

NINTENDO  2DS™

# Navodila za uporabo

## vključno z Vodnikom za hitri začetek

Zahvaljujemo se vam za nakup tega sistema. Prosimo vas, da preberete ta Navodila za uporabo pred pričetkom uporabe, posebno pozornost pa je potrebno posvetiti tudi poglavju Zdravstvene in varnostne informacije na **str. 4-7**, ter ustrezno upoštevati vsa navodila. Odrasli morajo nadzorovati uporabo tega proizvoda s strani otrok.

*Ta pečat je zagotovilo, da je Nintendo pregledal izdelek in da izpolnjuje standarde odličnosti v izdelavi, zanesljivosti in zabavni vrednosti. Vedno poiščite ta pečat ko kupujete igre in dodatke za zagotovitev združljivosti z vašimi Nintendo izdelki.*



Zahvaljujemo se vam, da ste izbrali konzolo Nintendo 2DS™.

## Vsebina kompleta

<input type="checkbox"/>	<b>Sistem Nintendo 2DS</b> (FTR-001)	<b>x 1</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Adapter za izmenični tok Nintendo 3DS</b> (WAP-002(UKV)/WAP-002(EUR))	<b>x 1</b>
	Adapter za izmenični tok (WAP-002(UKV)), primeren za uporabo v VB, na Irskem in Malti. ALI	
	Adapter za izmenični tok (WAP-002(EUR)), primeren za uporabo v EGP (razen VB, Irske in Malte), Švici in Rusiji.	
<input type="checkbox"/>	<b>Pisalo za vnos podatkov Nintendo 2DS</b> (FTR-004)	<b>x 1</b>
	Opomba: Pisalo za vnos podatkov se nahaja v posebnem držalu na stranskem delu sistema (📄 str. 15).	
<input type="checkbox"/>	<b>Spominska kartica SDHC memory card</b>	<b>x 1</b>
	Opomba: <ul style="list-style-type: none"> <li>Pomnilniška kartica SDHC je vstavljena v režo za kartice SD (📄 str. 13).</li> <li>Pomnilniška kartica SDHC predstavlja opremo tretje stranke, ki je ne proizvaja Nintendo.</li> <li>Zmogljivost pomnilniške kartice SDHC je navedena na škatli.</li> </ul>	
<input type="checkbox"/>	<b>Kartice AR</b>	<b>x 6</b>
	Opomba: Uporabljajo se v povezavi z vgrajeno aplikacijo, AR Games: Augmented Reality.	
<input type="checkbox"/>	<b>Navodila za uporabo vključujejo Vodnik za hitri začetek</b>	<b>x 1</b>

## Na voljo je tudi

### Prenosna torbica Nintendo 2DS

(FTR-009)

Ob prenašanju ali uporabi na prostem zaščitite svoj Nintendo 2DS s prenosno torbico (na voljo posebej).

Na voljo v dveh barvnih shemah, skupaj s plišasto podlogo, ki zagotavlja, da bo sistem ostal čist in brez prask ali odrgnin.



# Vsebina

## Zdravstvene in varnostne informacije

Zdravstvene in varnostne informacije	4
• Pomembne informacije za starše	8

## Vodnik za hitri začetek

Napajanje in vklop sistema	9
Konfiguriranje sistema	10
Zagon programske opreme	10
Povezava s spletom	11
Posodabljanje sistema	11
Ustvarite/povežite Nintendo Network ID	12

## Sistem

Imena in funkcije komponent	13
Zamenjava baterije	16

## Odpravljanje težav

Odpravljanje težav	17
• Tehnični podatki	20
• Kontaktni podatki	21

Opomba:

- V tem priročniku se izraz „Sistem Nintendo 3DS“ nanaša na vse sisteme v seriji Nintendo 3DS™, ki vključuje New Nintendo 3DS™, New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL in Nintendo 2DS™.

## Navodila za uporabo v elektronski obliki

O uporabi tega sistema in programske opreme se lahko poučite tudi s pomočjo priročnikov z navodili za uporabo v elektronski obliki.

Če naziv programske opreme ali aplikacije vključuje elektronski priročnik z navodili za uporabo, morate za branje izbrati to ikono in nato pritisniti na MANUAL (priročnik).



## Zdravstvene in varnostne informacije

Prosimo, preberite in upoštevajte zdravstvene in varnostne informacije. Neupoštevanje lahko povzroči telesne poškodbe ali materialno škodo. Odrasli morajo nadzorovati uporabo tega proizvoda s strani otrok.



### OPOZORILO – EPILEPTIČNI NAPAD

- Nekatere osebe (približno 1 na 4.000) lahko doživijo epileptični napad ali omedljo zaradi utripanja svetlobe ali svetlobnih vzorcev, kar se lahko zgodi med gledanjem televizije ali igranjem video iger, tudi če pred tem nikdar niso imeli epileptičnih napadov.
  - Vse osebe, ki so že doživele epileptični napad, izgubo zavesti ali druge simptome, ki so povezani z epileptičnim stanjem, se morajo pred uporabo video iger posvetovati z zdravnikom.
  - Starši ali pooblaščen skrbniki morajo nadzorovati otroke med igranjem video iger. Prenehajte z igranjem in se posvetujte z zdravnikom, če vi ali vaš otrok izkusite nenavadne simptome, kot so: **krči, trzanje oči ali mišic, izguba zavesti, spremenjeni vid, nehoteni gibi, ali zmedenost.**
- **Za zmanjševanje verjetnosti epileptičnega napada morate med igranjem video iger upoštevati naslednje previdnostne ukrepe:**
1. Ne igrajte iger, če ste utrujeni ali potrebujete spanec.
  2. Igrajte v dobro osvetljenem prostoru.
  3. Vsako uro si vzemite odmor v dolžini 10 do 15 minut.



### OPOZORILO – NAPREZANJE OČI IN POTOVALNA SLABOST

Igranje video iger lahko po določenem času povzroči bolečine v očesih. Ravno tako pri nekaterih posameznikih lahko povzroči potovalno bolezen. Upoštevajte naslednja navodila, da se izognete naprezanju oči, omotičnosti ali slabosti:

- Ne igrajte predolgo brez vmesnih odmorov. Starši ali pooblaščen skrbniki morajo zagotoviti, da otroci igrajo video igre na ustrezen način.
- Vsako uro si vzemite odmor v dolžini 10 do 15 minut, tudi če se vam zdi, da ga ne potrebujete.
- Če so vaše oči med igranjem postale utrujene ali boleče, ali če se počutite omotični, utrujeni, ali vam je slabo, prenehajte z igranjem in počivajte nekaj ur, preden nadaljujete.
- Če se zgoraj omenjeni simptomi ali slabo počutje nadaljujejo med igranjem ali po njem, prenehajte z igranjem in se posvetujte z zdravnikom.



## OPOZORILO – POŠKODBE ZARADI PONAVLJAJOČIH SE GIBOV

Igranje video iger lahko po nekaj urah povzročijo bolečine v vaših mišicah, sklepih ali na koži. Sledite tem navodilom, za potrebe izogibanja težav, kot je tendinitis, sindrom karpalnega kanala ali draženje kože:

- Ne igrajte predolgo brez vmesnih odmorov. Starši ali pooblaščenji skrbniki morajo zagotoviti, da otroci igrajo video igre na ustrezne način.
- Vsako uro si vzemite odmor v dolžini 10 do 15 minut, tudi če se vam zdi, da ga ne potrebujete.
- Pisala za vnos podatkov med uporabo ni potrebno trdno držati ali ga močno pritiskati na zaslon. Če se vaše dlani, zapestja ali roke med igranjem utrudijo ali vas pričnejo boleti, ali če občutite simptome, kot so **mravljinčenje, odrevenelost, pekoč občutek ali okorelost**, prenehajte z igranjem in počivajte nekaj ur, preden nadaljujete.
- Če se zgoraj omenjeni simptomi ali slabo počutje nadaljujejo med igranjem ali po njem, prenehajte z igranjem in se posvetujte z zdravnikom.



## OPOZORILO – RADIOFREKVENČNE MOTNJE

Ta sistem lahko oddaja radijske valove, ki lahko vplivajo na delovanje bližnjih elektronskih naprav, vključno s srčnimi spodbujevalniki.

- Ne uporabljajte naprave v oddaljenosti, ki je manjša od 25 centimetrov (10 palcev) od srčnega spodbujevalnika, med uporabo brezžične povezave. Če imate srčni spodbujevalnik ali druge medicinske naprave, ne uporabljajte brezžične povezave, ne da bi se najprej posvetovali z zdravnikom ali proizvajalcem vaše medicinske naprave.
- Uporaba brezžične povezave morda ni dovoljena na določenih krajih, kot so letala in bolnišnice. Vedno upoštevajte ustrezne predpise.



## OPOZORILO – BATERIJA

Ta sistem vsebuje akumulatorsko litij-ionsko baterijo. Puščanje ali vžig baterije lahko povzroči telesne poškodbe in škodo na vašem sistemu.

### ■ Za preprečevanje puščanja in/ali vžiga baterije:

- Ne poškodujte baterije.
- Baterije ne izpostavljajte prekomernim fizičnim obremenitvam, vibracijam, ali tekočinam.
- Baterije ne razgrajujte, preoblikujte ali popravlajte.
- Baterije ne izpostavljajte vročini in je ne odlagajte v ogenj.
- Priključkov baterije se ne dotikajte s tujimi materiali ali kovinskimi predmeti.
- Vedno pritrdite pokrov baterije.

### ■ V primeru puščanja:

Če baterija pušča, se je ne dotikajte in stopite v stik s službo CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam. Da iztekla tekočina sistema ne bi prišla v stik z vašimi rokami, temeljito obrišite zunanjsčino sistema, z mehko, rahlo vlažno krpo. Če iztekla tekočina pride v stik z vašimi rokami ali katerim koli telesnim delom, jo je potrebno odstraniti z vodo. Če iztekla tekočina pride v stik z vašimi očmi, lahko povzroči poškodbe. Svoje oči takoj izperite z zadostno količino vode in se posvetujte z zdravnikom.

**OPOZORILO – NAPAJANJE SISTEMA****■ Uporabljajte združljivi adapter za izmenični tok in baterijo.**

Uporaba nezdružljivega adapterja za izmenični tok ali baterije lahko povzroči puščanje baterije, vžig ali eksplozijo, kar lahko vodi do požara in/ali udara električnega toka. Uporabljajte zgolj komplet baterij Nintendo 3DS (CTR-003) in adapter za izmenični tok Nintendo 3DS (WAP-002(UKV) / WAP-002(EUR)).

**■ Uporabljajte adapter za izmenični tok in komplet baterij zgolj z združljivimi sistemi.**

Uporaba adapterja za izmenični tok in/ali kompleta baterij z nezdružljivo enoto lahko povzroči požar, puščanje baterije, vžig eksplozijo, ali udar električnega toka.

Komplet baterij Nintendo 3DS (CTR-003) se lahko uporablja z naslednjimi sistemi:

- Nintendo 3DS (CTR-001(EUR))
- Nintendo 2DS (FTR-001)
- Wii U Pro Controller (WUP-005)

Adapter za izmenični tok Nintendo 3DS (WAP-002(UKV)/WAP-002(EUR)) se lahko uporablja z naslednjimi sistemi:

- New Nintendo 3DS (KTR-001)
- New Nintendo 3DS XL (RED-001)
- Nintendo 3DS (CTR-001(EUR))
- Nintendo 3DS XL (SPR-001(EUR))
- Nintendo 2DS (FTR-001)
- Nintendo DSi (TWL-001(EUR))
- Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR))

**■ Adapter za izmenični tok je potrebno priključiti na ustrezno napetost (izmenični tok 220 - 240V).**

Adapter za izmenični tok vašega sistema morate priključiti v pravilni smeri. Za odstranitev adapterja za izmenični tok trdno primate za vtič in ga naravnost potegnite iz vtičnice.

Ne uporabljajte pretvornikov napetosti, ki so namenjeni za uporabo v tujini ali vtičev, ki dovajajo znižane vrednosti elektrike. Ne uporabljajte običajnih – specifičnih zatemnilnikov ali adapterjev za enosmerni in izmenični tok ter polnilcev, ki so namenjeni za uporabo v avtomobilih.

**■ Ne uporabljajte adapterja za izmenični tok, če je vodnik ali vtič poškodovan.**

To lahko povzroči požar ali udar električnega toka.

- Vodnika ni dovoljeno tesno ovijati, pohoditi, vleči, zvijati ali popravljati.
- Na vodnik ne polagajte težkih predmetov.
- Vodnika ne izpostavljajte toplotnim virom, kot so grelniki ali štedilniki.
- Če sistem uporabljate med polnjenjem, ne smete vleči ali zaplesti napajalnega vodnika.

Če se adapter za izmenični tok poškoduje, stopite v stik s službo CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam. Adapterja ne pokušajte popravljati sami.

**■ Adapter za izmenični tok je namenjen zgolj za uporabo v notranjih prostorih.****■ Ne dotikajte se vtiča adapterja za izmenični tok ali katerega koli drugega vtiča sistema s prsti ali s kovinskimi predmeti.****■ Ne dotikajte se sistema ali adapterja za izmenični tok v času polnjenja med nevihto.****■ Adapter za izmenični tok je potrebno priključiti na lahko dostopno vtičnico, ki se nahaja v bližini opreme, ki potrebuje napajanje.**



## OPOZORILO – SPLOŠNO

- **Ni primerno za otroke stare manj kot 36 mesecev. Sistem ali dodatna oprema se ne sme nahajati v dosegu majhnih otrok in hišnih ljubljenčkov.**

Otroci bi lahko adapter za izmenični tok, pisalo za vnos podatkov, kartico SD ali druge dele vtaknili v usta in se poškodovali.

- **Zvok v slušalkah ne sme biti nastavljen preveč na glas.**

Daljša uporaba slušalk ob preveliki glasnosti lahko povzroči poškodbe sluha. Med uporabo slušalk naj bo zvok, da lahko še slišite zvoke v ozadju. Če opazite težave, kot sta utrujenost in zvenenje v ušesu, prenehajte z uporabo. Če se simptomi ponavljajo, se posvetujte z zdravnikom.

- **Ne približujte se infrardečemu oddajniku in sprejemniku**

Neposredno gledanje v infrardeči oddajnik in sprejemnik lahko povzroči okvarjen vid in druge težave.

## Sistem uporabljajte previdno

- **Sistema ne izpostavljajte visokim temperaturam ali neposredni sončni svetlobi.**

- **Sistem ne sme priti v stik s tekočinami, ne uporabljajte sistema z mokrimi ali mastnimi rokami.**

Če sistem pride v stik s tekočinami, nemudoma izključite napajanje, odstranite adapter za izmenični tok, baterijo in njen pokrov, nato pa zunanost obrišite z mehko, rahlo vlažno krpo (uporabljajte zgolj vodo).

- **Ne izpostavljajte sistema pretiranim fizičnim obremenitvam oz. udarcem.**

- Na LCD zaslonu ne smete pritiskati s preveliko silo. Uporabljajte priloženo pisalo za vnos podatkov ali predmete, ki jih za izvajanje ukazov na zaslonu določa programska oprema. V ta namen ne uporabljajte trdih predmetov (vključno z nohti), ki bi lahko opraskali zaslon.
- Krožne konzole ne premikajte s silo.
- Pisala za vnos podatkov ne zvijajte in ga ne uporabljajte s preveliko silo.

- **Sistema ne razstavljajte in ga ne popravljajte.**

Če se sistem poškoduje, stopite v stik s službo CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam. Ne dotikajte se poškodovanih območij. Izogibajte se stiku z iztekajočimi tekočinami.

- **Uporabljajte zgolj dodatno opremo, ki je skladna s sistemom.**

- **Med uporabo sistema se je potrebno zavedati svoje okolice.**

- **Čiščenje sistema:**

Sistem je pred čiščenjem potrebno izključiti iz adapterja za izmenični tok.

Krpo zmočite v topli vodi, odtisnite vso odvečno vodo in očistite sistem. Po čiščenju sistem obrišite z mehko, suho krpo. Sistem ne sme priti v stik z razredčilom, alkoholom ali drugimi topili.

## POMEMBNE INFORMACIJE ZA STARŠE PROSIMO, PREBERITE!

Vaš sistem ponuja vrsto vznemirljivih možnosti, vendar vse niso ustrezne za vaše otroke. Pripravili smo posebne ukrepe, da bo vaš sistem postal varen za vaše otroke.

Med začetno nastavitvijo vašega sistema je potrebno nastaviti starševski nadzor. Pritisnite **SET (nastavitve)** za začetek, nato pa sledite navodilom na zaslonu.

Izberite PIN kodo, ki bo preprečila, da bi vaš otrok spreminjal izbrane nastavitve.

Nato lahko izberete dodatne omejitve, ki so standardno omogočene:

- **SOFTWARE RATING** (ocenjevanje programske opreme) omejuje igre, ki jih vaš otrok lahko igra glede na starostno omejitev.
- **INTERNET BROWSER** (spletni brskalnik) vašemu otroku preprečuje brskanje po spletu.
- **NINTENDO 3DS SHOPPING SERVICES** (nakupovalne storitve Nintendo 3DS) vašemu otroku omejuje uporabo spletnih trgovin Nintendo eShop in drugih možnosti kupovanja Nintendo 3DS.
- **MIIVERSE** omejuje funkcionalnost Miiverse™.
- **SHARING IMAGES / AUDIO / VIDEO / LONG TEXT DATA** (deljenje podob / avdio / video / dolgih besedilnih podatkov) vašemu otroku preprečuje, da bi pošiljal in prejel fotografije, podobe, zvoke, videe in dolga sporočila.
- **ONLINE INTERACTION** (spletna interakcija) vašemu otroku preprečuje spletne komunikacije v igrah.
- **STREETPASS** izključuje StreetPass™. StreetPass omogoča samodejno izmenjavo fotografij, podob, videov in drugih vsebin med dvema sistemoma Nintendo 2DS / Nintendo 3DS, ki se nahajata v bližini drug drugega.
- **FRIEND REGISTRATION** (registracija prijateljev) vašemu otroku omejuje registracijo novih prijateljev. Registrirani prijatelji lahko vidijo spletni status vašega otroka in prosto izmenjujejo sporočila in druge vsebine z vašim otrokom.
- **DS DOWNLOAD PLAY** (predvajanje download DS) vašemu otroku preprečuje nalaganje demo posnetkov Nintendo DS ter igranje iger z več uporabniki prek lokalnega brezžičnega omrežja.
- **VIEWING DISTRIBUTED VIDEOS** (ogledovanje deljenih videov) omejuje deljene videe, ki si jih vaš otrok lahko ogleda.

Za shranitev vaših nastavitvev morate obvezno izbrati **DONE** (končano).

Za uporabo Starševskega nadzora ali spreminjanje nastavitvev po končani začetni namestitvi odprite Systemske nastavitve v meniju **HOME** ter izberite **PARENTAL CONTROLS** (starševski nadzor).

Poleg tega lahko za vašega otroka omejite uporabo storitev omrežja Nintendo Network™ na osebnih računalnikih, pametnih telefonih in drugih napravah. Ta možnost je na voljo samodejno ob prvi vzpostavitvi ali povezavi Nintendo Network ID in jo je mogoče kadar koli spreminjati, s pritiskom na **ACCESS FROM PCS AND OTHER DEVICES** (dostop z osebnih računalnikov in drugih naprav) v Nintendo Network ID. Poleg tega je potrebno tudi ustvariti PIN kodo v Starševskem nadzoru, kot je opisano zgoraj, kar bo vašemu otroku preprečilo spreminjanje izbranih nastavitvev.

Zahvaljujemo se vam. S temi dostopnimi možnostmi bo vaš otrok lahko varno uporabljal vaš sistem.

If children will be using this system, a parent or legal guardian should set up these restrictions as required.

Set

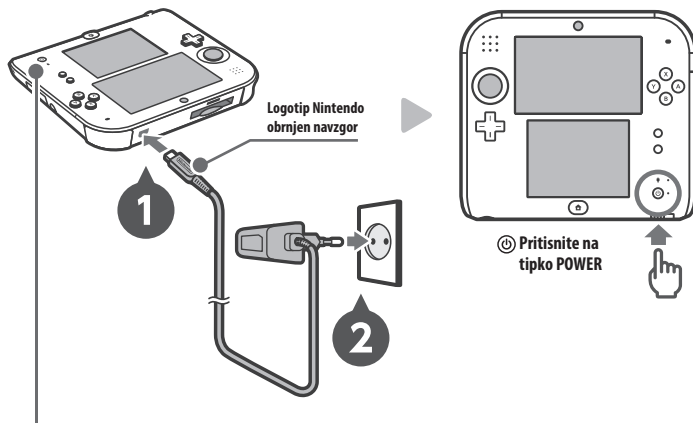
Do Not Set



# Vodnik za hitri začetek

## Napajanje in vklop sistema

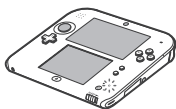
Sistem priključite adapter za izmenični tok, kot je prikazano spodaj. Vključite sistem s pritiskom na tipko POWER.



### LED za napajanje

LED osvetljen – polnjenje

LED izklučen – polnjenje končano



Baterijo je potrebno napolniti vsaj enkrat na šest mesecev.

Vodnik za hitri začetek

## Stanje mirovanja

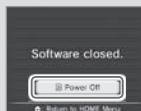
Stikalo za stanje mirovanja premaknite v desno, ko je naprava vključena, za premor v igri in vključite stanje mirovanja. SpotPass™ in StreetPass sta še vedno vključena, ko je sistem v stanju mirovanja, vendar pa je poraba energije tedaj zelo zmanjšana.

Opomba: Določena programska oprema med uporabo ali izvajanjem določenih nalog ne more preiti v stanje mirovanja. Na primer, Nintendo 3DS Sound med predvajanjem ne more preiti v stanje mirovanja.



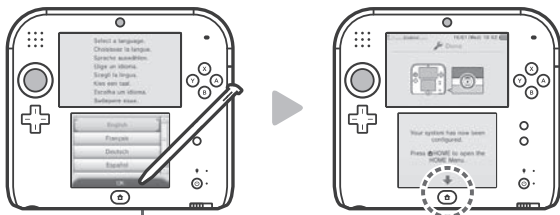
## Izklop

Pritisnite tipko POWER za prikaz menija POWER. Nato pritisnite na POWER OFF (izklop) za izključitev naprave. Enak učinek ima tudi daljše pritiskanje tipke POWER.

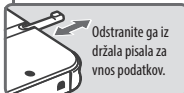


## Konfiguriranje sistema

S pisalom za vnos podatkov sledite navodilom na zaslону za konfiguracijo sistema.




Zaslón na dotik lahko uporabljate s pisalom za vnos podatkov.



Za dokončanje nastavitve pritisnite tipko HOME, da pridete v Meni HOME.

## Prenos sistema

Če imate še en sistem Nintendo 3DS in bi želeli prenašati podatke ter Nintendo Network ID v vaš novi sistem, lahko uporabite Orodje za prenos sistema.

Dotaknite se ikona za sistemske nastavitve  v meniju HOME, nato pa izberite OTHER SETTINGS (druge nastavitve). Pritisnite na SYSTEM TRANSFER (prenos sistema) in sledite navodilom na zaslónu.

### • Prenesite svoje podatke pred predvajanjem.

Če ste predvajali na tem sistemu pred prenosom podatkov iz svojega starega sistema Nintendo 3DS, bodo vsi shranjeni podatki, ustvarjeni za programsko opremo, ki je vgrajena ali jo je mogoče naložiti na ta sistem, po prenosu postali neuporabni.

### • Prenesite svoje podatke preden ustvarite ali povežete Nintendo Network ID z novim sistemom.

V nasprotnem primeru podatkov ne bo mogoče prenesti.

Glej [systemtransfer.nintendo.co.uk](http://systemtransfer.nintendo.co.uk) za več informacij o prenosu sistema.

## Zagon programske opreme

Ob zagonu programske opreme igralne kartice vstavite kartico z oznako usmerjeno navzdol. Dotaknite se ikone za programsko opremo, ki jo želite uporabiti, nato pa pritisnite na (odpri).



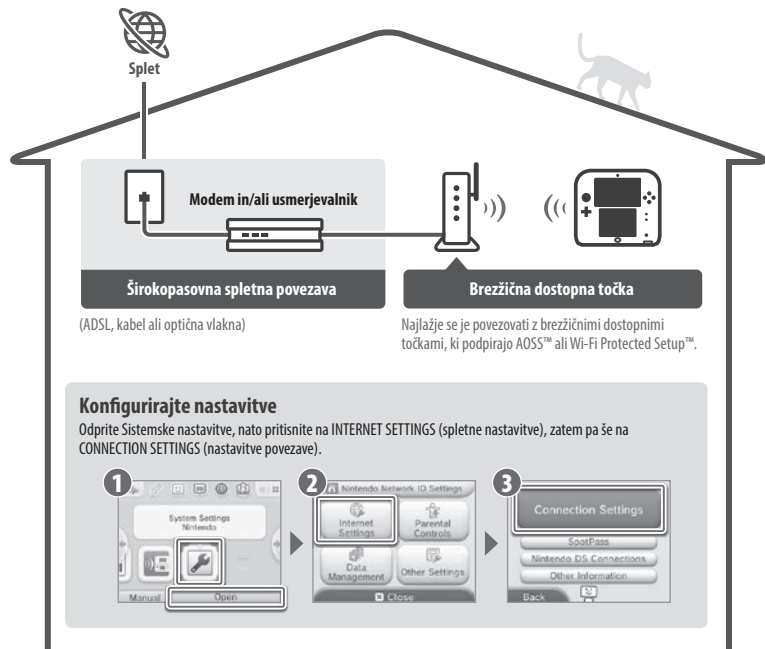
Opomba: Preden vstavite ali odstranite igralno kartico mora biti napajanje izključeno, prikazan mora biti meni HOME, nobena programska oprema pa ne sme biti začasno zaustavljena.

## Povezava s spletom

Svoj sistem priključite na splet, kar vam bo odprlo nove možnosti, kot je nakup programske opreme v spletni trgovini Nintendo eShop, ali komunikacija z igralci po vsem svetu.


### Pripravite svojo brezžično dostopno točko

Za priključitev na splet je potrebna brezžična povezava. Potrebno je spremeniti nastavitve vaše brezžične dostopne točke (usmerjevalnik).



Vodnik za hitri začetek

### Aktivacija in deaktivacija brezžične povezave

Za aktivacijo ali deaktivacijo brezžične povezave pritisnite  v zgornjem levem kotu menija HOME zaslona na dotik in odprle se bodo Nastavitve menija HOME, kjer je potrebno pritisniti na ON (vklop) ali OFF (izklop) pod Brezžično povezavo.

## Posodabljanje sistema

Za uporabo vseh dostopnih možnosti in funkcij bo morda potrebno posodobiti vaš sistem. Za izvajanje sistemskih posodobitev mora biti vaš sistem povezan s spletom.

**POMEMBNO:** Po končani posodobitvi sistema bo vsaka obstoječa ali kasnejša nepooblaščen tehnična sprememba strojne ali programske opreme vašega sistema, kot tudi uporaba nedovoljenih naprav lahko povzročila trajno neuporabnost vašega sistema. Vsebinska, ki izhaja iz nepooblaščenih sprememb strojne ali programske opreme vašega sistema, bo odstranjena. Če ne sprejmete posodobitve sistema, bo igranje iger onemogočeno.

## Ustvarite/povežite Nintendo Network ID

### Optimizirajte svoj sistem z vzpostavitvijo Nintendo Network ID.



Nintendo Network ID vam omogoča uporabo različnih možnosti omrežja Nintendo Network, ki vam jih zagotavlja Nintendo.

### Nintendo eShop

Priskrbite si predstavitvene demo materiale in brezplačno programsko opremo.



### Miiverse

Kramlajte o svoji najljubših igrah.



in še veliko več...



Svoja sredstva spletne trgovine Nintendo eShop lahko uporabljate tako na svojem sistemu kot tudi na konzoli Wii U™.



Na svojem sistemu lahko ustvarite novi Nintendo Network ID ali povežete obstoječi Nintendo Network ID, ki ste ga že ustvarili na konzoli Wii U. Odrasli morajo za svoje otroke sami ustvariti povezavo Nintendo Network ID.



Če imate še en sistem Nintendo 3DS in bi želeli prenašati podatke v vaš novi sistem...

Ne ustvarite ali povežite Nintendo Network ID z novim sistemom pred prenosom, sicer podatkov ne bo mogoče prenesti.

### Konfigurirajte nastavitve

Odprite Sistemske nastavitve v meniju HOME ter nato pritisnite na NINTENDO NETWORK ID SETTINGS (nastavitve Nintendo Network ID) za konfiguracijo nastavitve ID.



# Imena in funkcije komponent

## Opozorilni LED

Opozarja o stanju sistema z utripanjem in spreminjanjem barv.

- Prejeto obvestilo SpotPass (modro utripanje pet sekund)
- Prejeto sporočilo StreetPass (zeleno utripanje pet sekund)
- Prijatelj je na spletu (oranžno utripanje pet sekund)
- Baterija je skoraj prazna (rdeče utripanje)



## Kartična reža SD

Uporablja se za vstavljanje kartic SD (spominke kartice SD ali SDHC). Priložena kartica SDHC je predhodno vstavljena v sistem.

## Uporaba kartic SD

Kartica SD shranjuje podatke, kot je programska oprema, ki jo je mogoče nalagati in shranjene podatke, dodatne podatke in dodatne vsebine, fotografije in videe. Ta sistem podpira kartice SD z zmogljivostjo do 2 GB ter kartice SDHC z zmogljivostjo od 4 GB do 32 GB.

Opomba: Če je vaša kartica SD polna, lahko vse podatke s svoje trenutne kartice SD prenesete na kartico z večjo zmogljivostjo. Vedno kopirajte celotno mapo „Nintendo 3DS“ na novo kartico SD s pomočjo osebnega računalnika.

## Mikrofon

Uporablja se s programsko opremo z možnostjo mikrofona.



## Stikalo za stanje mirovanja

Stikalo za stanje mirovanja premaknite v desno za zagotovitev Stanja mirovanja.



## LED za vklop (⏻)

Se zasveti ob vklopu.

Polnjenje baterije

● Visoko: Modra

● Nizko: Rdeča

⦿ Skoraj prazno: Utripa rdeče

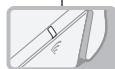
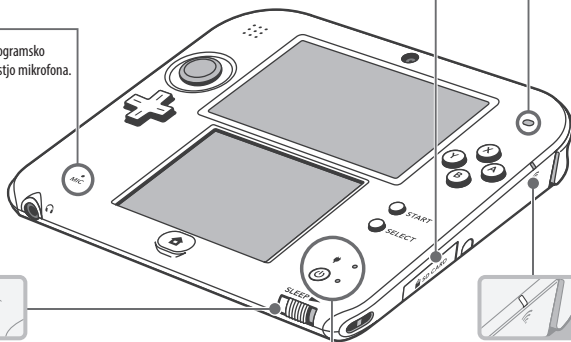


## Tipka POWER (⏻)



## LED za polnjenje (🔋)

Zasveti oranžno med polnjenjem baterije.



## Brezžični LED (📶)

Zasveti rumeno, ko je omogočena brezžična povezava, ter je izključen, ko brezžična povezava ni mogoča. Utripa rumeno med pošiljanjem ali sprejemanjem podatkov.

Opomba:

- Ko je v načinu mirovanja, bo brezžični LED svetil ali utripal bolj medlo.

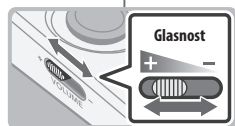
**Zaslon LCD****Notranja kamera**

Možnost uporabe pri programski opremi, ki podpira kamero.

**Krožna konzola**

Možnost uporabe pri programski opremi, ki podpira vnos prek krožne konzole.

Opomba: Če krožna konzola ne deluje ustrezno, preverite **str. 18**.

**Zvočnik****Urnvanjanje glasnosti**

Nastavitev glasnosti z drsnikom.

Opomba: Stopnja glasnosti zvoka sprožilca kamere je vnaprej določena, ne glede na trenutno izbiro glasnosti.

**Igralna konzola****Zaslon na dotik**

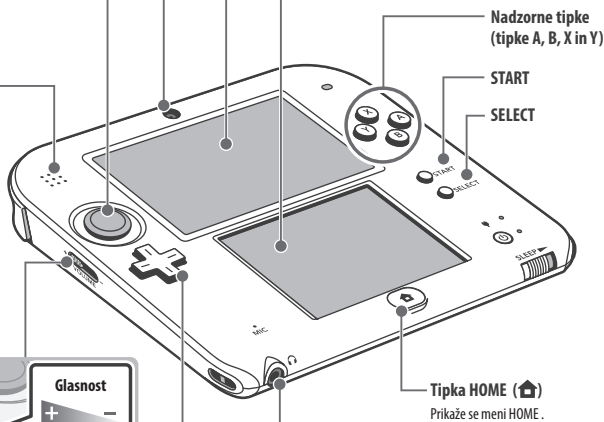
Zaslon na dotik omogoča omogoča interakcijo na dotik. Priloženo pisalo za vnos podatkov lahko uporabljate za programsko opremo, ki podpira to možnost.

**Nadzorne funkcije zaslona na dotik****Dotik**

Nežno pritiskanje na zaslon na dotik s pisalom za vnos podatkov se imenuje „dotikanje“ (ali „pritiskanje“).

**Drseње**

Nežno pritiskanje s pisalom za vnos podatkov po zaslonu na dotik se imenuje „drseње“.

**Nadzorne tipke (tipke A, B, X in Y)****START****SELECT****Tipka HOME (🏠)**

Prikaže se meni HOME.

**Avdio priključek**

Za priključitev komercialnih stereo slušalk. Po priključitvi slušalk zvočniki ne bodo več oddajali zvoka.

Opomba: Uporabljajte skladno dodatno opremo.

## Pokrov baterije

Se lahko odstrani za zamenjavo baterije.

Opomba: Ne odstranjujte, če to ni potrebno.

## Pritrdilo zapestnega traku

Za pritrditev zapestnega traku (na prodaj ločeno).

## Zunanje kamere

Možnost uporabe pri programski opremi, ki podpira kamero. Ti dve kamere omogočata zajemanje 3D fotografij/videov.

Opomba: 3D podob ni mogoče ogledovati na Nintendo 2DS.

## Tipka L

## Reža za igralne kartice

Za vstavljanje igralnih kartic Nintendo 3DS, Nintendo DS, Nintendo Dsi in izboljšane igralne kartice Nintendo Dsi enhanced.



## Držalo pisala

Se uporablja za shranjevanje pisala za vnos podatkov.

Opomba: V držalo ne postavljajte nič drugega, razen pisala za vnos podatkov, ki je bilo priloženo temu sistemu.

## Tipka R



## Priključek adapterja za izmenični tok

Omogoča priključitev adapterja za izmenični tok Nintendo 3DS (WAP-002(UKV) / WAP-002(EUR)).

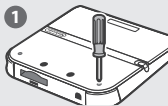
## Infrardeči oddajnik in sprejemnik

Pošilja in sprejema signale za programsko opremo, ki podpira infrardečo funkcijo.

# Zamenjava baterije

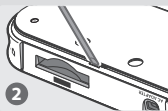
**Pred zamenjavo baterije vedno izključite napravo in adapter za izmenični tok.** Za odstranitev pokrova baterije upoštevajte spodnji postopek.

## Odvijte pokrov baterije



1  
Uporabite križni izvijač, ki se prilega obema vijakoma.

## Odstranite pokrov baterije



2

Navadni vijak ali podoben predmet porinite med pokrov baterije in sistem ter jih porinite narazen.

Opomba: Med pokrov baterije in sistem ne porivajte svojih nohtov, saj to lahko povzroči poškodbe.

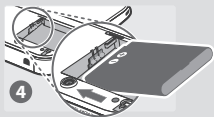


## Odstranite baterijo



3

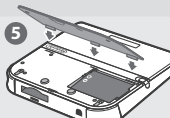
## Počakajte vsaj 10 sekund, nato pa vstavite novo baterijo.



4

Opomba: Baterija mora biti obrnjena v pravilno smer.

## Pritrdite pokrov baterije in privijte oba vijaka.



5



Opomba: Po odstranitvi baterije se nastavitve datuma in ure ponastavijo. Ponovno jih lahko nastavite v Sistemskih nastavitvah, tako da v meniju HOME, izberete OTHER SETTINGS (druge nastavitve) nato pa DATE & TIME (datum in čas).

Pogosto polnjenje bo zmanjšalo življenjsko dobo baterije ter skrajšalo čas uporabe sistema do naslednjega polnjenja. Če se čas uporabe bistveno skrajša, zamenjajte baterijo v skladu s postopkom opisanim v tem razdelku. **Stopite v stik s službo CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam za podrobnejše informacije o tem, kje je mogoče kupiti zamenjavo.**



# Odpravljanje težav

Preden stopite v stik s službo CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam, uporabite ta razdelek priročnika za določitev vzroka problema.

Opomba:

- Preverite lahko tudi razdelek Odpravljanje težav v meniju HOME elektronskega priročnika.
- Če problem vključuje igro ali dodatno opremo, preverite tudi ustrezni priročnik/dokumentacijo.

Problem	Rešitev
Ne morem napolniti baterije / LED za napajanje ni prižgan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ali uporabljate adapter za izmenični tok Nintendo 3DS AC?</li><li>■ Uporabljajte adapter za izmenični tok Nintendo 3DS (WAP-002(UKV)/WAP-002(EUR)) (na prodaj posebej). Napajanje Nintendo DSi je tudi kompatibilno.</li><li>• Ali je adapter za izmenični tok trdno vstavljen v sistem in vtičnico?</li><li>■ Izključite adapter za izmenični tok in počakajte približno 30 sekund preden ga ponovno priključite. Adapter za izmenični tok mora biti trdno priključen tako na sistem kot v vtičnico (glej str. 9).</li><li>• Ali se baterija polni na kraju s temperaturo okolice med 5 – 35°C? Ali se baterija polni na kraju s temperaturo okolice med 5 – 35°C?</li><li>■ Baterijo je potrebno polniti na kraju s temperaturo okolice med 5 – 35°C. Izven tega temperaturnega obsega baterije morda ne bo mogoče napolniti.</li><li>• Ali je baterija priključena na pravi način?</li><li>■ Če se sistem noče vključiti, a se ob priključitvi adapterja za izmenični tok LED za napajanje zasveti, nato pa takoj ugasne, baterija morda ni ustrezno priključena. Najprej baterijo ustrezno priključite (glej str. 16).</li><li>• Ali je LED za napajanje prižgan?</li><li>■ Če LED za napajanje utripa, obstaja možnost, da baterija ni ustrezno priključena. Če se vanjo to zgodi, stopite v stik s službo CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam.</li></ul>
Sistem se noče vključiti	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ali se je sistem napolnil?</li><li>■ Napolnite sistem.</li><li>• Ali je bilo stikalo za mirovanje premaknjeno v desno stran?</li><li>■ Stikalo za mirovanje premaknite v levo stran, nato pa vključite sistem.</li><li>• Ali je baterija priključena na pravi način?</li><li>■ Če se sistem noče vključiti, a se ob priključitvi adapterja za izmenični tok LED za napajanje zasveti, nato pa takoj ugasne, baterija morda ni ustrezno priključena. Najprej baterijo ustrezno priključite (glej str. 16).</li></ul>
Sistem se pregreva	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ali se baterija polni na območju z visoko temperaturo ali pa se polni daljše obdobje?</li><li>■ To lahko vodi do hitrega naraščanja temperature sistema. Baterijo je potrebno polniti na kraju s temperaturo okolice med 5 – 35°C. Dotikanje sistema dokler je vroč lahko povzroči opeklino.</li></ul>
Napolnil/a sem baterijo, vendar pa ne morem igrati dalj časa brez prekinitve / Baterija se polni zelo dolgo	<ul style="list-style-type: none"><li>• Ali se baterija polni na območju s temperaturo okolice pod 5°C?</li><li>■ V okoljih s temperaturo pod 5°C iger ne boste mogli igrati dalj časa brez prekinitve, baterija pa se bo polnila dlje kot običajno.</li><li>• Življenjska doba baterije</li><li>■ Pogosto polnjenje bo zmanjšalo življenjsko dobo baterije ter skrajšalo čas uporabe sistema do naslednjega polnjenja. Če se čas uporabe bistveno skrajša, zamenjajte baterijo v skladu s postopkom opisanim v tem razdelku. Stopite v stik s službo CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam za podrobnejše informacije o tem, kje je mogoče kupiti zamenjavo.</li></ul>
Baterija se je deformirala	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Pri litij-ionskih baterijah po določenem času pride do degradacije, zato se ob pogostem polnjenju raztegnejo. Pri tem ne gre za okvaro ali morebitno varnostno tveganje. Če raztegnitev baterije vpliva na njeno življenjsko dobo, jo zamenjajte (glej str. 16). Če baterija pušča, se je ne dotikajte in stopite v stik s službo CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam.</li></ul>

## Problem

## Rešitev

### Ni video ali avdio signala

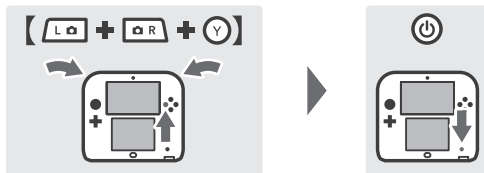
- Ali je bila igralna kartica pravilno vstavljena?
- Previdno vstavite igralno kartico, dokler se ne zatakne v ustrezen položaj.
- Ali je sistem v Načinu mirovanja?
- Če se sistem nahaja v Načinu mirovanja, morate zapustiti ta način. Določena programska oprema lahko preide v način mirovanja, tudi če sistem ni zaprt.

### Na LCD zaslonih se pojavljajo črne ali svetle pike, ki ne izginejo / Na LCD zaslonih se nahajajo temne ali svetle lise

- Majhno število nedelujočih oz. pokvarjenih slikovnih pik je značilno za LCD zaslone. To je normalno in ne predstavlja okvare. 3D zaslon in zaslon na dotik imata različne specifikacije, zato se njuni barvni prikazi in stopnje svetlosti lahko razlikujejo.

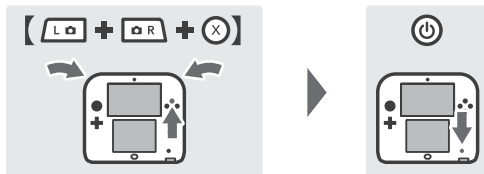
### Igralna konzola ne deluje pravilno


- Ali vnos prek igralne konzole ustreza temu, kar vidite na zaslonu?
  - V redkih primerih se lahko zgodi, da vhodna enota igralne konzole preneha delovati, zaradi dolgega obdobja uporabe ali preveč agresivne uporabe. Če se gibi med igro ne ujemajo z vnosi prek igralne konzole, uporabite možnost CIRCLE PAD (igralna konzola) v Sistemskih nastavitvah za umeritev vhodne enote.
- Opomba: Če prihaja od vnosov gibov, čeprav se igralna konzola ne uporablja in ne morete uporabljati tipk ali zaslona na dotik, izključite sistem, nato pa ga ponovno vključite na umeritvenem zaslonu igralne konzole, tako da pritisnete tipko POWER istočasno s tipkami L + R + Y.



### Dotik na zaslon ne deluje pravilno

- Ali vnos prek zaslona na dotik ustreza temu, kar vidite na zaslonu?
  - Če se gibi med igro ne ujemajo z vnosi prek zaslona na dotik, uporabite možnost TOUCH SCREEN (zaslon na dotik) v Sistemskih nastavitvah za umeritev vrednosti vnosov.
- Opomba: Če ne morete uporabljati tipk ali zaslona na dotik, izključite sistem, nato pa ga ponovno vključite na umeritvenem zaslonu zaslona na dotik, tako da pritisnete tipko POWER istočasno s tipkami L + R + X.



Problem	Rešitev
Zaslon na dotik ne deluje pravilno	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ali ste na zaslon na dotik namestili komercialno dostopno zaščitno plast?</li> <li>• Če ste na zaslon na dotik namestili komercialno dostopno zaščitno plast, preverite navodila za uporabo ter preverite, če je bila pravilno nanešena, preden pričnete z umerjanjem zaslona na dotik.</li> </ul> 
3D podobe se ne prikazujejo	<ul style="list-style-type: none"> <li>► Nintendo 2DS ne podpira 3D prikaza.</li> </ul>
Zaslon povsem potemni, sistem pa je neodziven / Sistem zamrzne	<ul style="list-style-type: none"> <li>► Če je zaslon temen tudi po vključitvi sistema ali potem, ko zapustite Način mirovanja (stikalo za mirovanje premaknite v levo stran), ali pa če nenadoma potemni med igranjem iger in sistem postane neodziven, izključite sistem, tako da držite tipko POWER dokler se LED za napajanje ne izključi, nato pa ponovno vključite sistem, tako da pritisnete na tipko POWER.</li> </ul>
Moja SD kartica se ne odziva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ali je bila SD kartica pravilno vstavljena v sistem?</li> <li>► Izključite napajanje in previdno vstavite SD kartico, dokler se ne zatakne v ustrezen položaj v reži za SD kartice na zadnji strani sistema (glej str. 13).</li> <li>• Ali so priključki SD kartice umazani?</li> <li>► Nežno obrišite priključke s suho bombažno krpo in pazite, da ne pride do poškodb SD kartice.</li> </ul>

### Če potrebujete dodatno pomoč...

Če vaš sistem po izvedbi teh ukrepov za odpravljanje težav, ali tistih, ki so opisani v elektronskih navodilih za uporabo menija HOME še vedno ne deluje, vam priporočamo, da preberete garancijske pogoje proizvajalca in pokličete službo CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam ter zahtevate pregled pomanjkljivega dela. Tam boste lahko našli informacije o tem, na kakšen način lahko zahtevate popravilo, kot tudi v zvezi z garancijskimi pogoji in pogoji servisne službe.

### Odstranjevanje izdelka / baterije po koncu njene življenjske dobe

[071015/SLO/WEEE-3]

Simbol prečrtanega smetnjaka pomeni, da ta izdelek ne bi smeli odlagati v gospodinjne odpadke. Izdelek naj bi se posebej zbiralo ter recikliralo. Med odstranjevanjem baterije, namestite nekaj lepilnega traka na pozitiven (+) in negativen (-) pol. Odpadna električna in elektronska oprema lahko vsebuje nevarne snovi, ki, če je ne obravnavamo pravilno, lahko škodujejo okolju in zdravju ljudi. Namesto tega, se obrnite na lokalne oblasti za informacije o primernih mestih za zbiranje in recikliranje, ali pa se obrnite na lokalnega prodajalca, ki v zameno za vaš nakup enakovredno novega izdelka, lahko sprejme nazaj ta izdelek brezplačno za recikliranje. Na ta način boste pomagali, da se zagotovi, da je oprema ustrezno obdelana in njegovi deli obnovljeni, reciklirani ali ponovno uporabljeni na okolju prijazen način. Cena tega Nintendo proizvoda vključuje stroške zbiranja in recikliranja baterije.



# Tehnični podatki

Opomba: Ti podatki se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila.

Sistem Nintendo ZDS	
<b>Številka modela</b>	FTR-001
<b>Zasloni LCD (velikost zaslona / ločljivost)</b>	<p><b>Zgornji zaslon:</b> Širokozaslonski LCD 3,53 palcev (širina 76,8mm x višina 46,08mm) 400x240 slikovnih pik Lahko prikaže 16,7 milijonov barv</p> <p><b>Spodnji zaslon:</b> Zaslon na dotik LCD 3,02 palcev (širina 61,44mm x višina 46,08mm) 320x240 slikovnih pik Lahko prikaže 16,7 milijonov barv</p>
<b>Dimenzije</b>	Višina 127mm x širina 144mm x debelina 20,3mm
<b>Teža</b>	Pribl. 260g (vključno z baterijo, pisalom za vnos podatkov in kartico SD)
<b>Brezžična frekvenca</b>	Obseg 2,4GHz (11b: 1-13ch/11g: 1-11ch)
<b>Standardna povezava</b>	IEEE802.11b/g
<b>Izhodna moč</b>	11b: 5,5dBm / 11g: 5,0dBm
<b>Priporočena razdalja povezave</b>	Manj kot 30m Opomba: Največja razdalja, na kateri je še mogoča povezava, se lahko zmanjša glede na okolje.
<b>Lastnosti kamere</b>	Leča: Fiksna goriščna razdalja / Slikovni senzor: CMOS / Efektivno število slikovnih pik: Okoli 300.000.
<b>Lastnosti ure</b>	Najv. dnevna razlika ± 4 sekund (ko se uporablja v okviru spodnjega „Okolja uporabe“)
<b>Zvočnik</b>	Mono
<b>Vhodni / izhodni priključki</b>	Reža za igralne kartice, reža za kartice SD, priključek adapterja za izmenični tok, avdio priključek (stereo izhodni signal)
<b>Senzorji</b>	Gibalni senzor, žirosenzor
<b>Druge lastnosti</b>	Infrardeča povezava (priporočena povezava: manj kot 20cm) Opomba: Največja razdalja, na kateri je še mogoča povezava, se lahko zmanjša glede na okolje.
<b>Največja poraba energije</b>	Pribl. 4,1W (med polnjenjem)
<b>Okolje uporabe</b>	Temperatura: 5 – 35°C / Vlažnost: 20 – 80%
<b>Čas polnjenja</b>	Pribl. 3,5 ure
<b>Življenjska doba baterije</b>	<b>Programska oprema Nintendo 3DS:</b> pribl. 3,5 – 5,5 ur <b>Programska oprema Nintendo DS:</b> pribl. 5 – 9 ur
<b>Adapter za izmenični tok Nintendo 3DS</b>	<p><b>Številka modela:</b> WAP-002(UKV) / WAP-002(EUR) <b>Vhodna napetost:</b> AC 220-240V 50/60Hz 12VA <b>Izhodna napetost:</b> DC 4.6V 900mA <b>Dimenzije:</b> 70,5mm x širina 51,0mm x debelina 79,5mm (UKV) / dolžina 70,5mm x širina 27,0mm x debelina 84,5mm (EUR)</p> <p><b>Teža:</b> 86g (UKV) / pribl. 80g (EUR) <b>Dolžina vodnika:</b> pribl. 1,9m <b>Skladne naprave:</b> New Nintendo 3DS (KTR-001) Nintendo 3DS XL (SPR-001(EUR)) New Nintendo 3DS charging cradle (KTR-007) Nintendo 3DS XL charging cradle (SPR-007) New Nintendo 3DS XL (RED-001) Nintendo 2DS (FTR-001) New Nintendo 3DS XL charging cradle (RED-007) Nintendo DSi (TWL-001(EUR)) Nintendo 3DS (CTR-001(EUR)) Nintendo DSi XL (UTL-001(EUR)) Nintendo 3DS charging cradle (CTR-007)</p>
<b>Baterija Nintendo 3DS</b>	<b>Številka modela:</b> CTR-003 <b>Vrsta baterije:</b> Litij-ionska <b>Zmogljivost baterije:</b> 5Wh
<b>Pisalo za vnos podatkov Nintendo 2DS</b>	<b>Številka modela:</b> FTR-004 <b>Material:</b> Plastika (ABS/PE) <b>Dolžina:</b> pribl. 98mm

# Kontaktni podatki

Warranty

[180416/SLO-HW]

## 12-MESEČNA GARANCIJA PROIZVAJALCA - NINTENDO HARDWARE

Ta garancija krije vse Nintendo konzole, vključno z vgrajeno programsko opremo v času nakupa ("Nintendo Operativni Software") in vso strojno opremo z kontroljerji, ki so vključeni v embalaži konzole ("Nintendo Controllers"). V tej garanciji se imenujejo, Nintendo Konzola, Nintendo operativna oprema in Nintendo Controllers skupaj kot "Produkt".

V skladu s pogoji in izključitve spodaj, CD Media S.E., št. 32, Kifisias Avenue, 15125 Marousi, Atene, Grčija ("CD Media") jamči potrošniku ("Uporabnik") za nakup izdelka v kateri koli državi EEA ali Švicji za obdobje 12 mesecev od dneva nakupa izdelka, da bo izdelek brez napak v materialu in izdelavi.

### IZKLJUČITVE

Ta garancija ne krije:

- programsko opremo (ki ni Nintendo operativna programska oprema) ali igre (ne glede na to ali so vključene v Produkt v času nakupa)
- dodatki, periferije ali ostali artikli ki so namenjeni uporabi skupaj s Produktom vendar niso izdelani za Nintendo oziroma jih ni izdelal Nintendo (ne glede na to ali so vključeni s Produktom v času nakupa)
- Produkt ki je bil preprodan, uporabljen za najem ali komercialne namene
- okvare na Produktu, ki so posledica nesreče, malomarnost Uporabnika ali tretje osebe, nesmiselna uporaba, modifikacije, uporaba s produkti, ki niso dobavljeni, licencirani ali dovoljeni za uporabo z Nintendo Produkti (skupaj z, vendar ne omejeni na, ne-licenčne izboljšave iger, kopime naprave, adapterje, napajalnike ali ne-licenčne dodatke), računalniški virusi ali povezave z internetom ali katerokoli drugo obliko elektronske komunikacije, uporaba Produkta kakorkoli drugače kot v skladu z navodili, ali vzrokom nepovezan z okvarami v materialu in izdelavi.
- okvare na Produktu, ki so posledica uporabe pokvarjenih, poškodovanih baterij ali baterij, ki puščajo ali baterijskih akumulatorjev, ali katerihkoli drugih baterij ali akumulatorjev, ki niso v skladu z določeniimi navodili.
- postopno Gasovno zmanjšanje zmogljivosti in učinkovitosti baterijskih vložkov za Produkt (se ne smatrajo za okvaro v materialu ali izdelavi Produkta);
- Produkt, ki je bil odprt, modificiran ali popravljen s strani katekole osebe ali podjetja razen Nintendo ali pooblaščenih partnerjev, ali če ima Produkt serijsko številko kakorkoli spremenjeno, poškodovano ali odstranjeno;
- izguba katerihkoli podatkov, ki so bili naloženi na ali shranjeni na Produkt s strani osebe ali podjetja razen Nintendo ali pooblaščenih partnerjev;
- izguba podatkov ali ostale vsebine, kot je software, zaradi formatiranja spomina Produkta (ali SD kartice/microSD kartice ali druge zunanje shranjevalne naprave uporabljene skupaj s Produktom); ali
- izguba podatkov ali ostale vsebine, kot posledica izbrisa Nintendo Network ID registriranega ali povezanega s Produktom.

### KAKO UVELJAVITI GARANCIJO

Za uveljavitev garancije morate:

- bvestiti CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam o okvari v roku 12 mesecev od dneva nakupa Produkta, in
- vrniti Produkt podjetju CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam v roku 30 dni od dneva obvestitve o okvari.

Za ta namen prosim kontaktirajte **CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam**.

Preden se Produkt pošlje podjetju CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam, naj Uporabnik odstrani oziroma zbríše vse zasebne in zaupne podatke in datoteke.

**Ko Uporabnik pošlje Produkt podjetju CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam se Uporabnik strinja in sprejema da podjetje CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam ni odgovorna za izgubo, izbris ali okvaro zasebnih podatkov ali datotek, ki niso bile predhodno izbrisane ali odstranjene.** Nintendo priporoča, da Uporabnik naredi varnostno kopijo vseh podatkov, ki jih potrebuje. Upošteвайте, da se odvisno od načina popravila, podatki ali ostale vsebine shranjene v spomenu Produkta lahko zbríšejo in jih ne bo mogoče več brati z SD kartice/mikroSD kartice ali ostalih zunanjih pomnilnikov ali jih uvozijo nazaj v Produkt po popravilu.

**Pri pošiljanju Produkta podjetju CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam:**

1. uporabite originalno embalažo kjer je to mogoče;
  2. opišite napako;
  3. priložite kopijo dokazila o plačilu, računa, ki prikazuje datum nakupa Produkta.
  4. Prosimo priložite **edinstveno kodo**, ki vam jo je CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam zagotovil med prvo komunikacijo na vsaki dokumentaciji/embalaži ki jo pošljete. Ta koda je identifikacijska številka vašega primera pri podjetju CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam in mora biti omejena v vseh komunikacijah s podjetjem CD Media S.E. **OBVEŠČAMO VAS, DA VSAKA VRNJENA EMBALAŽA ALI PRODUKT BREZ KODE NE BO SPREJETA IN JE LAHKO AVTOMATIČNO VRNJENA POSILJATELJU.**
  5. Poskrbite, da CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam prejme Produkt v roku 30 dni od dneva prijave okvare.
- Po pregledu Produkta, CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam sprejme poškodovan Produkt, bo Nintendo (bodo po lastni presoji) ali popravili ali zamenjali okvarjeni del ali zamenjali z elementom Produkta brez dodatnih stroškov.

Če je okvara prijavljena po pretečenem 12-mesečnem garancijskem roku podjetju CD Media, ali če okvara ni krita z garancijo, lahko podjetje CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam se vedno popravi ali zamenja okvarjeni del ali element Produkta (po lastni presoji). Za nadaljnje informacije kontaktirajte **CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam**.

Ta garancija ne vpliva na zakonske pravice, ki jih imate v skladu z zakonodajo o varstvu potrošnikov kot kupec blaga. Prednosti opisane tukaj, so dodatek tem pravicam.

**CD Media S.E. – Nintendo Podpora Strankam**  
**ncs@cdmedia.gr**

[www.cdmedia.gr/nintendo-support](http://www.cdmedia.gr/nintendo-support)

Small Atrina, Št. 32, Kifisias Ave.

151 25, Marousi, Atene, Grčija

tel.: +30 211-1060400 (od ponedeljka do petka, 09:30 – 17:30)

Klici na to telefonsko številko se zaračunajo v skladu s cenikom vašega ponudnika telefonskih storitev.  
Storitev podpore uporabnikom po telefonu je na voljo zgolj v angleškem jeziku.

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.

© 2016 Nintendo Co., Ltd.

This product includes RSA BSAFE® Cryptographic software of EMC Corporation.

RSA and BSAFE are registered trademarks or trademarks of EMC Corporation in the United States and other countries.

©2005 EMC Corporation. All rights reserved.

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

This product uses certain fonts provided by Fontworks Inc.

This product uses the LC Font by Sharp Corporation.

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

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

Copyright © 2008 TOSHIBA CORPORATION

Ubiquitous TCP/IP+SSL

Copyright © 2001 – 2010 Ubiquitous Corp.

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

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

WPA Supplicant licensed pursuant to BSD License.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

All rights reserved.

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

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

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

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

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

1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and / or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement:  
"This product includes cryptographic software written by Eric Young (eay@cryptsoft.com)"  
The word 'cryptographic' can be left out if the routines from the library being used are not cryptographic related :-).
4. If you include any Windows specific code (or a derivative thereof) from the apps directory (application code) you must include an acknowledgement:  
"This product includes software written by Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)"

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

The licence and distribution terms for any publically available version or derivative of this code cannot be changed. i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence (including the GNU Public Licence.)

"QR code reader" includes software deliverables of Information System Products Co., Ltd. and Institute of Super Compression Technologies, Inc. QR Code is a registered trademark of DENSO WAVE INCORPORATED in JAPAN and other countries.

A O S S™ and AOSS™ are the trademarks of BUFFALO INC.

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

Google™ search is a trademark of Google Inc.

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

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

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

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

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

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







Herriotstrasse 4  
60528 Frankfurt am Main  
Germany

#### **DECLARATION OF CONFORMITY**

Nintendo hereby declares that "Nintendo 2DS" is in compliance with the essential requirements and other relevant provisions of directive 1999/5/EC. This Declaration of Conformity is published on our website. Please visit

**[www.cdmedia.gr/nintendo-support/manuals](http://www.cdmedia.gr/nintendo-support/manuals)**

**European Registered Design: 2382457.**







MAB-FTR-S-SL0-C1