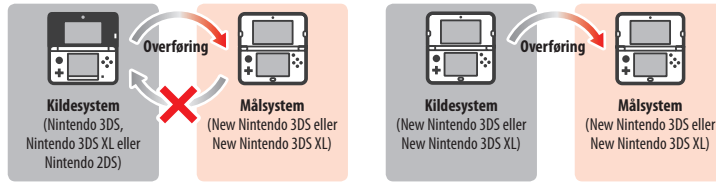
Merk:

- Nintendo DSiWare som er gratis eller ikke tilgjengelig i Nintendo eShop kan ikke overføres. Se Nintendo-nettsiden for mer informasjon om Nintendo DSiWare som ikke kan overføres.
- Du kan ikke overføre Nintendo DSi Points eller noe annet program som var forhåndsinstallert på kilde-systemet (Nintendo DSi eller Nintendo DSi XL).
- Programvare som allerede eksisterer i målsystemet vil ikke overføres.



Overføre fra systemer i Nintendo 3DS-familien

Overfør lagringsdata for forhåndsinstallerte applikasjoner, Nintendo eShop-midler/kontoaktivitet osv. mellom Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL-, Nintendo 2DS-, New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-systemer.



Merk:

- All data overføres. Du kan ikke velge enkeltstående programvare eller objekter for overføring.
- Du kan ikke overføre data fra et New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system til et Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- eller Nintendo 2DS-system.

Overførbar data	Nintendo DS-program-innstillinger	Overfører internettinnstillinger (Nintendo DS-tilkoblinger) og Nintendo Wi-Fi Connection ID.
	Lagringsdata fra forhåndsinstallerte applikasjoner	Overfører data som vennelisten, bilder fra Nintendo 3DS-kamera, lydopptak fra Nintendo 3DS-lyd og Mii-figurer fra Mii-maker, fra de forhåndsinstallerte applikasjonene i kildesystemet.
	Nintendo DSiWare	Overfører Nintendo DSiWare (og dens lagringsdata) som er lagret i systemminnet.
	Nintendo Network ID	Overfører din Nintendo Network ID-informasjon. Merk: En Nintendo Network ID som tidligere var lenket til kildesystemet kan bare lenkes på nytt til målsystemet.
	Nintendo eShop Kontoaktivitet/midler	Overfører kontoaktiviteten og midlene dine hos Nintendo eShop til målsystemet. Dette vil så bli slått sammen med aktiviteten hos målsystemet. Merk: Det kan være at noe kontoaktivitet ikke lar seg overføre. Du vil få muligheten til å se all data som ikke lar seg overføre på skjermen før overføringen.
Bruklisenser for SD-kortdata	Overfører bruklisenser for data som er lagret på SD-kortet (for eksempel nedlastbar programvare og dens lagringsdata, tilleggsinnhold osv.). For mer informasjon om å overføre data på et SD-kort, se fj s. 263 .	

Forholdsregler for overføring av en Nintendo Network ID

Du vil ikke kunne foreta systemoverføringen dersom du har en Nintendo Network ID lenket til målsystemet. Hvis det er tilfelle, må du først fjerne lenken til ID-en ved å formatere systemet ([fj s. 268](#)).

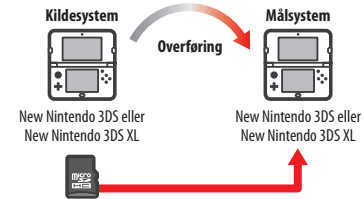
- Du kan ikke slå sammen flere ID-er, så du har ingen tilgang til programvare kjøpt av ulike ID-er.
- Etter å ha fjernet en lenket Nintendo Network ID fra et system, kan den ikke lenkes til andre systemer. Den kan bare lenkes til systemet den var fjernet fra.

Merk: Du kan bare ha én Nintendo Network ID lenket til et system om gangen. Hvis du fjerner en Nintendo Network ID og lenker en annen ID til systemet, vil du måtte formatere systemminnet før du kan lenke den første ID-en igjen.

Overføre SD-kortdata

Metoden for å overføre data på et SD-kort varierer, avhengig av hvilket system du bruker.

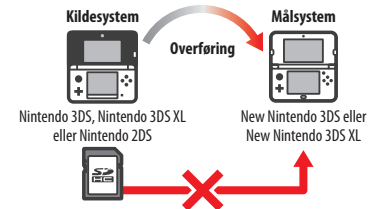
Overføre mellom New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-systemer



Ta microSD-kortet ut fra kildesystemet og sett det inn i målsystemet.

Dataene på kildesystemets microSD-kort vil bare kunne brukes på målsystemet. Sett microSD-kortet fra kildesystemet inn i målsystemet etter å ha utført systemoverføringen. Hvis du bruker målsystemet uten å ha satt inn microSD-kortet først, kan det være at lagringsdata for visse programvare er utilgjengelige.

Overføre fra et Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- eller Nintendo 2DS-system



SD-kortet fra Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- eller Nintendo 2DS-kildesystemet kan ikke settes inn i microSD-kortsporet til et New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system. De tre følgende metodene er imidlertid tilgjengelige for å overføre dataene som er lagret på et SD-kort.

Trådløs overføring (all data)

Det er mulig å overføre all data fra SD-kortet i et Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL- eller Nintendo 2DS-system til microSD-kortet som brukes i New Nintendo 3DS- og New Nintendo 3DS XL-systemene via trådløs kommunikasjon.

- Overføringen kan ta en stund hvis store mengder data skal overføres.
- Hvis det ikke er nok ledig lagringsplass igjen på målsystemets microSD-kort, vil du ikke kunne utføre overføringen. Avbryt overføringen og fjern alle uønskede fotografier, videoer, opptak og all programvare. Alternativt kan du sette et microSD-kort med mer ledig lagringsplass inn i målsystemet eller bruke "trådløs overføring (begrenset data)"-metoden til å overføre data.

Trådløs overføring (begrenset data)

Bruk denne metoden når microSD-kortet i målsystemet ikke har nok ledig lagringsplass. All data bortsett fra Nintendo 3DS-nedlastingsprogramvare vil bli overført til microSD-kortet. Etter å ha utført overføringen, kan all kjøpt nedlastbar programvare lastes ned på nytt uten ekstra kostnader fra Nintendo eShop.

- Lagringsdata vil bli gjenopprettet når du starter programvaren etter å ha lastet den ned på nytt.

**Kopiere via PC**

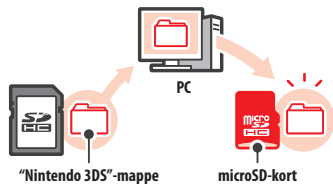
Med denne metoden, vil ikke data på et SD-kort automatisk overføres til microSD-kortet i målsystemet. Bruk en PC til å kopiere alle dataene fra SD-kortet til microSD-kortet når systemoverføringen er fullført. Sett microSD-kortet inn i målsystemet etter at all data har blitt kopiert.

- Du trenger ikke bruke en PC hvis du har brukt et microSD-kort med et SD-kortadapter i kildesystemet. Bare sett inn microSD-kortet i målsystemet når systemoverføringen er fullført.

Kopiere data til microSD-kortet

Bruk SD-kortsporet på PC-en din eller en kommersielt tilgjengelig microSD-kortleser/skriver når du kopierer data fra et SD-kort til et microSD-kort. (Du bør kopiere "Nintendo 3DS"-mappen i sin helhet.)

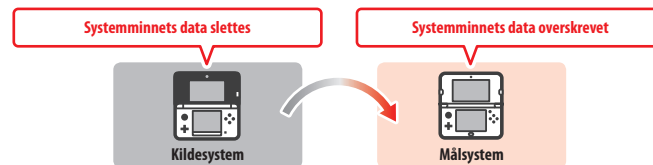
- Kopier data til et tomt microSD-kort. **Slett eventuell data** som allerede er lagret på microSD-kortet før du kopierer dataene fra SD-kortet. (Hvis dataene på microSD-kortet du skal kopiere til er viktige for deg, kopier de til et annet sted, for eksempel til PC-en din.)
- Kopier "Nintendo 3DS"-mappen til første nivå i microSD-kortet. (Med andre ord, ikke legg "Nintendo 3DS"-mappen inn i en annen mappe.)
- "Nintendo 3DS"-mappen inneholder data for nedlastbar programvare og tilhørende lagringsdata. Den inneholder ikke bilde data.
- Ikke forsøk å justere dataene, flytte eller slette filene, eller endre noen av filnavnene i "Nintendo 3DS"-mappen.
- Vennligst også les gjennom og merk deg forholdsreglene for kopiering på [s. 272](#).

**Hvis du har brukt flere forskjellige SD-kort med kildesystemet...**

Du kan bare overføre dataene fra ett SD-kort når du bruker "trådløs overføring (all data)"-metoden eller "trådløs overføring (begrenset data)"-metoden. Data fra andre SD-kort bør kopieres til forskjellige microSD-kort etter overføringen, ved å bruke "kopier via PC"-metoden.

Forholdsregler for overføring

Etter å ha overført data, vil all data på kildesystemet bli slettet.



Merk: Med unntak av Nintendo DSiWare, vil data i målsystemets systemminne (for eksempel lagringsdata fra forhåndsinstallerte applikasjoner) bli slettet og overskrevet med data fra kildesystemet. Kopier data som bilder og opptak, hvis du har det, til et microSD-kort først.

Forholdsregler for nedlastbar programvare

- Data som er lagret på målsystemets microSD-kort, som nedlastbar Nintendo 3DS-programvare og dens lagringsdata, vil ikke bli mulig å bruke etter overføringen. Programvaren kan lastes ned på nytt igjen fra Nintendo eShop.
- Nintendo DSiWare og dens lagringsdata på målsystemets microSD-kort bør flyttes til målsystemets systemminne før overføringen. Det vil da bli brukbart igjen etter overføringen.
- Hvis den samme nedlastede programvaren har blitt lastet ned til begge systemene, vil programdata i målsystemets kontoaktivitet slettes og erstattes med data fra kildesystemet. Gammel lagringsdata på målsystemet vil også bli ubrukbart.

Forholdsregler for Nintendo eShop-saldo

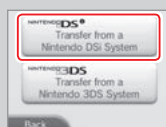
Hvis den totale Nintendo eShop-saldoen i kilde- og målsystemene overskrider maksimalt tillatt beløp, vil systemoverføringen ikke fortsette.

Overføre

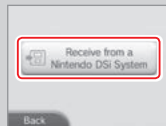
Fra Nintendo DSi

Overføre fra et Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-system

- 1 På New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-systemet**
Prikk på **TRANSFER FROM A NINTENDO DSi SYSTEM** (overfør fra et Nintendo DSi-system)
Les advarselen om å overføre data, prikk så på NEXT (neste).



- 2 Prikk på RECEIVE FROM A NINTENDO DSi SYSTEM** (motta fra et Nintendo DSi-system)
Følg instruksjonene på skjermen for å fortsette.



- 3 På Nintendo DSi- eller Nintendo DSi XL-systemet**
Velg ikonet for Nintendo 3DS-overføringsverktøyet på Nintendo DSi-menyen
Følg instruksjonene i skjermbildet for å fortsette.



Overføre fra systemer i Nintendo 3DS-familien ved å bruke "trådløs overføring (begrenset data)"

Hvis du har brukt "trådløs overføring (begrenset data)"-metoden til å overføre data, kan du sjekke at lagringsdataen har blitt overført ved å bruke lagringsdatabehandling. Lagringsdata kan også slettes ved å bruke dette alternativet.



Systemoppdatering

Oppdater HOME-menyen og applikasjoner, og legg til nye applikasjoner.

Du må være koblet til internett for å utføre systemoppdateringer. Konfigurer innstillingene dine for internett-tilkobling før du bruker systemoppdatering (s. 250). (Når du foretar en systemoppdatering fra et spillkort, kreves det ikke internett-tilkobling.)

Merke:

- Systemoppdateringer kan ikke utføres hvis det er lite strøm igjen på batteriet.
- Se Nintendo-nettsiden for en oppsummering av oppdateringsinformasjon.

OM SYSTEMOPPDATERINGER

VIKTIG: Etter at systemet er oppdatert, kan alle eksisterende eller fremtidige uautoriserte tekniske modifikasjoner av maskinvaren eller programvaren på systemet ditt eller bruk av en uautorisert enhet sammen med systemet ditt gjøre systemet ubrukelig for alltid. Innhold som er kompillert via den uautoriserte modifiseringen av maskinvaren eller programvaren på systemet ditt kan bli fjernet. Hvis ikke du godtar oppdateringen kan spill bli uspillbare.

OM AUTOMATISKE SYSTEMOPPDATERINGER

Fra tid til annen vil systemet utføre automatiske oppdateringer, for eksempel oppdateringer av en liste som forhindrer bruk av ord som kan forårsake ubekvemhet hos brukere, og/eller oppdateringer til en intern database over trådløse tilgangspunkt som lar deg få tilgang til nettsjenerer Nintendo tilbyr. Ingen forhåndsvarsel vil komme opp på skjermen for disse eller andre mindre automatiske oppdateringer. For andre systemoppdateringer vil du motta en notis på skjermen, og du vil måtte velge I ACCEPT (jeg godtar) for å installere dem.

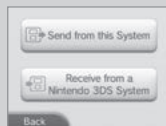
Fra Nintendo 3DS-familien

Overføre fra et Nintendo 3DS-, Nintendo 3DS XL-, Nintendo 2DS-, New Nintendo 3DS- eller New Nintendo 3DS XL-system

- 1 Kilde- & målsystemer**
Prikk på **TRANSFER FROM A NINTENDO 3DS SYSTEM** (Overfør fra et Nintendo 3DS-system)
Les advarselen om å overføre data, og prikk deretter på I AGREE (jeg godtar).



- 2 Kildesystem**
Prikk på **SEND FROM THIS SYSTEM** (send fra dette systemet)
Målsystem
Prikk på **RECEIVE FROM A NINTENDO 3DS SYSTEM** (motta fra et Nintendo 3DS-system)
Følg instruksjonene på skjermen for å fortsette.



Formaterer systemminnet

Velg dette for å slette all data lagret i systemet og tilbake stille systemet til slik det var da det var nytt.

Merk:

- Dersom du har lenket en Nintendo Network ID til systemet ditt, vil du trenge en internett-tilkobling for å formatere systemminnet.
- Systemversjonen vil forbli den samme selv om du formaterer systemminnet.



Hvis du velger å formatere systemet ditt, vil følgende data ugjenkallelig slettes:

- Innhold lagret i systemminnet som venneliste, notiser og skrittdata
- Data lagret for og av applikasjoner
- Alle fotografier lagret i systemminnet
- Endringer i systeminnstillingene
- Programvare lagt til systemet (se første merknad under) og lagringsdata
- Data lagret på microSD-kortet (se andre merknad under)
 - Nedlastbar programvare (se første merknad under) og deres lagringsdata
 - Nedlastet innhold (se første merknad under)
 - Tilleggsdata
 - Sikkerhetskopi av data
- Lenken til en Nintendo Network ID (se tredje merknad under)

Merk:

- Programvare kan lastes ned på nytt igjen fra Nintendo eShop uten ekstra kostnad. Vennligst legg merke til at det finnes spesielle tilfeller der programvare kan være midlertidig eller permanent trukket tilbake fra Nintendo eShop. Du vil ikke være i stand til å laste ned programmene på nytt igjen hvis dette skulle være tilfelle. Hvis systemet ditt er lenket til en Nintendo Network ID, må du bruke den samme ID-en for å laste ned programmene på nytt (s. 249).
- Hvis et microSD-kort som inneholder programvare eller lagringsdata ikke er satt inn når formateringen foregår, slettes ikke dataene på microSD-kortet, men de vil bli ubrukbare.
- Din Nintendo Network ID vil ikke bli slettet når du formaterer systemet. Du vil kunne lenke den samme ID-en til systemet igjen ved å velge LINK AN EXISTING ID (lenke en eksisterende ID) i innstillingene for Nintendo Network ID.

Når du avhender eller gir bort systemet ditt

Verken fotografier, opptak på microSD-kortet, midlene eller aktiviteten på Nintendo eShop-kontoen din vil slettes når du formaterer systemminnet. Vennligst se til at du sletter all kontoaktiviteten din hos Nintendo eShop hvis du gir systemet bort til noen andre på permanent basis, og bruk en PC for å slette data på microSD-kortet. Hvis systemet ditt ikke er lenket til en Nintendo Network ID, forsikre deg om at du sletter kontoaktiviteten din i Nintendo eShop for du formaterer systemet.

Hvis systemet ditt er lenket til en Nintendo Network ID ...

Etter at du har lenket en Nintendo Network ID til systemet ditt, vil du ikke kunne lenke den til noe annet system, selv ikke etter formatering. Du må da bruke systemoverføring (s. 259) for å lenke ID-en din til et annet system i stedet for å formatere.



Bytte microSD-kort/batteri

For å bytte microSD-kortet eller batteriet må du fjerne batteridekselet (eller bakdekselet på New Nintendo 3DS).

Merk:

- Hvis små barn bruker systemet, bør en forelder eller foresatt bytte batteriet for dem.
- Skru alltid av strømmen og ta ut strømtilførselen før du bytter batteri.

microSD-kort

microSD-kortet lagrer data som nedlastbar programvare og dets lagringsdata, tilleggsdata, utvidelsesinnhold, fotografier og videoer. Dette systemet støtter microSD-kort med opptil 2 GB lagringsplass og microSDHC-kort med 4 til 32 GB lagringsplass.

Merk:

- Bortsett fra ved Nintendo DSiWare (s. 217), vil all nedlastet programvare lagres på microSD-kortet.
- Nedlastet programvare (inkludert lagringsdata) kan ikke flyttes eller kopieres enkeltvis mellom microSD-kort.
- Se s. 272 for å lese hva du må gjøre når microSD-kortet er fullt.

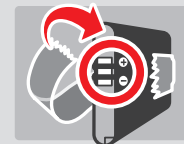
Batteri

Gjentatte oppladninger av batteriet vil minske kapasiteten på det, så tiden du får brukt systemet før ny lading reduseres. Hvis brukstiden er merkbart forkortet, kan du bytte ut batteriet ved å gå frem som beskrevet i denne seksjonen.

Vennligst kontakt Nintendo kundeservice for mer informasjon om hvor du kan kjøpe erstatningsbatteri (s. 282).

Viktig informasjon om sikker batteriavhending og resirkulering

- Sett på litt teip over både den positive (+) og den negative (-) polen.
- Ikke fjern etiketten.
- Ikke prøv å demontere batteriet.
- Ikke skad batteriet.



Avhending av batteriet etter levetidens slutt

[071015/NOR/WEEE-2]

Dette produktet kommer med et oppladbart lithium-ion-batteri. Vennligst avhend dette produktet i henhold til lokale regler. Avhending av bærbare og oppladbare batterier er regulert av EU-lovverk og nasjonalt lovverk. Siden batterier inneholder tungmetaller som kan forårsake alvorlige miljø- og helseproblemer, bør de samles inn separat og resirkuleres. Når du avhender batteriet, sett på litt teip over den positive (+) og den negative (-) polen.

Batterier er merket med symbolet for en utrykset avfallsdunk, som betyr at de ikke må kastes sammen med husholdningsavfall.

Som forbruker har du en lovpålagt plikt til å skille dine brukte batterier fra husholdningsavfall og ta dem med til et oppsamlingssted for resirkulering. Det finnes diverse samlingspunkter som tar imot batterier i ditt nærrområde som tar imot brukte batterier, som butikker der batterier selges, og kommunale innsamlingssteder for avfall. I noen land er oppsamlingsbøtter og -boksers også satt opp på skoler og andre offentlige bygninger.

Utsalgsprisen for dette Nintendo-produktet inkluderer kostnaden av batteriinnsamling og resirkulering.



1 Løsne batteridekselet (bakdekselet)

Løsne de to skruene som holder bakdekselet på plass 4 eller 5 omdreininger med en stjerneskrutrekker.

For å forhindre at skruene skal bli borte, har hvert bakdeksel et par spesialskrue som ikke heves når de løsnes, og holder så i platen når den fjernes.

**Slik unngår du å skade skruene**

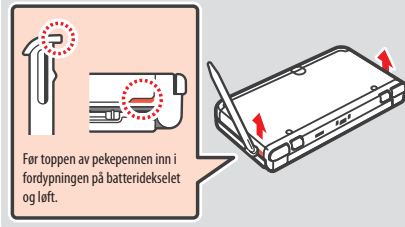
- Bruk en stjerneskrutrekker som passer perfekt i skruhodet.
- Legg systemet på et flatt underlag og dytt skrutrekkeren forsiktig inn i hver enkelt skrue og skru mot klokken.

**2 Fjern batteridekselet (bakdekselet) med pekepenen**

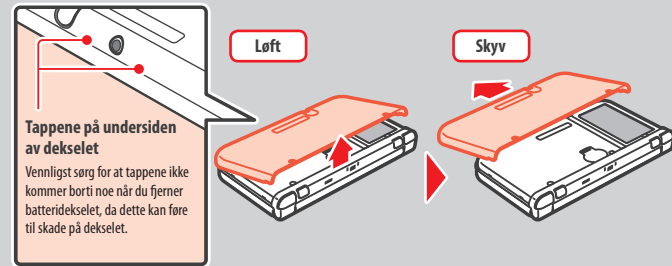
Legg systemet på et flatt underlag, før toppen av pekepenen inn mellom batteridekselet og systemet, og liirk det to forsiktig fra hverandre.

Merk:

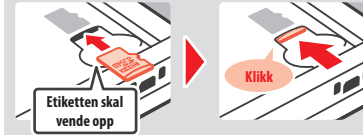
- Ikke før fingremlene dine inn mellom batteridekselet og systemet, da dette kan føre til skade.
- Ikke bruk overdreven makt, da dette kan føre til skade på systemet ditt og/eller batteridekselet.

**Slik fjerner du batteridekselet på et New Nintendo 3DS XL-system**

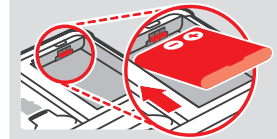
For å fjerne batteridekselet, løft det litt opp og skyv det bort fra bunnen av systemet.

**3 Bytte microSD-kortet / batteriet****Skyv kortet inn, deretter fjern det**

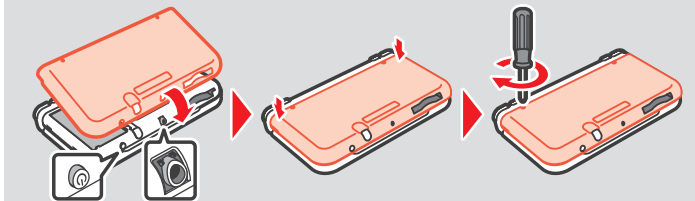
Merk: Fjerning av microSD-kortet uten å først skyve det inn, kan føre til skade på microSD-kortsporet.

Sett inn det nye microSD-kortet

Merk: Ikke ta på eller skitne til SD-kortterminalene.

Fjern batteriet**Vent minst 10 sekunder, og sett deretter inn nytt batteri**

Merk: Sørg for at batteriet settes i den riktige veien.

4 Sett batteridekselet (bakdekselet) tilbake på plass, og stram til de to skruene**New Nintendo 3DS****New Nintendo 3DS XL**

Plasser hullene i batteridekselet på linje med POWER-knappen og lydkontakten på bunnen av systemet.

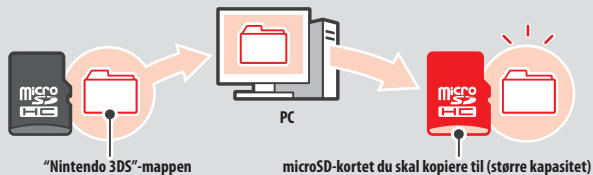
Etter at du har fjernet batteriet, vil dato og klokkeslett tilbakestilles. Du må stille disse igjen ved å åpne systeminnstillingene fra HOME-menyen, velge OTHER SETTINGS (andre innstillinger) og deretter DATE & TIME (dato & tid) (s. 258).

Merk: Sett alltid batteridekselet på plass. Hvis systemet blir utsatt for støt mens dekslet er av, kan batteriet bli skadet, noe som kan føre til brann eller eksplosjon.

Hvis microSD-kortet ditt er fullt ...

For å frigjøre plass på et fullt microSD-kort, sletter du bilde-, video- eller lydfiler du ikke lenger trenger via databehandling i systeminnstillingene (s. 257). Alternativt kan du overføre all data på det aktuelle microSD-kortet til et annet med større kapasitet. Du kan sende programvare over til et annet microSD-kort, men du kan ikke kombinere innholdet fra flere microSD-kort senere.

For å overføre data trenger du en PC med en microSD-kortleser, eller en microSD-kortleser/skriver som er i kommersielt salg. Du bør legge hele mappen "Nintendo 3DS"-mappen over til microSD-kortet du skal kopiere til.



Mer:

- Kopier alltid mappen til rotnivået på microSD-kortet.
- Nedlastbar programvare (inkludert lagringsdata) lagres inne i "Nintendo 3DS"-mappen. Billedata ligger ikke i denne mappen. Ikke modifier, flytt, slett eller endre navn på noen filer i denne mappen.

Forholdsregler for kopiering av programvare

Kopier alltid "Nintendo 3DS"-mappen i sin helhet.

Om du lagrer oppdaterte data på det nye microSD-kortet, kan du kanskje ikke bruke den samme programvaren lenger med det opprinnelige microSD-kortet. Du bør bare bruke ett enkelt microSD-kort av gangen med hvert program; det samme programmet kan ikke sikkerhetskopieres til flere microSD-kort parallelt. Forviss deg om at du bare bruker det nye microSD-kortet.

Du kan ikke kopiere data ved hjelp av følgende metoder

Nedlastet programvare lagret på flere microSD-kort kan ikke settes sammen på ett enkelt microSD-kort. Kopiering av nye data over eksisterende data vil gjøre alle måldata ubrukelige.



Hvis innholdet i mappen "Nintendo 3DS" blir modifisert, eller hvis enkeltfiler blir kopiert fra en "Nintendo 3DS"-mappe til en annen, vil de bli gjort ubrukelige. Hele "Nintendo 3DS"-mappen må kopieres, uten noen form for modifisering, for at dataene skal kunne bli brukt.



Feilsøking




Vennligst bruk denne delen av håndboken for å fastslå hva problemet er før du kontakter Nintendo kundeservice.

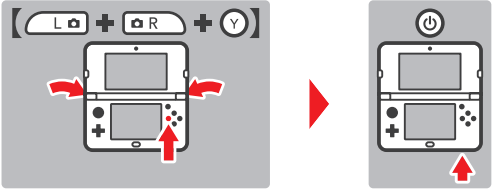
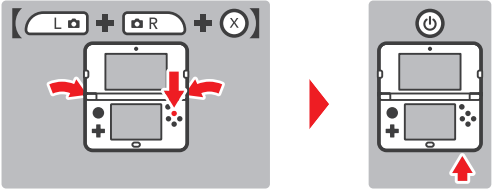
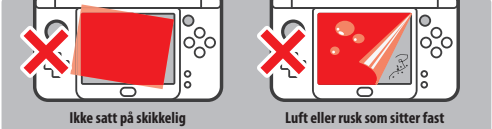
Mer:

- Du kan også sjekke feilsøkingssesjonen i HOME-menyens elektroniske manual (s. 237).
- Vennligst slå opp i den respektive håndboken/dokumentasjonen hvis problemet omfatter et spill eller tilbehør.


Problem	Løsning
Jeg kan ikke lade batteriet / Ladelampen lyser ikke	<ul style="list-style-type: none"> • Braker du en Nintendo 3DS-strømforsyning? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Bruk Nintendo 3DS-strømforsyningen (WAP-002(EUR)) (selges separat). Nintendo DSi-strømforsyning er også kompatibel (s. 214). • Er strømforsyningen skikkelig satt inn i både systemet og en stikkontakt? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Ta ut strømforsyningen og vent i omtrent 30 sekunder før du setter den inn igjen. Pass på at strømforsyningen er skikkelig koblet til både systemet og kontakten (s. 228). • Lades batteriet et sted der temperaturen er mellom 5 °C og 35 °C? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Lad batteriet et sted der temperaturen er mellom 5 °C og 35 °C. Det kan hende at det ikke er mulig å lade batteriet utenfor dette temperaturintervallet. • Er batteriet skikkelig tilkoblet? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Hvis systemet ikke vil skru seg på og ladelampen tennes for så å slukkes igjen straks du kobler til strømforsyningen, er batteriet kanskje ikke skikkelig tilkoblet. Pass på at batteriet er skikkelig tilkoblet (s. 269). • Lyser ladelampen? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Hvis ladelampen blinker, kan det hende at batteriet ikke er skikkelig tilkoblet. Kontakt Nintendo kundeservice hvis du opplever dette (s. 282).
Systemet vil ikke skru seg på	<ul style="list-style-type: none"> • Har systemet blitt ladet opp? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Lad systemet (s. 228). • Er batteriet skikkelig tilkoblet? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Hvis systemet ikke vil skru seg på og ladelampen tennes for så å slukkes igjen straks du kobler til strømforsyningen, er batteriet kanskje ikke skikkelig tilkoblet. Pass på at batteriet er skikkelig tilkoblet (s. 269).
Systemet er varmt	<ul style="list-style-type: none"> • Lades batteriet et sted med høy temperatur, eller lades det i lange perioder av gangen? <ul style="list-style-type: none"> ➔ Dette kan føre til at temperaturen i systemet stiger raskt. Lad batteriet et sted der den omkringliggende temperaturen er mellom 5 °C og 35 °C. Hvis du tar på systemet mens det er varmt kan du pådra deg forbrenninger.
Jeg ladet batteriet, men kan ikke spille lenge av gangen / Det tar lang tid å lade batteriet	<ul style="list-style-type: none"> • Spiller du et spill eller lader du batteriet et sted der den omkringliggende temperaturen er mindre enn 5 °C? <ul style="list-style-type: none"> ➔ I områder der den omkringliggende temperaturen er mindre enn 5 °C vil du ikke kunne spille lenge av gangen, og batteriet vil måtte trenge lenger tid enn vanlig på å lades. • Batterilevetid <ul style="list-style-type: none"> ➔ Gjentatt lading kommer til å senke batterilevetiden, og dermed også hvor lenge du kan bruke systemet. Bytt ut batteriet hvis brukstiden blir merkbart mindre. Kontakt Nintendo kundeservice for å finne ut hvor du kan kjøpe et erstatningsbatteri (s. 282).
Batteriet har utvidet seg	<ul style="list-style-type: none"> ➔ Litium-ione-batterier kan over tid forringes og utvide seg etter gjentatt lading. Dette er ingen funksjonsfeil eller potensiell sikkerhetsrisiko. Vennligst bytt ut batteriet hvis utvidelsen påvirker batterilevetiden (s. 269). Hvis batteriet lekker må du ikke ta på det, men kontakte Nintendo kundeservice (s. 282).

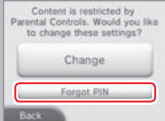


Problem	Løsning
Det kommer ikke lyd eller bilder	<ul style="list-style-type: none"> • Har spillkortet blitt korrekt satt inn? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Før spillkortet varsomt, men bestemt inn til det klikker på plass. • Er systemet i hvilemodus? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Gå ut av hvilemodus hvis systemet er i denne tilstanden. Noen programvarer kan gå i hvilemodus selv når systemet ikke er lukket.
Det er sorte eller lyse prikker på LCD-skjermene som ikke går bort / Det er mørke eller lyse partier på LCD-skjermene	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Det kjennetegner LCD-skjermar at de har et lite antall fastlåste eller slukkede piksler. Dette er normalt, og skal ikke betraktes som en funksjonsfeil. 3D-skjermen og pekeskjermen har ulike spesifikasjoner, så fargene de viser og hvor klare de er kan fremstå forskjellig.
LCD-skjermene har forskjellig lysstyrke	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Den øvre og nedre skjermens tekniske spesifikasjoner er forskjellige, og dette kan føre til forskjellig lysstyrke. Dette er normalt og skal ikke betraktes som en defekt.
Skjermfargene forandrer seg plutselig / Lysstyrken forandrer seg og det blir vanskelig å se sterke farger	<ul style="list-style-type: none"> • Er auto-lysstyrke eller strømsparingsmodus på? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Auto-lysstyrke endrer automatisk lysstyrken etter lysnivået i området du befinner deg i. Strømsparingsmodus forandrer automatisk lysstyrken og fargeovergangene på innholdet som vises, slik at batteriets levetid blir lenger. Dette kan føre til at bleke farger blir hvitere og at andre farger forandres. Skru av auto-lysstyrke og strømsparingsmodus for å opprettholde likt farge- og lysnivå (s. 240).
3D-bilder kan ikke vises eller er vanskelige å se	<ul style="list-style-type: none"> • Bruker du Nintendo DS- / Nintendo DSi-programvare? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Programvare fra Nintendo DS / Nintendo DSi kan ikke vise 3D-innhold. • Støtter innholdet du ser på 3D? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Visse programmer og typer innhold støtter ikke visning av 3D-bilder. Prøv å se 3D-bilder i et annet Nintendo 3DS-program. • Er 3D-dybdekontrollen satt på laveste nivå? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Juster 3D-dybdekontrollen til et nivå som er behagelig for deg (s. 234). • Er den superstabile 3D-funksjonen deaktivert? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aktiver funksjonen (s. 258). • Er 3D-skjermen skikkelig kalibrert? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hold 3D-skjermen ca. 30 cm fra øynene dine når du bruker New Nintendo 3DS-systemer og ca. 35 cm når du bruker New Nintendo 3DS XL-systemer (s. 233). Prikki på 3D CALIBRATION (3D-kalibrering) i systeminnstillingene for mer informasjon (s. 258). (Hvis det er forskjeller i synsstyrke mellom øynene dine, eller du bare ser med ett øye, kan det være at 3D-effektene ikke fungerer skikkelig eller i det hele tatt. Synskorrigerende, for eksempel gjennom bruk av briller, anbefales for å hjelpe brukere med synshemminger.) • Er det smuss på 3D-skjermen, den infrarøde lampen eller det indre kameraet? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tørk av skjermen med en myk, ren klut hvis det er fingeravtrykk eller andre merker på den. • Brukes kamerafunksjonen av programvaren du kjører? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Superstabil 3D deaktiveres når den indre eller ytre kamerafunksjonen brukes. Visse programvarer kan bruke kamerafunksjonen selv når du ikke bruker den til å ta bilder. • Har du satt en beskyttende film, som er i kommersielt salg, på 3D-skjermen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Visse produkter kan gjøre 3D-bilder uskarpe. Se instruksjonene som følger med produktet for mer informasjon om hvordan filmen settes på.


Problem	Løsning
3D-bilder kan ikke vises eller er vanskelige å se	<ul style="list-style-type: none"> • Er skjermen utsatt for direkte sollys eller er du på et sted der det er annet sterkt lys? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Å bruke systemet på steder med sterkt lys kan føre til at lyset reflekteres mot skjermen, og dermed gjør det vanskeligere å se 3D-bilder. • Er barnelåsfunksjonen konfigurert? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Slå av barnelåsfunksjonen som begrenser bruken av 3D-bilder (s. 255). • Ser du på den nedre skjermen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Denne skjermen kan ikke vise 3D-innhold <p>3D-effektene lages ved hjelp av øynenes dybdesynsevne. Alle har ulike måter å se 3D-bilder på. Hvis du ser et dobbeltbilde eller ikke klarer å se 3D-bilder selv med de rette innstillingene, vennligst bare bruk 2D-visningen (s. 234).</p> <p>Tips for superstabil 3D og ansiktsgjenkjenning Følg rådene nedenfor for å øke effektiviteten av superstabil 3D og for å forbedre ansiktsgjenkjenning.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Se rett mot kameraet</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Flytt håret slik at hele ansiktet ditt er synlig</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  <p>Ta av deg brillene</p> </div> <p>Andre faktorer, som farge, volum og form på ansiktshår, samt smykker og hårfrysere, påvirker også vellykket ansiktsgjenkjenning.</p> <p>Velg SUPER-STABLE 3D (superstabil 3D) i systeminnstillingene hvis ansiktsgjenkjenning fortsatt ikke fungerer (s. 258).</p> <p>Merke: Selv når de nevnte faktorene tas hensyn til, kan enkelttrekk og visse omgivelser gjøre nøyaktig gjenkjenning vanskelig. I disse tilfellene kan du deaktivere superstabil 3D i systeminnstillingene.</p>

Problem	Løsning
Gliplaten virker ikke skikkelig	<ul style="list-style-type: none"> • Korresponderer gliplatens bevegelser med det du ser på skjermen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ I sjeldne tilfeller, hvis gliplaten har blitt brukt lenge sammenhengende eller voldsomt, kan den slutte å virke slik den skal. Hvis gliplatens bevegelser og bevegelsene inne i et spill ikke stemmer overens, bruk funksjonen for CIRCLE PAD (gliplate) i systeminnstillingene for å kalibrere dem (s. 258). <p>Merk: Hvis bevegelser forekommer til tross for at gliplaten ikke er i bruk, og du ikke får brukt knappene eller pekeskjermen, bør du slå av systemet. Start det deretter igjen med skjermbildet for gliplate-kalibrering ved å trykke på POWER-knappen mens du trykker på og holder ned L-, R- og Y-knappen.</p> 
Pekeskjermen virker ikke skikkelig	<ul style="list-style-type: none"> • Korresponderer prikkingen på pekeskjermen med det du ser på skjermen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hvis prikkingen på pekeskjermen og bevegelsene inne i et spill ikke stemmer overens, bruk funksjonen for TOUCH SCREEN (pekeskjerm) i systeminnstillingene for å kalibrere dem (s. 258). <p>Merk: Hvis du ikke er i stand til å bruke pekeskjermen til å gjennomføre denne prosedyren, bør du slå av systemet. Start det deretter igjen med skjermbildet for pekeskjermkalibrering ved å trykke på POWER-knappen mens du trykker på og holder ned L-, R- og X-knappen.</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Har du satt en beskyttende film, som er i kommersielt salg, på pekeskjermen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hvis du har satt på en beskyttende film som er kjøpt separat, slå opp i tilhørende brukerveiledning. Vær sikker på at den er satt riktig på før du prøver å kalibrere pekeskjermen. 

Problem	Løsning
C-spaken virker ikke som den skal	<ul style="list-style-type: none"> • Er programvaren kompatibel med C-spaken? <ul style="list-style-type: none"> ➤ C-spaken kan bare brukes i programvare eller i deler av programvare som støtter den, eller som erstatning for den høyre gliplaten i programvare som støtter Nintendo 3DS Pro-gliplate (s. 226). • Korresponderer C-spakens bevegelser med det du ser på skjermen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hvis du beveger C-spaken mens systemet skrur seg på, kan det hende bevegelsene registreres, selv om C-spaken ikke egentlig er i bruk. Hvis dette skjer, må du lukke systemet så det går i hvilemodus. Når du åpner systemet og går ut av hvilemodus, vil C-spaken automatisk recalibreres.
Skjermen blir helt svart og systemet svarer ikke / Systemet fryser	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Hvis skjermen forblir svart etter at du har slått på systemet eller når du går ut av hvilemodus (åpne systemet igjen etter å ha lukket det mens systemet er på), eller dersom skjermen plutselig blir svart mens du spiller eller systemet slutter å svare, slå av systemet ved å holde nede POWER-knappen til strømlampen slukkes, og trykk deretter på POWER-knappen for å slå på systemet igjen.
Ingen lyd fra høyttalerne	<ul style="list-style-type: none"> • Er hodetelefonene koblet til? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Hvis hodetelefonene er koblet til systemet, så vil det ikke komme lyd ut av høyttalerne. <p>Merk: Kameraets utøserlyd vil allikevel alltid bli spilt av gjennom høyttalerne ved et fast volum, uansett hvordan volumkontrollen er satt og til og med om du har hodetelefoner koblet til.</p>
Ingen lyd fra hodetelefonene	<ul style="list-style-type: none"> • Er pluggen til hodetelefonene satt skikkelig inn? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pass på at hodetelefonpluggen er satt godt inn i lydutgangen.
Jeg kan ikke bruke mikrofonen / Stemmen min blir ikke gjenkjent	<ul style="list-style-type: none"> • Bruker dette programmet eller denne delen av dette programmet mikrofonen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mikrofonen kan bare brukes i programvare eller deler av programvare som støtter det. • Fungerer mikrofonen skikkelig? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Velg MIC TEST (mikrofontest) i systeminnstillingene for å kontrollere at mikrofonen fungerer som den skal (s. 258). • Blir andre stemmer enn din egen, som dine venner og families stemmer, gjenkjent slik de skal? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Det finnes individuelle forskjeller på hvordan stemmer blir gjenkjent. Noen stemmer er vanskeligere å kjenne igjen enn andre. • Er et hodesett med mikrofon tilkoblet? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Prøv å fjerne hodesettet med mikrofon, og bruk systemets mikrofon i stedet.
Skrittene mine telles ikke	<ul style="list-style-type: none"> • Er systemet åpent? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Skrittene dine telles bare hvis systemet er lukket og i hvilemodus. • Ligger systemet i en løsthengende bag, eller henger det fra en håndledsdropp? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Det kan finnes flere tilfeller der systemet ikke kan telle skrittene dine på riktig måte. Hvis det ligger i en løsthengende bag mens du går, vil kanskje ikke skrittdata bli talt på riktig måte. Hvis du vil legge systemet i en bag mens du frakter det, bruk en stram bag, så som en belteveske. <p>Merk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Avhengig av forholdene, så kan skrittellingen være høyere eller lavere enn de faktiske skrittene som er tatt. • Ikke legg systemet i baklommen. Hvis systemet og LCD-skjermene blir utsatt for hardt trykk, for eksempel hvis noen sitter på dem, kan dette skade dem og føre til personskade eller funksjonsfeil.
microSD-kortet mitt reagerer ikke	<ul style="list-style-type: none"> • Har microSD-kortet blitt korrekt satt inn i systemet? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Skru av strømmen og før microSD-kortet varsomt, men bestemt inn til det klikker på plass i microSD-kortsporet på baksiden av systemet (s. 269). • Er microSD-kortet skittent? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Tørk av microSD-kortet forsiktig med tørr bomull for å unngå å skade kortet.

Problem	Løsning
Selv om et spillkort har blitt satt inn, kommer ikke programvareikonet opp, og HOME-menyen viser: "There is nothing inserted into the Game Card slot." (Ingenting har blitt satt inn i spillkortsporet.)	<ul style="list-style-type: none"> • Er spillkortet satt skikkelig inn? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ta ut spillkortet og sett det skikkelig tilbake igjen slik at det klikker på plass. Hvis dette ikke virker første gang, prøv å ta det ut og inn igjen noen ganger til (📖 s. 244). • Bruker du et program fra en annen region? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Det er bare Nintendo 3DS- og Nintendo DSi-programvare som passer med systemets region som vil virke. Programvare fra andre regioner vil kanskje ikke fungere.
Denne beskjeden kommer under Nintendo DS- / Nintendo DSi-spilling: "An error has occurred. Press and hold the POWER Button to turn the system off. Please refer to the Operations Manual for details." (En feil har oppstått. Trykk og hold nede POWER-knappen for å slå av systemet. Vennligst se brukerhåndboken for mer informasjon.)	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Skru av strømmen og skru den så på igjen og forsøk å gjøre det du holdt på med på nytt. Hvis feilmeldingen fremdeles dukker opp, kan det være en feil på systemet ditt. Vennligst kontakt Nintendo kundeservice for assistanse (📖 s. 282).
Det er vanskelig å bruke trådløs kommunikasjon (kommunikasjonen blir avbrutt, og spillet kan ikke spilles på en smidig måte)	<ul style="list-style-type: none"> • Vises et av følgende signalstyrkeikoner (📶 eller 📶) på skjermen? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Signalstyrken ser ut til å være dårlig. Flytt deg nærmere medspiller(ne), og fjern fysiske hindringer mellom systemene.
Jeg finner ikke et trådløst tilgangspunkt	<ul style="list-style-type: none"> • Bruker ditt tilgangspunkt WEP-sikkerhetskryptering? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ditt system kan ikke bruke Wi-Fi Protected Setup til å koble til tilgangspunkter som bruker WEP-sikkerhetskryptering. • Bruker ditt tilgangspunkt WPA2-PSK (TKIP)-sikkerhetskryptering (📖 s. 254)? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Ditt system kan ikke søke etter tilgangspunkter som bruker WPA2-PSK (TKIP)-sikkerhetskryptering.
Jeg kan ikke koble meg til internett	<ul style="list-style-type: none"> • Dukker en feilkode opp? <ul style="list-style-type: none"> ➤ En feilmelding og feilkode vil dukke opp hvis internettinnstillingene ikke er korrekte, eller hvis tilkoblingstesten feiler. Følg instruksjonene i feilmeldingen på skjermen. For feilkoder som dukker opp ved installering av Nintendo DS-tilkoblinger eller ved spilling av Nintendo DS- eller Nintendo DSi-programvare, vennligst les følgende. <p>For feilkoder som dukker opp ved spilling av Nintendo DSi-programvare Det kan være at internettforbindelsen konfigurert for ditt system ikke er korrekt. Velg CONNECTION TEST (tilkoblingstest) i internettinnstillinger for å starte tilkoblingstesten, følg deretter instruksjonene gitt i feilmeldingen</p> 

Problem	Løsning
Jeg kan ikke slå av barnelåsen	<ul style="list-style-type: none"> • Har du oppgitt riktig pinkode? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Har du oppgitt riktig pinkode? (📖 s. 256). • Har du oppgitt riktig svar på det hemmelige spørsmålet ditt? <ul style="list-style-type: none"> ➤ Oppgi det riktige svaret på det hemmelige spørsmålet ditt (📖 s. 256). <p>Oppgi det riktige svaret på det hemmelige spørsmålet ditt ...</p> <p>Hvis du har glemt pinkoden din Prikk på FORGOTT PIN (glemt pinkoden) på det første skjermbildet som vises etter at du har prirket på PARENTAL CONTROLS (barnelåsfunksjon) i systeminnstillingene, eller prikk på I FORGOTT (jeg har glemt) på siden der pinkoden skrives inn. Skriv inn svaret på det hemmelige spørsmålet.</p> <p>Hvis du har glemt svaret på det hemmelige spørsmålet ditt</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Prikk på I FORGOTT på siden der det hemmelige svaret skrives inn.  2 Dersom du har registrert en e-postadresse, prikk på OK på skjermen for å motta hovednøkkelen. En hovednøkkelen vil da bli sendt til den registrerte e-postadressen. <p>Merk:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Det kreves en internett-tilkobling for å kunne få en hovednøkkelen. • Dersom du blokkerer e-poster gjennom å bruke et spamfilter eller et domenefilter, må du forsikre deg om at e-postkontoen din aksepterer e-poster fra "@nintendo.net"-domenet. <p>Dersom du ikke har registrert en e-postadresse ... Et referansenummer vil vises på skjermen. Kontakt Nintendo kundeservice per telefon eller e-post (📖 s. 282) med referansenummeret og datoen som systemet er stilt inn på. Du vil da bli gitt en hovednøkkelen.</p>  3 Prikk på OK på det forrige skjermbildet, skriv deretter inn hovednøkkelen. <p>Merk: Etter at du har skrevet inn hovednøkkelen, vil e-postadressen din bli slettet. Vennligst registrer denne på nytt etter at du har opprettet en ny pinkode.</p> 

Problem	Løsning
Systemet mitt går plutselig i hvilemodus	<ul style="list-style-type: none"> Det kan ha gått i hvilemodus som et resultat av et eksternt magnetfelt. Flytt systemet ditt unna magnetiske gjenstander, inkludert andre Nintendo 3DS-systemer. Merk: Å legge dette systemet opp på andre Nintendo 3DS-systemer kan også føre til at det går i hvilemodus. 
Nintendo 3DS-lyd viser ikke lydfiler og -mapper	<ul style="list-style-type: none"> Inneholder SD-kortet lagrede lydfiler som kan spilles av ved hjelp av Nintendo 3DS-lyd? Nintendo 3DS-lyd kan spille AAC-filer med m4a-, mp4- and 3gp-filtyper, eller MP3-filer med mp3-filtypenavn. Andre lydfiler (for eksempel kopibeskyttede) kan ikke avspilles. Er lydfilene lagret i "Private"-mappen som finnes i "Nintendo 3DS"-mappen på SD-kortet? Lydfiler lagret i "Private"-mappen som finnes i "Nintendo 3DS"-mappen vil ikke vises i Nintendo 3DS-lyd. Filer bør lagres i en annen mappe.
Jeg kan ikke spille av lydfiler ved hjelp av Nintendo 3DS-lyd	<ul style="list-style-type: none"> Er lydfilene i et format som støttes av Nintendo 3DS-lyd? Nintendo 3DS-lyd kan spille lydfiler som oppfyller følgende kriterier: <ul style="list-style-type: none"> Filformat: AAC (.m4a, .mp4 eller .3gp), MP3 (.mp3) Bitrate: 16–320 kbps Samplingsrate: 32–48 kHz Er lydfilene beskyttet av DRA (digital rettighetsadministrasjon)? DRA-beskyttede lydfiler kan ikke spilles i Nintendo 3DS-lyd.

Hvis du trenger mer hjelp ...

Hvis systemet ditt fremdeles ikke fungerer skikkelig etter at du har prøvd alle disse feilsøkingstrinnene, eller de nevnt i HOME-menyens elektroniske manual (D.s. 237), anbefaler vi at du leser garantien fra produsenten og ringer Nintendo kundeservice for å be om en inspeksjon av produktet det gjelder (D.s. 282). Der vil du finne informasjon om hvordan du ber om reparasjon, garantivilkårene, og vilkårene for reparasjonstjenesten.

Avhending av dette produktet etter levetidens slutt

[230115/NOR/WEEE-1]

Symbolet med den overkryssede papirkurven betyr at dette produktet ikke må avhendes sammen med vanlig husholdningsavfall. Elektrisk og elektronisk avfall kan inneholde farlige stoffer, som kan være miljø- og helseskadelige hvis de ikke håndteres riktig. Kontakt i stedet dine lokale myndigheter for informasjon om hvilke tjenester for innsamling og resirkulering av elektrisk og elektronisk avfall som finnes der du bor, eller kontakt din lokale forhandler, som kanskje tar imot dette produktet til kostnadsfri resirkulering hvis man kjøper et tilsvarende produkt. Slik bidrar du til at produktet blir behandlet på forsvarlig vis, og at komponentene blir gjenbrukt, resirkulert eller gjenbrukt på en miljøvennlig måte.



Tekniske spesifikasjoner

Merk: Disse spesifikasjonene kan endres uten forvarsel.

	New Nintendo 3DS	New Nintendo 3DS XL
Modellnummer	KTR-001	RED-001
LCD-skjermer (Skjermstørrelse / oppløsning)	<p>Øvre skjerm: 3D-støttede LCD-bredskjerm (med superstabil 3D) 3,88 tommer (84,6 mm bred x 50,76 mm høy) 800x240 piksler (400 piksler per øye under bruk av 3D-funksjon) Kan vise 16,7 millioner farger</p> <p>Nedre skjerm: LCD-pekesskjerm 3,33 tommer (67,68 mm bred x 50,76 mm høy) 320x240 piksler Kan vise 16,7 millioner farger</p>	<p>Øvre skjerm: 3D-støttede LCD-bredskjerm (med superstabil 3D) 4,88 tommer (106,2 mm bred x 63,72 mm høy) 800x240 piksler (400 piksler per øye under bruk av 3D-funksjon) Kan vise 16,7 millioner farger</p> <p>Nedre skjerm: LCD-pekesskjerm 4,18 tommer (84,96 mm bred x 63,72 mm høy) 320x240 piksler Kan vise 16,7 millioner farger</p>
Strømforsyning / batteri	Nintendo 3DS-strømforsyning (WAP-002(EUR)) (selges separat) New Nintendo 3DS-batteri (KTR-003)	Nintendo 3DS-strømforsyning (WAP-002(EUR)) (selges separat) Nintendo 3DS XL-batteri (SPR-003)
Mål	80,6 mm høy x 142 mm bred x 21,6 mm tykk (når lukket)	93,5 mm høy x 160 mm bred x 21,5 mm tykk (når lukket)
Vekt	Ca. 253 g (inkludert batteri, pekepenn og microSD-kort)	Ca. 329 g (inkludert batteri, pekepenn og microSD-kort)
Trådløs frekvens	2,4 GHz-båndet (11b: kanal 1–13 / 11 g: kanal 1–11)	
Kommunikasjonsstandard	IEEE802.11b/g	
Utgangseffekt	11b: 5,5 dBm / 11g: 5,0 dBm maksimalt	
Anbefalt kommunikasjonsavstand	Innenfor 30 m Merk: Avhengig av omgivelsene kan maksimumsavstanden for mulig kommunikasjon reduseres.	
Kamerafunksjon	Linse: Fast fokallengde Bildevensor: CMOS Effektive piksler: Rundt 300 000	
Klokkefunksjon	Maks. daglig variasjon på ± fire sekunder (når den brukes i "gunstig miljø" som beskrevet nedenfor)	
Høytalere	Stereo (støtter pseudo-surround)	
Innganger/utganger	Spillkortspor, microSD-kortspor, dokkontakt, strøminntak, lydutgang (stereo)	
Sensorer	Bevegelsensensor, gyrosensor	
Andre funksjoner	Infrarød kommunikasjon (anbefalt kommunikasjon: innenfor 20 cm) Merk: Avhengig av omgivelsene kan maksimumsavstanden for mulig kommunikasjon reduseres. Nærfeltkommunikasjon (NFC)	
Maksimalt strømforbruk	Ca. 4,1 W (under lading)	
Gunstig miljø	Temperatur: 5 °C–35 °C Luftfuktighet: 20–80 %	
Ladetid	Ca. 3,5 timer	
Batterilevetid	Vennligst se D.s. 232.	
Batteri	Modellnummer: KTR-003 Batteritype: Litium-ion Batterikapasitet: 5,2Wh	Modellnummer: SPR-003 Batteritype: Litium-ion Batterikapasitet: 6,5Wh
Pekepenn	Modellnummer: KTR-004 Materiale: Plast (ABS/PE) Lengde: Ca. 76,5mm	Modellnummer: RED-004 Materiale: Plast (ABS/PE) Lengde: Ca. 86mm

Trademarks are property of their respective owners.

Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

© 2014 Nintendo Co., Ltd.

This product includes RSA BSAFE® Cryptographic software of EMC Corporation. RSA and BSAFE are registered trademarks or trademarks of EMC Corporation in the United States and other countries.

©2005 EMC Corporation. All rights reserved.

microSDHC 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 adhered to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc., code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

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

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

1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and / or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:
"This product includes cryptographic software written by Eric Young (ey@cryptsoft.com)"
The word 'cryptographic' can be left out if the routines from the library being used are not cryptographic related :-).
4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgement: "This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE

LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

The licence and distribution terms for any publically available version or derivative of this code cannot be changed, i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence [including the GNU Public Licence.]

"QR code reader" includes software deliverables of Information System Products Co., Ltd. and Institute of Super Compression Technologies, Inc. QR Code is a registered trademark of DENSO WAVE INCORPORATED in JAPAN and other countries.

A OSS™ and A OSS™ are the trademarks of BUFFALO INC.

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.

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

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL USE OF A CONSUMER OR OTHER USES IN WHICH IT DOES NOT RECEIVE REMUNERATION TO (i) ENCODE VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD ("AVC VIDEO") AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://www.mpegla.com)





DECLARATION OF CONFORMITY

Härmed försäkrar Nintendo att denna typ av radioutrustning (New Nintendo 3DS/New Nintendo 3DS XL) överensstämmer med direktiv 2014/53/EU. Den fullständiga texten till EU-försäkran om överensstämmelse finns på följande webbadress: <http://docs.nintendo-europe.com/>

Hermed erklærer Nintendo, at radioudstyrstypen (New Nintendo 3DS/New Nintendo 3DS XL) er i overensstemmelse med direktiv 2014/53/EU. EU-overensstemmelseserklæringens fulde tekst kan findes på følgende internetadresse: <http://docs.nintendo-europe.com/>

Nintendo vakuuttaa, että radiolaitetyyppi (New Nintendo 3DS / New Nintendo 3DS XL) on direktiivin 2014/53/EU mukainen. EU-vaatimusten mukaisuusvakuutuksen täysimittainen teksti on saatavilla seuraavassa internetosoitteessa: <http://docs.nintendo-europe.com/>

Nintendo erklærer med dette at radioutstyr-typen (New Nintendo 3DS / New Nintendo 3DS XL) er i samsvar med direktiv 2014/53/EU. Den fullstendige teksten i EU-samsvarserklæringen er tilgjengelig på følgende internetadresse: <http://docs.nintendo-europe.com/>

European Registered Design: 2585083-1/6.