

Nintendo®

new  
NINTENDO 3DS™

new  
NINTENDO 3DS™ XL

# Navodila za uporabo vključno s Hitrim vodnikom

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**, ter ustrezno upoštevati vsa navodila. Odrasli morajo nadzorovati uporabo tega proizvoda s strani otrok.

Zdravstvene in varnostne  
informacije

Hitri vodnik

Sistem

Opravljanje težav

Nintendo si pridržuje pravico do sprememb lastnosti proizvoda in posodabljanja priročnika. Zadnja različica priročnika in dodatne informacije so na voljo na [www.cdmedia.gr/nintendo-support/manuals](http://www.cdmedia.gr/nintendo-support/manuals). (Ta storitev v določenih državah morda ni na voljo.)

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



Zahvaljujemo se vam, da ste izbrali konzolo New Nintendo 3DS™ / New Nintendo 3DS XL.

## Vsebina kompleta

<input type="checkbox"/>	<b>Novi sistem Nintendo 3DS</b> (KTR-001) ali <b>Novi sistem Nintendo 3DS XL</b> (RED-001)	<b>x 1</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Novo pisalo za vnos podatkov Nintendo 3DS</b> (KTR-004) ali <b>Novo pisalo za vnos podatkov 3DS XL</b> (RED-004) Opomba: Pisalo za vnos podatkov se nahaja v posebnem držalu na stranskem delu sistema (♣str. 15).	<b>x 1</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Spominska kartica microSDHC memory card</b> Opomba: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pomnilniška kartica microSDHC je vstavljena v režo za kartice SD (♣str. 18). Pomnilniška kartica microSDHC predstavlja opremo tretje stranke, ki je ne proizvajata Nintendo.</li> <li>• Zmogljivost pomnilniške kartice microSDHC je navedena na škatli.</li> </ul>	<b>x 1</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Kartice AR</b> Opomba: Uporabljajo se v povezavi z vgrajeno aplikacijo, AR Games: Augmented Reality.	<b>x 6</b>
<input type="checkbox"/>	<b>Navodila za uporabo vključujejo Hitri vodnik</b>	<b>x 1</b>
<b>(Zgolj za New Nintendo 3DS)</b>		
<input type="checkbox"/>	<b>Prekrivne plošče New Nintendo 3DS</b> (KTR-009/KTR-010) <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prosimo vas, da pred uporabo sistema pritrдите sprednjo ploščo (♣str. 17).</li> <li>• Plošča na zadnji strani je pritrjena na sistem pred nakupom.</li> </ul>	<b>Sprednja plošča x 1</b> <b>Zadnja plošča x 1</b>



### Ta paket ne vključuje adapterja za izmenični tok.

Za polnjenje sistema boste potrebovali adapter za izmenični tok Nintendo 3DS (WAP-002(UKV)/WAP-002(EUR)) (naprodaj posebej).

Uporabljate lahko tudi adapter za izmenični tok, ki je vključen v sisteme Nintendo 3DS, Nintendo 2DS, Nintendo DSi in Nintendo DSi XL.

Adapter za izmenični tok vključen v Nintendo 3DS / Nintendo 2DS / Nintendo DSi / Nintendo DSi XL



Adapter za izmenični tok vključen v Nintendo DS™ / Nintendo DS Lite



# 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

Nastavitve 3D podob 16

Odstranjevanje in pritrjevanje pokrovov 17

Zamenjava kartice microSD / baterije 18

## Odpravljanje težav

Odpravljanje težav 19

- Tehnični podatki 22

- Kontaktni podatki 23

Opomba:

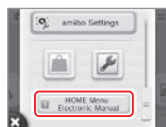
- V tem priročniku se izraz „Sistem Nintendo 3DS“ nanaša na vse sisteme v seriji Nintendo 3DS™, ki vključuje New Nintendo 3DS™, New Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL in Nintendo 2DS™.
- V teh navodilih za uporabo se izraz „sistem New Nintendo 3DS“ nanaša tudi na sistem New Nintendo 3DS XL, v kolikor ni drugače navedeno.
- Fotografije in upodobitve v teh navodilih za uporabo na splošno prikazujejo sistem New Nintendo 3DS.

## 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.

Sledite navodilom na desni strani zaslona, za branje elektronskega priročnika z navodili za uporabo za Meni HOME.

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 – UPORABA 3D MOŽNOSTI

#### ■ 3D možnost ni primerna za otroke stare šest let ali manj.

- Uporaba 3D možnosti lahko pri otrocih starih šest let ali manj povzroči okvaro vida. Če imajo otroci stari šest let ali manj dostop do sistema, morajo starši ali pravni skrbniki omejiti prikaz 3D podob prek možnosti Starševskega nadzora.
- Vsak ima različen način gledanja 3D podob. Če 3D podob ne vidite povsem razločno, ne uporabljajte 3D možnosti ter zaslon nastavite zgolj na prikaz 2D podob. Daljše gledanje 3D podob, kot so npr. dvojne podobe, lahko povzroči napenjanje oči, suhe oči, glavobole, trda ramena, slabost, omotičnost, potovalno slabost, utrujenost in nelagodje.
- Če se počutite utrujeni ali nelagodni med gledanjem 3D podob, nastavite 3D učinke na udobno raven ali pa zaslon nastavite tako, da bo prikazoval zgolj 2D podobe.
- Vsake pol ure si vzemite odmor v dolžini 10 do 15 minut, tudi če se vam zdi, da ga ne potrebujete.
- Ne uporabljajte 3D možnosti med prevažanjem v osebnih avtomobilih ali sredstvih javnega transporta. Zaradi stalnega tresenja lahko namreč 3D podobe postanejo nejasne, kar lahko povzroči slabost in napenjanje oči.



### OPOZORILO – EPILEPTIČNI NAPAD

- Nekateri osebe (približno 1 na 4.000) lahko doživijo epileptični napad ali omedljajo 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 (ob uporabi 3D možnosti vsake pol ure).



### OPOZORILO – NAPREZANJE OČI IN POTOVALNA SLABOST

Igranje video iger lahko po določenem času povzroči bolečine v očesih, ob uporabi 3D možnosti pa morda celo prej. Ravno tako pri nekaterih posameznikih lahko povzroči potovalno bolezen. Upoštevajte naslednja navodila, da se izognete naprežanju 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 (ob uporabi 3D možnosti vsake pol ure), 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 pooblaščen skrbniki morajo zagotoviti, da otroci igrajo video igre na ustrezen način.
- Vsako uro si vzemite odmor v dolžini 10 do 15 minut (ob uporabi 3D možnosti vsake pol ure), 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 posvetovale 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 popravljajte.
- 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 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. Za New Nintendo 3DS uporabljajte zgolj komplet baterij New Nintendo 3DS (KTR-003), za New Nintendo 3DS XL uporabljajte zgolj komplet baterij Nintendo 3DS XL (SPR-003). Uporabljajte zgolj adapter za izmenični tok Nintendo 3DS (WAP-002(UKV)/WAP-002(EUR)) (naprodaj posebej).

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

Bdapter 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 CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam. Adapterja ne poizkušajte 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.****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 microSD 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 ravno toliko močan, 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.

**■ Adapter za izmenični tok je potrebno priključiti na lahko dostopno vtičnico, ki se nahaja v bližini opreme, ki potrebuje napajanje.**

## 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.
- Igralne palice C ne upravljajte z nohti ali trdimi predmeti.
- 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 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 vzmernljivih 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.
- **DISPLAY OF 3D IMAGES** (prikaz 3D podob) onespobni 3D možnost. Uporaba 3D možnosti s strani otrok starih šest let ali manj lahko povzroči okvaro vida. Zelo priporočeno je, da sistem v 3D načinu uporabljajo zgolj otroci starejši od šestih let.
- **MIIVERSE** omejuje funkcionalnost Miiiverse™.
- **SHARING IMAGES / AUDIO / VIDEO / LONG TEXT DATA** (deljenje podob / avdio / video / dolgih besedilnih podatkov) vašemu otroku preprečuje, da bi pošiljal in prejemal fotografije, podobe, zvoke, videe in dolga sporočila.
- **ONLINE INTERACTION** (spletna interakcija) vašemu otroku preprečuje spletne komunikacije v igrah.
- **STREETPASS** izključni 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 Sistemske 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 omrežja 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 omrežju 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

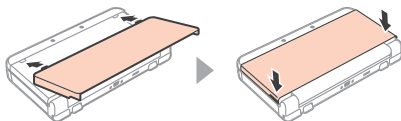
Do Not Set



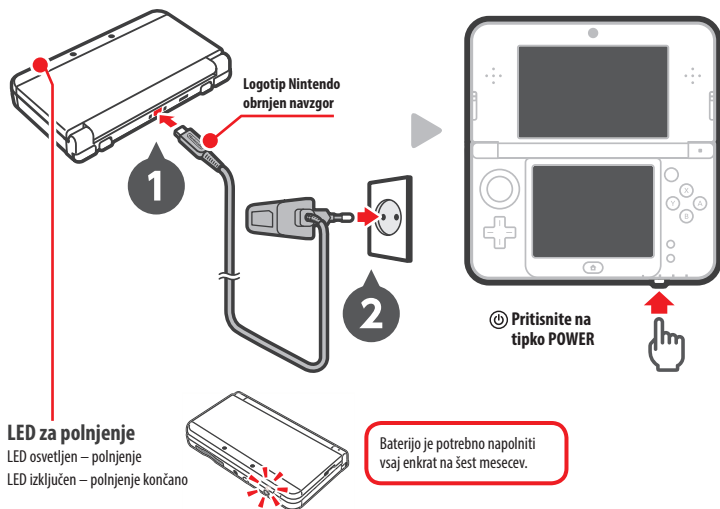
# Vodnik za hitri začetek

## Napajanje in vklop sistema

Če uporabljate New Nintendo 3DS (KTR-001), pritrpite srednjo ploščo preden začnete uporabljati sistem.



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



Vodnik za hitri začetek

## Način mirovanja

Za premor v igri in vključenem načinu mirovanja zaprite sistem. SpotPass™ in StreetPass sta še vedno vključena, ko je sistem v načinu mirovanja, vendar pa je poraba energije tedaj zelo zmanjšana.

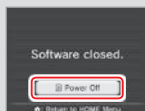
Opomba: Določena programska oprema med uporabo ali izvajanjem določenih nalog ne more preiti v način mirovanja. Na primer, Nintendo 3DS Sound med predvajanjem ne more preiti v način mirovanja.

## Zaprte sistem



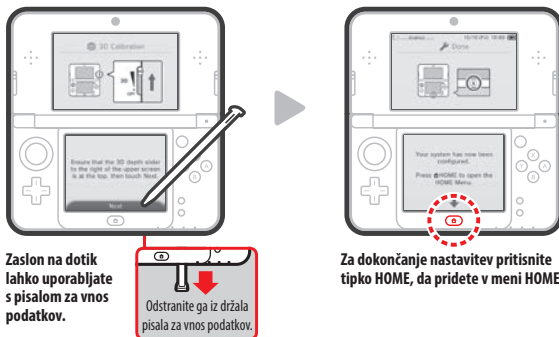
## Izklop

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.

Odstranite ga iz držala pisala 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 OPEN (odpri).



Igralna kartica (oznaka usmerjena navzdol)

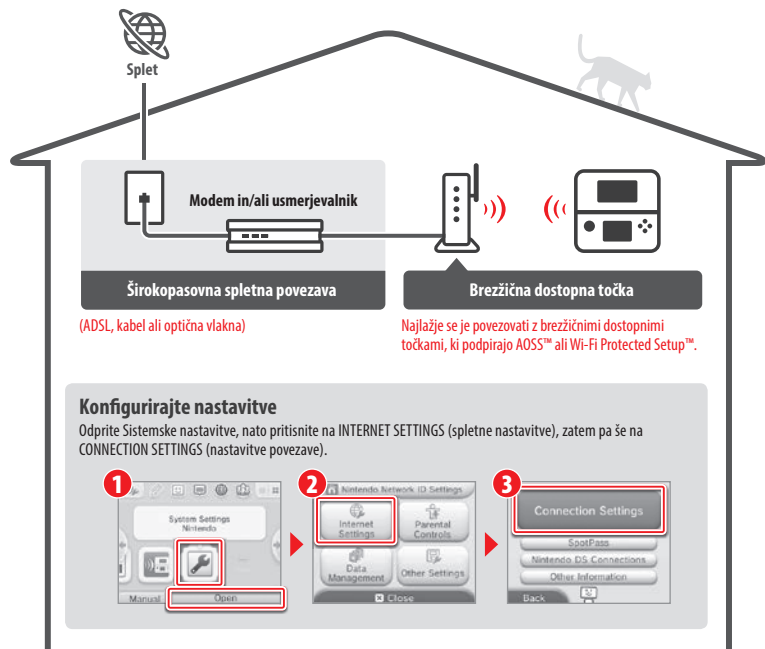
Opomba: Preden vstavite ali odstranite igralno kartico mora biti napajanje izključeno, prikazan mora biti meni HOME nobena programska oprema pa ne sme bitičasno zaustavljena.

## 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

Opomba: Brezžična povezava in povezava s sosednjim poljem (NFC) (str. 14) je mogoče aktivirati/deaktivirati v Nastavitvah Menija HOME.

### Aktivacija in deaktivacija brezžične povezave

Za aktivacijo ali deaktivacijo brezžične komunikacije pritisnite  v zgornjem levem kotu menija HOME zaslona na dotik in odpre 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

Kramljajte o svoji najljubših igrah.



Vodnik za hitri začetek

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 ali 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

## Notranja kamera

Uporablja se pri izjemno stabilni 3D funkciji (▶ str. 16) in programski opremi z možnostjo kamere.

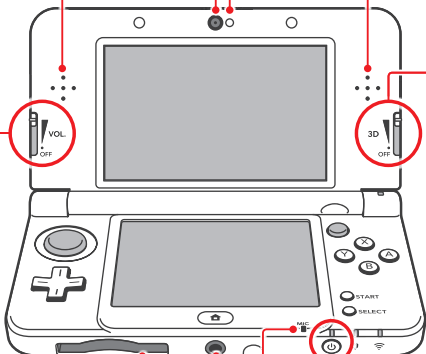
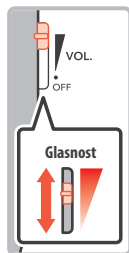
## Infrardeči LED

Sledi položaju vaše glave ob uporabi izjemno stabilne 3D funkcije na slabo osvetljenih območjih (▶ str. 16).

Opomba: Med uporabo te funkcije na slabo osvetljenih območjih boste morda videli rdečo luč.

## Zvočnik (L)

## Zvočnik (R)



## Drsnik za nastavevte globine 3D (▶ str. 16)

Omogoča nastavevte globine 3D podob.

## Uravnavanje glasnosti

Nastavevte glasnosti z drsnikom.

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

## Reža za igralne kartice

Uporablja se za vstavljavanje igralnih kartic Nintendo 3DS, Nintendo DSi in izboljšane igralne kartice Nintendo DSi enhanced.

## Avdio priključek (Audio Jack)

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

Opomba: Uporabljajte skladno dodatno opremo.



## LED za vklop (⏻)

Se zasveti ob vklopu.

Polnjenje baterije

■ Visoko: Modra

■ Nizko: Rdeča

⦿ Skoraj prazno: Ultrapa rdeča



## Tipka POWER (⏻)

## Mikrofon

Uporablja se s programsko opremo z možnostjo mikrofona.

### 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)

### Zaslon LCD (3D zaslon) (D str. 16)

Prikazuje 3D vsebino.

### Krožna konzola

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

Opomba: Če krožna konzola ne deluje ustrezno, preverite D str. 20.

### Območje NFC (povezava s sosednjim poljem)

S tem območjem povežite pripomoček amiibo™ ali druge predmete, ki so kompatibilni z NFC, za branje ali zapisovanje podatkov z uporabo ustrezne programske opreme.

### + Igralna konzola

### Zaslon LCD (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



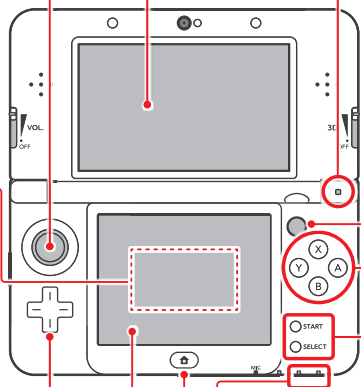
Dotik

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“.



### Igralna palica C

Omogoča upravljanje programske opreme kompatibilne z igralno palico C in jo je mogoče uporabljati namesto krožne konzole Pro za Nintendo 3DS, za programsko opremo kompatibilno z določenim priključkom.

Programska oprema kompatibilna s krožno konzolo Pro ima na embalaži naslednjo ikono:



Krožna konzola Pro

### Nadzorne tipke (tipke A, B, X in Y)

### START SELECT



### LED za polnjenje (D)

Zasveti oranžno med polnjenjem baterije.



### Brezžični LED (D)

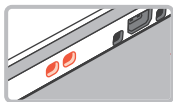
Zasveti rumeno, ko je omogočena brezžična povezava ali NFC, ter je izključen, ko brezžična povezava ni mogoča. Utripa rumeno med pošiljanjem ali sprejemanjem podatkov.

Opomba:

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

### Tipka HOME (D)

Prikaže se Meni HOME.



### Pritrdilo zapetnega traku

Za pritrditev zapetnega traku (na prodaj ločeno).

### (zgolj za New Nintendo 3DS) Spretna plošča

Zgolj za lastnike New Nintendo 3DS. Pokrивne plošče je mogoče odstraniti in zamenjati z drugimi, ki so naprodaj posebej.

Tipka R

Tipka ZR

### Pokrov baterije (zadnja plošča)

Se lahko odstrani za zamenjavo kartice microSD ali baterije (glej str. 17).

Opomba:

- Za lastnike New Nintendo 3DS, sprednje in zadnje plošče je mogoče zamenjati s pokrивnimi ploščami, ki se prodajajo posebej.
- Zadnjo ploščo odstranite zgolj, če morate zamenjati kartico microSD, baterijo, ali za zamenjavo pokrивnih plošč.



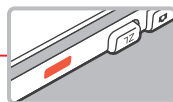
### Držalo pisala za vnos podatkov

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.

### Zunanje kamere

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

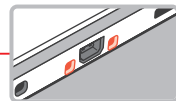


### Infrardeči oddajnik in sprejemnik

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

Tipka L

Tipka ZL



### Podstavek za polnjenje

Omogoča napajanje prek podstavka za polnjenje (naprodaj posebej).



### Priključek adapterja za izmenični tok

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

# Nastavitev 3D podob

3D zaslon omogoča ogled 3D podob. Uporabite drsnik za prilagajanje globine 3D, za nastavitev 3D učinkov na sprejemljivo raven. Sledite spodnjim korakom, za zagotavljanje pravilnega prikaza 3D podob.

## 1 Glejte naravnost v 3D zaslon.



## 2 3D zaslon se mora nahajati na ustrezni oddaljenosti od vaših oči.

- Prilagodite razdaljo, dokler 3D podobe ne postanejo povsem različne.



## Izjemno stabilni 3D

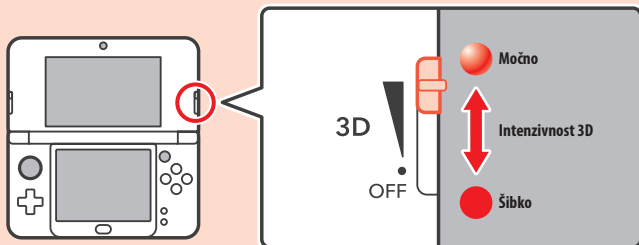
Ta funkcija je na voljo pri New Nintendo 3DS / New Nintendo 3DS XL in omogoča, da med igro premikate svojo glavo ali sistem, ne da bi prišlo do izgube kakovosti podobe, kar gledalcem omogoča udobnejšo 3D izkušnjo. Deluje s sledenjem položaju vašega obraza prek notranje kamere, za potrebe prilagajanja prikaza 3D podob.

Opomba:

- Če sistem gledate pod ekstremnim kotom, izven vidnega polja notranje kamere ali s strani, boste namesto 3D podob videli dvojne podobe ali temen zaslon.
- Izjemno stabilna 3D funkcija ne bo delovala, kadar boste uporabljali notranjo ali zunanjo kamero.**
- 3D podob ne smete gledati v neposredni sončni svetlobi ali v neposredni smeri močnih svetlobnih virov. To bi namreč lahko oteževalo gledanje 3D podob.
- Glede na vaše okolje bodo morda 3D podobe slabo vidne.

## Nastavitev intenzivnosti 3D podob

Uporabljajte drsnik poleg 3D zaslona za prilagajanje globine 3D, za povečevanje ali zmanjševanje intenzivnosti 3D učinkov. Če so 3D podobe slabo vidne, kadar pomaknete drsnik na vrh (najintenzivnejši 3D učinek), ga počasi pomikajte navzdol, dokler 3D podobe ne postanejo različne in jasno vidne.



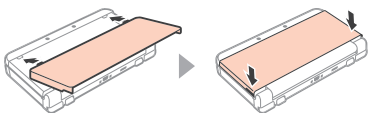
- Za prikaz podob v 2D drsnik za prilagajanje globine 3D pomaknite na najnižjo točko.

Opomba: Prikaz 3D podob je mogoče izključiti v Starševskem nadzoru (1 str. 8).



# Odstranjanje in pritrjevanje pokrovov

## Sprednja plošča (zgolj za New Nintendo 3DS)

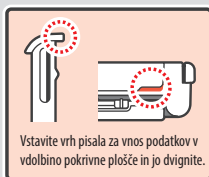


## Pokrov baterije (zadnja plošča)

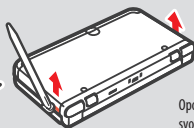
- 1 Odvijte pokrov baterije (zadnja plošča)**  
Uporabite križni izvijač, ki se prilega glavi vijaka.



- 2 Odstranite pokrov baterije (zadnja plošča)**



Vstavite vrh pisala za vnos podatkov v vdolbino pokrivne plošče in jo dvignite.



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



### Zaklopec na spodnjem delu pokrova

Zaklopci se med odstranitvijo pokrova baterije ne smejo zatakati, ker to lahko poškoduje pokrov.

### Odstranitev pokrova baterije na sistemu New Nintendo 3DS XL

Dvignite



Podsajte



- 3 Pritrdite pokrov baterije (zadnja plošča) in privijte oba vijaka.**



# Zamenjava kartice microSD / baterije

Pred zamenjavo baterije vedno izključite napravo in adapter za izmenični tok. Za odstranitev pokrova baterije (zadnja plošča) upoštevajte 1 in 2 na prejšnji strani.

### Vstavite kartico in jo nato odstranite

**1 Pritisnite**  
Sledi klik

**2 Odstranite**

### Vstavite novo kartico microSD

**1**  
Oznaka usmerjena navzgor

**2**  
Sledi klik

Opomba: Odstranitev kartice microSD, ne da bi jo najprej potisnili navznoter, lahko povzroči poškodbe reže za kartice microSD.

### Odstranite baterijo

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

Opomba: Baterija mora biti obrnjena v pravilno smer.

Za pritrditev pokrova baterije (zadnja plošča), sledite 3 na prejšnji strani.

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).

## Kartice microSD

Kartica microSD shranjuje podatke, kot so prenosljiva programska oprema in njeni shranjeni podatki, dodatni podatki in vsebine, fotografije ter videi. Ta sistem podpira kartice microSD velikosti do 2 GB ter kartice microSDHC z velikostmi od 4 GB do 32 GB.

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

## Baterija

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.**

## Odstranjevanje baterije po koncu njene življenjske dobe

[071015/SLO/WEEE-2]

Ta izdelek vsebuje litij-ionsko akumulatorsko baterijo. Odstranjevanje prenosnih in akumulatorskih baterij je urejeno v skladu z EU in nacionalnimi zakonodajami. Ker baterije vsebujejo težke kovine, ki lahko povzročijo resne okoljske in zdravstvene težave, jih je treba ločeno zbirati in reciklirati. Pri odstranjevanju baterije, namažite trak nad pozitivni (+) in negativni (-) priključki.

**Baterije so označene s simbolom prečrtanega smetnjaka na kolesih, kar pomeni, da jih ne smete zavreči kot gospodinjinski odpadke.**

Kot potrošnik, imate pravno obveznost ločitve svoje izrabljene baterije od gospodinjinskih odpadkov in jih odnesete na zbirno mesto za pravilno recikliranje. Obstajajo različna zbirna mesta baterij v vašem kraju, ki sprejmejo rabljene baterije, vključno maloprodajne trgovine, kjer se prodajajo baterije in območja za zbiranje komunalnih odpadkov. V nekaterih državah so zabojniki za zbiranje in škatle določena tudi v solah in drugih javnih zgradbah. Prodajna cena tega Nintendo izdelka vključuje stroške zbiranja baterij in recikliranja.



# 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 elektronskih navodil za uporabo.
- 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>• <b>Ali uporabljate adapter za izmenični tok Nintendo 3DS AC?</b><ul style="list-style-type: none"><li>➤ Uporabljajte adapter za izmenični tok Nintendo 3DS (WAP-002(UKV)/WAP-002(EUR)) (na prodaj posebej). Napajanje Nintendo DSi je tudi kompatibilno (glej str. 2).</li></ul></li><li>• <b>Ali je adapter za izmenični tok trdno vstavljen v sistem in vtičnico?</b><ul style="list-style-type: none"><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></ul></li><li>• <b>Ali se baterija polni na kraju s temperaturo okolice med 5 – 35°C?</b><ul style="list-style-type: none"><li>➤ Baterijo je potrebno polniti na kraju s temperaturo okolice med 5 – 35°C. Izven tega temperaturega obsega baterije morda ne bo mogoče napolniti.</li></ul></li><li>• <b>Ali je baterija priključena na pravi način?</b><ul style="list-style-type: none"><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. 18).</li></ul></li><li>• <b>Ali je LED za napajanje prižgan?</b><ul style="list-style-type: none"><li>➤ Če LED za napajanje utripa, obstaja možnost, da baterija ni ustrezno priključena. Če se vam to zgodi, stopite v stik s službo CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam.</li></ul></li></ul>
Sistem se noče vključiti	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Ali se je sistem napolnil?</b><ul style="list-style-type: none"><li>➤ Napolnite sistem.</li></ul></li><li>• <b>Ali je baterija priključena na pravi način? Ali je baterija priključena na pravi način?</b><ul style="list-style-type: none"><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. 18).</li></ul></li></ul>
Sistem se pregreva	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Ali se baterija polni na območju z visoko temperaturo ali pa se polni daljše obdobje?</b><ul style="list-style-type: none"><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></li></ul>
Napolnil/a sem baterijo, vendar pa ne morem igrati dalj časa brez prekinitev / Baterija se polni zelo dolgo	<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Ali se baterija polni na območju s temperaturo okolice pod 5°C?</b><ul style="list-style-type: none"><li>➤ V okoljih s temperaturo pod 5°C iger ne boste mogli igrati dalj časa brez prekinitev, baterija pa se bo polnila dlje kot običajno.</li></ul></li><li>• <b>Življenjska doba baterije</b><ul style="list-style-type: none"><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 CD Media S.E. - Nintendo Podpora Strankam za podrobnejše informacije o tem, kje je mogoče kupiti zamenjavo.</li></ul></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. 18). 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

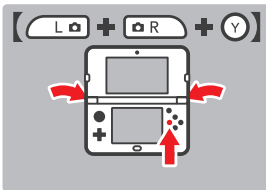
- **Ali je bila igralna kartica pravilno vstavljena?**
- Previdno vstavite igralno kartico, dokler se ne zatakne v ustrezen položaj.
- **Ali je sistem v Načinu mirovanja?**
- Če se sistem nahaja v Načinu mirovanja, morate zapustiti ta način. Določena programska oprema lahko preide v način mirovanja,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

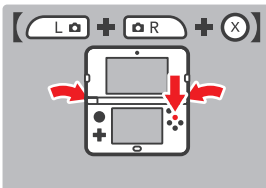
Igralna konzola ne deluje pravilno

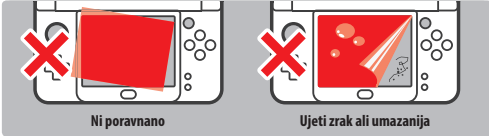
- **Ali vnos prek igralne konzole ustreza temu, kar vidite na zaslonu?**
  - V redkih primerih se lahko zgodi, da vhodna enota igralne konzole preneha delovati, zaradi dolgega obdobja uporabe ali preveč agresivne uporabe. Če se gibite med igro ne ujemajo z vnosi prek igralne konzole, uporabite možnost CIRCLE PAD (igralna konzola) v Sistemskih nastavitvah za umeritev vhodne enote.
- Opomba: Če prihaja do 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 gibite 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>• <b>Ali ste na zaslon na dotik namestili komercialno dostopno zaščitno plast?</b></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> 
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 (sistem zaprite, nato pa ga ponovno odprite, pri tem pa ne izključite napajanja), 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 microSD kartica se ne odziva	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Ali je bila microSD kartica pravilno vstavljena v sistem?</b></li> <li>• Izključite napajanje in previdno vstavite microSD kartico, dokler se ne zatakne v ustrezen položaj v reži za microSD kartice na zadnji strani sistema (glej <a href="#">str. 18</a>).</li> <li>• <b>Ali so priključki microSD kartice umazani?</b></li> <li>• Nežno obrišite priključke s suho bombažno krpo in pazite, da ne pride do poškodb microSD 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 CCD 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 po koncu njene življenjske dobe

[Z20115/SLO/WEEE-1]

Simbol prečrtanega smetnjaka pomeni, da ta izdelek ne bi smeli odlagati v gospodinske odpadke. 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.



# Tehnični podatki

Opomba: Ti podatki se lahko spremenijo brez predhodnega obvestila.

	New Nintendo 3DS	New Nintendo 3DS XL
<b>Številka modela</b>	KTR-001	RED-001
<b>Zasloni LCD (velikost zaslona / ločljivost)</b>	<p><b>Zgornji zaslon:</b> Širokozaslonski LCD z omogočeno 3D funkcijo (z izjemno stabilnim 3D) 3,88 palcev (širina 84,6mm x višina 50,76mm) 800x240 slikovnih pik (400 slikovnih pik za oko ob uporabi 3D možnosti) Lahko prikaže 16,7 milijonov barv</p> <p><b>Spodnji zaslon:</b> Zaslon na dotik LCD 3.33 palcev (širina 67,68mm x višina 50,76mm) 320x240 slikovnih pik Lahko prikaže 16,7 milijonov barv</p>	<p><b>Zgornji zaslon:</b> Širokozaslonski LCD z omogočeno 3D funkcijo (z izjemno stabilnim 3D) 4,88 palcev (širina 106,2mm x višina 63,72mm) 800x240 slikovnih pik (400 slikovnih pik za oko ob uporabi 3D možnosti) Lahko prikaže 16,7 milijonov barv</p> <p><b>Spodnji zaslon:</b> Zaslon na dotik LCD 4.18 palcev (širina 84,96mm x višina 63,72mm) 320x240 slikovnih pik Lahko prikaže 16,7 milijonov barv</p>
<b>Adapter za izmenični tok / baterija</b>	Adapter za izmenični tok Nintendo 3DS (WAP-002(UKV)/WAP-002(EUR)) (napredaj posebej) Baterija New Nintendo 3DS (KTR-003)	Adapter za izmenični tok Nintendo 3DS (WAP-002(UKV)/WAP-002(EUR)) (napredaj posebej) Baterija Nintendo 3DS XL (SPR-003)
<b>Dimenzije</b>	Višina 80,6mm x širina 142mm x debelina 21,6mm (v zaprtem položaju)	Višina 93,5mm x širina 160mm x debelina 21,5mm (v zaprtem položaju)
<b>Teža</b>	Pribl. 253g (vključno z baterijo, pisalom za vnos podatkov in kartico microSD)	Pribl. 329g (ključno z baterijo, pisalom za vnos podatkov in kartico microSD)
<b>Brezžična frekvenca</b>	Doseg 2,4GHz (11b: 1-13ch/11g: 1-11ch)	
<b>Standardna povezava</b>	IEEE802.11b/g	
<b>Izhodna moč</b>	11b: 5,5dBm / 11g: največ 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 $\pm 4$ sekunde (ko se uporablja v okviru spodnjega „Okolja uporabe“)	
<b>Zvočnik</b>	Stereo (podpira pseudo-surround)	
<b>Vhodni / izhodni priključki</b>	Reža za igralne kartice, reža za kartice microSD, podstavek za polnjenje, 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. Povezava s sosednjim poljem (NFC)	
<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 - 6 ur <b>Programska oprema Nintendo DS:</b> pribl. 6,5 - 10,5 ur	<b>Programska oprema Nintendo 3DS:</b> pribl. 3,5 - 7 ur <b>Programska oprema Nintendo DS:</b> pribl. 7 - 12 ur
<b>Baterija</b>	Številka modela: KTR-003 Vrsta baterije: Litij-ionska Zmogljivost baterije: 5.2Wh	Številka modela: SPR-003 Vrsta baterije: Litij-ionska Zmogljivost baterije: 6.5Wh
<b>Pisalo za vnos podatkov</b>	Številka modela: KTR-004 Material: Plastika (ABS/PE) Dolžina: pribl. 76,5mm	Številka modela: RED-004 Material: Plastika (ABS/PE) Dolžina: pribl. 86mm

# 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 kontrolorji, 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, kopije 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, poskodovanih 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 katerekoli 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 3DS is a trademark of Nintendo.

© 2015 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 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 ([eyay@cryptsoft.com](mailto:eyay@cryptsoft.com)).

All rights reserved.

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

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

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

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY ERIC YOUNG "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR OR CONTRIBUTORS BE

LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

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

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

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)



Nintendo

Herriotstrasse 4, 60528 Frankfurt am Main, Germany

#### DECLARATION OF CONFORMITY

Hereby, Nintendo declares that the radio equipment type (New Nintendo 3DS / New Nintendo 3DS XL) is in compliance with Directive 2014/53/EU. The full text of the EU declaration of conformity is available at the following internet address:

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

European Registered Design: 2585083-1/6.



**CD Media S.E.**  
Small Atrina  
Št. 32, Kifisias Ave.  
15125, Marousi, Atene  
Grčija



MAB-KTR-S-SL0-C1