

NINTENDO 2DS™

OPERATIONS MANUAL

FRANÇAIS Pg. 79 ■ ESPAÑOL Pg. 157

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.



This product is a precision electronic device that can be damaged by direct physical impact or contact with dust or other foreign material. A protective carrying case (sold separately) may help prevent damage to your Nintendo 2DS™ system.

Please carefully read this Operations Manual before setup or use of the Nintendo 2DS system. If, after reading all of the instructions, you still have questions, please visit our customer service area at support.nintendo.com or call 1-800-255-3700. Also, built-in instruction manuals are available for many software applications from the HOME Menu (see page 24).

A NOTE ABOUT COMPATIBILITY: The Nintendo 2DS system is only compatible with Nintendo 3DS™, Nintendo DSi™, and Nintendo DS™ software. Nintendo 3DS Game Cards are only compatible with the Nintendo 2DS, Nintendo 3DS, or Nintendo 3DS XL systems (hereafter referred to as the Nintendo 3DS family of systems). Some accessories may not be compatible with this system.

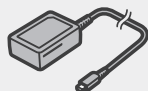
Your system includes:



Nintendo 2DS system



SDHC Card
(inserted into the system's SD Card slot)



Nintendo 3DS AC adapter



Nintendo 2DS stylus
(inserted into the system's stylus holder)



AR Cards



Operations Manual and other printed enclosures

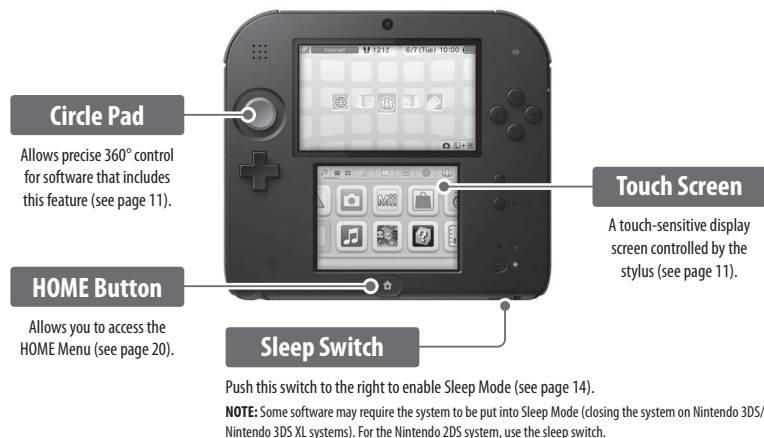


Product recycling information:
Visit recycle.nintendo.com

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. © 2013 Nintendo
Elements of the Nintendo 2DS system and related network services are patented or patent pending, both in the United States and internationally.
Patent: patents.nintendo.com

NINTENDO 2DS™

Here is a look at a few of the exciting features of the Nintendo 2DS system!



This system is part of the Nintendo 3DS family. You can enjoy all Nintendo 3DS online services and use all Nintendo 3DS software in 2D. References to Nintendo 3DS in the user agreement and throughout the system software relate to your use of Nintendo 2DS.

Play Nintendo 3DS, Nintendo DS, and Nintendo DSi software in 2D (page 28).



Nintendo 3DS Game Cards
(games will display in 2D)



Nintendo DS & Nintendo DSi Game Cards

The Nintendo 2DS system conveniently includes this fun built-in software (see page 22 for more details):



SpotPass™

The SpotPass feature allows the Nintendo 2DS system to automatically communicate with a nearby wireless LAN access point, enabling it to connect to the Internet and transmit a variety of data. The system can also do this while playing a game or in Sleep Mode (see page 14).

NOTE: Data received via SpotPass is saved on the SD Card.

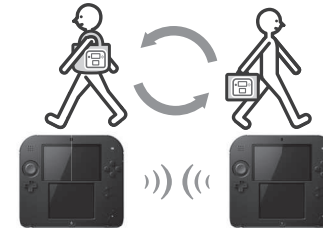


To connect to a wireless LAN access point, you will need to configure the Internet settings for your system (see page 44).

- SpotPass may not be available depending on the play environment or the software you are using. SpotPass is also not available during local communication (see page 21), or when playing Nintendo DS or Nintendo DSi software.
- The Notification LED may not light for some types of data.
- You will need a Nintendo Network ID to download demo games or other free content from Nintendo eShop (see page 43).

StreetPass™

The StreetPass feature allows your system to automatically search for and communicate with other systems in the Nintendo 3DS family and to exchange information with them as you walk by.



If the system is in Sleep Mode or certain other modes, and you pass someone who has enabled StreetPass for the same software, you will exchange game data with them. (If you don't want to allow data exchange, you can disable wireless communication.)

If StreetPass is successful...

The Notification LED will light green if StreetPass data has been exchanged and a message will appear on your notification list (see page 37 for more information on the Notifications application and receiving messages).



StreetPass settings for Nintendo 3DS software are saved on the system. The data you transmit with StreetPass varies depending on the software using this feature. Each software program has its own StreetPass settings.

- Up to 12 Nintendo 3DS software titles can use StreetPass simultaneously.
- Some Nintendo DS and Nintendo DSi software have a similar feature called tag mode. (The name for this mode may vary depending on the game you are playing.) Tag mode is only active when the system is in Sleep Mode while the software and tag mode feature are in use. When tag mode is in use, the StreetPass feature will not work for Nintendo 3DS software.
- If you turn the power off or disable wireless communication, the system cannot communicate.
- StreetPass may not be available depending on the play environment or the software you are using. StreetPass does not work if you are connected to the Internet or are using local communication (see page 21).

Downloadable software

- **Nintendo 3DS Download Software**—Some Nintendo 3DS software is available exclusively through Nintendo eShop. You can also download certain Game Card-based titles rather than purchasing the Game Card.
(When played on the Nintendo 2DS system, all visuals will appear in 2D.)

- **Virtual Console**—You can download games originally released on platforms prior to Nintendo DS, such as Game Boy™ and Game Boy™ Color.
- **Nintendo DSiWare**—You can download Nintendo DSiWare—games originally released for the Nintendo DSi system.

NOTE: If you link the same Nintendo Network ID to both your Wii U and your Nintendo 2DS system, you can share your Nintendo eShop balance and account activity between the two devices.

Nintendo eShop

You can connect to Nintendo eShop through the Internet and view information and videos about software, or download software to play on your system.

NOTE: A broadband wireless network connection is required to connect to the Internet. See page 44 for more information on setting up a connection.



Table of Contents

Health and Safety Information and Usage Guidelines 6

Health and Safety Information 6

Usage Guidelines 8

Basic Operations 10

 **Nintendo 2DS Components** 10

 **Charging the Battery Pack** 13

 **Power On/Off and Basic Configuration** 14

Sleep Mode and turning your system off 14

Configuring System Settings for the first time 14

Using the keyboard 16

Power LED status 17


Battery endurance 17

 **Using SD Cards** 18

About SD Card capacity 19

Copying files 19

Using Software 20

 **HOME Menu** 20

Steps and Play Coins 20

Scrolling, changing the display, and moving icons 21

Communication modes 21

Software icons 22

Starting a software application 23

Suspending or exiting software 23


Instruction manuals for software applications 24

Backing up save data 24


Screen brightness and wireless communications 25


Creating custom folders 26

Taking photos with the Nintendo 3DS camera 27

 **Using Game Cards** 28

 **Using Downloaded Software** 30

 **Game Notes** 31


 **Friend List** 32

Registering friends 33

Editing your friend card / Viewing friend cards 34

Communicating with friends 35


Friend-list settings 36

 **Notifications** 37

To receive notifications 37

To view notifications 38

 **Internet Browser** 39

 **Miiverse** 40

 **Download Play** 41

System Configuration 42

 **System Settings** 42

 **Nintendo Network ID Settings** 43

Linking a Nintendo Network ID 43

 **Internet Settings** 44

Internet connection requirements 44

Configure your Internet settings 45

Setup using Search for Access Point 46

Setup using Wi-Fi Protected Setup™ 47

Setup using AOSS™ 48

Nintendo DS Connections 49

Other Information 49


 **Parental Controls** 50

Content or features that can be limited 50

Configuring Parental Controls 51

 **Data Management** 52

Save data backup management 53

 **Other Settings** 54

System Transfer 55

System Update 61

Format System Memory 61

Consumer Information 62

Replacing the Battery Pack 62

Troubleshooting 64

Video and Computer Game Software Rating Information 72

Warranty and Service Information 73


Regulations for Equipment Use 74

Specifications 75

Legal Notices 77

Health and Safety Information and Usage Guidelines

Important Safety Information – Read the following warnings before setup or use of the Nintendo 2DS system. If this product will be used by young children, this manual should be read and explained to them by an adult. Failing to do so may cause injury. Please carefully review the instruction booklet for the game you are playing for additional health and safety information.

Throughout this manual, you will see this symbol  followed by WARNING or CAUTION, or you may see the term IMPORTANT. These terms have different levels of meaning as outlined below. Please read and understand these terms and the information that appears after them before using your Nintendo 2DS system:

WARNING Warns you about incorrect use of the Nintendo 2DS system that could result in serious personal injury.

CAUTION Cautions you about incorrect use of the Nintendo 2DS system that could result in personal injury or damage to the Nintendo 2DS system, components, games, or accessories.

IMPORTANT: Informs you about incorrect use of the Nintendo 2DS system that could result in damage to the system, components, games, or accessories.

Health and Safety Information

WARNING - SEIZURES

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, and this may occur while they are watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child has any of the following symptoms:

Convulsions
Altered vision

Eye or muscle twitching
Involuntary movements

Loss of awareness
Disorientation

To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:

1. Sit or stand as far from the screen as possible.
2. Do not play if you are tired or need sleep.
3. Play in a well-lit room.
4. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - EYESTRAIN AND MOTION SICKNESS

Playing video games can result in eyestrain after a sustained period of time. Playing video games can also result in motion sickness in some players. Follow these instructions to help avoid eyestrain, dizziness, or nausea:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it. Each person is different, so take more frequent and longer breaks if you feel discomfort.
- If your eyes become tired or sore while playing, or if you feel dizzy or nauseated, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms, stop playing and see a doctor.

WARNING - REPETITIVE MOTION INJURIES

Playing video games can make your muscles, joints or skin hurt. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome or skin irritation:

- Avoid excessive play. Parents should monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists or arms become tired or sore while playing, or if you feel symptoms such as tingling, numbness, burning or stiffness, stop and rest for several hours before playing again.
- If you continue to have any of the above symptoms or other discomfort during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - BATTERY LEAKAGE

The Nintendo 2DS system contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo 2DS system. If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair, or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

WARNING - RADIO FREQUENCY INTERFERENCE

The Nintendo 2DS system can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo 2DS system within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo 2DS system without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

IMPORTANT: The Nintendo 2DS system allows you to disable wireless communication from the HOME Menu. To turn off all wireless communication, see page 25 for instructions. Make sure the wireless LED is off.

NOTE: This product does not contain latex.

This product complies with applicable laws barring the use of toxic materials such as lead, mercury, cadmium, hexavalent chromium, PBB, or PBDE in consumer products.

HARDWARE PRECAUTIONS AND MAINTENANCE

1. Do not disassemble or try to repair the Nintendo 2DS system, components, or accessories. Doing so voids your warranty.
2. Only insert or remove Game Cards while the system is turned off or while the HOME Menu is displayed. Insert the Game Card completely until it clicks into place, without forcing either the Game Card or the Nintendo 2DS system.
3. Do not store the system in a humid place, on the floor, or in any location where it may contact moisture, dirt, dust, lint, or any other foreign material.
4. Do not drop, hit, or otherwise abuse the system, components, or accessories. Doing so may damage the LCD screens or other precision components of the system. Do not use damaged components, accessories, Game Cards, or SD Cards with your system.
5. Make sure all connections to the system are made carefully and inserted into the correct locations only. Hold plugs straight when inserting them into sockets.
6. When disconnecting any plugs from the system or wall outlet, first turn the system off. Then carefully pull by the plug itself rather than by the cord. Do not step on, sharply pull, or bend any wires or cables.
7. Do not expose the system, Game Cards, or any of the components or accessories to extreme heat or cold. The liquid crystal displays (LCD) may become slower or may not work when the temperature is low. The LCD will deteriorate at a high temperature. Take care not to expose the system to direct sunlight for extended periods of time.
8. The LCD screens may be damaged by sharp objects or pressure. Take care to protect the displays from scratches or stains.
9. Connect ONLY accessories designed and licensed for use with the system to any external connectors.
10. Do not spill liquids on the system, Game Cards, or other components or accessories. If the system comes into contact with liquids, wipe clean with a soft, slightly damp cloth (use water only). Remove the battery cover and battery. If liquid came into contact with the battery, do not reuse it. Call Nintendo Customer Service at 1-800-255-3700 for further instructions on battery replacement and possible service for your system.
11. Do not rapidly turn the power switch ON and OFF, as this may shorten the life of the battery and cause Game Cards to lose your stored game information.
12. To avoid dirt or dust from getting into the system, always leave a Game Card loaded (with the power off), when not in use.
13. When using an AC adapter, make sure you are using the correct model appropriate for your system. Always unplug the AC adapter from the wall outlet when not in use.
14. Do not use the AC adapter if the cable or plug is damaged.
15. The AC adapter is intended to be correctly oriented in a vertical or floor mounted position.

GAME CARD PRECAUTIONS AND MAINTENANCE

1. Avoid touching the connectors with your fingers. Do not blow on them or allow them to get wet or dirty. Doing so may damage the Game Card and/or the system.
2. The Game Card is a high-precision electronic device. Do not store it in places that are very hot or cold. Do not hit, drop, or otherwise abuse it. Do not attempt to take it apart.
3. Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or any other solvent.
4. Always check the Game Card edge connector for foreign material before inserting the Game Card into the system.

IMPORTANT BATTERY GUIDELINES

1. Do not remove the battery pack from the system unless it needs to be replaced.
2. Do not use any battery other than the Nintendo 3DS rechargeable battery pack, Model No. CTR-003. A replacement battery may be ordered through Nintendo's website at store.nintendo.com (USA/Canada only) or by calling Customer Service at 1-800-255-3700. See page 62 for more information on replacing the battery.
3. When recharging the battery, use ONLY the included AC adapter, Model No. WAP-002(USA).
4. When disposing of the battery, follow appropriate local guidelines and regulations. For information on battery disposal contact your local solid waste authority. See page 63 for more information on recycling the battery.
5. If liquid comes into contact with the battery, do not reuse it. Call Nintendo Customer Service at 1-800-255-3700 for further instructions on battery replacement and possible service for your system.

IMPORTANT STYLUS AND SCREEN GUIDELINES

1. Use the stylus ONLY on the Touch Screen (lower screen).
2. Use only enough pressure to operate the game. Excessive pressure may damage the Touch Screen.
3. Do not use the stylus if it is broken.
4. Use only a Nintendo licensed stylus on the Touch Screen.
5. Replace the stylus in the stylus holder when not in use.
6. If you use a screen protector on your system, use only a Nintendo licensed screen protector.

CLEANING THE TOUCH SCREEN AND UPPER SCREEN

IMPORTANT: If the Touch Screen becomes dirty or contaminated with foreign material, do not continue to use your system. It may not work properly and can become more damaged. Follow the cleaning procedures below. If it still does not work after cleaning, visit support.nintendo.com for information on repair services.

If the screens on your system have visible smudges, fingerprints, or other foreign material on them, you can clean them by using a soft clean cloth, such as a lens or eyeglass cleaning cloth.

1. Slightly dampen the cloth with water ONLY and wipe off the screens to loosen any dirt or foreign material.
2. Using a dry cloth, wipe the screens to dry them and finish the cleaning process. If needed, repeat the process.



Nintendo 2DS Components

Notification LED

Indicates the status of the system.

Blue— You have received SpotPass data; blinks for about five seconds (see page 37).

Green— You have received StreetPass data; blinks for about five seconds (see page 37).

Orange— A friend has come online; blinks for about five seconds (see page 32).

Red— Battery power is low; blinks continuously when very low (see page 17).



SD Card slot

For inserting an SD or SDHC Card (see page 18).

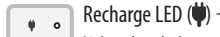
Microphone

Used by games and applications that include microphone features.



Sleep switch

Push to the right to put the system into Sleep Mode (see page 14).



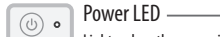
Recharge LED

Lights when the battery is being charged (see page 13).



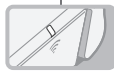
Power Button

See page 14.



Power LED

Lights when the power is turned on (see page 17).



Wireless LED

Lights when wireless communication is turned on, turns off when communication is turned off, and blinks while data is being sent or received or when the system is in Sleep Mode (dimly).

NOTE: Wireless communication can be turned on or off from the HOME Menu (see page 25).

Upper screen

Inner camera

Used by games or other applications that include camera features.

NOTE: Avoid getting the camera lens dirty. If it becomes dirty, wipe gently with a soft cloth, being careful not to damage the lens.

Circle Pad

For game-play control that supports this feature. See the instructions for the game you are playing for specific control information.

Speaker



Volume control

Slide to adjust the volume.

NOTE: The camera shutter sound always plays at a fixed volume and is not affected by the volume control.

Touch Screen (Lower screen)

Touch-sensitive screen. This screen should only be operated with a Nintendo licensed stylus.

Using the Touch Screen

The lower LCD screen, or Touch Screen, is touch-sensitive. For games that include this game control feature, operate the screen by using the included stylus. Lightly touch or slide the stylus across the Touch Screen as shown.

Control buttons

START

SELECT

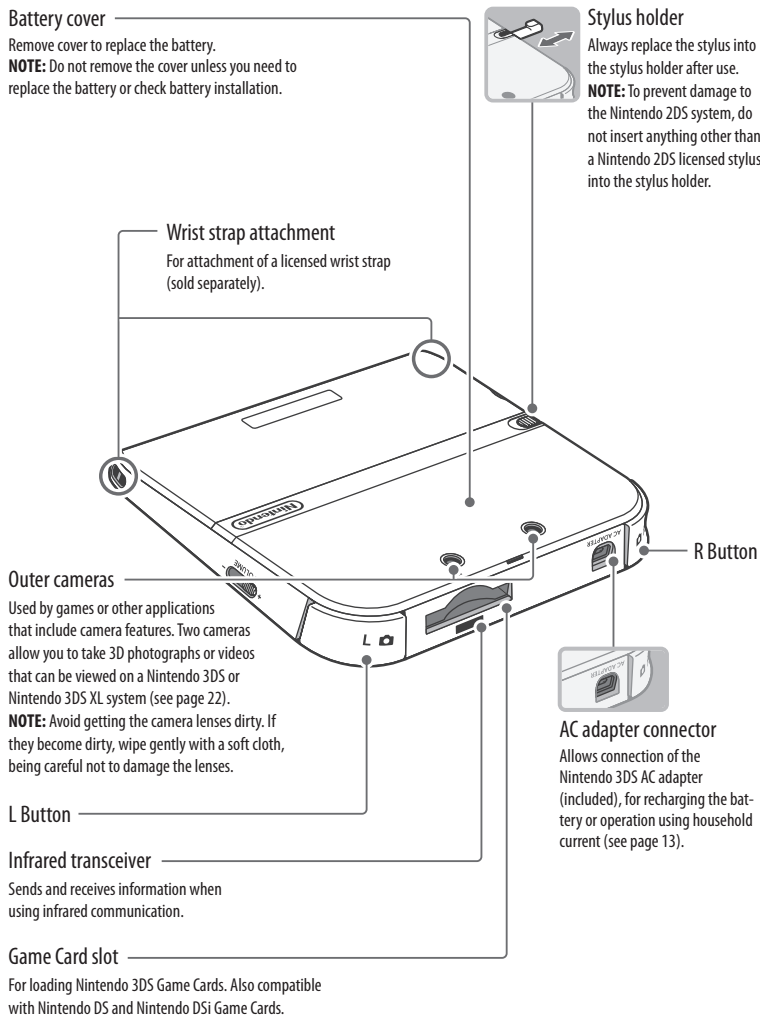
HOME

Displays the HOME Menu during a game.

Audio jack

For connection of stereo headphones (sold separately). If headphones are connected, no sound will play through the speaker. (This system is not compatible with the Nintendo DS Headset.)

CAUTION When using headphones, set the volume at a safe level. Setting the volume too high may harm your hearing or damage the headphones.

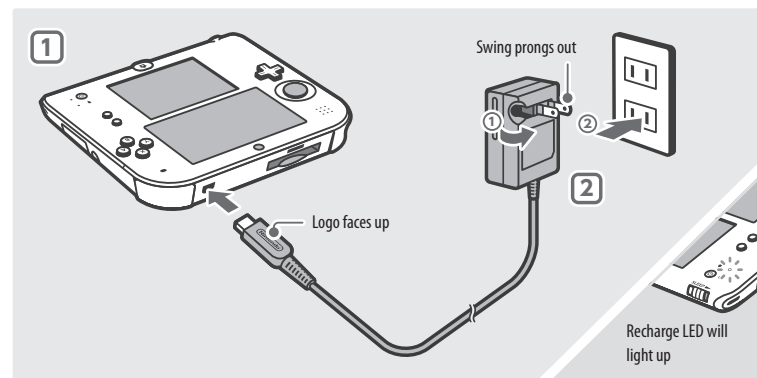


Charging the Battery Pack



WARNING Do not use the Nintendo 3DS AC adapter during a lightning storm. There may be a risk of electric shock from lightning.

IMPORTANT: The Nintendo 3DS AC adapter, Model No. WAP-002(USA), is for use only with the Nintendo 3DS family of systems and the Nintendo DSi and Nintendo DSi XL systems (for more information see page 76). It is not compatible with any other Nintendo system. Do not use the AC adapter with voltage transformers, dimmer switches, or any other equipment. It is only for use in a standard 120-volt AC wall outlet.



- 1 Insert the DC plug from the AC adapter into the AC adapter connector on the back of the Nintendo 2DS. Be sure to insert it straight into the connector.
IMPORTANT: Be sure the DC connector plug is facing in the correct direction before inserting into the connector to avoid damaging either the plug or connector.
- 2 Swing the prongs out of the AC adapter ① and insert into a standard 120-volt AC wall outlet ②. The recharge LED will light, indicating the system is charging. When fully charged, the recharge LED will go out. When charging is complete, remove the AC adapter from the wall outlet and fold the prongs back into the housing.
IMPORTANT: The AC adapter should be correctly oriented in a vertical or floor-mounted position. The cord should always face downward.
NOTE: If you play a game while recharging, the recharge LED may not always turn off once charging has completed.

- Battery recharge time is approximately 3 1/2 hours, depending on remaining charge when you start and whether or not you are using your system during recharging.
- Optimal charging temperature is between 41° and 95° Fahrenheit (5-35° Celsius). Temperatures above or below this may decrease the life of the battery and adversely affect the ability of the battery to charge.
- The battery pack can be recharged approximately 500 times, after which battery life may be 70% of a new battery.
- Battery packs become worn with repeated charge/discharge cycles. If usage time gets very short, replace the battery pack (see page 62).

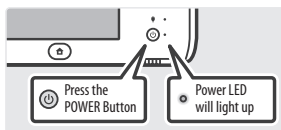


Power On/Off and Basic Configuration

Press the POWER Button to turn the system on. The Power LED will light up and after a few seconds the HOME Menu will appear.

The first time you turn the system on, you will need to select a language and then configure the System Settings.

For more information on the Power LED and battery life, see page 17.



Sleep Mode and turning your system off

Putting the system into Sleep Mode

Moving the Sleep switch to the right while the system is turned on will suspend your game and put the system into Sleep Mode. In this mode, the screens will turn off and the controls will become inoperable. Sleep Mode will reduce power consumption while still using features such as StreetPass and SpotPass (see page 2 and page 3 for more information on these features).

Depending on the software you are using, pressing the Sleep switch may not place it in Sleep Mode. (For example, when listening to music with Nintendo 3DS Sound.)

Turning the system off

To turn the system off, either press the POWER Button to display the Power menu and tap **Power Off**, or press and hold the POWER Button until the power LED turns off.

NOTE: If the system is in Sleep Mode, you will need to wake it before turning the power off.



Configuring System Settings for the first time

First select a language. Then you will need to configure the basic system settings. Using the stylus on the lower screen, follow the on-screen instructions. **If a child will be using the Nintendo 2DS, an adult should assist with these settings.**

NOTE: At the beginning, system information will be displayed. Touch **OK** after reading to proceed.

1 Set the date and time.

Tap to adjust the settings, then tap **OK** to confirm and move to the next option.



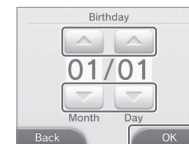
2 Use the keyboard to enter a nickname (or user name). You can enter up to 10 characters.

Remember that other people using systems in the Nintendo 3DS family will see your nickname when interacting with them, so do not use your real name or otherwise share any personal information in your nickname.

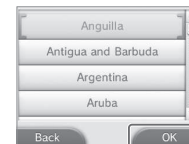


3 Set your birthday.

Tap to adjust the month and day, then tap **OK** to confirm and move to the next option.

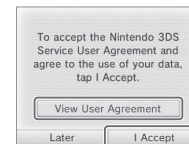


4 Set the country and state or province where you live.



5 Read the Nintendo 3DS Service User Agreement, and after reading, tap **I Accept**.

To continue without agreeing, tap **Later**. If you tap **Later**, you cannot connect to the Internet until you agree to the Nintendo 3DS Service User Agreement.



6 Configure the Internet Settings.

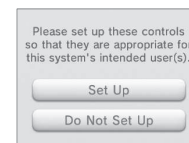
If you connect to the Internet, you can use SpotPass, Nintendo Wi-Fi Connection, and other features to enjoy more ways of playing and interacting. See page 44 for more information on setting up an Internet connection. To configure these settings later, tap **Wait Till Later**.



7 Configure the Parental Controls.

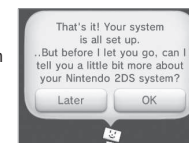
Parental Controls allow you to restrict the use or download of games and some features by children. See page 50 for more information.

Please configure Parental Controls before the system is used by children. If you don't need to configure these settings, tap **Do Not Set Up**.



8 Read the system introduction.

You can tap **OK** to start the introduction. If you tap **Later**, you can view the introduction at any time by going to Other Setting in System Settings.



You have now completed the basic system configuration. Press the HOME Button to display the HOME Menu (see page 20) and explore the many features of the Nintendo 2DS.

Using the keyboard

A keyboard will display when you are required to enter characters. There are two types of keyboards: a standard alphanumeric keyboard and a ten-key keyboard.

Alphanumeric keyboard

Predicted word feature ON/OFF

Predicted word field
Tap the character you want to select.

Delete last character

Return

Switch the next character between upper and lower case.

Switch input method

- ABC English**
- Symbol Special characters or symbols**
- Phone Cell phone-style**

Switch between upper and lower case

Uppercase only

Each tap changes which character you would use from each key

Move to next character

Ten-key keyboard

Delete last character

Cancel **OK**

Power LED status

The power LED lights when the system is on. The color and status of the LED changes depending on the remaining battery charge.

Full charge

Low

Very low

Steady blue light

Steady red light

Blinking red light

The Notification LED also blinks red

NOTE: If you run out of remaining battery life while playing a game, you must replay the game from your last saved location. If the power LED turns red, save your game and charge the system.

If you put the system into Sleep Mode while the power LED is a steady blue light, the LED will slowly brighten and darken.

Battery endurance

The battery endurance times are estimates. They will vary depending on factors such as the software being played, the amount of data received by wireless communication, and the ambient temperature. Using the camera features may also reduce the battery endurance times shown below.

Approximate play times:

Nintendo 3DS software • **3.5–5.5 hours**

Nintendo DS software • **5–9 hours**

Longer **Battery endurance time** **Shorter**

Dim **Screen brightness** **Bright**

1 2 3 4 5

The screen brightness setting affects the battery endurance time. The factory setting is 5 – for more information on adjusting screen brightness, see page 25.

- If you put the system in Sleep Mode when not using it, you can reduce power consumption while still being able to send and receive information from StreetPass and SpotPass via the wireless communication features. If the system is fully charged and put into Sleep Mode, the system's battery endurance time in Sleep Mode is roughly 3 days.
- The power LED slowly brightens and darkens while the system is in Sleep Mode. **NOTE:** Depending on the software you are using, sometimes pushing the Sleep switch will not cause the system to enter Sleep Mode. In these cases the power LED will remain steadily lit. (For example, when listening to music with Nintendo 3DS Sound.)



Using SD Cards

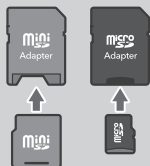
The Nintendo 2DS uses SD Cards up to 2GB in size and SDHC Cards of 4GB and larger.

The system comes with an SDHC Card inserted into the SD Card slot. With SD Cards you will be able to save photos you have taken with the system or play music saved to the SD Card. (The data that can be saved to an SD Card varies depending on the software.) Software that you have downloaded, other than DSiWare (see page 3), is saved to the SD Card. **NOTE:** Downloaded software that has been saved on several cards cannot be re-saved onto a single card.

Using miniSD Cards or microSD Cards (sold separately)

These require an SD Card adapter (sold separately).

IMPORTANT: Inserting or removing a miniSD Card or microSD Card while the card adapter is still inserted in the system could cause the system to be damaged or malfunction, or cause loss of data. Always insert and remove the entire card adapter.



Removing an SD Card

Make sure the power is off.

IMPORTANT: To prevent damage to the system or the SD Card, do not remove or insert the SD Card while the system is on, unless instructed to do so by the software you are using. Doing so may destroy data.



Open the SD Card slot cover and press on the end of the card until it clicks and partially ejects from the slot. Grasp the SD Card and remove from the card slot.

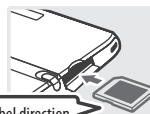
Inserting an SD Card

1 Open the SD Card slot cover.



2 Insert the SD Card.

Insert the SD Card into the SD Card slot until it clicks into place, making sure the label side faces toward the bottom of the system. Close the SD Card slot cover.



Note label direction

SD Card write-protection switch

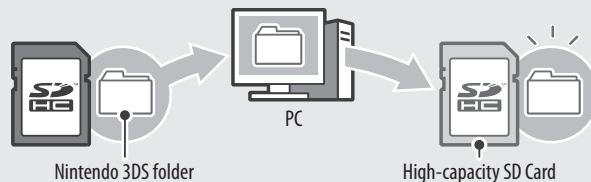
In the down position, the SD Card write-protection switch will prevent you from saving or erasing data on the card. In the up position, you can save and erase data on the card.



About SD Card capacity

If you begin to run out of room on an SD Card, first try deleting undesired photos, sound files, or software using the Data Management feature in System Settings (see page 52). If you still need more room, you can purchase a higher-capacity SD Card and move all of the files onto the new SD Card.

Use a PC that has an SD Card slot or a commercially available SD Card reader/writer to transfer files.



IMPORTANT: Downloadable software and its save data are saved in the Nintendo 3DS folder. (Photo data is not included.) Please do not alter, move, or erase files or change the names of the files in the Nintendo 3DS folder.

Copying files

Please make sure to copy each of the pertinent folders within the Nintendo 3DS folder.

If you copy software to a new SD Card, play it, and save your progress, the same software on the old SD Card may become unusable. You cannot use multiple copies of the software.

If you copy software to a new SD Card, use the new SD Card and do not use the original data.

Precautions about copying files

You cannot recombine downloadable software whose folders have been saved to multiple SD Cards. **If you copy data to a new card and then overwrite that data by re-copying it, that data will become unusable.**



If you individually copy the files in the Nintendo 3DS folder, the Nintendo 2DS system will not recognize them. You must copy each folder in the Nintendo 3DS folder without altering the contents.

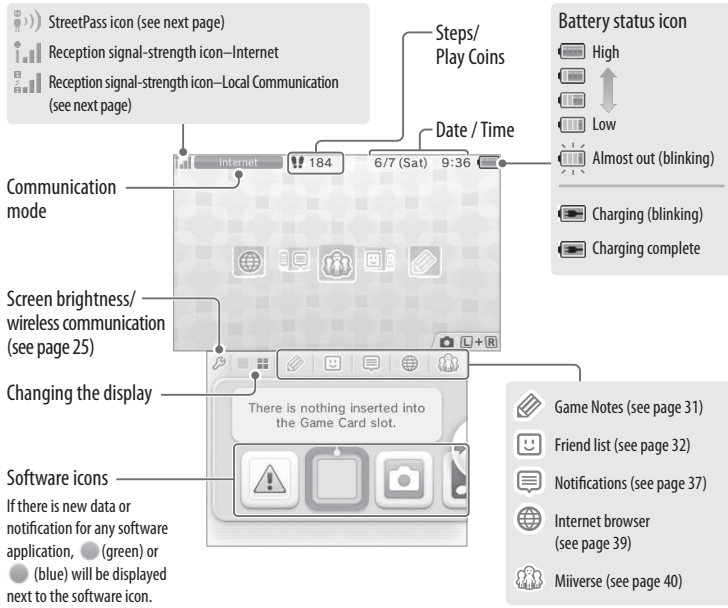




HOME Menu

The HOME Menu will display after you turn the system on. From here you can start software applications.

To start a software title, tap its icon on the HOME Menu. On the HOME Menu, you can see several important status indicators including the time, date, and current day's step information. Also, if any of your software received new data via SpotPass, ● will be displayed next to the software icon.



- If you press **L** and **R** simultaneously when the HOME Menu is displayed, you can enter camera mode and take photos.
- The display on the upper screen changes depending on the selected software, and will react to sounds that the microphone picks up.

Steps and Play Coins

Each time you take 100 steps with your system, you will earn one Play Coin. You can collect up to 10 Play Coins in one day, up to a maximum of 300 Play Coins. You can then use them in games that support Play Coins.

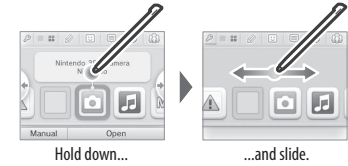
- Steps are counted when the system is in Sleep Mode.
- A maximum of seven days' worth of steps can be recorded while Nintendo DS or Nintendo DSi software titles are left running or suspended. Exit the software once during that time to save your steps and start counting again.

Scrolling, changing the display, and moving icons

Scrolling

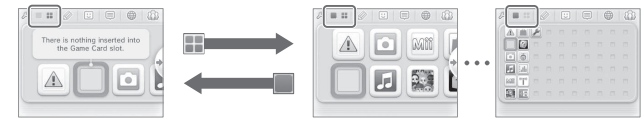
Tap the Touch Screen and slide the stylus across it to scroll.

You can also scroll by tapping ← or →.



Changing the display

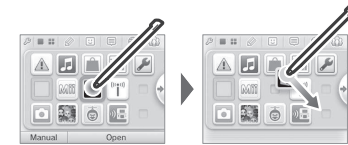
Tap or to decrease or increase the number of software icons displayed on the screen.



Moving software icons

To move an icon, touch and hold it for a moment. Then you can slide it to a new location. Slide the icon to a new location on the HOME Menu and lift the stylus from the screen to place the icon.

NOTE: If you move one icon over another icon, the icons will switch places when you lift the stylus from the screen.



Communication modes

	Connected to the Internet (see page 44).
	Searching for a StreetPass partner. If you configure StreetPass settings for your system or for software that supports this feature (see page 37), the system can automatically search for other nearby systems in the Nintendo 3DS family and communicate with them to exchange information. A StreetPass icon (●) is displayed when this mode is active.
	Communicating with other systems in the Nintendo 3DS family. Registering nearby people as friends in the friend list (see page 32) and Download Play (see page 41) requires a local wireless connection for communication. During local wireless communication, the signal strength icon (●) will be displayed. A stronger signal makes wireless communication easier.
	Wireless communication can be enabled from the HOME Menu (see page 25). When wireless communication is enabled but the system is not communicating, and will be displayed. When wireless communication is disabled, and will be displayed.

NOTE: You may be using more than one communication mode at a time, but only one mode will be displayed on your system.

Software icons

When free software is received via SpotPass, or when software is downloaded through Nintendo eShop, software icons are added to the HOME Menu. Shown below is a list of the software icons you may see on the HOME Menu. (The HOME Menu will also show icons of software stored on the SD Card and of movies. Up to 300 software titles can be saved to an SD Card.)

Game Card icons

Nintendo 3DS Game Card



Nintendo DS or Nintendo DSi Game Card



When you insert a Game Card into the Game Card slot, an icon for the game title will be displayed.

Built-in software icons (Some software titles include built-in manuals, see page 24 for more information.)



Health and Safety Information

Review important health and safety information concerning the use of the system.



Nintendo 3DS Camera

Take 3D photos and record 3D videos with the built-in cameras and software, viewable in 2D on your system. (Using an SD Card, you can view this 3D data on a Nintendo 3DS/Nintendo 3DS XL system.)



Nintendo 3DS Sound

Listen to music or record sounds.



Mii Maker

Create Mii characters as alter egos for you and your family and friends.



StreetPass Mii Plaza

A place where Mii characters can gather via StreetPass and other types of communication.



Nintendo eShop

View information and videos about software, or download software to play on your system (see page 2).



AR Games

Play augmented-reality games using the AR Cards (included) and the Nintendo 3DS Camera application.



Face Raiders

Play a game where your face and your friends' faces become game characters.



Activity Log

Check the play times of your software or the steps you have walked while carrying your system with you.



Nintendo Zone viewer

Access free and exclusive content at Nintendo Zone locations.



Download Play

With a single copy of Download Play-compatible software, you can play multiplayer games with other system users (see page 41).



System Settings

Configure your system's Internet settings, Parental Controls, and other settings (see page 42).



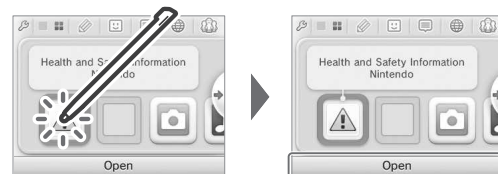
Other icons

These icons will display when you have new downloadable software added to the HOME Menu.

NOTE: The icon will blink if the download was incomplete. To finish the download you can put the system into Sleep Mode in a location where it can connect to the Internet. If the download fails you can try re-downloading the software from Nintendo eShop.

Starting a software application

To start a software application, tap the icon on the HOME Menu, then tap **Open**.



Suspending or exiting software

If you press the HOME Button while playing software, the software will be suspended and the HOME Menu will be displayed. If you tap **Close** when at the HOME Menu, you will exit the software.

If you tap **Resume** when at the HOME Menu, you can resume playing the suspended software.

While software is suspended...

While software is suspended, you can adjust the screen brightness and access your Game Notes (📝), Notifications (🔔), friend list (👤), Internet browser (🌐), Miiverse (🗣️), the camera mode, and instruction manuals.

You can also start other software, but if you do, any suspended software will be closed.



- You cannot access the HOME Menu while playing over the Internet. Depending on what software is suspended and what state that software is in (for example, whether it is using the cameras or wireless communication), it may not be possible to access the Game Notes, friend list, Notifications, or Internet browser applications.
- You cannot access the HOME Menu while playing Nintendo DS or Nintendo DSi software.

Save your game before exiting the software.

When you exit the software, any unsaved data will be lost. Remember to save your game before exiting the software.

While software is suspended, do not remove the software or turn the system off.

While software is suspended, do not remove the Game Card or SD Card or turn the system off. This could result in corrupted or lost data or other malfunctions.

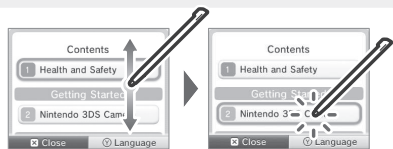
Instruction manuals for software applications

From the HOME Menu, if you tap the icon for a software application that includes a built-in instruction manual, a button labeled **Manual** will be displayed at the bottom of the HOME Menu. Tap the button to view the instruction manual for the highlighted software.

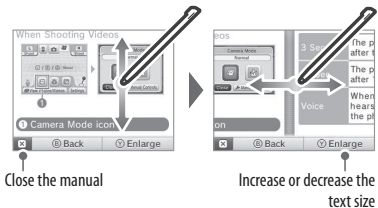


Viewing a manual

- 1 View the table of contents.
Scroll through the table of contents by sliding the stylus up and down the Touch Screen. Tap the page you want to view.



- 2 View the manual pages.
Scroll through page contents by sliding the stylus up and down the Touch Screen. Switch the page by sliding the stylus left or right across the screen.



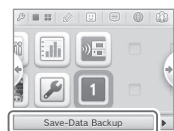
Backing up save data

You can create a backup of save data for downloadable software that support this feature. After you have created a backup, you can restore the save data from Data Management in System Settings (see page 52).

- 1 Tap the software you would like to create a backup for and tap . **NOTE:** is not displayed for software that does not include this feature.



- 2 Tap **Save-Data Backup**.
Follow the on-screen instructions to complete the backup.



Screen brightness and wireless communication

Tap on the HOME Menu to access the settings for screen brightness and wireless communication.



Screen brightness

Tap a number to select the screen brightness.



Wireless communication

Activate or deactivate wireless communication.

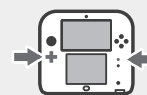
The effect of screen brightness on battery life

Keeping screen brightness at high settings will reduce the duration of a single charge of the battery pack, while keeping brightness at lower settings can prolong battery life.

IMPORTANT: Setting the screen brighter can greatly increase power consumption and may cause the power LED to change to red. If remaining battery power is already low, setting the screen brighter during game play may cause the system to turn off.

Setting screen brightness and wireless communication for Nintendo DS/Nintendo DSi software

When you play Nintendo DS or Nintendo DSi software, you cannot use the HOME Menu. However, you can press the HOME Button to suspend the software and configure screen brightness and wireless communications using the following controls.



Hold down START and press the +Control Pad as described below.

- (Up): Increase brightness one level.
- (Down): Decrease brightness one level.



Hold down START and press the +Control Pad as described below.

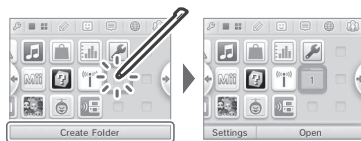
- Press : Disable wireless communications
- NOTE:** Wireless communication cannot be enabled while Nintendo DS/Nintendo DSi software is in use.

Creating custom folders

You can create your own custom folders and store up to 60 software icons in each folder. A maximum of 60 custom folders can be added to the HOME Menu.

- 1 Tap an empty location () on the HOME Menu and then tap **Create Folder**.

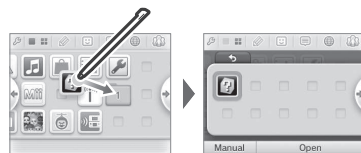
A new folder icon () will appear.



- 2 Move software icons into the new folder.

To move a software icon, tap and hold it for a moment. Drag the icon over the new folder icon to open the folder. Place the icon on to the desired location and lift the stylus from the screen to finish.

NOTE: You can open a folder and move the icon back to the HOME Menu or into another folder using the same steps.



- 3 Tap **Open** to close the folder.

You can open a folder by tapping it twice with the stylus, or by tapping it once and then tapping **Open** at the bottom of the screen.



Folder Settings

Tap a folder and then tap **Settings** to change the folder name or delete a folder.



Rename

Tap **Rename** to create a new name for a folder. The first letter of the folder name will appear in the folder icon on the HOME Menu.

Delete

Tap **Delete** to permanently delete the folder from the HOME Menu. **You must first remove any software icons from the folder before you can delete it.**

Changing the display of folders

Tap or to decrease or increase the number of software icons displayed on the screen.



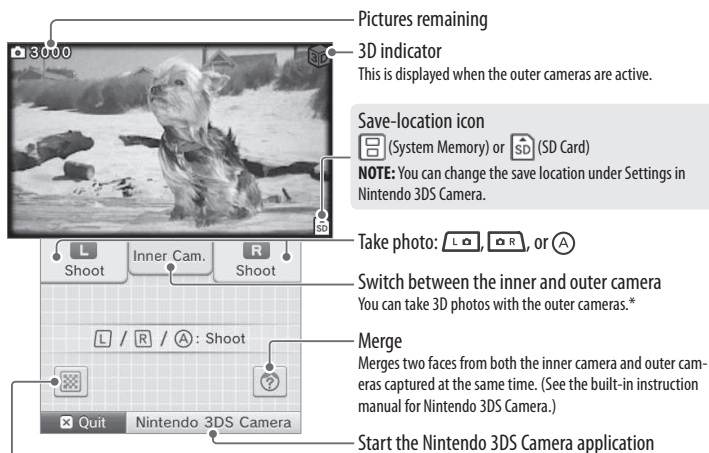
Custom folder limitations

You cannot store one folder within another folder, nor can you store the following kinds of software icons in folders:

- Game Card software icons
- the Nintendo eShop icon
- the System Settings icon

Taking photos with the Nintendo 3DS Camera

From the HOME Menu, simultaneously press **L** and **R** to switch to camera mode and take photos.



Reading QR Code images

If you focus the cameras on a QR Code image for Nintendo eShop or for a web site address, the system will decode the image and display the page in Nintendo eShop or open the website on the Internet browser.

*** The Nintendo 2DS outer cameras are capable of taking 3D photos and videos, viewable in 2D on your system. To see your 3D visuals, you must save this data to an SD Card and view it on a compatible 3D-capable device such as a Nintendo 3DS or Nintendo 3DS XL system.**



Using Game Cards

The Nintendo 2DS system can use Nintendo 3DS, Nintendo DSi™, and Nintendo DS™ Game Cards.

Nintendo 3DS Game Card



Nintendo DS Game Card



Nintendo DSi Game Card



- Nintendo 3DS Game Cards are only compatible with the Nintendo 3DS family of systems.
- The Nintendo 2DS system cannot display 3D imagery even if the software contains 3D content.
- You cannot access the HOME Menu while playing Nintendo DS/Nintendo DSi software. Likewise, you cannot use SpotPass or StreetPass features.

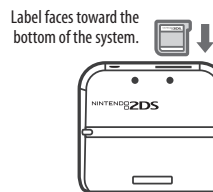
NOTE: For video game software rating information, see page 72.

Starting a game

- 1 Insert a Game Card into the Game Card slot.

If the card seems difficult to insert, remove it and confirm that it is facing in the right direction. The label should face toward the bottom of the system.

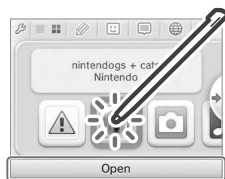
IMPORTANT: To avoid damage to your system or Game Card, always make sure it is oriented correctly before inserting it into the Game Card slot, as shown in the illustration.



- 2 Turn the power on and when the HOME Menu appears, tap the icon for the Game Card you have inserted, then tap **Open**.

NOTE: Nintendo DS/Nintendo DSi titles have a lower screen resolution than Nintendo 3DS software and are stretched to fit the Nintendo 2DS screen. For these titles, hold down **START** or **SELECT** while tapping the menu icon to display them at their original screen size ratio. (Hold down **START** or **SELECT** until the game begins.)

For further instructions on how to operate a game, see the manual for the game you are playing.



Exiting or suspending a game

Press **HOME** to suspend a game and display the HOME Menu. Save the game, then tap **Close** on the HOME Menu to exit the game.

IMPORTANT: If you exit the game without saving, any unsaved data will be lost.

- Tap **Resume** to resume your suspended game.
- When you exit a Nintendo DS or Nintendo DSi title, first save your game, then press **HOME** and tap **OK**.

NOTE: If you press the **POWER** Button, the system will exit the game and display the Power menu (see page 14).



Removing a Game Card

Only insert or remove Game Cards while the system is turned off or while the HOME Menu is displayed. (If software is suspended, exit it first before removing the Game Card.)

Push the Game Card in, then remove it after it ejects from the Game Card slot.



System updates included on Game Cards

Some Game Cards may include system update data and will require a system update to be performed to play the game. If this occurs, an update guide will be displayed when you start the software.

Follow the on-screen instructions to update your system. See page 61 for more information on system updates.



Using Downloaded Software

Downloaded software, other than DSiWare (see page 3), is saved on SD Cards. The icons for downloadable software that has been saved are displayed on the HOME Menu.

- The Nintendo 2DS system cannot display 3D imagery even if the software contains 3D content.
- Software downloaded from Nintendo eShop is licensed to you, not sold. For more information, see the Nintendo 3DS Service User Agreement by going to Other Information in System Settings (see page 49).

Where can I find downloadable software?

- You can download Nintendo 3DS software from Nintendo eShop.
NOTE: Wireless broadband Internet access is required for online features. See page 44 for more information on setting up an Internet connection.
- Free software may be distributed via SpotPass.

Downloading and saving software

- Because software can also be distributed via SpotPass, make sure you always have an SD Card in the SD Card slot.
- You can save up to 40 DSiWare titles in the System Memory and up to 300 other downloaded software titles on an SD Card. (This number will depend on the data size of the software title and the capacity of the SD Card you are using.)
- Downloadable software can only be used on the system where it was downloaded and is not transferable. You cannot use the software on another system by inserting the SD Card into another system.
- You will need a Nintendo Network ID to download demo games or other free content from Nintendo eShop (see page 43).
- Some demo software may have restrictions on the number of times it can be started or the amount of time it can be played. A message is displayed when you start software that has exceeded either of these restrictions. If you follow the on-screen instructions, you can delete the software or return to Nintendo eShop.

Starting downloaded software

- 1 Tap the icon on the HOME Menu.

NOTE: Nintendo DSiWare titles have a lower screen resolution than Nintendo 3DS software and are stretched to fit the Nintendo 2DS screen. For these titles, hold down START or SELECT while tapping the menu icon to display them at their original screen size ratio. (Hold down START or SELECT until the game begins.)



- 2 Operate the software as you normally would for Game Card software.

- To view a built-in manual, go to the HOME Menu and tap **Manual**.
- ESRB ratings information for the game is available from the built-in manual.
- Ending downloaded software works the same way as ending Game Card software.



Game Notes

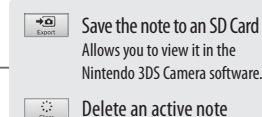
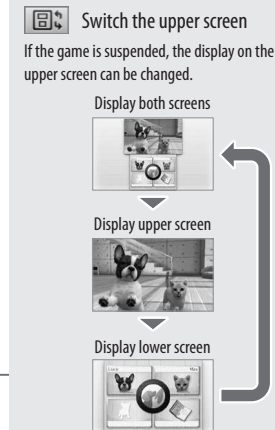
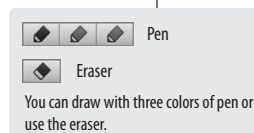
This software allows you to write and draw notes, even during a Nintendo 3DS software title. You can suspend a game and make a note while viewing the game screen.

Tap  in the top bar of the HOME Menu to display a list of your notes.

- You can save up to 16 notes on the system. You can also save the notes you've made as photo data and view them in Nintendo 3DS Camera software.
- Even while playing Nintendo 3DS software, you can suspend the game and make a note. Press the HOME Button to display the HOME Menu, then tap the Game Notes icon to start the Game Notes software.



- 1 Tap a note on the Game Notes screen and type or draw.



- 2 When you are done with the note, tap .

The active note is saved and you will return to the Game Notes screen.



Friend List

Play and communicate with other people registered as your friends via the Internet, no matter how far away they are.

Tap in the top bar of the HOME Menu to open your friend list.

The first time you open the friend list, follow the on-screen instructions to create your own friend card. From the friend list, you can see if your registered friends are online (whether they are connected to the Internet).

- The list of friends associated with an ID is different from the Friend List associated with your Nintendo 2DS system. Additions and modifications to the list of friends associated with an ID can only be made on a linked Wii U system, and this list of friends can only be used by software that permits sign-in with a Nintendo Network ID.
- Even while playing Nintendo 3DS software, you can suspend the game and view your friend list. Just press the HOME Button to display the HOME Menu and start the friend list.

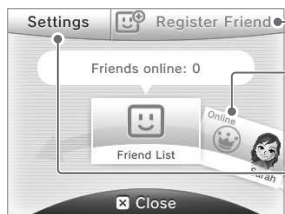
NOTE: The friend list feature is available only when using Nintendo 3DS software titles.



What you will need to do to use the friend list

Create your Personal Mii™	To create your own friend card, you will need to create your Personal Mii in Mii Maker. See page 22.
Configure your Internet settings	To know when your friends are online, you must connect to the Internet. See page 44.

The friend list screen



Register friends

Display friend cards

- Edit your own friend card
- View friend cards of your friends

Friend list settings

- Friend notification settings
- Delete a friend card

Registering friends

To register a friend locally

Tap **Local** to connect directly to another person nearby using a system in the Nintendo 3DS family and register each other as friends.

NOTE: You can register a maximum of 100 friends in the friend list.



From among the displayed friend cards, tap the card of a person you want to register as a friend.

NOTE: If you both tap each others' cards, you will begin exchanging your friend cards. When the exchange finishes, you are registered as friends.



To register a friend over the Internet

Tap **Internet** to connect to another person nearby using a system in the Nintendo 3DS family and register each others' friend codes no matter how far apart you are.

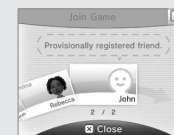
NOTE: You can check your friend code by looking at your own friend card.



Enter the friend code of the person you want to register.




Enter the name of the person you want to register. If you are not registered as the other person's friend, the registration will be temporary. (When the temporary friend registers you as a friend, the registration becomes permanent and the other person's official name and Mii are displayed.)



If you are registered as the other person's friend, the other person's data from the friend card will be received automatically, and they will be registered as a friend.

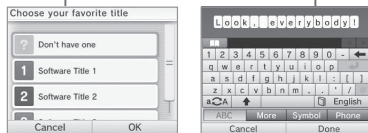
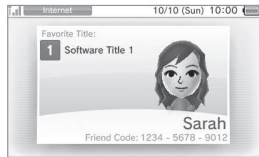


Editing your friend card / Viewing friend cards

Select your friend card from the friend list to edit your details or view friend cards belonging to other people. Your friend card will be identified by a  icon.


Editing your friend card

Choose your friend card to edit your favorite software, message, or other information.



Choose your favorite software from among the titles you have played.

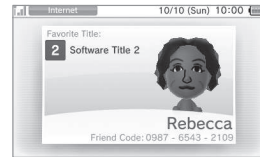
Enter a short greeting of up to 16 characters. This greeting will be visible to all your friends.

- You can tap  on the lower screen to begin registering a friend.
- If the Mii character of one of your friends is replaced by a different one with the name "Mii," the creator of your friend's Mii might have been added to the blocked-user list. For more information, see the built-in manual for Mii Maker available on the HOME Menu after selecting the Mii Maker icon.

NOTE: Remember that other users will see your greeting when interacting with them, so do not use your real name or otherwise share any personal information in your greeting.

Viewing friend cards

Choose the friend card you would like to view. Details will be displayed on the upper screen.



The title of the friend's favorite software, or the title of the software they are currently playing, will be shown.

Communicating with friends

When your friends go online (when they connect to the Internet), the appearance of their friend card changes. The software they are playing is also displayed.

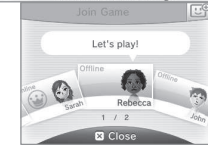
NOTE: For this to happen, they must adjust their settings to allow their online status to be visible.

Depending on what software they are playing, you may be able to join their game.

Online



Offline

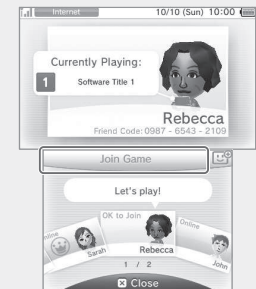


- To join a game your friend is playing, you must have a Game Card for the same software or an SD Card containing that software inserted into your system.
- Players will not come online unless the software they are playing has the ability to connect to the Internet during play.

If you want to join a game a friend is playing

The appearance of their friend card changes if you are able to join the game they are playing. Tap **Join Game** to join the game.

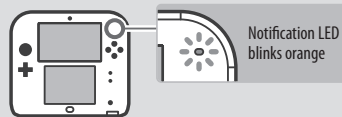
You can only join in if the software supports this feature. For details, see the manual for the software you are playing.



Notification LED

When an offline friend comes online, the notification LED on your system blinks orange for five seconds.

If you can join a game a friend is playing, (orange) will be displayed over the Friend List icon () on the HOME Menu.



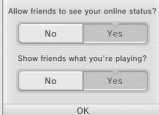
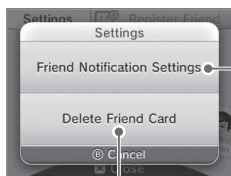
Display order of friend cards when you are online

When you are online, friend cards are displayed in the following order:

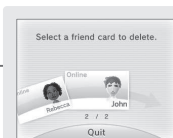
Your own friend card ► Friends whose games you can join ► Friends currently playing a game ► Online friends ► Offline friends ► Temporary friends

Friend-list settings

Configure your friend notification settings or delete friend cards.



Choose whether or not to show your online status and the software you are playing.



Delete friend cards from the friend list.
Friends are not notified if their friend cards are deleted.



Notifications

This software allows you to receive notifications from Nintendo, from StreetPass, and from other types of software.

Tap () in the top bar of the HOME Menu to start Notifications and display a list of your notifications.

Even when using Nintendo 3DS software, you can suspend it and view notifications. Press the HOME Button to display the HOME Menu and tap the Notifications icon to start the Notifications software.



Types of notifications

SpotPass notifications	These contain data or information from Nintendo, Nintendo third parties, or from the software you are using, and will vary depending on the game you are playing. NOTE: The system cannot receive notifications from Nintendo DS or Nintendo DSi software.
StreetPass notifications	These contain information received via the StreetPass feature.

To receive notifications

Follow these steps to allow your system to receive notifications:

- Turn the system on. (The system will also receive notifications in Sleep Mode.)
- Turn wireless communication on (see page 25).
- Configure the Internet connection settings. (Within a Nintendo Zone service area, the system can receive notifications even without its Internet settings configured. Also, the system can receive StreetPass notifications without connecting to the Internet.)



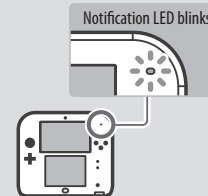
NOTE: Notifications sent to you by software may be sent directly without requiring an Internet connection.

When you receive a notification...

When you receive a notification, the notification LED on your system will blink for five seconds. For StreetPass notifications, it blinks green, and for SpotPass, it blinks blue.

Additionally, (green) or (blue) will be displayed on the Notifications icon and any related software icons in the HOME Menu.

NOTE: If a notification is received when the system is in Sleep Mode, the notification LED will blink for about five seconds and then stay lit. It will turn off when you disable Sleep Mode.



To view notifications

Tap the notification you want to view in your notification list.



Tap and slide the scroll bar up or down to view your notification list.

- Unread notifications will show (green) for StreetPass notifications or (blue) for SpotPass notifications.
- Up to 12 StreetPass notifications and up to 100 other notifications can be saved on the system. If you receive more notifications than that, or if the storage limit is exceeded (such as when there are many notifications saved with image attachments), notifications are deleted starting with the oldest notifications first. **NOTE:** Notifications sent to you by software may be sent directly without requiring an Internet connection.

To stop notification delivery

Tap **Opt out of notifications for this title** inside the message and follow the on-screen instructions.

NOTE: Notifications that do not require an Internet connection, such as those from software titles, cannot be stopped from the notification list. These are delivered during game play and can be stopped from within the software. The method for stopping these notifications may vary depending on the software title.



Stopping StreetPass notifications

Tap **Opt out of notifications for this title** and also deactivate StreetPass from **StreetPass Management** in the System Settings (see page 52). If you deactivate StreetPass, these notifications will no longer reach you.

To resume delivery of notifications, reactivate StreetPass from within the software. For details, see the manual for the game you are playing.

You cannot opt out of certain important information from Nintendo. (SpotPass notifications from Nintendo may contain important consumer information.)



Internet Browser

View Internet web pages using simple controls with the stylus.

Tap in the top bar of the HOME Menu to start the Internet browser. The first time you open the Internet browser, you will need to follow the on-screen setup instructions.

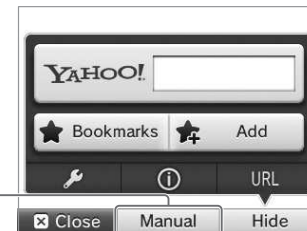
NOTE: A broadband wireless network connection is required to connect to the Internet. See page 44 for more information on setting up a connection.



- Even while playing Nintendo 3DS software, you can suspend the game and use the Internet browser. Press HOME to display the HOME Menu and start the Internet browser.
- Depending on the software you are using, sometimes the Internet browser may not be available.

When you start the Internet browser, the main menu will be displayed on the lower screen, as shown below. Tap the item you wish to select, such as the search field or Bookmarks, and access a web page.

Main menu



Tap **Manual** for more detailed information on using the Internet browser.

NOTE: The browser cannot play or display any content that requires plug-ins, such as video or audio files.

IMPORTANT: To block access to the Internet with the Nintendo 2DS, use of the Internet browser can be restricted with Parental Controls. See page 50 for more information on using this feature.



Miiverse™

Miiverse™ is an online gaming community that uses Mii™ characters to connect people from all over the world. Using Miiverse, you can share your game play experiences and other interests with fellow players.

NOTE: A broadband wireless network connection is required to use Miiverse. See page 44 for more information on setting up a connection.



Tap  on the HOME menu to launch Miiverse.

- You will need a Nintendo Network ID to write or post comments on Miiverse (see page 43).
- On Nintendo 3DS game titles, you will be able to suspend play to check the Miiverse community, or post comments on Miiverse. You can press the HOME button to suspend play and start Miiverse from the HOME Menu. **NOTE:** Some games may not give access to Miiverse during play.

Miiverse communities that are specific to individual software titles let you exchange information about your favorite games and check out what others are saying about games you are interested in.

You can read other people's posts, write about the games you are playing, post comments, and show support by giving others' post a "Yeah!"



Please see the electronic instruction manual for detailed information about how to use Miiverse.

To open the electronic instruction manual, select your Mii character from the menu bar displayed at the bottom of the lower screen in Miiverse, then tap **Settings/Other**, and then tap **Manual**.

NOTE: If you have not yet linked a Nintendo Network ID to your system, please tap **Manual** at the bottom of the Miiverse screen.

Precautions regarding the use of Miiverse

In Miiverse, your comments and profile may be seen by many people. Please do not post personal information (such as last name, birth date, age, school, e-mail, or home address) that may allow strangers to identify individuals, or use language that may be offensive to others.

For details, please see the Miiverse Code of Conduct (<https://miiverse.nintendo.net/guide/>).

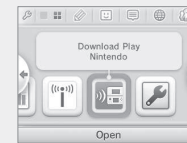
IMPORTANT: The use of Miiverse can be restricted with Parental Controls. See page 50 for more information on using this feature.



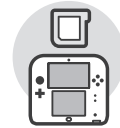
Download Play

With only a single copy of a Download Play-compatible software title, you can play multiplayer games with other players using systems in the Nintendo 3DS or Nintendo DS family.

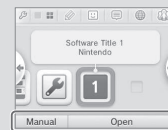
NOTE: Nintendo 3DS Download Play software is only compatible with systems in the Nintendo 3DS family.




Operations on sending system (Host)



- 1 Start a Download Play-compatible title from the HOME Menu.



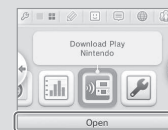
- 2 Review the manual for the game title you are playing. Steps may vary depending on the type of software you are using.



NOTE: Nintendo DS/Nintendo DSi titles are stretched to fit the Nintendo 2DS screen. To display the game at the original screen size ratio, hold down **START** or **SELECT** while tapping **Start** on the Host system and  on the Client system. (Hold down **START** or **SELECT** until the game starts up.)

Operations on receiving system (Client)



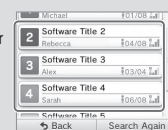
- 1 Start Download Play from the HOME Menu.



- 2 Tap  to receive Nintendo 3DS software, or tap  to receive Nintendo DS or Nintendo DSi software.



- 3 A list of available titles to download will appear in the lower screen. Tap the title you want to receive. Review the manual for the game title you are playing. Steps may vary depending on the type of software you are using.





System Settings

From System Settings, you can configure various settings for the Nintendo 3DS system, such as Internet Settings and Parental Controls. You can access System Settings from the HOME Menu.



For more detailed information, tap **Manual** on the HOME Menu.

Nintendo Network ID Settings	Link or delete a Nintendo Network ID or change their current ID's settings (page 43).	
Internet Settings	Connection settings	Configure Internet connection settings (page 45).
	SpotPass	Configure settings for Automatic Software Downloads or Sending of System Information .
	Nintendo DS Connections	Configure your Internet connection settings for Nintendo DS software titles (page 49).
	Other information	View the Nintendo 3DS Service User Agreement or Mac address of your system (page 49).
Parental Controls	Restrict a user's ability to download games, and use certain features such as the use of the Internet browser and communications with other users (page 50).	
Data Management	Manage downloaded software, StreetPass data, and blocked-user settings (page 52).	
Other Settings	Configure your user information, calibrate system components, and perform other system functions (page 54).	



Nintendo Network ID Settings

Register a Nintendo Network ID or change existing settings.

When you register a Nintendo Network ID on your system, you will be able to post on Miiiverse and share your Nintendo eShop history and account balance with the Wii U Nintendo eShop.

- You will need a Nintendo Network ID to download demo games or other free content from Nintendo eShop.
- Your Nintendo Network ID is not the same as your Club Nintendo Membership ID.
- To register a Nintendo Network ID you will need a broadband internet connection (see page 44) and an email address.
- The consent of a parent or guardian is required before children under the age of 13 are able to create a Nintendo Network ID. To provide this consent, you must follow the on-screen instructions for the "Parent/Guardian Confirmation" process.

Precautions regarding the Nintendo Network ID

- Once an ID is linked to your system, you will need to sign in with that ID in order to use Nintendo eShop. Any account activity and/or balance on your system at the time of the link will be merged with any account activity and/or balance already associated with your Nintendo Network ID.
- An ID can only be linked to one system in the Nintendo 3DS family at a time. If you want to transfer an ID from one such system to another, you will need to move it via a system transfer (see page 55).
 - You cannot merge Nintendo Network IDs with one another. For that reason, you cannot consolidate software purchases made using various IDs onto a single ID.
 - You cannot perform a system transfer to a system linked to a Nintendo Network ID. If you want to perform a system transfer to such a system, you must first format the System Memory of that system (see page 61).
- The list of friends associated with an ID is different from the Friend List associated with your Nintendo 2DS system. Additions and modifications to the list of friends associated with an ID can only be made on a linked Wii U system, and this list of friends can only be used by software that permits sign-in with a Nintendo Network ID.

Registering your Nintendo Network ID

Start setting up a Nintendo Network ID by tapping **Nintendo Network ID Settings** on the System Settings screen (see page 42).

1 Tap either **Link an Existing ID** or **Create a New ID**

- If you create a new ID on this device, you will not be able to combine your Nintendo eShop account activity and balance with that of any ID you are already using on a Wii U. If you want to link the ID you are currently using on a Wii U to this device, be sure to tap **Link an Existing ID**.
- Once you have successfully linked an ID, you will be asked to sign in with that ID when you make use of services that require one. If you forget your password, tap **I Forgot** at the sign-in screen and follow the instructions that are displayed.



2 Follow the on-screen instruction to complete the process.

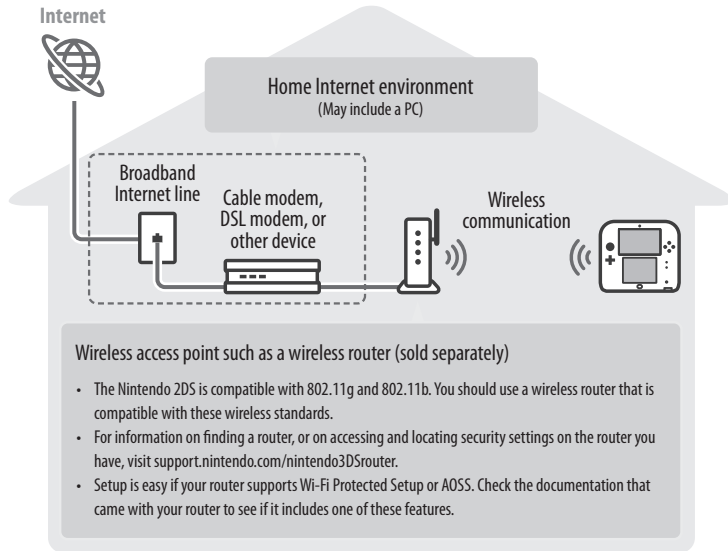


Internet Settings

From Internet Settings, you can configure your Nintendo 2DS system to connect to the Internet. Once you have connected to the Internet and accepted the Nintendo 3DS Service User Agreement, you can use features such as Nintendo eShop, SpotPass, Internet Browser, and wireless game play over the Internet.

Internet connection requirements

To connect your Nintendo 2DS system to the Internet, you will need an Internet connection that supports wireless communication. If you haven't already set up a wireless network, you may also need a computer to configure a wireless access point such as a wireless router (sold separately).



If you have no Internet connection...

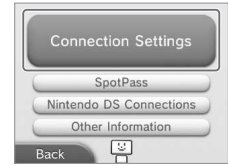
Within a Nintendo Zone location, you can connect to the Internet without any special settings or equipment. For more information on where to find Nintendo Zone locations, visit www.nintendo.com/3ds/hotspot-locator.



Configure your Internet settings

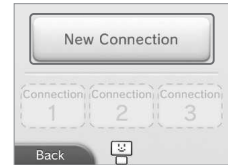
After configuring the devices necessary for connecting to the Internet, tap **Internet Settings** in the System Settings menu.

1 Tap **Connection Settings**.



2 Tap **New Connection**.

NOTE: If you have already created connection settings that were unable to connect to the Internet, delete these first before configuring a new one.



3 Tap **Manual Setup**.

NOTE: See the information at the bottom of this page for information on the **Tutorial** option.



4 Tap the setup method that matches your environment:

- **Quickest setup method:** If you know your access point name, tap **Search for Access Point** (see page 46).
- If you know that your access point supports the Wi-Fi Protected Setup method for configuration, tap **WPS** (see page 47).
- If you know that your access point is compatible with the proprietary AOSS standard (found on most routers sold under the Buffalo™ brand), tap **AOSS** (see page 48).
- Configure with **Nintendo Wi-Fi USB Connector**
NOTE: This product is no longer available. If you already own this product and would like more information about using it for your wireless connection, visit support.nintendo.com.
- Configure with **Manual Setup**. For more information refer to the electronic version of the instruction manual for System Settings. You can access this by tapping **Manual** when you have System Settings highlighted on the HOME Menu.



Choose Tutorial for a guided setup

In step 3 above, tap **Tutorial** for help determining the best setup method. Follow the on-screen directions to select the best Internet connection method. **NOTE:** If you need additional guidance during setup, tap the helper icon at the bottom of the screen.

Setup using Search for Access Point

NOTE: You will not be able to search for and configure access points that use WPA2-PSK(TKIP) security.

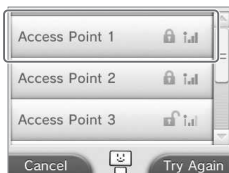
If you know the name of your wireless network (also known as an access point), and aren't using Wi-Fi Protected Setup or AOSS to configure your system, follow these steps:

If you are using the guided setup Tutorial and selected **No/I don't know**, proceed to step 2.

1 Tap Search for Access Point.



2 Tap the name of your wireless network to select it.



3 Enter a password, code, or key if required.

A screen will be displayed if your access point has security settings configured. You must enter the security password for the access point for your system to be able to connect to it. This may also be called an encryption key or network password on your wireless network setup.

For information on accessing and locating the security settings on your router, refer to the user manual for your router.

4 Tap OK to save the settings.

5 Tap OK to run a connection test.

If the connection test succeeds, setup is complete.

NOTE: If the connection test fails and an error code is displayed, follow the instructions displayed in the error message, or visit support.nintendo.com and use the Error Code Lookup tool for information on resolving the error.

About security settings

The table below lists different types of encryption methods for access points and the level of security they may provide.

Security encryption methods	WEP	WPA™-PSK(TKIP)	WPA2™-PSK(TKIP)	WPA-PSK(AES)	WPA2-PSK(AES)
Level of security	Decreased security	Increased security			

Setup using Wi-Fi Protected Setup

Setup is easy if you use a wireless router that includes the Wi-Fi Protected Setup feature. Read the instruction manual for your router for additional information on using this feature.

NOTE: You will not be able to configure an access point using Wi-Fi Protected Setup if its security type is set to WEP. See the table on page 46 for more information on security encryption methods.

If you are using the guided setup Tutorial, proceed to step 2.

1 Tap to begin configuration.



2 Tap the connection method that matches your router.

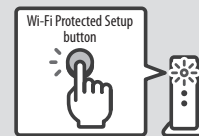


3 On your Wi-Fi Protected Setup compatible router, you will have either one of the following options:

NOTE: It may take up to two minutes to complete the connection.

Push-Button Connection

Hold down the Wi-Fi Protected Setup button on the access point until the corresponding light flashes.



OR

PIN Connection

Use the number displayed on the Nintendo ZDS screen to configure your router, then tap **Next**.



4 When a Settings Complete screen appears on your system, tap OK to run a connection test. If the connection test succeeds, setup is complete.

NOTE: The connection test may fail if you try to connect immediately after finishing setup. Wait one or two minutes before trying the connection test.

Setup using AOSS™

Setup is easy if you use a wireless router that includes the AOSS feature. This is found on many routers sold under the Buffalo™ brand name. Read the instruction manual for your router for additional information about using AOSS.

NOTE: If you use AOSS, your access point settings may sometimes change. **Computers and other devices connected without using AOSS sometimes lose the ability to connect to the Internet and may need to be reconfigured.** (If you configure your settings by using **Search for an Access Point**, your access point settings will not change.)

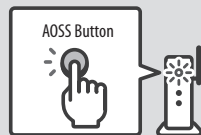
If you are using the guided setup Tutorial, proceed to step 2.

- 1 Tap  to begin AOSS configuration.



- 2 On your AOSS-compatible router, press the AOSS button.

Hold down the AOSS button until the corresponding LED blinks twice.
If the connection fails repeatedly, wait about five minutes and try again.



- 3 When a Settings Complete screen appears on your system, tap **OK** to run a connection test. If the connection test succeeds, setup is complete.

NOTE: The connection test may fail if you try to connect immediately after finishing setup. Wait one or two minutes before trying the connection test.

Nintendo DS Connections

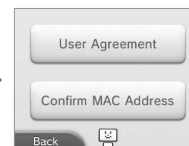
If you are using Nintendo DS software that supports game play over the Internet, tap this option.

NOTE: Nintendo DS software only supports WEP security. To connect to the Internet and play Nintendo DS software, please configure your Nintendo DS Settings and then make sure your access point is set up to use WEP security.



Other Information

Tap this option to agree to or review the Nintendo 3DS Service User Agreement, or to confirm the MAC address for the Nintendo 2DS system. (The MAC address is a unique number assigned to all devices that connect to the Internet.)





Parental Controls

IMPORTANT: If a child will be the primary user, a parent or guardian should configure the settings.

Parental Controls can limit the download and use of certain content on the Nintendo 2DS system, and can also limit the use of certain features such as the use of the Internet browser and communications with other users.

NOTE: When Parental Controls are enabled, some System Settings, such as certain Nintendo Network ID settings, Internet Settings, Region Settings, Outer Cameras, System Transfer, and Format System Memory cannot be accessed. You will need to enter the PIN to access these features.

Content or features that can be limited

Software Rating	You can restrict the use of Nintendo 3DS software, including Nintendo 3DS software downloaded through the Download Play application and Nintendo DSi software based on ratings set by the Entertainment Software Rating Board (ESRB). See page 72 for more information on software rating information. You cannot restrict the use of Nintendo DS software or software downloaded with DS Download Play.
Internet Browser	You can restrict the use of the Internet browser.
Nintendo 3DS Shopping Services	You can restrict the use of credit cards, prepaid cards, and online purchasing of content and services through Nintendo eShop.
Miiverse	You can restrict posting or restrict viewing and posting in Miiverse.
Sharing Images / Audio / Video / Long Text Messages	You can restrict the sending and receiving of photos, images, audio, video, long text messages, and other data that may include personal information. NOTE: This restriction does not work with Miiverse (see Miiverse above) or Nintendo DS software.
Online Interaction	You can restrict the exchange of data between users who are not your friends and the ability to participate in software that can be played via the Internet. NOTE: This restriction does not work with Miiverse (see Miiverse above) or Nintendo DS software.
StreetPass	You can restrict communications with other users via StreetPass. NOTE: This restriction does not work with Nintendo DS or Nintendo DSi software.
Friend Registration	You can restrict the registration of friends.
DS Download Play	You can restrict the use of DS Download Play.
Viewing Distributed Videos	You can restrict the viewing of distributed videos and movie trailers to those suitable for all ages. This setting applies only to videos and trailers found on Nintendo Video. Use of some software to play distributed video may also be restricted.
Child Online Privacy Protection	This system restricts certain online features in order to protect the privacy of children online. To allow use of these features by a child under the age of 13, you must follow the on-screen instructions for the "Parent/Guardian Confirmation" process. NOTE: Even if you restrict access to these features in the System Settings, you can still choose to enable these features within specific software on a feature-by-feature basis.

Configuring Parental Controls

NOTE: A single Nintendo 2DS system can only have one Parental Controls configuration. It is recommended that if you want to restrict the use of content for multiple users, configure the system with settings to match the restrictions for the youngest user and share the PIN only with those allowed to view restricted content. Please visit www.nintendo.com for more details.

1 From System Settings, tap **Parental Controls** to begin the setup procedure and then follow the on-screen instructions. Information and directions for the Parental Controls feature will be displayed on the screens. Carefully read and follow the instructions.

2 Enter a four-digit PIN.

Enter the PIN a second time to confirm your choice.

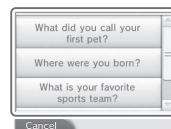
NOTE: You will need to enter this PIN each time you would like to suspend or change Parental Controls settings.



3 Select a secret question and enter an answer.

Your answer must be four or more characters. Use the keyboard (see page 16) to enter characters and follow the on-screen instructions. If you forget your PIN, you can answer the secret question to retrieve it.

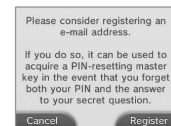
You can also choose **Create your own secret question** if you would like to create your own. (Both your question and answer must be four or more characters.)



4 Register your e-mail address.

By registering your e-mail address, you will be able to receive a master key for resetting your PIN or the answer to your secret question.

NOTE: Consider who has access to this email address if you need to protect this information from children.



5 Tap **Set Restrictions** and select a category to set and follow the on-screen instructions.

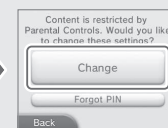
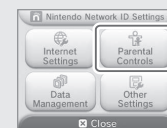
When you are finished with your selections, tap **Done**.



To change settings...

From Parental Controls, tap **Change** and follow the on-screen instructions.

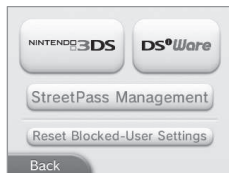
If you forget your PIN or answer to your secret question, see page 70 for more information.





Data Management

You can check, erase, or move downloaded software, manage activation of StreetPass software, or manage blocked-user settings. To do so, tap **Data Management** in System Settings and then tap the item you want to manage.



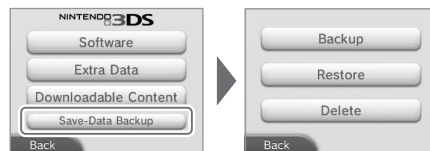
Nintendo 3DS Data Management	Software management	Check or erase Nintendo 3DS Download Software and Virtual Console software. A backup of save data can be made when you erase software. (You can save a maximum of 300 downloaded software titles on an SD Card.)
	Extra data management	Check or erase extra data for Nintendo 3DS software, including data received via SpotPass.
	Downloadable content management	Downloadable content is stored here after being downloaded by software that supports it. Check list of downloadable content and choose individual items to delete.
	Save data backup management	Create or delete save data backups for Nintendo 3DS Download Software and Virtual Console software or restore save data from a backup (see page 53).
DSiWare Data Management	You can check DSiWare software saved on System Memory or an SD Card. You can also erase DSiWare software or copy it between System Memory and an SD Card. (You can save a maximum of 40 DSiWare software titles in System Memory.)	
StreetPass Management		
You can check the list of software that has the StreetPass feature activated. You can also turn off StreetPass for each application.		
Reset Blocked-User Settings		
Clear the blocked-user settings. (All data that you have restricted yourself from receiving will no longer be restricted.)		

- You can save over 300 items of extra data or downloadable content on an SD Card, however only a maximum of 300 can be displayed on the Data Management screen.
- If you delete software or other content downloaded from Nintendo eShop, you can re-download it again free of charge unless it is no longer available because distribution has ended.

IMPORTANT: You cannot start DSiWare software from an SD Card. To play a DSiWare application, please copy it to System Memory first. **If the same application already exists in the copy location, it will be overwritten.** Take care not to overwrite important save data.

Save data backup management

Create and delete backups of save data for downloadable software or restore data from a backup you have created.



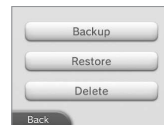
Save data backup information

- You can create a maximum of 30 backup files on each SD Card.
- You can create multiple backup files with the same software.
- When you restore save data from a backup, the save data is overwritten by the backup data.
- You can only restore a backup file and software if they are both saved on the same SD Card.
- You cannot create save data backups for:
 - Game Card software
 - built-in software applications
 - downloadable software that does not support the backup feature.

NOTE: For downloadable software that doesn't support backups, **you can only create backups of your save data when that software is deleted from the system in Data Management under System Settings** (excluding GameBoy™ Advance software downloaded from the Virtual Console on Nintendo eShop). If you redownload and open the software (tap the gift icon), save data will automatically restore a single time.

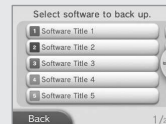
Managing backup data

From Save-Data Backup you can select from options to **Backup**, **Restore**, or **Delete**.

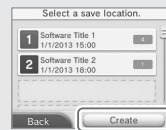


Create backup

- 1 Tap **Save Data Backup**.



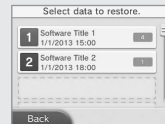
- 2 Tap **Create**.



NOTE: You can select an existing backup and overwrite it.

Restore or delete

- 1 Tap the backup data to restore or delete.



- 2 Tap **OK** to finish.



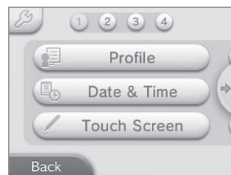


Other Settings

Tap **Other Settings** in System Settings to change your user information, calibrate various system components, or perform other system functions.

You can tap ← or → to switch between pages of options available in Other Settings.

NOTE: The information that you enter for your Profile (see description below) is not associated with your Nintendo Network ID information. Any change you make to this information will not affect your Nintendo Network ID information.



Profile	Enter your User Name (to protect your privacy, do not use your real name), Birthday, Region Settings, and Nintendo DS Profile. Your Nintendo DS Profile sets your Message and Color, which are used by some Nintendo DS/Nintendo DSi software. (Characters or symbols not supported by Nintendo DS/Nintendo DSi software are displayed as "?")
Date & Time	Enter a date and time.
Touch Screen	Calibrate the Touch Screen (if it does not seem to be operating correctly).
About This System	View an introduction to the Nintendo 2DS system.
Sound	Change the sound settings. (Mono is recommended if you are using the single speaker of the Nintendo 2DS system for audio.)
Mic Test	Confirm that the microphone is working properly. If the color of the microphone image changes during the test, it is working correctly.
Outer Cameras	Calibrate the outer cameras.
Circle Pad	Calibrate the Circle Pad (if it does not seem to be operating correctly).
System Transfer	Transfer data from your Nintendo DSi or Nintendo DSi XL system to your Nintendo 2DS system, or between systems in the Nintendo 3DS family (page 55).
Language	Select a language that the system will display text in.
System Update	Connect to the Internet and check for updates to the system or built-in software (page 61).
Format System Memory	Erase all added software, save data, pictures, and system settings (page 61).

Setting screen brightness and wireless communication

Tap  on the Other Settings screen to access the settings for screen brightness and wireless communication.

NOTE: You can also tap  on the HOME Menu to access the same settings.



System Transfer

Transfer data from a Nintendo DSi or Nintendo DSi XL system you already own to your Nintendo 2DS system, or transfer data between any systems in the Nintendo 3DS family.

IMPORTANT: To make sure that neither system turns off during the system transfer, we recommend that you either perform the transfer while the systems are charging or make sure the batteries are charged sufficiently before beginning. If the remaining battery life is low, you will not be able to perform a system transfer.

- System Transfer uses both an Internet connection and local wireless communication between the two systems. Make sure both systems are placed in a location that provides a good environment for wireless communication.
- Both systems must have wireless communications enabled before performing a transfer.
- During the transfer, the system cannot be put into Sleep Mode. Do not turn the power off during a transfer.



Transferring from a Nintendo DSi/Nintendo DSi XL system to a Nintendo 2DS system

Transfer Nintendo DSiWare, photos, audio and other data to a Nintendo 2DS system.

NOTE: You cannot transfer data from a Nintendo 2DS system to Nintendo DSi/Nintendo DSi XL systems. Once you have made the transfer, the data cannot be returned to the original system.



You can transfer the following data:

Nintendo Wi-Fi Connection Settings	You can transfer Internet Settings and Nintendo Wi-Fi Connection ID.
Photos and audio	You can transfer photos, audio, and other data that you saved in your Nintendo DSi or Nintendo DSi XL system's built-in software, Nintendo DSi Camera and Nintendo DSi Sound.
DSiWare	You can transfer most DSiWare (broadband Internet connection required).

Before using this feature, download the free Nintendo 3DS Transfer Tool from Nintendo DSi Shop to your Nintendo DSi or Nintendo DSi XL system.

- A broadband wireless network connection to the Internet is required.
- For details about the Nintendo DSi Shop, see the operations manual for your Nintendo DSi or Nintendo DSi XL system.

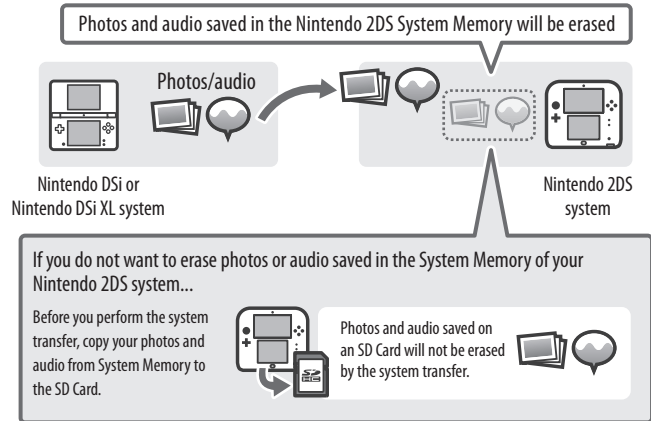


Precautions when transferring Nintendo Wi-Fi Connection Settings

- This will overwrite the Nintendo Wi-Fi Connection Settings under Nintendo DS Connections on your Nintendo 2DS system.
- The Nintendo Wi-Fi Connection ID will be deleted from your Nintendo DSi or Nintendo DSi XL system. For details about the Nintendo Wi-Fi Connection ID, see the Operations Manual for your Nintendo DSi or Nintendo DSi XL system.
- Your higher-level Internet Settings (under Advanced Setup) will not be transferred.

Precautions when using System Transfer

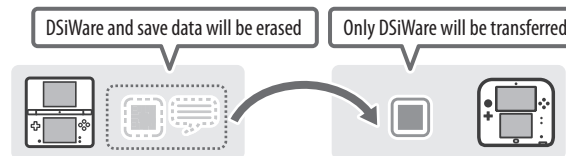
IMPORTANT: All photos and audio data saved in System Memory on your Nintendo 2DS system will be deleted. If you don't want this data to be deleted, copy the photos and audio data to the SD Card before performing the transfer.



NOTE: If you want to transfer photos saved on the SD Card of your Nintendo DSi or Nintendo DSi XL, you must first copy them from the SD Card to System Memory.

Precautions when transferring Nintendo DSiWare

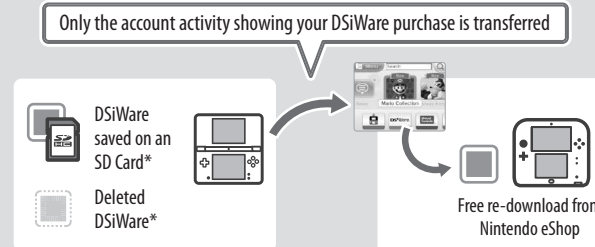
Only Nintendo DSiWare software programs will be transferred to your Nintendo 2DS system. The DSiWare save data will not be transferred. When you transfer DSiWare from your Nintendo DSi or Nintendo DSi XL system, both software and save data will be erased from the original system. Do not transfer Nintendo DSiWare unless you are willing to lose the save data associated with that DSiWare.



NOTE: DSiWare will be saved in the System Memory of your Nintendo 2DS system. It cannot be transferred if there is insufficient space in the System Memory of your system. If necessary, go to Data Management under System Settings and copy previously saved DSiWare to the SD Card (see page 52), and then delete them from System Memory.

If DSiWare has been deleted or copied to an SD Card...

If you purchased a license for DSiWare and then deleted that DSiWare or copied it to an SD Card, you can still transfer it even though it is no longer saved on the system. In this case, system transfer does not save the software itself on the Nintendo 2DS system, but it does allow you to re-download the software from Nintendo eShop and play it on that system.



* Once transferred, DSiWare can no longer be played on the original Nintendo DSi or Nintendo DSi XL system. If you want to play transferred DSiWare again on that system, you must use Nintendo DSi Points and purchase the DSiWare licenses again.

- You cannot transfer free DSiWare or DSiWare for which licenses are not sold on the Nintendo eShop. For more information on non-transferable DSiWare, please visit support.nintendo.com.
- You cannot transfer Nintendo DSi Points™ or software that came included with your Nintendo DSi or Nintendo DSi XL system.
- You cannot transfer software if the same software already exists on your Nintendo 2DS system.

Transferring between systems in the Nintendo 3DS family

When you use System Transfer between these systems, various data is transferred including your save data for built-in applications, Nintendo eShop balance, and the account activity record of downloaded applications.

NOTE: Data is transferred as a single package. You cannot select specific items of data or software to transfer.



You can transfer the following data during a single system transfer:

Nintendo DS settings	The Internet Settings and Nintendo Wi-Fi Connection ID used by Nintendo DS software are transferred.
Built-in software save data	Nintendo 3DS Camera photos and Nintendo 3DS Sound audio files that are saved in System Memory are transferred, along with Mii data from Mii Maker and other save data for built-in software.
DSiWare	DSiWare that is saved in System Memory and its save data.
Rights to use data saved on the SD Card	The rights to use data saved on the SD Card (including downloadable content, downloadable software and associated save data, and other data) are transferred. If you take the SD Card from the original system and insert it in the system you transferred to, you can use this data.
Nintendo eShop balance	Your Nintendo eShop balance and account activity is transferred. The account activity and eShop balance from both systems will be combined. NOTE: Some account activity information cannot be transferred, but can be checked on-screen before performing the system transfer.
Nintendo Network ID	Your Nintendo Network ID and associated information is transferred. NOTE: Once a system transfer has been performed, any current or previous IDs that were linked to the originating system can only be re-linked to the destination system.

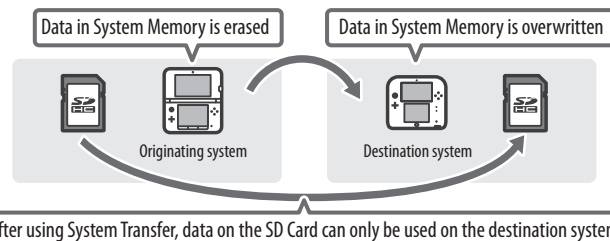
If a Nintendo Network ID is already registered on the system you are transferring to...

You cannot perform a System Transfer until you first format the System Memory of the destination system (see page 61). This will erase the Nintendo Network ID from the system and allow you to perform the System Transfer.

- Multiple Nintendo Network ID numbers cannot be combined, and software associated with different ID's cannot be combined under one ID.
- The Nintendo Network ID on the originating system will be erased and can only be re-registered on the destination system.

Precautions when using System Transfer

IMPORTANT: All data is erased from the originating system you are transferring from after System Transfer is complete. Any data on the SD Card that was used on the originating system can only be used on the destination system. After completing the System Transfer, you must use the SD Card from the originating system in the destination system to be able to use your save data with its related software.



All the data, other than the DSiWare, stored in the System Memory of the destination system (including built-in software save data and other data) is overwritten and replaced by the data from the originating system.

If photos or audio are saved in the System Memory of the destination system, copy them to the SD Card before you use System Transfer if you want to save them.

Precautions for Downloadable Software

After you perform a system transfer, you will no longer be able to use any downloaded software or associated save data that is saved on the SD Card of the destination system. (You can re-download this software from the Nintendo eShop.) However, you can continue to use DSiWare and its associated save data if you copy it and its save data to the System Memory of the destination system before you perform the transfer.

If the same downloadable software has been purchased on both systems, the "Account Activity" record of the same software on the destination system will be erased, and the save data will no longer be usable. The software from the originating system and its save data will be used on the destination system.

Precautions for Nintendo eShop Balance

IMPORTANT: If the combined account balance of the originating and destination systems exceeds the maximum allowed amount, you will be unable to perform a system transfer. (This amount varies by region.)

Performing a transfer

Transferring from a Nintendo DSi/Nintendo DSi XL system to a Nintendo 2DS system

On the Nintendo 2DS system:

- 1 Tap **Transfer from Nintendo DSi**.
Read the warnings about transferring data and then tap **Next**.



- 2 Tap **Receive from Nintendo DSi**.
Follow the on-screen instructions to complete the transfer process.



On the Nintendo DSi or Nintendo DSi XL system:

- 3 Start the Nintendo 3DS Transfer Tool from the Nintendo DSi Menu.
Follow the on-screen instructions to complete the transfer process.



Transferring between a Nintendo 2DS and Nintendo 3DS family of systems

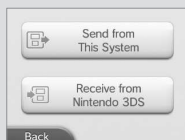
On both systems:

- 1 Tap **Transfer from Nintendo 3DS**.
Read the warnings about transferring data and then tap **Accept**.



On the originating system:

- 2 Tap **Send from This System**.
Follow the on-screen instructions to complete the transfer process.



On the destination system:

- 2 Tap **Receive from Nintendo 3DS**.
Follow the on-screen instructions to complete the transfer process.

System Update

IMPORTANT: The Nintendo 2DS system specifications and the Nintendo 3DS Service are constantly evolving and we may update or change the Nintendo 2DS system or the Nintendo 3DS Service in whole or in part, without notice to you. Such updates may be required for you to play new Nintendo 3DS games, enjoy new features, or continue to access the Nintendo 3DS Service. After the Nintendo 2DS menu is updated, any existing or future unauthorized technical modification of the hardware or software of your Nintendo 2DS system, or the use of an unauthorized device in connection with your system, will render the system permanently unplayable. Content deriving from the unauthorized modification of the hardware or software of your Nintendo 2DS system will be removed. Failure to accept the update may render games and new features unplayable.

The Nintendo 2DS system automatically updates a list to help limit the use of inappropriate words and a list of access points that can be used for network services offered by Nintendo. No prior notice for these or other minor automatic updates will be displayed on the screen. For other system updates, a notice will be displayed on the screen, and you will need to select "Accept" to receive such updates.

NOTE: A broadband wireless network connection is required to connect to the Internet and perform a system update unless you are performing a system update from a Game Card. See page 44 for more information on setting up a connection.

Format System Memory

IMPORTANT: You should delete your Nintendo eShop account first (unless you have registered a Nintendo Network ID on your system), then format your System Memory, prior to selling, recycling, or otherwise transferring your system to any third party.

Format System Memory will erase any data saved in System Memory and return the system to its factory-default state. The system will keep any updates you have made with the System Update feature.

IMPORTANT: The following data cannot be restored if it is erased:

- All save data in System Memory including your friend list, Notifications, and step count information
- System Settings data
- Built-in software save data
- All photos in System Memory
- Software added to the system¹ and its save data
- Nintendo Network ID registration³

Also the following data on your SD Card:²

- Downloadable software¹ and its save data
- Downloadable content¹
- Extra data
- Backups of save data

NOTE: The photos, audio, and other such data on your SD Card are not erased even if you format system memory. If you plan to transfer your system to another person, use a computer or other device to erase the data on the SD Card.

¹ If you have not deleted your Nintendo eShop account, you can re-download these from Nintendo eShop free of charge unless they are no longer available because distribution has ended. (If this software was on a system linked to a Nintendo Network ID, the same Network ID must be linked to the new system.)

² If the system contains an SD Card on which software or save data is saved, and you remove that card before formatting System Memory, the data on the SD Card will not be deleted but you will no longer be able to use it.

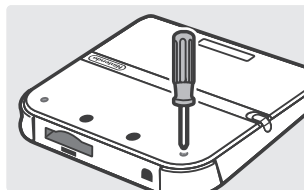
³ Your Nintendo Network ID is unlinked (not erased) when you format the System Memory. You can re-link your ID by choosing **Link an Existing ID** from the Nintendo Network ID Settings option in System Settings (see page 43).

Replacing the Battery Pack

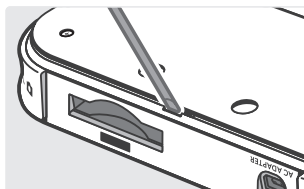
Battery packs become worn with repeated charge/discharge cycles, and the amount of time they can be used when fully charged will decrease gradually over time. If you feel the usage time has dropped off noticeably replace the battery pack.

- Do not use any battery other than the Nintendo 3DS rechargeable battery pack, Model No. CTR-003. A replacement battery may be ordered through Nintendo's website at store.nintendo.com (USA/Canada only) or by calling Customer Service at 1-800-255-3700.
- A parent or guardian should replace the battery pack if a child is using the system.
- Turn the power off and make sure the AC adapter is unplugged from the Nintendo 2DS system.

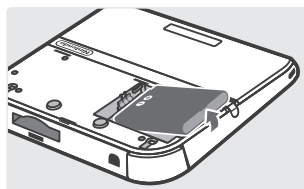
- 1** Loosen the two Phillips-head (+) screws on the battery cover with a screwdriver.
IMPORTANT: To avoid damage to the screw or threads, use a screwdriver that is appropriate for the screw (#00).



- 2** Gently pry on the small slot and remove the battery cover as shown below.
IMPORTANT: To avoid damage to your system, do not use excessive force when opening the cover.

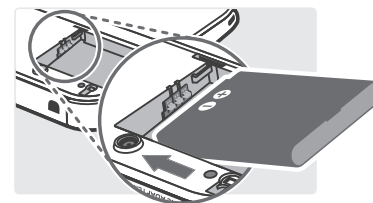


- 3** Remove the old battery pack as shown.



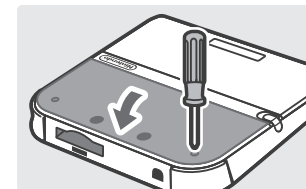
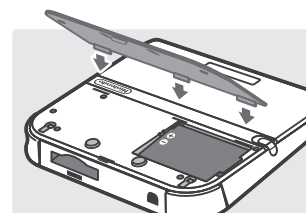
- 4** Wait at least 10 seconds after removing the old battery pack before inserting the new battery pack to make sure the Power LED resets correctly.

Check to make sure it is oriented correctly, as shown in the illustration.



- 5** Replace the battery cover using enough pressure so that it snaps into place. Tighten the two screws, being careful not to overtighten.

IMPORTANT: Always be sure to replace the battery cover and tighten the screws before resuming use.



NOTE: After replacing the battery, make sure to go to System Settings and reset the time and date.

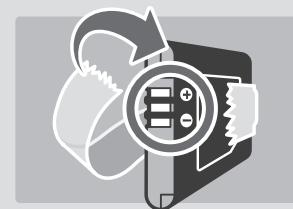
PLEASE RECYCLE YOUR USED BATTERIES

When disposing of a rechargeable battery, take care to follow appropriate local guidelines and regulations.

- Do not disassemble, attempt to repair, or deform the battery pack.
- Do not dispose of rechargeable batteries in a fire.

To find a collection site near you, contact your local solid waste authority or, in the United States, visit:
<http://www.epa.gov/osw/conserve/materials/battery.htm>

For more information or for assistance from Nintendo, visit: recycle.nintendo.com



Place tape over the battery contacts before recycling.

Troubleshooting

Before seeking assistance, please review the following problems and solutions. You can also visit support.nintendo.com for assistance and additional troubleshooting and repair options, or call 1-800-255-3700.

NOTE: Please also review any instruction manuals for the games or accessories you may be using.

The system won't charge or the recharge LED doesn't light up or stay lit.

- Make sure you are using the correct AC adapter, Model No. WAP-002(USA).
- Check the battery placement to make sure it is installed correctly (see page 62).
- Disconnect the system from the AC adapter and unplug the adapter from the wall outlet. Wait approximately 30 seconds and then reconnect the components. (Review the battery-charging procedure on page 13.)
- Make sure you are charging the battery pack within an ambient temperature range of 41°F – 95°F (5°C – 35°C). The battery pack may not charge properly outside of this range.
- If the recharge LED is blinking or won't stay lit, visit support.nintendo.com for assistance and additional troubleshooting and repair options, or call 1-800-255-3700.

It takes a long time to charge the battery pack or a battery charge doesn't last very long.

- Make sure you aren't exposing the system to or charging the system in temperatures below the ambient temperature range of 41°F – 95°F (5°C – 35°C). Cold temperatures can increase the recharge time and decrease the usage time of a charged battery.
- Over time and after repeated charging, the performance of the battery will decrease. If you have had the system for a long time, or if the battery pack appears slightly swollen, try replacing the battery pack.

The system seems too warm.

- Make sure you are neither exposing the system to nor charging the system in temperatures above the ambient temperature range of 41°F – 95°F (5°C – 35°C). Do not expose the system to direct sunlight in an enclosed space.

The system won't turn on or there is no picture or sound.

- Make sure the battery pack is charged (see page 13).
- Check to see if the power LED lights up when you press the POWER Button.
- If you are using a Game Card, make sure it is fully inserted into the Game Card slot until it clicks into place.
- The battery pack may be installed incorrectly. Check the installation of the battery pack (see page 62).
- Wake the system if it is in Sleep Mode by pushing the Sleep switch to the left (see page 14) and pressing the Power button. If the system still won't wake, the software you are using may not allow you to exit from Sleep Mode. Refer to the software instructions for more information.

A Game Card won't play.

- Make sure the game content is not restricted by Parental Controls. If this is the case, you can either enter a PIN to temporarily turn off Parental Controls, or you can reconfigure Parental Controls. See Parental Controls in System Settings for more information (page 50).

The Game Card's software icon does not appear on the HOME Menu, or the message "There is nothing inserted into Game Card slot" is displayed on the HOME Menu, even though a Game Card is inserted in the Game Card slot.

- Make sure the Game Card is completely inserted into the Game Card slot until it clicks into place.
- Check the Game Card connectors and Game Card slot for dirt, dust, or other foreign material.
- Make sure the Game Card is for your region (see the Game Card package for this information).

An error message appeared when playing Nintendo DS or Nintendo DSi software:

"An error has occurred. Press and hold the POWER Button to turn the system off. Please refer to the Operations Manual for details"

- Turn off your system, then on again. Try repeating the same action that caused the error message to occur. If the same error occurs again, please visit support.nintendo.com for assistance and additional troubleshooting and repair options, or call 1-800-255-3700.

I can't see the 3D effect in images taken with the outer cameras (**must be saved on an SD Card and viewed on a Nintendo 3DS or Nintendo 3DS XL system**).

- Make sure the image was taken with the outer cameras, not the inner camera.
- Make sure the lenses for the outer cameras are clean and free of dirt or dust. Clean with a soft, dry cloth if necessary.
- Make sure there isn't a strong light such as direct sunlight shining on the camera lenses.

IMPORTANT: If your system has been subjected to a physical shock or high temperatures, this could change the alignment of the outer cameras and affect the 3D image quality. If you think your system may be affected by this, see page 54 for more information on calibrating the outer cameras.

When I take pictures with the Nintendo 2DS, the colors don't seem correct.

- Check the camera mode settings for the cameras (see page 22).
- This may be caused by recording conditions, for example, a dark environment with subject matter of mostly one color that takes up most of the view. Try adjusting the settings for the cameras, and taking additional photos to see if the problem is corrected.

Some pixels on either the upper or lower screen are always dark or lit.

- Due to the characteristics of liquid crystal displays, a small number of pixels may not illuminate, or may always stay lit. This is normal and not considered a defect unless the number of pixels that don't function normally increase over time.

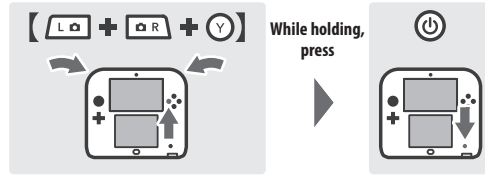
The brightness or color between the upper and lower screens seems different.

- The specifications of the upper and lower screens are different so the appearance of images may be different. This is normal and is not considered a defect.

The system registers control input when you aren't operating the controls, or the controls don't seem to operate correctly.

- If you use excessive force to operate the Circle Pad, or you use the Circle Pad continuously for a long period of time, in very rare cases the Circle Pad may start registering incorrect input and need to be calibrated. Use the calibration procedure in System Settings to recalibrate the Circle Pad (see page 54).

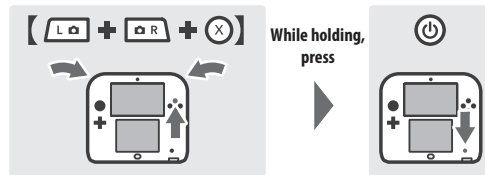
NOTE: You can also go directly to the Circle Pad calibration procedure by following this procedure. First turn the power off. Then hold down the L Button, R Button, and Y Button and turn the system on as shown below.



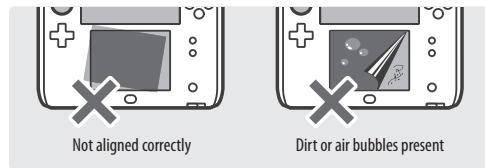
The Touch Screen doesn't seem to operate or respond correctly to stylus input.

- The Touch Screen may need to be recalibrated. Use the calibration procedure in System Settings to recalibrate the Touch Screen (see page 54).

NOTE: You can also go directly to the Touch Screen calibration procedure by following this procedure. First turn the power off. Then hold down the L Button, R Button, and X Button and turn the system on as shown below.



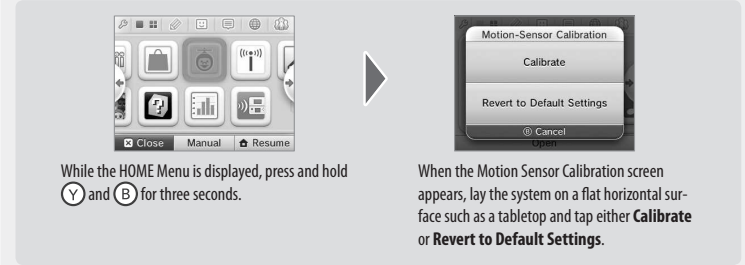
- If you have attached a screen protector (sold separately) incorrectly to the Touch Screen, try removing it and using the Touch Screen again. If it operates correctly, either try reattaching the screen protector, carefully following the instructions included with it, or avoid using one. (Please use screen protectors officially licensed by Nintendo.)



The screen image does not match my movement, or moves when I'm not moving the system (for software that requires the system to be moved during game play).

The system's built-in motion sensor may need to be recalibrated. This can be caused by sudden drastic temperature changes or by a strong impact to the system.

To recalibrate the motion sensor, follow these steps:



NOTE: If you use the **Calibrate** option, the system will calibrate the motion sensor based on the system being located on a flat horizontal surface, rather than returning to the factory default settings.

There is no sound from the speaker.

- Check to make sure there are no headphones plugged into the system, as the speaker does not operate when headphones are plugged into the audio jack.
- Try adjusting the volume control to make sure the volume is not turned off.

There is no sound from the headphones.

- Try adjusting the volume control to make sure the volume is not turned off.
- Make sure the headphones are fully inserted all the way into the audio jack.

The microphone doesn't seem to work or recognize sounds (including headset microphones).

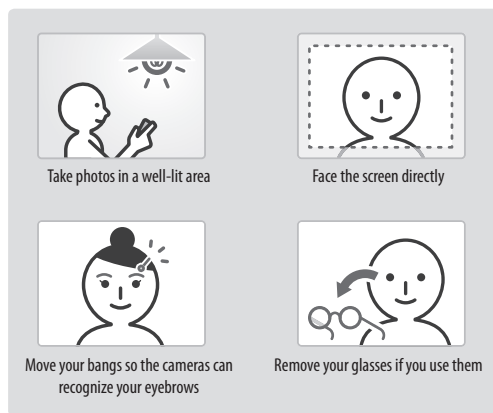
- Make sure the software you are using includes microphone features.
- Confirm that the microphone is operating correctly by performing a microphone test in System Settings (see page 54).
- Some voices may be difficult for the system to recognize. Try having a different person speak the same word or phrase to verify if this is the problem.
- If you are using a headset microphone, try removing it and using the built-in system microphone.

The microphone seems to respond on its own, or there is feedback from the speaker (including headset microphones).

- The microphone may be responding either to ambient noise in the environment or to noise coming from the speaker. Try to remove the source of the noise or move to another location. You can also try lowering the speaker volume or use headphones.
- NOTE:** If the speaker is emitting odd or high-pitched noises, this may be caused by feedback from the microphone. Lowering the volume should solve this problem.
- If you are using a headset microphone, try removing it and using the built-in system microphone.

The cameras don't recognize my face.

In certain software titles, the cameras are used to recognize facial features. Observe the following guidelines to improve the recognition process.



- The surrounding environment, the color of your hair and beard, or facial and hair decorations can interfere with facial recognition.
- In rare cases, differences in facial features may make the facial recognition process fail.

The Download Play feature doesn't work.

- Make sure this feature is not restricted by Parental Controls, either with Software Ratings restrictions or with Download Play restrictions. If this is the case, you can either enter a PIN to temporarily turn off Parental Controls, or you can reconfigure Parental Controls. See Parental Controls in System Settings for more information (page 50).

The system is not counting step numbers accurately.

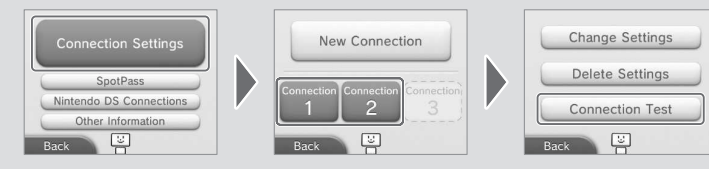
- If your system is awake it cannot count steps. Steps are only counted when both the power is on and the system is in Sleep Mode.
- If you carry your system in a bag that is not closely connected to your body, or you dangle it by a strap or case as you walk, it cannot accurately count your steps. The step numbers will be counted more accurately if you carry your system in a bag connected to your waist (such as a hip pouch).
- If you play a Nintendo DS or Nintendo DSi software title for long periods of time without exiting, the system can only save up to seven days of information. Intermittently save your progress and exit the software to accurately count steps when using this type of software. See page 20 for more information on the step-counting feature.

I can't connect to the Internet.

If your Internet settings or Internet connection fails to work you should see an error code and/or error message. Follow the instructions displayed in the error message, or visit support.nintendo.com and use the Error Code Lookup tool for information on resolving the error.

If you are playing Nintendo DSi software

It is possible that the Nintendo 2DS Internet settings are not configured correctly. Please perform a connection test (see below) and follow any instructions displayed in an error message.



Wireless communication doesn't work or works inconsistently.

- Check your connection environment to make sure the method you are using matches your access point. Note that you cannot use the Wi-Fi Protected Setup method if your access point is using WEP security.
- Make sure that wireless communication is enabled (see page 25).
- Check the signal strength icon. If it appears as or , move closer to your communications partner or to your wireless access point.
- External causes, such as cell phones, computers, microwaves, or even physical barriers, can interfere with wireless communications. Check for these conditions and either remove them or move to a different location.
- Stickers or covers may interfere with wireless communication. If you have added these items to your system, try removing them and checking wireless communication again.

The system doesn't recognize AR cards

If an AR Card cannot be recognized, please check the following:

- Make sure to aim the outer cameras at the AR Card from an appropriate distance and at an appropriate angle. If you are too close, the AR Card may not be recognized.
 - Make sure the entire AR Card is visible on the screen. If part of the card is hidden, it may not be recognized.
 - Make sure the AR Cards are well lit when using them, however avoid bright light that may create reflections on the card surface.
 - Make sure the outer cameras are clean and free of any dust or other foreign material.
 - Make sure the AR cards are placed on a flat surface when using them. If an AR Card is bent or folded, it may not be recognized.
- NOTE:** If you lose an AR Card, or if it becomes unreadable, you can download AR Card images from support.nintendo.com/ARcards and then print the images in color and use them as replacement cards.

I can't disable the Parental Control settings.

- Make sure you have entered the correct PIN to access Parental Control settings.
- Make sure you have entered the correct answer for your secret question.

If you have forgotten your PIN or answer to your secret question...

- 1 Select Parental Controls from System Settings and then tap **Forgot PIN**. (You can also tap **I Forgot** on the PIN entry screen.) Enter the answer to your secret question, and then tap **OK** to return to the Parental Controls options.

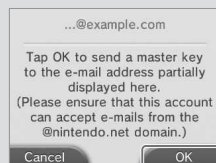


- 2 If you have forgotten the answer to your secret question, tap **I Forgot** on the answer entry screen.



- 3 If you have registered an e-mail address, tap **OK** to have a master key sent to that address.

- this step requires a wireless broadband internet connection.
- make sure your e-mail application does not reject e-mail from the @nintendo.net domain.



- 4 If you have not registered an e-mail address, an Inquiry Number will be displayed.

Visit support.nintendo.com/pin and enter this Inquiry Number to get a master key that will allow you to access Parental Controls again.

- 5 Tap **OK**.

- 6 Enter the master key number and then tap **OK**.

You will return to Parental Controls.



The SD Card functions don't seem to work.

- Check to make sure the SD Card is installed correctly (see page 18).
- Try checking the operation of the SD Card on a PC that has an SD Card reader.

I can't view photos saved to an SD Card.

- The Nintendo 2DS system can only view photos taken by the Nintendo 3DS Camera software. Photos taken by digital cameras or cell phones cannot be viewed.

Music files saved on an SD Card won't play in Nintendo 3DS Sound.

- Check to make sure the files are in a format compatible with Nintendo 3DS Sound. The files must be in the following format:
AAC files with .m4a, .mp4, and .3gp extensions, or MP3 files with .mp3 extensions.
Bit rate of 16kbps - 320kbps and sampling frequency of 32kHz - 48kHz.
NOTE: The Nintendo 2DS cannot play copy-protected music files.

Music files saved on an SD Card won't display in Nintendo 3DS Sound.

- Make sure the SD Card is correctly inserted into the SD Card slot (see page 18).
- Make sure the files are in a format compatible with Nintendo 3DS Sound (see the troubleshooting step above for compatible file formats).
- Make sure the files are not saved in the "Private" folder inside the "Nintendo 3DS" folder on the SD Card (this folder is visible when viewing the SD Card contents on a PC). The contents of this folder are not visible in Nintendo 3DS Sound.
- The SD Card must not have more than 3,000 music files on it.
- The SD Card must not have more than 1,000 file folders on it.
- An individual folder must not have more than 100 music files in it.
NOTE: If you have more than one folder with the same name, the music files in each folder will be combined and displayed as one folder.
- An individual folder must not have more than seven subfolders (eight levels including the main folder).

Video and Computer Game Software Rating Information

The Entertainment Software Rating Board (ESRB) ratings are designed to provide information about video and computer game content so you can make informed purchasing decisions. ESRB ratings have two parts: rating symbols suggest age appropriateness for the game, and content descriptors indicate elements in a game that may have triggered a particular rating and/or may be of interest or concern.

To take full advantage of the ESRB rating system, it's important to check both the rating symbol (found on the front of the game box) and the content descriptor (found on the back of the game box).

Go to www.esrb.org for a complete list of these content descriptors.

The ESRB rating system is designed to provide information about a computer or video game. The ratings are not meant to recommend which games consumers should buy or rent or to serve as the only basis for choosing a product. Rather, individuals should use the ESRB ratings together with personal tastes and standards when deciding what is best to purchase.

For more information on the ESRB and video game ratings, go to the ESRB website at www.esrb.org.



Titles rated **RP (Rating Pending)** have been submitted to the ESRB and are awaiting final rating. (This symbol appears only in advertising prior to a game's release.)



Titles rated **EC (Early Childhood)** have content that may be suitable for ages 3 and older. Contains no material that parents would find inappropriate.



Titles rated **E (Everyone)** have content that may be suitable for ages 6 and older. Titles in this category may contain minimal cartoon, fantasy or mild violence and/or infrequent use of mild language.



Titles rated **E10+ (Everyone 10 and older)** have content that may be suitable for ages 10 and older. Titles in this category may contain more cartoon, fantasy or mild violence, mild language and/or minimal suggestive themes.



Titles rated **T (Teen)** have content that may be suitable for ages 13 and older. Titles in this category may contain violence, suggestive themes, crude humor, minimal blood, simulated gambling, and/or infrequent use of strong language.



Titles rated **M (Mature)** have content that may be suitable for ages 17 and older. Titles in this category may contain intense violence, blood and gore, sexual content and/or strong language.

Warranty and Service Information

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at support.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge.* The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.*

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at support.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing.*

* In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, SOFTWARE, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

Regulations for Equipment Use

FCC and Industry Canada Information

In order to comply with FCC radio-frequency radiation exposure guidelines for an uncontrolled exposure, this device and its antenna must not be co-located or operating in conjunction with any other antenna or transmitter.

This device complies with Part 15 of the FCC Rules and RSS-210 of Industry Canada. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept interference received, including interference that may cause undesired operation.

Changes or modifications not expressly approved by the manufacturer could void the user's authority to operate this device.

This equipment has been tested and found to comply with the limits of a Class B digital device, pursuant to part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician or call Nintendo Consumer Service at 1-800-255-3700 for assistance.

The user may find the following booklet prepared by the Federal Communications Commission helpful: How to Identify and Resolve Radio-TV Interference Problems. This booklet is available from the U.S. Government Printing Office, Washington, D.C., 20402, Stock No. 004-000-00345-4.

For the FCC ID number and other regulatory information, please see inside the battery cover.

Specifications

Nintendo 2DS system

Model name:	FTR-001
LCD screens (Screen size/pixel count):	Upper Screen: Widescreen LCD display, capable of displaying approximately 16.77 million colors. 3.53-inch display (76.8 mm horizontal x 46.08 mm vertical) with 400x240 pixel resolution. Lower Screen: LCD Touch Screen, capable of displaying approximately 16.77 million colors. 3.02-inch display (61.44 mm horizontal x 46.08 mm vertical) with 320x240 pixel resolution.
Power source:	AC adapter (WAP-002 (USA)), Battery pack (CTR-003)
Wireless frequency:	2.4GHz band
Wireless standards:	IEEE802.11b/g
Recommended wireless distance:	Within 98' (30 m). Depending on surrounding conditions, this distance may be less.
Camera functions:	Lens: Single focus. Capture element: CMOS. Active pixel count: Approx. 300,000 pixels.
Clock features:	Maximum daily variance: ± 4 seconds
Speaker:	Monaural
Input/output:	Game Card slot, SD Card slot, AC adapter connector, and stereo headphone output jack
Sensors:	Motion sensor, gyro sensor
Infrared communications:	Within 8" (20 cm). Depending on surrounding conditions, this distance may be less.
Maximum power consumption:	Approximately 4.1W (while charging)
Operating environment:	Temperature, 41°F – 95°F (5°C – 35°C) / humidity, 20-80 percent
Dimensions:	Height: 127 mm / width: 144 mm / thickness: 20.3 mm
Weight:	Approximately 260 g (including battery pack, stylus, and SD Card)
Charge time:	Approx. 3 hours and 30 minutes
Battery endurance:	Please see page 17.

Nintendo 3DS battery pack

Model name:	CTR-003
Battery type:	Lithium-Ion
Power capacity:	5Wh

Nintendo 3DS AC adapter

Model name:	WAP-002 (USA)
Input:	120V 60Hz 7W
Output:	DC 4.6V 900mA
Dimensions:	Height: 67.5 mm / width: 47.7 mm / thickness: 23.0 mm
Weight:	Approximately 80 g
Cord length:	Approximately 1.9 m
Compatible products:	Nintendo 2DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo DSi XL, Nintendo DSi

Legal Notices

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 includes speech rate conversion software developed by Toshiba corporation. Copyright ©2008 TOSHIBA CORPORATION
"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 includes cryptographic software written by Eric Young. Copyright ©1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com). All rights reserved.
This package is an SSL implementation written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). The implementation was written so as to conform with Netscape's SSL.
This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are adhered to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc.; code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

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

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

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

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

This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>). Copyright ©1998-2007 The OpenSSL Project. All rights reserved.

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment: "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)"

4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org.
5. Products derived from this software may not be called "OpenSSL" nor may "OpenSSL" appear in their names without prior written permission of the OpenSSL Project.
6. Redistributions of any form whatsoever must retain the following acknowledgment: This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit (<http://www.openssl.org/>)

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

This product includes cryptographic software written by Eric Young. Copyright ©1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com). All rights reserved.

This package is an SSL implementation written by Eric Young (eay@cryptsoft.com). The implementation was written so as to conform with Netscape's SSL.
This library is free for commercial and non-commercial use as long as the following conditions are adhered to. The following conditions apply to all code found in this distribution, be it the RC4, RSA, lhash, DES, etc.; code; not just the SSL code. The SSL documentation included with this distribution is covered by the same copyright terms except that the holder is Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com).

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

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

1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement: "This product includes cryptographic software written by Eric Young (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 publicly available version or derivative of this code cannot be changed, i.e. this code cannot simply be copied and put under another distribution licence (including the GNU Public Licence.)

This product uses the LC Font by Sharp Corporation. LCFONT, LC Font and the LC logo mark are trademarks of Sharp Corporation.

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.



NINTENDO  2DS™

MODE D'EMPLOI

Ce sceau officiel est votre garantie que ce produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des consoles de jeu vidéo, des jeux, des accessoires et d'autres produits apparentés.



Ce produit est un appareil électronique de précision qui peut être endommagé par un impact physique direct ou s'il entre en contact avec de la poussière ou des corps étrangers. Un étui de protection (vendu séparément) pourrait aider à protéger votre console Nintendo 2DS contre de tels dommages.

Veuillez lire ce mode d'emploi attentivement avant de configurer ou d'utiliser la console Nintendo 2DS. Si vous avez des questions après avoir lu toutes ces instructions, visitez notre site Internet au support.nintendo.com ou contactez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Vous pouvez également consulter le mode d'emploi intégré de certains logiciels depuis le menu HOME (voir la page 104).

À PROPOS DE LA COMPATIBILITÉ : La console Nintendo 2DS n'est compatible qu'avec les logiciels Nintendo 3DS, Nintendo DSi et Nintendo DS. Les cartes de jeu Nintendo 3DS ne sont compatibles qu'avec les consoles Nintendo 2DS, Nintendo 3DS, et Nintendo 3DS XL (ci-après désignées « les consoles de la famille Nintendo 3DS »). Certains accessoires ne sont peut-être pas compatibles avec la console Nintendo 2DS.

Inclus :

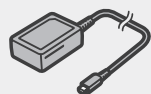


Console Nintendo 2DS



Carte SDHC

(insérée dans la fente pour carte SD de la console)



Bloc d'alimentation Nintendo 3DS



Stylet Nintendo 2DS
(inséré dans le porte-stylet de la console)



AR Card
(Cartes de réalité augmentée)



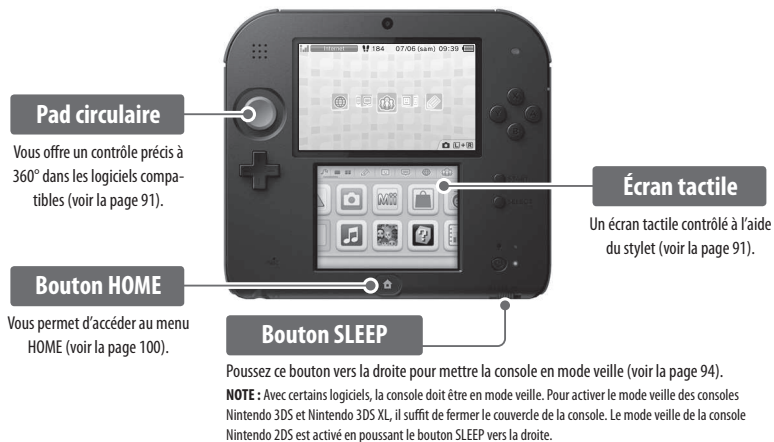
Mode d'emploi et autres documents imprimés



Informations sur le recyclage des produits :
Veuillez visiter recycle.nintendo.com.

NINTENDO 2DS™

Voici un aperçu de quelques-unes des fonctions fascinantes de la console Nintendo 2DS!



Cette console fait partie de la famille Nintendo 3DS. Elle vous permet de profiter de tous les services en ligne Nintendo 3DS et d'utiliser tous les logiciels Nintendo 3DS avec un affichage 2D. Toute mention du Nintendo 3DS dans le contrat d'utilisation et dans les logiciels intégrés de la console s'applique à votre utilisation du Nintendo 2DS.

Jouez à tous les logiciels des consoles Nintendo 3DS, Nintendo DS et Nintendo DSi en 2D (voir la page 108).



Logiciel Nintendo 3DS
(Les jeux se jouent en 2D.)



Logiciels Nintendo DS et Nintendo DSi

La console Nintendo 2DS comprend une foule de logiciels intégrés plus amusants les uns que les autres (voir la page 102).



SpotPass

Grâce à la fonction SpotPass, la console Nintendo 2DS peut automatiquement chercher et communiquer avec un point d'accès sans fil à proximité, lequel peut se connecter à Internet et transmettre et recevoir diverses données. La console peut également faire cela pendant une partie ou lorsqu'elle est en mode veille (voir la page 94).

NOTE : Les données reçues via StreetPass sont sauvegardées sur la carte SD.



Pour vous connecter à un point d'accès à haut débit sans fil, vous devrez configurer les paramètres Internet de votre console (voir la page 124).

- Il est possible que SpotPass ne fonctionne pas selon votre environnement de jeu ou le logiciel que vous utilisez. SpotPass ne fonctionne pas lorsque vous êtes en mode communication sans fil locale (voir la page 101) ou lorsque vous jouez à des logiciels Nintendo DS ou Nintendo DSi.
- Si vous désactivez la communication sans fil avec le bouton de communication sans fil, vous ne pourrez pas utiliser les fonctions de communication de la console.
- Vous devez lier un identifiant Nintendo Network pour pouvoir télécharger des démos et autres contenus depuis Nintendo eShop (voir la page 123).

Nintendo eShop

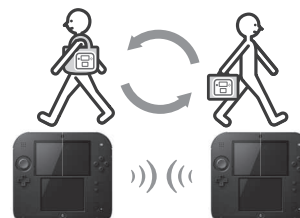
Vous pouvez accéder à Nintendo eShop pour télécharger des logiciels Nintendo 3DS (en téléchargement) et Nintendo DSiWare, ainsi que des jeux classiques d'anciennes consoles du service Virtual Console.

NOTE : Une connexion à Internet à haute vitesse sans fil est nécessaire pour se connecter à Internet. Pour plus d'informations, veuillez consulter la page 124.



StreetPass

Grâce à la fonction StreetPass, la console peut automatiquement chercher d'autres consoles de la famille Nintendo 3DS à proximité, puis échanger spontanément des informations avec celles-ci.



Si vous avez mis votre console en mode veille ou en certains autres modes, et que vous passez quelqu'un qui a activé StreetPass pour le même logiciel, des données seront échangées. (Si vous souhaitez empêcher l'échange de données, vous pouvez désactiver la communication sans fil.)

Si StreetPass réussit...

Le témoin de notification s'allume en vert lorsque des données StreetPass sont échangées. Une notification apparaîtra dans votre liste de notifications (pour plus d'informations sur les notifications et la réception des messages, consultez la page 117).



Les paramètres de StreetPass des logiciels Nintendo 3DS sont sauvegardés dans la console. Les données transmises via StreetPass varient en fonction du logiciel utilisé et les paramètres de StreetPass sont propres à chaque logiciel.

- Jusqu'à 12 logiciels Nintendo 3DS peuvent utiliser StreetPass en même temps.
- Certains logiciels Nintendo DS et Nintendo DSi offrent un mode semblable : le mode contact (le nom de ce mode peut varier d'un logiciel à l'autre). Ce mode fonctionne seulement lorsqu'il est activé à l'intérieur du logiciel utilisé et que la console est en mode veille. Lorsque le mode contact est activé, la fonction StreetPass ne fonctionne pas avec le logiciel Nintendo 3DS.
- Lorsque vous éteignez la console ou désactivez la communication sans fil, la console ne peut plus établir de communication.
- Il est possible que StreetPass ne fonctionne pas selon votre environnement de jeu ou le logiciel que vous utilisez. StreetPass ne fonctionne pas si votre console est connectée à Internet ou si elle est en mode communication sans fil locale (consultez la page 101).

Logiciels téléchargeables

- **Logiciel Nintendo 3DS en téléchargement**— Certains logiciels Nintendo 3DS sont disponibles exclusivement à partir de Nintendo eShop. Vous pouvez également télécharger certains jeux depuis Nintendo eShop plutôt que d'acheter la carte de jeu en magasin. **(Sur la console Nintendo 2DS, l'image est en 2D.)**

- **Service Virtual Console**— Vous pouvez télécharger d'anciens jeux qui sont sortis sur les consoles de jeu antérieures à la console Nintendo DS, tels que les jeux originaux des consoles Game Boy et Game Boy Color.
- **Nintendo DSiWare**— Vous pouvez télécharger des jeux Nintendo DSiWare, conçus à l'origine pour la console Nintendo DSi.

NOTE : Lorsque vous liez un même identifiant Nintendo Network à votre console Wii U et à votre console Nintendo 2DS, l'historique de vos opérations et votre solde Nintendo eShop seront partagés sur les deux consoles.

Table des matières

Informations sur la santé et sécurité et consignes d'utilisation	86
---	-----------

Informations sur la santé et sécurité	86
Consignes d'utilisation	88

Informations de base 90

 Composants du Nintendo 2DS	90
--	-----------

 Charger la batterie	93
---	-----------

 Allumer/éteindre la console et configuration de base	94
--	-----------

Mode veille et éteindre la console	94
------------------------------------	----

Configurer les paramètres de la console pour la première fois	94
---	----

Utiliser le clavier	96
---------------------	----

Statut du témoin d'alimentation	97
---------------------------------	----


Autonomie de la batterie	97
--------------------------	----

 Utiliser les cartes SD	98
--	-----------

À propos de la capacité d'une carte SD	99
--	----

Copier des fichiers	99
---------------------	----

Utiliser les logiciels 100

 Menu HOME	100
--	------------

Décompte des pas / Pièces de jeu	100
----------------------------------	-----

Faire défiler, changer le type d'affichage et déplacer les icônes	101
---	-----

État du mode communication	101
----------------------------	-----

Icônes des logiciels	102
----------------------	-----

Démarrer un logiciel	103
----------------------	-----

Suspendre ou quitter un logiciel	103
----------------------------------	-----

Modes d'emploi électroniques des logiciels	104
--	-----

Archiver les données de sauvegarde	104
------------------------------------	-----


Luminosité des écrans et communication sans fil	105
---	-----


Créer des dossiers personnalisés	106
----------------------------------	-----

Prendre des photos avec l'appareil photo Nintendo 3DS	107
---	-----

 Utiliser les cartes de jeu	108
---	------------

 Utiliser les logiciels téléchargés	110
---	------------

 Notes de jeu	111
---	------------

 Liste d'amis	112
---	------------

Enregistrer des amis	113
----------------------	-----

Modifier votre carte ami / Consulter les cartes ami	114
---	-----

Communiquer avec des amis	115
---------------------------	-----


Paramètres de la liste d'amis	116
-------------------------------	-----

 Notifications	117
--	------------

Pour recevoir des notifications	117
---------------------------------	-----

Pour consulter les notifications	118
----------------------------------	-----

 Navigateur Internet	119
--	------------

 Miiverse	120
---	------------

 Mode téléchargement	121
--	------------

Configuration de la console 122

 Paramètres de la console	122
---	------------

 Paramètres de l'identifiant Nintendo Network	123
---	------------

Lier un identifiant Nintendo Network	123
--------------------------------------	-----

 Paramètres Internet	124
--	------------

Ce qu'il vous faut pour vous connecter à Internet	124
---	-----

Configurer vos paramètres Internet	125
------------------------------------	-----

Configurer en utilisant Chercher un point d'accès	126
---	-----

Configurer en utilisant Wi-Fi Protected Setup	127
---	-----

Configurer en utilisant AOSS	128
------------------------------	-----

Connexions Nintendo DS	129
------------------------	-----

Autres informations	129
---------------------	-----

 Contrôle parental	130
--	------------

Limiter l'utilisation de contenu ou les fonctionnalités	130
---	-----

Configurer le contrôle parental	131
---------------------------------	-----

 Gestion des données	132
--	------------

Gestion des sauvegardes archivées	133
-----------------------------------	-----

 Autres paramètres	134
--	------------

Transfert de données	135
----------------------	-----

Mise à jour	141
-------------	-----

Formater la console	141
---------------------	-----

Informations pour les consommateurs 142

Remplacer la batterie	142
------------------------------	------------

Solutions de dépannage	144
-------------------------------	------------

Information sur la classification des jeux vidéo et des jeux d'ordinateurs	152
---	------------


Renseignements sur l'entretien et la garantie	153
--	------------

Règlements concernant l'utilisation de l'équipement	154
--	------------

Caractéristiques techniques	155
------------------------------------	------------

Informations sur la santé et la sécurité et consignes d'utilisation

Informations importantes sur la sécurité – Veuillez lire les avertissements suivants avant de configurer ou d'utiliser votre console Nintendo 2DS. Si ce produit est destiné à de jeunes enfants, ce mode d'emploi devrait leur être lu et expliqué par un adulte. Le non-respect de ces consignes peut entraîner des blessures. Veuillez également passer en revue le mode d'emploi du jeu auquel vous jouez pour prendre connaissance des informations sur la santé et la sécurité qui s'y rapportent.

Vous trouverez dans ce mode d'emploi le symbole  suivi des mots « AVERTISSEMENT » ou « ATTENTION ». Vous pourrez aussi trouver le mot « IMPORTANT ». Ces termes ont chacun une signification qui leur est propre, comme indiqué ci-dessous. Assurez-vous de lire et de comprendre ces termes ainsi que l'information qui apparaît à leur suite avant d'utiliser votre console Nintendo 2DS.

AVERTISSEMENT

Vous avertis qu'une utilisation incorrecte de votre Nintendo 2DS pourrait entraîner des blessures graves.

ATTENTION

Vous met en garde contre une utilisation incorrecte de votre Nintendo 2DS qui pourrait entraîner des blessures ou endommager la console, les pièces, les accessoires ou les jeux Nintendo 2DS.

IMPORTANT : Vous informe à propos d'une utilisation incorrecte de votre Nintendo 2DS qui pourrait endommager la console, les pièces, les accessoires ou les jeux.

Informations sur la santé et la sécurité

AVERTISSEMENT - Danger de crise

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent être victimes d'une crise ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants, et ceci peut se produire pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo.
- Toute personne qui a été victime d'une telle crise, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

Convulsions
Problèmes de vision

Tics oculaires ou musculaires
Mouvements involontaires

Perte de conscience
Désorientation

Pour diminuer les possibilités d'une crise pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
3. Jouez dans une pièce bien éclairée.
4. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Fatigue oculaire et nausée

Jouer à des jeux vidéo pendant une longue période de temps peut causer une fatigue oculaire. Pour certains joueurs, jouer à des jeux vidéo peut également causer la nausée. Suivez ces instructions pour éviter la fatigue oculaire, les étourdissements ou la nausée :

- Évitez de jouer pendant une longue période de temps. Il est conseillé aux parents de surveiller la durée des séances de jeu de leurs enfants.
- Faites une pause de 10 à 15 minutes toutes les heures, même si vous croyez ne pas en avoir besoin. Chaque personne est différente, alors faites une pause plus ou moins longue en cas d'inconfort.
- Si vos yeux sont fatigués ou douloureux, ou si vous êtes étourdi ou nauséux, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de recommencer à jouer.
- Si l'un de ces symptômes persiste, cessez de jouer et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs

Jouer à des jeux vidéo peut irriter les muscles, les poignets ou la peau. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du canal carpien, ou l'irritation de la peau :

- Évitez les périodes de jeu trop longues. Les parents devront s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes après chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner de la fatigue et de l'inconfort.
- Si vous éprouvez de la fatigue ou de la douleur aux mains, aux poignets ou aux bras, ou si vous ressentez des symptômes tels que des fourmillements, enflurements, brûlures ou courbatures, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous ressentez l'un des symptômes mentionnés ci-dessus ou tout autre malaise pendant que vous jouez ou après avoir joué, cessez de jouer et consultez un médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la batterie

Le Nintendo 2DS contient une batterie rechargeable au lithium-ion. L'écoulement des substances contenues dans la batterie ou la combustion de ces substances peuvent causer des blessures et endommager votre Nintendo 2DS. En cas d'écoulement du liquide de la batterie, évitez tout contact avec la peau. En cas de contact avec la peau, lavez immédiatement et abondamment la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. En cas de contact du liquide de la batterie avec les yeux, rincez immédiatement et abondamment avec de l'eau et consultez un médecin.

Pour éviter l'écoulement du liquide de la batterie :

- N'exposez pas la batterie à des liquides, des vibrations ou des chocs excessifs.
- Ne désassemblez pas la batterie et ne tentez pas de la réparer ou de la déformer.
- Ne jetez jamais la batterie dans le feu.
- Ne touchez pas aux bornes de la batterie et ne causez pas de court-circuit entre ces points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez et n'endommagez pas l'étiquette de la batterie.

AVERTISSEMENT – Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo 2DS peut émettre des ondes radio pouvant perturber le fonctionnement d'appareils électroniques à proximité, y compris les stimulateurs cardiaques.

- N'utilisez pas le Nintendo 2DS à moins de 23 cm d'un stimulateur cardiaque lorsque la fonction sans fil est activée.
- Si vous possédez un stimulateur cardiaque ou tout autre appareil médical implanté, n'utilisez pas la fonction sans fil du Nintendo 2DS avant d'avoir consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil médical.
- Respectez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou provoquer un dysfonctionnement, ce qui pourrait causer des blessures ou des dommages matériels.

IMPORTANT : La console Nintendo 2DS vous permet de désactiver la fonction de communication sans fil depuis le menu HOME. Consultez la page 90 pour plus d'informations. Assurez-vous que le témoin de communication sans fil est éteint.

NOTE : Ce produit ne contient pas de latex. Ce produit respecte les lois en vigueur interdisant l'utilisation de matériaux toxiques tels que le plomb, le mercure, le cadmium, le chrome hexavalent, le polybromobiphényle ou l'éther diphenylique polybromé dans les produits destinés aux consommateurs.

PRÉCAUTIONS D'USAGE ET ENTRETIEN DU MATÉRIEL

1. N'essayez pas de démonter ou de réparer la console ou ses composants et accessoires. Faire ceci cause l'annulation de votre garantie.
2. Insérez ou retirez une carte de jeu seulement lorsque la console est éteinte ou lorsque le menu HOME est affiché. Insérez complètement la carte de jeu jusqu'à ce que vous entendiez un dé clic, sans forcer ni sur la carte de jeu, ni sur la console Nintendo 2DS.
3. Ne rangez pas la console dans un lieu humide, sur le sol, ou dans n'importe quel endroit où elle pourrait entrer en contact avec de l'humidité, de la saleté, de la poussière, de la charpie, ou n'importe quel autre corps étranger.
4. N'échappez pas, ne frappez pas et n'utilisez pas abusivement la console ainsi que ses composants et accessoires. Ceci pourrait endommager les écrans à cristaux liquides ou d'autres composants de précision de la console. N'utilisez pas de composants, d'accessoires, de cartes de jeu ou de cartes SD abîmés avec votre console.
5. Assurez-vous que tous branchements et toutes connexions avec la console sont effectués avec précaution et insérés au bon endroit. Tenez les fiches bien droites lorsque vous les insérez dans les prises.
6. Avant de débrancher toute prise ou tout connecteur de la console ou d'une prise murale, éteignez d'abord votre console. Ensuite, débranchez une prise avec précaution, en tirant sur la prise elle-même plutôt que sur le fil ou cordon. Ne pliez pas ou ne marchez pas sur les fils ou cordons électriques et ne les tirez pas brusquement.
7. N'exposez pas la console, les cartes de jeu, ni aucun des composants ou accessoires à des températures extrêmes. L'affichage à cristaux liquides (LCD) pourrait être ralenti ou ne plus fonctionner lorsqu'exposé à de basses températures. Les cristaux liquides se détérioreront lorsqu'exposés à de hautes températures. Assurez-vous de ne pas exposer la console directement aux rayons du soleil pendant de longues périodes.
8. Les écrans à cristaux liquides peuvent être endommagés par des objets pointus ou de fortes pressions. Assurez-vous de protéger les écrans contre les égratignures et les taches.
9. Raccordez ou connectez SEULEMENT des accessoires conçus et brevetés pour être utilisés avec la console aux prises externes.
10. Ne renversez aucun liquide sur la console, ses composants et accessoires, ou sur les cartes de jeu. Si la console entre en contact avec un liquide, essuyez-la avec un tissu doux et légèrement humide (n'utilisez que de l'eau). Retirez le couvercle de la batterie et la batterie elle-même. Si le liquide est entré en contact avec la batterie, ne la réutilisez pas. Contactez le service à la clientèle de Nintendo au 1 800 255-3700 pour obtenir des instructions concernant le remplacement de la batterie ou pour réparer votre console au besoin.
11. Évitez d'appuyer rapidement et à répétition sur le bouton d'alimentation, car cela peut raccourcir la durée de vie de la batterie et provoquer la perte de données sauvegardées sur les cartes de jeu.
12. Afin d'éviter que de la saleté ou de la poussière ne s'introduise dans la console, laissez toujours une carte de jeu insérée dans la fente pour carte de jeu (en laissant la console éteinte), lorsque vous ne l'utilisez pas.
13. Lorsque vous utilisez un bloc d'alimentation, assurez-vous d'utiliser le modèle approprié à votre console. Débranchez toujours le bloc d'alimentation de la prise murale lorsque vous ne l'utilisez pas.
14. N'utilisez pas le bloc d'alimentation si le cordon ou la prise est endommagé.
15. Le bloc d'alimentation est conçu pour être inséré dans une prise verticale ou de plancher.

PRÉCAUTIONS D'USAGE ET ENTRETIEN DE LA CARTE DE JEU

1. Évitez de toucher aux points de connexion. Ne soufflez pas dessus ou ne laissez pas ces points de connexion devenir sales ou humides, ce qui pourrait endommager la carte de jeu et/ou la console.
2. La carte de jeu est un dispositif électronique de grande précision. Ne la rangez pas dans des endroits soumis à des températures extrêmes. N'échappez pas, ne frappez pas, et n'utilisez pas abusivement la carte de jeu. N'essayez pas de la démonter.
3. Ne nettoyez pas la carte de jeu avec de la benzine, du diluant, de l'alcool ou n'importe quel autre solvant, quel qu'il soit.
4. Vérifiez toujours les points de connexion de la carte de jeu pour en retirer tout corps étranger avant de l'insérer dans la console.

CONSIGNES IMPORTANTES AU SUJET DE LA BATTERIE

1. Ne retirez pas la batterie de la console à moins que vous n'ayez besoin de la remplacer.
2. N'utilisez aucune batterie autre que la batterie rechargeable Nintendo 3DS, modèle n° CTR-003. Une batterie de rechange peut être commandée sur le site Internet de Nintendo à store.nintendo.com (États-Unis et Canada uniquement) ou en appelant le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Veuillez consulter la page 142, pour plus d'information concernant le remplacement de la batterie.
3. Pour recharger la batterie, utilisez SEULEMENT le bloc d'alimentation inclus, modèle n° WAP-002(USA).
4. Lorsque vous désirez vous débarrasser d'une batterie rechargeable, veuillez vous conformer aux lois et règlements en vigueur dans votre région. Pour plus d'informations concernant le recyclage ou la collecte de la batterie, contactez le centre d'élimination des déchets de votre région. Veuillez consulter la page 143 pour plus d'informations sur le recyclage ou la collecte de la batterie.
5. Si un liquide entre en contact avec la batterie, cessez de l'utiliser. Contactez le service à la clientèle de Nintendo au 1 800 255-3700 pour obtenir des instructions concernant le remplacement de la batterie ou pour réparer votre console au besoin.

CONSIGNES IMPORTANTES POUR L'UTILISATION DU STYLET ET DE L'ÉCRAN TACTILE

1. N'utilisez le stylet QUE sur l'écran tactile (écran inférieur).
2. Exercez uniquement la pression nécessaire à l'utilisation du jeu ou logiciel. Une pression excessive peut endommager l'écran tactile.
3. N'utilisez pas le stylet si celui-ci est cassé.
4. Utilisez uniquement un stylet approuvé par Nintendo pour interagir avec l'écran tactile.
5. Rangez le stylet dans le porte-stylet lorsque vous ne l'utilisez pas.
6. Si vous utilisez un film de protection sur votre console, n'utilisez qu'un film de protection approuvé par Nintendo.

NETTOYAGE DE L'ÉCRAN TACTILE ET DE L'ÉCRAN SUPÉRIEUR

IMPORTANT : Si l'écran tactile devient sale ou contaminé par des corps étrangers, cessez d'utiliser votre console. Celle-ci pourrait ne pas fonctionner correctement et risquerait d'être endommagée davantage. Suivez les consignes de nettoyage ci-bas. Si le problème n'est pas résolu après le nettoyage, visitez support.nintendo.com pour plus d'informations sur la réparation de la console.

Si les écrans de votre console sont sales, portent des traces de doigts ou contiennent des corps étrangers, vous pouvez les nettoyer à l'aide d'un tissu doux et propre, par exemple un chiffon de nettoyage pour lunettes ou objectif.

1. Humidifiez légèrement le tissu UNIQUEMENT avec de l'eau et passez-le sur les écrans pour retirer la saleté ou les corps étrangers.
2. En utilisant un tissu sec, essuyez les écrans pour les sécher et ainsi terminer le processus de nettoyage. Répétez l'opération au besoin.



Composants de la console Nintendo 2DS

Témoïn de notification

Vous donne des indications sur l'état de la console.

Bleu— vous avez reçu des données SpotPass; clignote pendant cinq secondes (voir la page 117).

Vert— vous avez reçu des données StreetPass; clignote pendant cinq secondes (voir la page 117).

Orange— un ami vient de se connecter; clignote pendant cinq secondes (voir la page 112).

Rouge— le niveau de charge de la batterie est faible; clignote continuellement lorsque la console risque de s'éteindre (voir la page 93).



Fente pour carte SD

Permet d'insérer une carte SD ou SDHC. Voir la page 98.

Microphone

Utilisé par les jeux et logiciels compatibles avec cette fonction.



Bouton SLEEP

Poussez-le vers la droite pour mettre la console en mode veille. Voir la page 94.



Témoïn de charge

Poussez-le vers la droite pour mettre la console en mode veille. Voir la page 93.



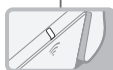
Bouton d'alimentation

Voir la page 94.



Témoïn d'alimentation

S'allume lorsque la console est allumée. Voir la page 94.



Témoïn de communication sans fil

S'allume lorsque la communication sans fil est activée, s'éteint lorsque la communication sans fil est désactivée et clignote lorsque des données sont en cours de transfert ou que le système est en mode veille (faible intensité).

NOTE : La communication sans fil peut être activée et désactivée depuis le menu HOME (voir la page 100).



Écran supérieur

Appareil photo intérieur

Utilisé par les jeux et logiciels compatibles avec cette fonction.

NOTE : Évitez de salir les objectifs des appareils photo. Si les objectifs sont sales, essuyez-les délicatement avec un chiffon doux en faisant bien attention de ne pas les endommager.

Pad circulaire

Utilisé pour effectuer les commandes dans des jeux compatibles. Veuillez consulter le mode d'emploi du jeu auquel vous jouez pour connaître les commandes détaillées.

Haut-parleur



Bouton de volume

Faites-le glisser pour régler le volume.

NOTE : Le réglage du volume n'affecte pas le bruit de l'obturateur émis par la console lorsque vous prenez une photo.

Écran tactile (écran inférieur)

Cet écran réagit au contact. Cet écran doit uniquement être utilisé avec un stylet approuvé par Nintendo.

Utiliser le stylet et l'écran tactile



L'écran inférieur (écran tactile) réagit au contact. Lorsque vous jouez à un jeu utilisant cette fonctionnalité, interagissez avec l'écran à l'aide du stylet inclus. Touchez l'écran délicatement ou faites glisser le stylet sur l'écran tactile comme indiqué sur l'image ci-contre.

Boutons de commandes

Bouton START

Bouton SELECT

Croix directionnelle

HOME (bouton HOME)

Permet d'accéder au menu HOME lors d'une partie.

Prise audio

Pour le branchement des écouteurs stéréophoniques (vendus séparément). Si des écouteurs sont branchés, aucun son ne sera émis par le haut-parleur. (Cette console n'est pas compatible avec le micro-casque Nintendo DS.)

ATTENTION Lorsque vous utilisez des écouteurs, assurez-vous de régler le volume à un niveau sécuritaire. Si vous réglez le volume à un niveau trop élevé, vous risquez d'endommager votre ouïe ou les écouteurs.

Couvercle de la batterie

Retirez le couvercle pour remplacer la batterie.

NOTE : Ne retirez le couvercle que si vous avez besoin de remplacer la batterie ou de vérifier si elle est bien installée.

**Porte-stylet**

Rangez toujours le stylet dans le porte-stylet après utilisation.

NOTE : Pour éviter d'endommager la console Nintendo 2DS, n'insérez aucun objet autre qu'un stylet Nintendo 2DS dans le porte-stylet.

Attache pour dragonne

Permet d'attacher une dragonne approuvée par Nintendo (vendue séparément).

Appareil photo extérieur

Utilisé dans les jeux et logiciels compatibles avec cette fonction. La présence de deux objectifs permet de créer des photos et des vidéos 3D qui peuvent être visionnées sur les consoles Nintendo 3DS et Nintendo 3DS XL (voir la page 102).

NOTE : Évitez de salir les objectifs de l'appareil photo. Si les objectifs sont sales, essuyez-les délicatement avec un chiffon doux en faisant bien attention de ne pas les endommager.

Bouton L**Émetteur-récepteur infrarouge**

Envoie et reçoit des informations lors de l'utilisation de la communication infrarouge.

Fente pour carte de jeu

Insérez les cartes de jeu Nintendo 3DS dans cette fente. Elle est aussi compatible avec les cartes de jeu Nintendo DSi et Nintendo DS.

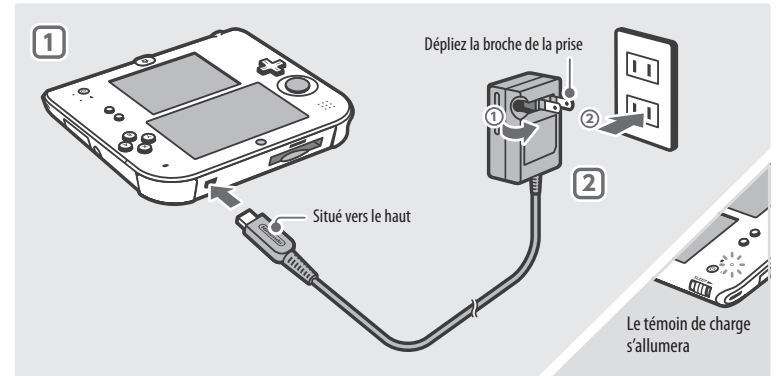
Bouton R**Prise du bloc d'alimentation**

Permet de brancher le bloc d'alimentation Nintendo 3DS (inclus) pour recharger la batterie de votre console ou utiliser cette dernière au moyen d'un réseau électrique domestique. Voir la page 93.

**Charger la batterie**

ATTENTION N'utilisez pas le bloc d'alimentation Nintendo 3DS pendant un orage. La foudre présente un risque de décharge électrique.

IMPORTANT : Le bloc d'alimentation Nintendo 3DS, modèle n° WAP-002(USA) n'est destiné à être utilisé qu'avec les consoles de jeu des familles Nintendo DSi et Nintendo 3DS (voir la page 156). Il n'est compatible avec aucune autre console de Nintendo. N'utilisez pas le bloc d'alimentation avec un transformateur de tension, un gradateur ou commutateur de code ou tout autre équipement. Le bloc d'alimentation est conçu pour être utilisé seulement avec une prise murale standard de 120 volts.

**1**

Branchez la prise courant continu (CC) du bloc d'alimentation dans la prise du bloc d'alimentation située à l'arrière du Nintendo 2DS. Assurez-vous de la brancher bien droite dans la prise.

IMPORTANT : Pour éviter d'endommager les prises, assurez-vous que la prise CC est dans le bon sens avant de l'insérer dans la prise du bloc d'alimentation.

2

Dépliez la broche de la prise courant alternatif (CA) du bloc d'alimentation ① et insérez-la dans une prise de courant 120 volts CA standard ②. Le témoin de charge s'allumera, indiquant que la batterie est en cours de recharge. Lorsque la batterie est complètement rechargée, le témoin de charge s'éteint.

IMPORTANT : Le bloc d'alimentation doit être orienté correctement lorsqu'il est branché à la verticale ou à l'horizontale. Le cordon devrait toujours être orienté vers le bas.

NOTE : Si vous jouez à un jeu pendant que la batterie se recharge, le témoin de charge pourrait ne pas s'éteindre une fois la recharge terminée.

- Le temps de recharge est d'environ trois heures et demie, dépendant de la charge restante avant de commencer la recharge et de l'utilisation qui est faite de la console pendant la recharge.
- La température ambiante idéale pour la recharge de la batterie est entre 5 et 35°C (41-95° F). Toute température en dehors de celles-ci pourrait faire diminuer la durée de vie et nuire aux capacités de recharge.
- La batterie peut être rechargée environ cinq cents fois, après quoi l'autonomie de la batterie peut être réduite à 70% de ce qu'elle était à l'origine.
- La batterie s'use au fur et à mesure des cycles de chargement. Si vous trouvez que l'autonomie a diminué de façon notable, remplacez la batterie (voir page 142).

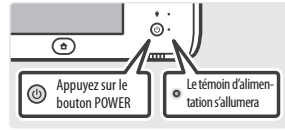


Allumer/éteindre la console et configuration de base

Appuyez sur le bouton POWER pour allumer la console. Le témoin d'alimentation s'allume lorsque la console est allumée.

Lorsque vous allumez le Nintendo 2DS pour la première fois, vous devrez sélectionner votre langue, puis configurer les paramètres de la console.

Pour plus d'informations à propos du témoin d'alimentation et de l'autonomie de la batterie, veuillez consulter la page 97.



Mode veille et éteindre la console

Activer le mode veille

Pousser le bouton SLEEP de la console lorsqu'elle est allumée met votre partie en pause et active le mode veille. En mode veille, les écrans s'éteignent et la console cesse de fonctionner. La consommation d'énergie de la console est réduite, mais certaines fonctions comme StreetPass et SpotPass demeurent actives (voir les pages 84 et 85 pour plus de détails sur ces fonctions).

Selon le logiciel que vous utilisez, le mode veille pourrait ne pas être activé lorsque vous poussez le bouton SLEEP (par exemple, si vous écoutez de la musique avec le studio son Nintendo 3DS).

Éteindre la console

Pour éteindre la console, vous pouvez soit appuyer sur le bouton POWER pour afficher le menu d'alimentation et toucher **Éteindre**, soit maintenir le bouton POWER enfoncé jusqu'à ce que le témoin d'alimentation s'éteigne.

NOTE : Si la console est en mode veille, vous devez l'éveiller avant de l'éteindre.



Configurer les paramètres de la console pour la première fois

Tout d'abord, sélectionnez la langue de la console. Ensuite, vous devrez configurer les paramètres de la console. En utilisant le stylet sur l'écran inférieur, suivez les instructions qui apparaissent à l'écran. Si un enfant va utiliser la console Nintendo 2DS, un(e) adulte devra l'aider à configurer ces paramètres.

NOTE : La première fois que vous utilisez la console, des informations système seront affichées. Après les avoir lues, Touchez **OK** pour continuer.

1 Réglez la date et l'heure.

Touchez **Retour** et **OK** pour effectuer vos réglages et touchez **OK** pour confirmer et accéder à l'option suivante.



2 Utilisez le clavier à l'écran pour entrer votre pseudo. Vous pouvez entrer jusqu'à 10 caractères.

Gardez en mémoire que d'autres utilisateurs de consoles de la famille Nintendo 3DS verront votre pseudo lors de vos interactions avec eux. N'utilisez pas votre vrai nom et ne divulguez aucune information personnelle dans votre pseudo.



3 Réglez votre date de fête.

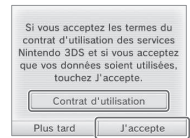
Touchez **Retour** et **OK** pour entrer votre date de fête, puis touchez **OK** pour confirmer et accéder à l'option suivante.



4 Sélectionnez le pays et l'état ou province où vous vivez.

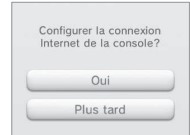


5 Lisez le contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS, puis touchez **J'accepte**. Pour continuer sans accepter, touchez **Plus tard**. Si vous choisissez cette option, vous ne pourrez pas vous connecter à Internet tant que vous n'aurez pas accepté le contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS.



6 Configurez les paramètres Internet.

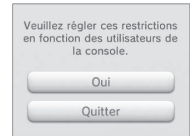
En vous connectant à Internet, vous pouvez utiliser SpotPass, la connexion Wi-Fi Nintendo, et d'autres fonctions qui vous permettront d'apprécier encore plus de façons de jouer et d'interagir. Veuillez consulter la page 124 pour plus d'informations concernant la connexion à Internet. Pour configurer ces paramètres plus tard, touchez **Plus tard**.



7 Le contrôle parental.

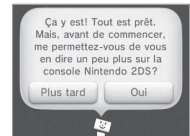
Le contrôle parental vous permet de limiter l'utilisation ou le téléchargement de jeux et d'autres fonctions pour les enfants. (Voir la page 130.)

Veuillez configurer la fonction de contrôle parental avant de permettre aux enfants d'utiliser la console. Si vous ne souhaitez pas configurer ces paramètres, touchez **Quitter**.



8 Lisez les informations sur la console.

Vous pouvez appuyer sur **Oui** pour lire les informations sur la console. Si vous choisissez **Plus tard**, vous pouvez accéder à ces informations en tout temps depuis Autres paramètres dans les paramètres de la console.



Vous avez désormais terminé la configuration de base de la console. Appuyez sur **HOME** pour afficher le menu HOME et découvrir les nombreuses fonctions de la console Nintendo 2DS.

Utiliser le clavier

Lorsque vous avez besoin d'entrer des caractères, un clavier s'affiche. Il y a deux types de claviers : un clavier alphanumérique standard et un clavier à dix touches.

Clavier alphanumérique

Activer/désactiver la fonction de prédiction du mot
 Mettre le prochain caractère entré en majuscule ou en minuscule

Champ de prédiction du mot
 Touchez le caractère que vous désirez sélectionner.

← Effacer le dernier caractère
 ↩ Retour à la ligne

Changer de type de caractères

ABC Lettres de l'alphabet
 Symboles Caractères spéciaux et symboles
 Téléphone Style téléphone

Choisir entre majuscules et minuscules
 Utiliser les majuscules uniquement

Choisir entre majuscules et minuscules

Chaque fois que vous touchez un bouton avec le stylet, le caractère change.
 Passer au caractère suivant

Clavier à dix touches

← Effacer le dernier caractère

Statut du témoin d'alimentation

Le témoin d'alimentation s'allume lorsque la console est allumée. La couleur et le statut du témoin d'alimentation varient en fonction du niveau de la batterie.

Charge pleine Faible Très faible

Lumière bleue continue
 Lumière rouge continue
 Lumière rouge clignotante

Le témoin de notification clignote également en rouge

NOTE : Si la batterie se vide complètement alors que vous êtes en train de jouer, vous devrez rejouer depuis le dernier point de sauvegarde. Si le témoin d'alimentation devient rouge, sauvegardez votre partie et chargez la console.

Si vous activez le mode veille de la console et lorsque le témoin d'alimentation est bleu, le témoin s'éclaircit et s'assombrit progressivement.

Autonomie de la batterie

Les durées d'autonomie de la batterie sont approximatives. Elles peuvent varier selon le logiciel utilisé, la quantité de données reçues durant la communication sans fil et la température ambiante. L'utilisation de l'appareil photo peut également réduire les durées illustrées ci-dessous.

Durée de jeu approximative :

Logiciels Nintendo 3DS • 3,5–5,5 heures Logiciels Nintendo DS • 5–9 heures

Plus Autonomie de la batterie Moins

1 2 3 4 5

Sombre Luminosité des écrans Vive

Les paramètres de luminosité des écrans peuvent affecter l'autonomie de la batterie. Par défaut, le niveau est à 5. Pour plus d'informations sur la manière d'ajuster la luminosité des écrans, veuillez consulter la page 99.

- En activant le mode veille de la console lorsque vous ne l'utilisez pas, vous pouvez réduire l'énergie consommée tout en continuant de recevoir ou d'envoyer des informations StreetPass et SpotPass via la fonction de communication sans fil. Si la console est complètement chargée lorsqu'elle est mise en mode veille, l'autonomie de la batterie en mode veille est d'environ trois jours.
- Le témoin d'alimentation s'éclaircit et s'assombrit progressivement lorsque la console est en mode veille. **NOTE :** Selon le logiciel que vous utilisez, le mode veille pourrait ne pas être activé lorsque vous poussez le bouton SLEEP. Dans ce cas, le témoin d'alimentation restera allumé de façon continue (par exemple, si vous écoutez de la musique avec le studio son Nintendo 3DS).



Utiliser les cartes SD

La console Nintendo 2DS supporte les cartes SD d'une capacité maximale de 2 Go et les cartes SDHC (haute capacité) d'une capacité de 4 Go et plus.

La console est vendue avec une carte SD insérée dans la fente pour carte SD. En utilisant les cartes SD, vous pourrez sauvegarder les photos que vous avez prises avec l'appareil photo Nintendo 3DS ou écouter de la musique sauvegardée sur la carte SD. (Les données pouvant être sauvegardées sur une carte SD varient selon le logiciel.)

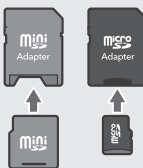
Les logiciels que vous téléchargez, à l'exception des DSiWare (voir la page 83), sont également sauvegardés sur la carte SD.

NOTE : Les logiciels téléchargés qui ont été sauvegardés sur plusieurs cartes SD ne peuvent pas être sauvegardés à nouveau sur une carte SD unique.

Utiliser les cartes miniSD ou microSD (vendues séparément)

Celles-ci nécessitent un adaptateur pour carte SD (vendu séparément).

IMPORTANT : En insérant ou retirant une carte miniSD ou une carte microSD alors que l'adaptateur pour carte SD est toujours inséré dans la console, vous pourriez endommager la console, affecter son bon fonctionnement, ou provoquer la perte de données. Insérez et retirez toujours l'adaptateur pour carte SD entièrement (et non seulement la carte miniSD ou microSD).



Retirer une carte SD

Assurez-vous que la console est éteinte.

IMPORTANT : Pour éviter d'endommager la console ou la carte SD, ne retirez ni insérez la carte SD lorsque la console est allumée, à moins que le logiciel que vous utilisez ne vous demande de le faire. Ceci pourrait entraîner la destruction de données.



Ouvrez le rabat de la fente pour carte SD et appuyez sur la tranche de la carte SD jusqu'à ce que vous entendiez un déclic et que la carte SD sorte partiellement de la fente pour carte SD. Saisissez la carte SD et retirez-la de la fente pour carte SD.

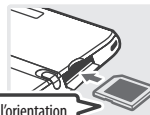
Insérer une carte SD

1 Ouvrez le rabat de la fente pour carte SD.



2 Insérez la carte SD.

Insérez la carte SD dans la fente pour carte SD. Elle est bien en place lorsque vous entendez un déclic. Assurez-vous que le côté comportant l'étiquette est face vers le bas de la console. Fermez le rabat de la fente.



Attention à l'orientation

Bouton de verrouillage de la carte SD

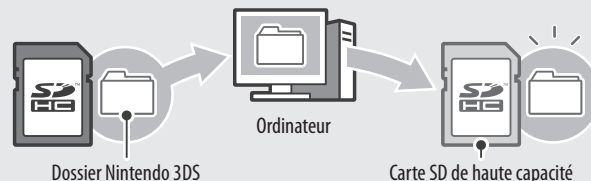
Lorsque le bouton de verrouillage de la carte SD est glissé vers le bas, vous ne pouvez sauvegarder ni effacer des données sur la carte SD. Lorsqu'il est glissé vers le haut, vous pouvez sauvegarder et effacer des données sur la carte SD.



À propos de la capacité d'une carte SD

Si l'espace libre de la carte SD commence à manquer, essayez d'abord d'effacer les photos, fichiers audio ou logiciels dont vous ne voulez pas en utilisant l'option Gestion des données dans les paramètres de la console (voir la page 132). Si vous avez toujours besoin de plus d'espace, vous pouvez acheter une carte SD d'une capacité plus élevée et déplacer tous vos fichiers sur la nouvelle carte SD.

Pour transférer des fichiers, utilisez un ordinateur doté d'une fente de carte SD ou un lecteur de carte SD (vendus séparément).



IMPORTANT : Les logiciels téléchargeables et leurs données de sauvegarde sont sauvegardés dans le dossier Nintendo 3DS. (Les données des photos ne sont pas incluses.) Veuillez ne pas modifier, déplacer ni effacer des fichiers ou changer les noms de fichiers dans le dossier Nintendo 3DS.

Copier des fichiers

Assurez-vous de copier chacun des dossiers appropriés dans le dossier Nintendo 3DS.

Si vous copiez un logiciel sur une nouvelle carte SD, y jouez, et sauvegardez votre progression, la version du logiciel située sur l'ancienne carte SD pourrait devenir inutilisable. Vous ne pouvez pas utiliser plusieurs copies d'un même logiciel.

Lorsque vous copiez un logiciel sur une nouvelle carte SD, utilisez la nouvelle carte SD et non les données originales.

Avertissement concernant la copie de fichiers

Il est impossible de regrouper les logiciels téléchargeables dont les dossiers ont été sauvegardés sur plusieurs cartes SD. **Si vous copiez des données sur une nouvelle carte SD et les écrasez en les copiant à nouveau, ces données deviendront inutilisables.**



Si vous copiez les fichiers dans le dossier Nintendo 3DS individuellement, la console Nintendo 2DS ne les reconnaîtra pas. Vous devez copier chaque dossier dans le dossier Nintendo 3DS sans en modifier le contenu.





Menu HOME

Lorsque vous allumez la console, le menu HOME s'affiche. C'est à partir de ce menu que vous pouvez démarrer vos logiciels.

Pour démarrer un logiciel, touchez l'icône correspondante dans le menu HOME. Dans le menu HOME, vous pouvez également consulter certaines informations importantes comme l'heure actuelle, la date, et le nombre de pas effectués durant la journée actuelle. De plus, si un logiciel a reçu de nouvelles données via SpotPass, sera affiché à côté de l'icône de ce logiciel.

Utiliser les logiciels

- Icône StreetPass (voir la page suivante)
- Icône de qualité de réception du signal - Internet.
- Icône de qualité de réception du signal - Communication sans fil locale (voir la page suivante)
- Décompte des pas et pièces de jeu
- Date / Heure
- Mode communication
- Luminosité des écrans / Communication sans fil
- Changer le type d'affichage
- Icônes des logiciels
 - Si de nouvelles données ou notifications ont été reçues pour un logiciel, (vert) ou (bleu) apparaît à côté de l'icône de ce logiciel.

Icône d'état de la batterie

- Pleine
- Faible
- Presque vide (dignote)
- Chargement en cours (dignote)
- Chargement terminé

Informations supplémentaires :

- Notes de jeu (voir la page 111)
- Liste d'amis (voir la page 112)
- Notifications (voir la page 117)
- Navigateur Internet (voir la page 119)
- Miiverse (voir la page 120)

- Lorsque le menu HOME est affiché, appuyez simultanément sur **L** et **R** pour démarrer l'appareil photo et prendre des photos.
- L'affichage sur l'écran supérieur varie selon le logiciel utilisé et réagit aux sons captés par le micro.

Décompte des pas / Pièces de jeu

Chaque fois que vous effectuez 100 pas en portant le Nintendo 3DS XL avec vous, vous gagnez une pièce de jeu. Vous pouvez amasser jusqu'à 10 pièces de jeu par jour, et jusqu'à 300 pièces de jeu au maximum. Vous pouvez utiliser les pièces de jeu dans les logiciels compatibles avec cette fonction.

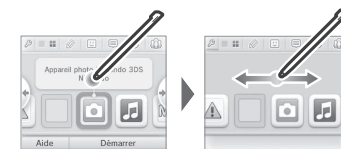
- Le nombre de pas effectués est compté lorsque la console est allumée et en mode veille.
- Vous pouvez enregistrer jusqu'à sept jours de nombre de pas lorsque les logiciels Nintendo DS ou Nintendo DSi sont en cours d'utilisation ou en suspens. Pour sauvegarder le nombre de pas effectués et recommencer le décompte, quittez le logiciel une fois durant cette période.

Faire défiler, changer le type d'affichage et déplacer les icônes

Faire défiler les icônes

Touchez l'écran tactile et faites glisser le stylet pour faire défiler ce qui est affiché.

Vous pouvez également faire défiler l'écran en touchant



Maintenez le stylet sur l'écran... ... et faites-le glisser.

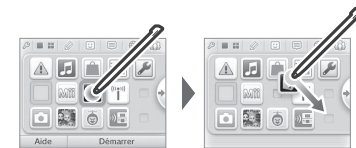
Changer le type d'affichage

Touchez ou pour augmenter ou diminuer le nombre d'icônes de logiciels affichées à l'écran.



Déplacer l'icône d'un logiciel

Pour déplacer une icône, touchez-la et maintenez le stylet dessus pendant un court moment. Vous pourrez ensuite la faire glisser vers l'emplacement désiré. Faites glisser l'icône vers son nouvel emplacement sur le menu HOME et retirez le stylet de l'écran pour déposer l'icône.



NOTE : Si vous déplacez une icône sur une autre icône, puis retirez le stylet de l'écran tactile, la position des deux icônes sera inversée.

État du mode communication

Internet	La console est connectée à Internet (voir la page 124).
StreetPass	La console recherche un partenaire StreetPass. Lorsque vous configurez StreetPass pour votre console ou pour un logiciel compatible avec cette fonction (voir la page 117), la console peut chercher automatiquement d'autres consoles de la famille Nintendo 3DS à proximité et communiquer avec elles-ci pour échanger des informations. Lorsque ce mode est activé, une icône StreetPass (📶) s'affiche.
Local	La console est en cours de communication sans fil locale avec d'autres consoles de la famille Nintendo 3DS. L'enregistrement de personnes situées à proximité comme amis dans la liste d'amis (voir la page 112) ou le mode téléchargement (voir la page 121) nécessitent que la communication sans fil locale soit établie. Lors de la communication sans fil locale, l'icône de qualité de réception du signal (📶) est affichée. Plus le signal est fort, plus la communication est facile.
Activée	La communication sans fil peut être activée depuis le menu HOME (voir la page 105). Lorsque la communication sans fil est activée mais qu'aucune communication n'est en cours, 📶 et 📶 sont affichés. Lorsque la communication sans fil est désactivée, 📶 et 📶 sont affichés.
Désactivée	

NOTE : Même si plusieurs états du mode communication sont activés en même temps, un seul état sera affiché.

Icônes des logiciels

Lorsque des logiciels gratuits sont reçus par la console via SpotPass ou que des logiciels sont téléchargés à partir de Nintendo eShop, les icônes pour ces logiciels sont ajoutées au menu HOME. (Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 300 logiciels sur une carte SD.) Vous trouverez ci-dessous une liste des icônes de logiciels que vous pourriez voir dans le menu HOME.

Carte de jeu Nintendo 3DS

Carte de jeu Nintendo 3DS



Carte de jeu Nintendo DS/Nintendo DSi



Lorsque vous insérez une carte de jeu dans la fente pour carte de jeu, l'icône du logiciel correspondant s'affiche dans le menu HOME.

Icônes des logiciels intégrés

Certains logiciels comprennent un mode d'emploi intégré. (voir page 104)



Informations sur la santé et la sécurité

Accédez à des informations importantes sur la santé et la sécurité concernant l'utilisation de la console.



Appareil photo Nintendo 3DS

Prenez des photos 3D et enregistrez des vidéos 3D à l'aide de l'appareil photo et du logiciel intégrés et visionnez-les en 2D sur votre console. **(Utilisez une carte SD pour visionner ces données 3D sur une console Nintendo 3DS ou Nintendo 3DS XL.)**



Studio son Nintendo 3DS

Écoutez de la musique et enregistrez des sons.



Éditeur Mii

Créez des Mii qui vous ressemblent, ou à l'image de vos amis ou des membres de votre famille.



Place Mii StreetPass

L'endroit où se rassemblent les Mii grâce à StreetPass et autres moyens de communication.



Nintendo eShop

Regardez des renseignements et des vidéos à propos de logiciels, ou téléchargez divers logiciels sur votre console (voir la page 82)..



AR Games

Jouez à des jeux en réalité augmentée à l'aide de l'appareil photo Nintendo 3DS et des AR Card (cartes de réalité augmentée) incluses avec votre console.



Face Raiders

Un jeu dans lequel votre visage et ceux de vos amis deviennent des personnages de jeu vidéo.



Journal d'activité

Vérifiez le temps passé à jouer aux logiciels que vous utilisez ou consultez le nombre de pas effectués lorsque vous emportez la console avec vous.



Visualiseur Nintendo Zone

Accédez à du contenu exclusif et gratuit aux sites Nintendo Zone.



Mode téléchargement

Jouez à des parties multijoueur avec d'autres utilisateurs de la console en n'utilisant qu'une seule copie d'un jeu compatible avec le mode téléchargement (voir la page 121).



Paramètres de la console

Configurez les paramètres Internet de votre console, le contrôle parental, et d'autres paramètres (voir la page 122).



Autres icônes

Ces icônes s'affichent lorsque de nouveaux logiciels téléchargeables sont ajoutés au menu HOME.

NOTE : L'icône clignotera si le téléchargement n'est pas terminé. Pour terminer le téléchargement, vous pouvez mettre la console en mode veille dans un lieu où une connexion à Internet est disponible. Si le téléchargement échoue de nouveau, vous pouvez essayer de télécharger le logiciel dans Nintendo eShop.

Démarrer un logiciel

Pour démarrer un logiciel, touchez l'icône correspondante dans le menu HOME, puis touchez **Démarrer**.



Suspendre ou quitter un logiciel

Si vous appuyez sur le bouton HOME lors de l'utilisation d'un logiciel, le menu HOME s'affichera et le logiciel sera suspendu. Si vous touchez **Quitter** lorsque vous êtes dans le menu HOME, vous quitterez le logiciel.

Lorsque vous êtes dans le menu HOME, vous pouvez reprendre le logiciel en suspens en touchant **Reprendre**.

Lorsqu'un logiciel est suspendu...

Lorsqu'un logiciel est suspendu, vous pouvez régler la luminosité des écrans et accéder à vos notes de jeu (📝), aux notifications (📧), à la liste d'amis (👤), au navigateur Internet (🌐), à Miiverse (🗨️), à l'appareil photo et aux modes d'emploi électroniques

Vous pouvez également démarrer un autre logiciel, mais le logiciel suspendu sera alors fermé.

- Vous ne pouvez pas accéder au menu HOME lorsque vous jouez en ligne. En fonction du logiciel qui est suspendu ou du statut de ce logiciel (par exemple, si ce dernier utilise l'appareil photo ou la communication sans fil), l'accès aux notes de jeu, à la liste d'amis, aux notifications ou au navigateur Internet pourrait être impossible.
- Vous ne pouvez pas accéder au menu HOME lorsque vous jouez à des logiciels Nintendo DS ou Nintendo DSi.

Sauvegardez votre partie avant de quitter un logiciel.

Si vous quittez un logiciel, les données non sauvegardées seront perdues. N'oubliez pas de sauvegarder votre partie avant de quitter un logiciel.

Lorsqu'un logiciel est suspendu, ne retirez pas le logiciel ou n'éteignez pas la console.

Lorsqu'un logiciel est suspendu, ne retirez pas la carte de jeu ou la carte SD, ou n'éteignez pas la console. Les données pourraient être corrompues ou perdues, ou cela pourrait causer d'autres malfonctionnements.



Modes d'emploi électroniques des logiciels

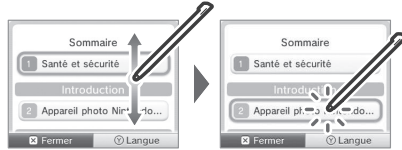
Dans le menu HOME, si un logiciel contient un mode d'emploi électronique intégré, un bouton **Aide** s'affiche dans la partie inférieure du menu HOME lorsque vous touchez l'icône de ce logiciel. Touchez le bouton pour consulter le mode d'emploi du logiciel en question.



Consulter un mode d'emploi

1 Consulter la table des matières

Faites défiler la table des matières en faisant glisser le stylet vers le haut ou vers le bas sur l'écran tactile. Touchez la page que vous souhaitez lire.



2 Consulter les pages du mode d'emploi

Faites défiler une page en faisant glisser le stylet vers le haut ou vers le bas sur l'écran tactile. Changez de page en faisant glisser le stylet vers la gauche ou vers la droite sur l'écran tactile.



Fermer le mode d'emploi

Augmenter ou diminuer la taille du texte

Archiver les données de sauvegarde

Certains logiciels téléchargeables vous donnent la possibilité d'en archiver les données de sauvegarde. Une fois que vous avez créé une archive, vous pouvez restaurer les données de sauvegarde du logiciel à partir de Gestion des données, accessible depuis les paramètres de la console (voir page 132).

1 Touchez l'icône du logiciel pour lequel vous voulez créer une archive de données de sauvegarde, puis touchez

NOTE : L'icône ne s'affiche pas si le logiciel n'offre pas cette fonction.



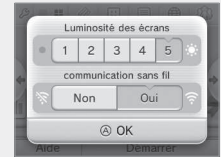
2 Touchez **Données d'archive sauvegardées**.

Suivez les instructions affichées à l'écran pour créer l'archive.



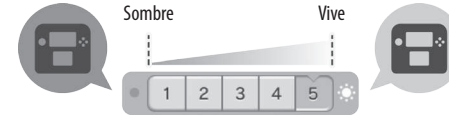
Luminosité des écrans et communication sans fil

Touchez dans le menu HOME pour accéder aux paramètres de luminosité des écrans et de communication sans fil.



Luminosité des écrans

Touchez un nombre pour sélectionner la luminosité désirée.



Communication sans fil

Activer ou désactiver la communication sans fil.

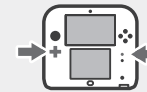
Effet de la luminosité des écrans sur l'autonomie de la batterie

Si vous augmentez la luminosité des écrans, l'autonomie de la batterie sera réduite. Si vous diminuez la luminosité des écrans, l'autonomie peut être allongée.

IMPORTANT : Lorsque la luminosité des écrans est élevée, la consommation d'énergie peut augmenter de façon considérable et le témoin d'alimentation pourrait devenir rouge. Si le niveau de la batterie est déjà faible, augmenter la luminosité des écrans pendant une partie pourrait amener la console à s'éteindre.

Configurer la luminosité des écrans et la communication sans fil pour les logiciels Nintendo DS et Nintendo DSi :

Lorsque vous jouez à un logiciel Nintendo DS et Nintendo DSi, le menu HOME est inaccessible. Cependant, vous pouvez appuyer sur le bouton HOME pour interrompre le logiciel et configurer les paramètres de luminosité des écrans et de la communication sans fil en utilisant les commandes suivantes.



Maintenez START enfoncé et appuyez sur la croix directionnelle comme indiqué ci-dessous.

En haut : Augmenter la luminosité des écrans d'un niveau.

En bas : Diminuer la luminosité des écrans d'un niveau.



Maintenez START enfoncé et appuyez sur la croix directionnelle comme indiqué ci-dessous.

Appuyez sur : Désactiver la communication sans fil

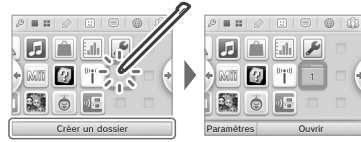
NOTE : La communication sans fil ne peut pas être activée si un logiciel Nintendo DS/Nintendo DSi est en cours d'utilisation.

Créer des dossiers personnalisés

Vous pouvez créer vos propres dossiers personnalisés et sauvegarder jusqu'à 60 logiciels par dossier. Un maximum de 60 dossiers personnalisés peut être ajouté au menu HOME.

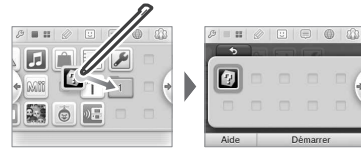
- 1** Touchez un endroit vide () dans le menu HOME, puis touchez **Créer un dossier**.

Une nouvelle icône dossier () apparaîtra.



- 2** Déplacer l'icône d'un logiciel dans le nouveau dossier.

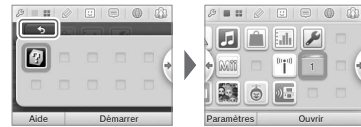
Pour déplacer une icône, touchez-la et maintenez le stylet dessus pendant un court moment. Faites glisser cette icône sur celle du nouveau dossier pour ouvrir ce dernier. Placez l'icône à l'endroit désiré et retirez le stylet de l'écran.



NOTE : Vous pouvez ouvrir un dossier et replacer l'icône dans le menu HOME ou dans un autre dossier en répétant les mêmes étapes.

- 3** Touchez **←** pour fermer le dossier.

Vous pouvez ouvrir le dossier en le touchant deux fois avec le stylet, ou en le touchant une seule fois puis en touchant **Ouvrir** au bas de l'écran.



Paramètres de dossier

Touchez un dossier, puis touchez **Paramètres** pour modifier son nom ou l'effacer.



Renommer

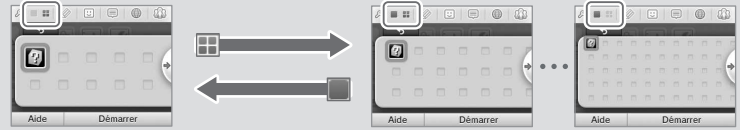
Touchez **Renommer** pour donner un nouveau nom au dossier. La première lettre du nom du dossier apparaîtra sur l'icône du dossier dans le menu HOME.

Effacer

Touchez **Effacer** pour effacer définitivement le dossier du menu HOME. **Vous devez d'abord retirer toutes les icônes de logiciels dans le dossier avant de pouvoir effacer ce dernier.**

Changer le type d'affichage des dossiers

Touchez ou pour augmenter ou diminuer le nombre d'icônes de logiciels affichées à l'écran.



Exceptions des dossiers personnalisés

NOTE : vous ne pouvez pas sauvegarder un dossier dans un autre dossier.

Les icônes des logiciels suivants ne peuvent pas être sauvegardées dans des dossiers :

- icônes de logiciels sur carte de jeu
- icône Nintendo eShop
- icône Paramètres de la console

Prendre des photos avec l'appareil photo Nintendo 3DS

Lorsque le menu HOME est affiché, appuyez simultanément sur **L** et **R** pour démarrer l'appareil photo et prendre des photos.

Photos restantes — Indicateur 3D — S'affiche lorsque l'appareil photo extérieur est activé.

Icône du support de sauvegarde
 (mémoire de la console) ou (carte SD)
NOTE : Vous pouvez changer de support de sauvegarde dans les paramètres de l'appareil photo Nintendo 3DS.

Prendre une photo : **L**, **R**, ou **A**

L Capturer intérieur / **R** Capturer — Passer de l'appareil photo extérieur à l'appareil photo intérieur. Avec l'appareil photo extérieur, vous pouvez prendre des photos 3D.*

L / R / A Photographe — Fusion
 Vous permet de fusionner deux visages qui sont photographiés en même temps par l'appareil photo intérieur et l'appareil photo extérieur. (Pour plus d'informations, veuillez consulter le mode d'emploi électronique de l'appareil photo Nintendo 3DS.)

Quitter Appareil photo Nintendo 3DS — Démarrer l'application photo de l'appareil photo Nintendo 3DS

Lire l'image d'un code QR

Si vous dirigez l'appareil photo sur l'image d'un code QR pour Nintendo eShop ou une adresse de site web, la console décodera l'image et affichera la page dans Nintendo eShop ou ouvrira le site web dans le navigateur Internet.

* L'appareil photo du Nintendo 2DS peut prendre des photos et enregistrer des vidéos en 3D et les afficher en 2D sur votre console. Pour les voir en 3D, vous devez les sauvegarder sur une carte SD et les visionner sur un appareil compatible avec l'affichage 3D, comme la console Nintendo 3DS ou Nintendo 3DS XL.



Utiliser les cartes de jeu

La console Nintendo 2DS est compatible avec les cartes de jeu Nintendo 3DS, Nintendo DSi™ et Nintendo DS™.

Carte de jeu
Nintendo 3DS



Carte de jeu
Nintendo DS



Carte de jeu
Nintendo DSi



- Les cartes de jeu Nintendo 3DS sont compatibles uniquement avec les consoles de la famille Nintendo 3DS.
- La console Nintendo 2DS ne peut pas afficher de contenu 3D.
- Le menu HOME est inaccessible lorsque vous utilisez des logiciels Nintendo DS ou Nintendo DSi. De plus, vous ne pouvez pas utiliser les fonctions SpotPass ou StreetPass.

NOTE : Pour plus d'information sur la classification de jeux vidéo, consultez la page 152.

Démarrer un jeu

1 Insérez une carte de jeu dans la fente pour carte de jeu.

Si vous avez de la difficulté à insérer la carte de jeu, retirez-la et assurez-vous qu'elle est placée dans la bonne direction. L'étiquette devrait faire face au dos de la console.

L'étiquette devrait faire face au dos de la console.



IMPORTANT : Pour éviter d'endommager votre console ou carte de jeu, assurez-vous qu'elle est orientée dans la bonne direction avant de l'insérer dans la fente pour carte de jeu, comme indiqué dans l'image ci-contre.

2 Allumez la console et lorsque le menu HOME apparaît, touchez l'icône de la carte de jeu insérée, puis touchez **Démarrer**.

NOTE : Les logiciels Nintendo DS et Nintendo DSi possèdent une résolution d'écran inférieure à celle des logiciels Nintendo 3DS et sont agrandis pour l'affichage à l'écran du Nintendo 2DS. Pour ces logiciels, maintenez START ou SELECT enfoncé lorsque vous touchez l'icône de la carte de jeu pour que le jeu soit affiché dans sa résolution originale. (Maintenez START ou SELECT enfoncé jusqu'à ce que le jeu commence.)

Pour plus d'informations sur la façon d'utiliser un jeu, consultez le mode d'emploi du jeu auquel vous jouez.



Quitter ou suspendre un jeu

Appuyez sur le bouton HOME pour suspendre la partie en cours. Pour quitter le jeu, sauvegardez la partie, puis appuyez sur le bouton HOME et touchez **Quitter** dans le menu HOME.

IMPORTANT : Si vous quittez un jeu sans le sauvegarder, toutes les données non sauvegardées seront perdues.

- Touchez **Reprendre** pour reprendre la partie interrompue.
- Pour quitter un logiciel Nintendo DS ou Nintendo DSi, sauvegardez d'abord votre partie, puis appuyez sur le bouton HOME et touchez **OK**.

NOTE : Lorsque vous appuyez sur le bouton POWER, la console quitte le jeu et affiche le menu d'alimentation (voir la page 94).



Retirer une carte de jeu

Insérez ou retirez une carte de jeu seulement lorsque la console est éteinte ou lorsque le menu HOME est affiché. (Si un logiciel est suspendu, quittez-le avant de retirer la carte de jeu.)

Insérez la carte de jeu, puis retirez-la une fois sortie de la fente pour carte de jeu.



Mises à jour de la console sur cartes de jeu

Certaines cartes de jeu peuvent contenir des données de mise à jour de la console. Le cas échéant, vous devez effectuer une mise à jour de la console avant d'utiliser le logiciel. Un guide de mise à jour s'affiche lorsque vous démarrez le logiciel.

Suivez les instructions affichées à l'écran pour mettre à jour votre console. Voir la page 141 pour obtenir plus de détails sur les mises à jour de la console.





Utiliser les logiciels téléchargés

Les logiciels que vous téléchargez, à l'exception des DSiWare (voir la page 83), sont sauvegardés sur la carte SD. Les icônes des logiciels sauvegardés sont affichées dans le menu HOME.

- La console Nintendo 2DS ne peut pas afficher de contenu 3D.
- En téléchargeant des logiciels depuis Nintendo eShop, vous ne les achetez pas. Vous obtenez plutôt l'autorisation (ou licence) de les utiliser. Pour plus d'informations, veuillez consulter le contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS, dans la section Autres informations des paramètres Internet, dans les paramètres de la console (voir la page 129).

Où trouver des logiciels téléchargeables?

- Vous pouvez télécharger des logiciels Nintendo 3DS depuis Nintendo eShop.
NOTE : Une connexion à Internet à haute vitesse sans fil est nécessaire pour accéder aux services en ligne. Pour plus d'informations concernant la connexion à Internet, consultez la page 124.
- Des logiciels gratuits pourraient être distribués via SpotPass.

Télécharger et sauvegarder des logiciels

- Étant donné que certains logiciels peuvent être distribués via SpotPass, il est recommandé qu'une carte SD soit toujours insérée dans la fente pour carte SD.
- Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 40 DSiWare dans la mémoire de la console et jusqu'à 300 logiciels téléchargeables sur une carte SD. (Ce nombre peut varier selon la taille des données des logiciels et de la taille de la carte SD que vous utilisez.)
- Les logiciels téléchargeables peuvent uniquement être utilisés sur la console sur laquelle ils ont été téléchargés et ne sont pas transférables. Vous ne pourrez pas utiliser les logiciels sur une autre console en insérant la carte SD dans une autre console.
- Vous devez lier un identifiant Nintendo Network pour télécharger des démos et autres contenus depuis Nintendo eShop (voir la page 123).
- Le nombre d'utilisations et le temps de jeu de certaines versions de démonstration peuvent être limités. Un message est affiché lorsqu'une de ces limites est dépassée. Suivez les instructions à l'écran pour effacer le logiciel et retourner à Nintendo eShop.

Démarrer un logiciel téléchargé

- 1 Touchez l'icône correspondante dans le menu HOME.

NOTE : Les logiciels Nintendo DS et Nintendo DSi possèdent une résolution d'écran inférieure à celle des logiciels Nintendo 3DS et sont agrandis pour l'affichage à l'écran du Nintendo 2DS. Pour ces logiciels, maintenez START ou SELECT enfoncé lorsque vous touchez leur icône pour que les logiciels s'affichent dans leur résolution originale. (Maintenez START ou SELECT enfoncé jusqu'à ce que le jeu commence.)



- 2 Utilisez le logiciel tout comme vous le feriez pour le logiciel d'une carte de jeu.

- Pour consulter un mode d'emploi électronique, accédez au menu HOME et touchez **Aide**.
- Les informations sur la classification ESRB pour le logiciel sont disponibles dans le mode d'emploi électronique.
- La façon de quitter un logiciel téléchargé est la même que pour quitter un logiciel sur carte de jeu.



Notes de jeu

Cette application vous permet d'écrire ou de dessiner des notes de jeu, même lorsque vous jouez à un logiciel Nintendo 3DS. Vous pouvez interrompre une partie en cours et créer une note de jeu tout en voyant l'écran de jeu.

Touchez  dans la partie supérieure du menu HOME pour afficher une liste de vos notes de jeu.

- Vous pouvez sauvegarder jusqu'à seize notes sur la console. Vous pouvez également sauvegarder les notes que vous avez créées comme photos et les visionner dans l'application l'appareil photo Nintendo 3DS.
- Même lorsque vous êtes en train de jouer à un logiciel Nintendo 3DS, vous pouvez interrompre la partie afin de créer une note de jeu. Appuyez sur le bouton HOME pour afficher le menu HOME, puis touchez l'icône des notes de jeu pour démarrer le logiciel des notes de jeu.



- 1 À l'écran des notes de jeu, touchez l'une des notes et commencez à écrire ou à dessiner.



- Crayon
- Efface

Vous pouvez dessiner avec trois couleurs différentes de crayon ou utiliser l'efface.

Changer l'affichage de l'écran supérieur

Si la partie est interrompue, l'image apparaissant à l'écran supérieur peut être changée.

Les deux écrans sont affichés



L'écran supérieur est affiché



L'écran inférieur est affiché



Sauvegarder la note sur une carte SD

Vous permet de voir la note dans l'application de l'appareil photo Nintendo 3DS.

Effacer la note active

- 2 Lorsque vous avez terminé la note de jeu, touchez .

La note de jeu ouverte sera sauvegardée et vous passerez à l'écran des notes de jeu.



Liste d'amis

Jouez et communiquez via Internet avec les personnes que vous avez enregistrées comme amis, quelle que soit la distance qui vous sépare.

Touchez dans la partie supérieure du menu HOME pour accéder à votre liste d'amis.

Lorsque vous accédez à votre liste d'amis pour la première fois, suivez les instructions à l'écran pour créer votre propre carte ami. À partir de la liste d'amis, vous pouvez voir si les amis enregistrés sont connectés (à Internet).



- La liste d'amis enregistrée avec un identifiant et la liste d'amis enregistrée sur votre console Nintendo 2DS sont sauvegardées séparément. Pour ajouter des amis ou modifier la liste d'amis enregistrée avec un identifiant, accédez à une console Wii U qui a été liée. Cette liste d'amis ne peut être utilisée qu'avec les logiciels qui permettent de se connecter avec un identifiant Nintendo Network.
- Même lorsque vous êtes en train de jouer à un logiciel Nintendo 3DS, vous pouvez suspendre la partie et consulter votre liste d'amis. Appuyez simplement sur le bouton HOME pour afficher le menu HOME et ainsi accéder à votre liste d'amis.

NOTE : La fonction de la liste d'amis est seulement disponible lorsque vous utilisez des logiciels Nintendo 3DS.



Marche à suivre pour utiliser la liste d'amis

Créer votre propre Mii™	Pour créer votre propre carte ami, il vous faut créer votre propre Mii dans l'éditeur Mii. Voir la page 102.
Configurez vos paramètres Internet	Pour savoir quand vos amis sont connectés, vous devez vous connecter à Internet. Voir la page 124.

Écran de la liste d'amis



Enregistrer des amis

Afficher les cartes ami

- Modifier votre propre carte ami
- Consulter les cartes ami de vos amis

Paramètres de la liste d'amis

- Paramètres de notifications de la liste d'amis
- Effacer une carte ami

Enregistrer des amis

Enregistrer un ami via la communication sans fil locale

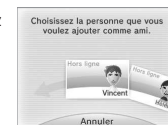
Touchez **Via mode sans fil local** pour vous connecter directement à un utilisateur d'une console de la famille Nintendo 3DS se trouvant à proximité afin de vous enregistrer mutuellement comme amis.

NOTE : Vous pouvez enregistrer jusqu'à cent amis dans votre liste d'amis.



Parmi les cartes ami apparaissant à l'écran, touchez la carte de la personne que vous souhaitez enregistrer comme ami.

NOTE : Lorsque vous touchez chacun la carte ami de l'autre, l'échange de vos cartes ami commence. Une fois l'échange terminé, vous serez enregistrés comme amis.



Enregistrer un ami via Internet

Touchez **Via Internet** pour vous connecter à un autre utilisateur d'une console de la famille Nintendo 3DS et vous enregistrer mutuellement comme amis, quelle que soit la distance qui vous sépare.

NOTE : Vous pouvez vérifier votre code ami en consultant votre propre carte ami.



Entrez le code ami de la personne que vous souhaitez enregistrer comme ami.



Entrez le nom de la personne que vous souhaitez enregistrer. Si vous n'êtes pas enregistré comme ami par l'autre personne, l'enregistrement sera temporaire. (Lorsque l'ami enregistré de façon temporaire vous enregistrera comme ami, l'enregistrement deviendra permanent et le nom et le Mii officiels de votre ami seront affichés.)



Si vous êtes déjà enregistré par l'autre personne comme ami, les données de carte ami de l'autre personne seront reçues automatiquement et la personne sera enregistrée comme ami.

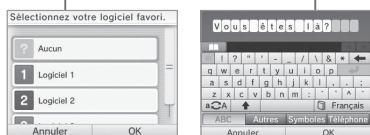


Modifier votre carte ami / Consulter les cartes ami

Sélectionnez votre carte ami à partir de votre liste d'amis pour pouvoir la modifier ou consultez les cartes ami de vos amis. Votre carte ami sera marquée d'une icône 🗨️.

Modifier votre carte ami

Choisissez votre carte pour modifier les informations sur vos logiciels préférés ou pour ajouter toute autre information à votre carte ami.

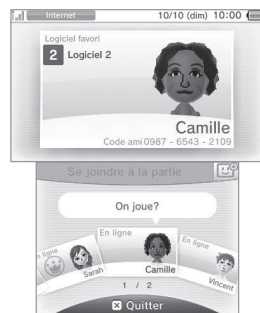


Choisissez vos logiciels préférés parmi ceux auxquels vous avez joué.

Entrez une courte salutation (jusqu'à 16 caractères). Vos amis pourront voir cette salutation.

Consulter les cartes amis

Choisissez la carte ami que vous souhaitez consulter. Les détails de la carte en question seront affichés à l'écran supérieur.



Le nom du logiciel préféré de cet ami sera affiché, ou bien le nom du logiciel auquel cet ami joue actuellement.

- Touchez 🗨️ sur l'écran tactile pour commencer l'enregistrement d'un ami.
- Si le Mii de l'un de vos amis est remplacé par un autre Mii portant le nom « Mii », il se peut que le créateur du Mii en question ait été ajouté à la liste des utilisateurs bloqués. Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi électronique intégré de l'éditeur Mii. Pour y accéder, sélectionnez l'icône de l'éditeur Mii dans le menu HOME, puis touchez le bouton Aide.

NOTE : Rappelez-vous que d'autres utilisateurs verront votre salutation lorsque vous interagissez avec eux, alors faites bien attention de ne pas utiliser votre vrai nom ni de divulguer d'informations personnelles dans votre salutation.

Communiquer avec des amis

Lorsque vos amis sont en ligne (connectés à Internet), l'apparence de leur carte ami change. De plus, le nom du logiciel auquel ils jouent s'affiche.

NOTE : Pour que cela soit possible, vos amis doivent configurer leurs paramètres pour afficher leur statut de connexion.

Selon le logiciel que vos amis utilisent, il est possible de vous joindre à la partie.

En ligne



Hors ligne



- Pour vous joindre à la partie d'un ami, vous devez avoir une carte de jeu du même logiciel ou une carte SD contenant ce logiciel insérée dans votre console.
- Les joueurs ne peuvent pas jouer en ligne si le logiciel qu'ils utilisent n'offre pas la possibilité de connexion à Internet.

Si vous voulez vous joindre à un ami en cours de partie

L'apparence de la carte de jeu de vos amis change si vous pouvez vous joindre à leur partie. Touchez **Se joindre à la partie** pour vous joindre au jeu.

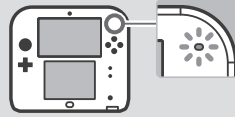
Vous pouvez vous joindre à la partie uniquement si votre logiciel vous permet cette option. Pour plus de détails, veuillez vous référer au mode d'emploi du logiciel auquel vous jouez.



Témoïn de notification

Lorsqu'un ami est disponible en ligne, le témoin de notification de votre console clignote orange pendant cinq secondes.

Lorsqu'il est possible de vous joindre à une partie qu'un ami est en train de jouer, ● (orange) s'affichera au-dessus de l'icône de la liste d'amis (☺) dans le menu HOME.



Le témoin de notification clignote orange.

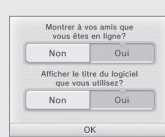
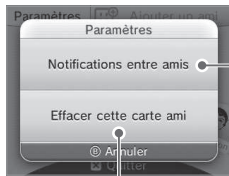
Ordre dans lequel les cartes ami sont affichées lorsque vous êtes en ligne

Ordre dans lequel les cartes ami sont affichées lorsque vous êtes en ligne Lorsque vous êtes en ligne, les cartes ami sont affichées dans cet ordre :

Vos propres cartes ami ► Jeux d'amis auxquels vous pouvez vous joindre ► Amis qui utilisent un jeu ► Amis en ligne ► Amis hors ligne ► Amis temporaires

Paramètres de la liste d'amis

Configurez vos paramètres de notification de la liste d'amis ou effacez des cartes ami.



Choisissez si vous souhaitez afficher ou non votre statut ainsi que le logiciel auquel vous jouez lorsque vous êtes connecté(e).




Cette option permet d'effacer une carte ami de votre liste d'amis.

Un ami ne sera pas notifié lorsque sa carte ami est effacée.

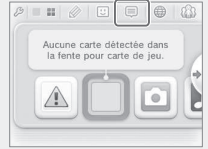


Notifications

Ce logiciel vous permet de recevoir diverses notifications de Nintendo, StreetPass et de divers autres types de logiciels.

Touchez  dans la partie supérieure du menu HOME pour démarrer l'application de notifications et afficher une liste de vos notifications.

Même lorsque vous êtes en train d'utiliser un logiciel Nintendo 3DS, vous pouvez mettre le jeu en pause et voir les notifications. Appuyez sur le bouton HOME pour afficher le menu HOME et touchez l'icône des notifications pour démarrer l'application de notifications.



Types de notifications

Notifications de SpotPass	Elles contiennent des données ou des informations provenant de Nintendo ou de ses tiers, ou de logiciels que vous utilisez. Ces notifications pourront varier en fonction du jeu auquel vous êtes en train de jouer. NOTE : La console ne peut pas recevoir de notifications provenant de logiciels Nintendo DS ou Nintendo DSi.
Notifications de StreetPass	Elles contiennent des informations reçues via la fonction StreetPass.

Pour recevoir des notifications

Suivez les étapes suivantes pour configurer votre console pour la réception des notifications :

- Allumez la console. (La console recevra également des notifications en mode veille.)
- Activez la communication sans fil (voir la page 105.)
- Configurez les paramètres Internet. (Dans un lieu Nintendo Zone, la console peut recevoir des notifications même si les paramètres Internet n'ont pas été configurés. De plus, la console peut recevoir des notifications StreetPass sans être connectée à Internet.)



NOTE : Les notifications envoyées par des logiciels pourraient être envoyées sans avoir besoin d'une connexion Internet.

Lorsque vous recevez une notification...

Lorsque vous recevez une notification, le témoin de notification de votre console clignotera pendant cinq secondes. Pour les notifications StreetPass, il clignote d'une lumière verte et pour les autres notifications, il clignote d'une lumière bleue.

De plus, ● (vert) ou ● (bleu) s'affichera sur l'icône de notification et sur toute icône correspondante au logiciel dans le menu HOME.

NOTE : Si votre console reçoit une notification en mode veille, le témoin de notification clignotera pendant cinq secondes, puis restera allumé. Le témoin de notification s'éteindra lorsque vous désactiverez le mode veille de la console.



Pour consulter les notifications

Dans la liste des notifications, touchez la notification que vous désirez consulter.



Touchez et glissez la barre de défilement vers le haut ou vers le bas pour consulter votre liste de notifications.

- Les notifications non lues seront indiquées par ● (vert) pour les notifications StreetPass et par ● (bleu) pour les autres notifications.
- Jusqu'à douze notifications StreetPass et jusqu'à cent autres notifications peuvent être sauvegardées sur la console. Si vous en recevez plus que cela, ou si la limite de stockage des notifications est dépassée (par exemple si vous avez beaucoup de notifications avec des images jointes), les notifications seront supprimées en commençant par la plus ancienne. **NOTE** : Les notifications envoyées par des logiciels pourraient être envoyées directement sans avoir besoin d'une connexion Internet.

Pour cesser de recevoir des notifications

Touchez **Refuser les notifications relatives à ce logiciel** à l'intérieur de la notification et suivez les instructions à l'écran.

NOTE : À partir de la liste de notifications, vous ne pourrez pas arrêter de recevoir les notifications pour lesquelles une connexion Internet n'est pas nécessaire, comme celles provenant de logiciels. Celles-ci sont envoyées durant une partie et il vous faudra les désactiver à partir du logiciel lui-même. La façon de cesser de recevoir ces notifications peut varier d'un logiciel à l'autre.



Pour cesser de recevoir des notifications StreetPass

Touchez **Refuser les notifications relatives à ce logiciel** et désactivez StreetPass à partir de la **Gestion de StreetPass** dans les paramètres de la console (voir la page 132). Si vous désactivez StreetPass, vous ne recevrez plus ces notifications.


Pour recommencer à recevoir des notifications, réactivez StreetPass à partir du logiciel. Pour plus de détails, veuillez consulter le mode d'emploi du logiciel auquel vous jouez.

Vous ne pouvez pas cesser de recevoir des notifications de Nintendo. (Les notifications SpotPass provenant de Nintendo peuvent contenir des informations importantes pour l'utilisateur final.)



Navigateur Internet

Visitez des pages Web sur Internet en toute facilité à l'aide du stylét.

Touchez , situé sur la barre dans la partie supérieure du menu HOME, pour démarrer le navigateur Internet. La première fois que vous utilisez le navigateur Internet, vous devrez suivre les instructions de configuration affichées à l'écran.

NOTE : Une connexion à Internet à haute vitesse sans fil est nécessaire pour se connecter à Internet. Pour plus d'informations, veuillez consulter la page 124.



- Vous pouvez interrompre l'utilisation d'un logiciel Nintendo 3DS pour vous servir du navigateur Internet. Pour ce faire, vous n'avez qu'à appuyer sur HOME pour afficher le menu HOME et démarrer le navigateur Internet.
- Il se peut parfois que le navigateur Internet ne soit pas disponible, selon le logiciel que vous utilisez.

Lorsque vous démarrez le navigateur Internet, le menu principal s'affiche à l'écran inférieur, tel qu'illustré plus bas. Touchez un élément pour le sélectionner, par exemple, la zone de recherche ou les favoris, puis accédez à une page Web.

Menu principal



Touchez **Aide** pour obtenir plus de détails sur l'utilisation du navigateur Internet.

NOTE : le navigateur ne peut pas lire ou afficher du contenu nécessitant un module complémentaire (plug-in), comme des vidéos ou fichiers audio.

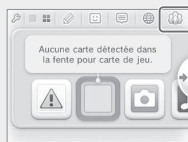
IMPORTANT : la fonction de contrôle parental vous permet d'empêcher l'accès à Internet sur la console Nintendo 2DS. Consultez la page 130 pour plus de détails sur cette fonction.



Miiverse

Miiverse est une communauté en ligne qui permet aux joueurs du monde entier de communiquer en utilisant leurs Mii. Discutez des jeux qui vous intéressent, partagez vos expériences avec des joueurs du monde entier dans Miiverse.

NOTE : Une connexion Internet à haute vitesse sans fil est nécessaire pour accéder à Miiverse. Pour plus d'informations sur les paramètres Internet, consultez la page 124.



Sélectionnez  depuis le menu HOME pour démarrer Miiverse.

- Vous devez lier un identifiant Nintendo Network pour publier des messages et des commentaires dans Miiverse (voir page 123).
 - Les jeux Nintendo 3DS vous permettent de suspendre votre partie pour visiter une communauté Miiverse ou publier des messages dans Miiverse. Appuyez sur le bouton HOME pour suspendre votre partie et démarrer Miiverse depuis le menu HOME.
- NOTE :** Certains jeux ne donnent pas accès à Miiverse pendant qu'ils sont en cours d'utilisation.

Rejoignez les communautés Miiverse dédiées à un logiciel particulier pour discuter et échanger votre point de vue avec les autres joueurs.

Voyez ce que tout le monde en dit, publiez des messages et appuyez les autres joueurs en leur donnant un Ouais!



Veillez consulter le mode d'emploi électronique pour obtenir des détails sur l'utilisation de Miiverse.

Pour y accéder, sélectionnez votre Mii depuis la barre du menu qui apparaît dans le bas de l'écran inférieur de Miiverse, puis sélectionnez **Paramètres/Autres**, et enfin **Mode d'emploi**.

NOTE : Si vous n'avez pas déjà lié un identifiant Nintendo Network à votre console, sélectionnez **Mode d'emploi** au bas de l'écran Miiverse.

Consignes d'utilisation de Miiverse

Dans Miiverse, vos messages et votre profil peuvent être visibles à bien des gens. Veillez à ne pas publier des informations personnelles (comme votre nom de famille, votre date de naissance, votre âge, le nom de votre école, votre adresse courriel ou votre adresse) qui pourraient vous identifier. Éviter d'utiliser du langage inapproprié ou offensant.

Pour plus de détails, veuillez consulter le code de conduite de Miiverse (<https://miiverse.nintendo.net/guide/>).

IMPORTANT : L'utilisation de Miiverse peut être restreinte par les paramètres de contrôle parental. Pour plus de détails, veuillez consulter la page 130



Mode téléchargement

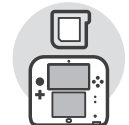
Grâce au mode téléchargement, vous pouvez télécharger et jouer à des jeux en mode multijoueur avec d'autres utilisateurs de consoles de la famille Nintendo 3DS ou Nintendo DS, et ce, même si vous ne possédez pas la carte du jeu. Vous pouvez également envoyer et recevoir des versions démo de certains titres. (Cette fonctionnalité n'est pas compatible avec le jeu en ligne via Internet.)



NOTE : Le mode téléchargement est compatible avec les consoles de la famille Nintendo 3DS.




Instructions pour la console qui émet (hôte ou émetteur)



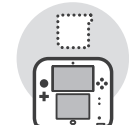
- 1 À partir du menu HOME, démarrez le logiciel compatible avec le mode téléchargement.



- 2 Consultez les informations dans le mode d'emploi du jeu auquel vous jouez. Les étapes à suivre peuvent varier en fonction du type de logiciel utilisé.



NOTE : Les logiciels Nintendo DS et Nintendo DSi sont agrandis pour l'affichage à l'écran de la console Nintendo 2DS. Pour afficher le jeu dans sa résolution originale, maintenez START ou SELECT enfoncé tout en touchant **Démarrer** sur la console hôte et  sur la console visiteur. (Maintenez START ou SELECT enfoncé jusqu'à ce que le jeu commence.)

Instructions pour la console qui reçoit (visiteur ou récepteur)



- 1 Démarrez le mode téléchargement à partir du menu HOME.



- 2 Touchez  pour recevoir le logiciel Nintendo 3DS ou touchez  pour recevoir le logiciel Nintendo DS ou Nintendo DSi.



- 3 Une liste des logiciels disponibles au téléchargement apparaîtra à l'écran inférieur. Touchez le logiciel que vous désirez recevoir.



Consultez les informations dans le mode d'emploi du jeu auquel vous jouez. Les étapes à suivre peuvent varier en fonction du type de logiciel utilisé.



Paramètres de la console

Dans les paramètres de la console, vous pouvez configurer différents paramètres pour la console Nintendo 2DS, tels que les paramètres Internet et le contrôle parental. Vous pouvez accéder aux paramètres de la console à partir du menu HOME.



Pour des informations plus détaillées, touchez Aide dans le menu HOME.

Paramètres de l'identifiant Nintendo Network	Pour lier un identifiant Nintendo Network, annuler ce lien ou modifier les paramètres de l'identifiant (voir la page 123).	
Paramètres Internet	Paramètres de connexion	Pour configurer les paramètres d'une connexion Internet (voir la page 125).
	SpotPass	Pour configurer les paramètres Téléchargement automatique de logiciels ou Envoi de données système .
	Connexions Nintendo DS	Pour configurer les paramètres de votre connexion Internet pour des logiciels Nintendo DS (voir page 129).
	Autres informations	Pour accéder au contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS ou à l'adresse MAC de votre console (voir page 129).
Contrôle parental	Pour restreindre le téléchargement de logiciels ou restreindre l'accès à certaines fonctions comme la navigation sur Internet et les interactions en ligne (voir la page 130).	
Gestion des données	Pour gérer les données de logiciels téléchargés et ainsi que les données StreetPass et les paramètres de blocage d'utilisateurs (voir la page 132).	
Autres paramètres	Pour configurer vos informations d'utilisateur, calibrer les composants de votre console et exécuter d'autres opérations (voir la page 134).	



Paramètres de l'identifiant Nintendo Network

Lier un identifiant Nintendo Network ou modifier les paramètres existants.

Lier un identifiant Nintendo Network à votre console vous permet de publier des messages dans Miiverse et d'accéder à divers services. Si vous le liez également à votre console Wii U, vous pourrez partager votre compte Nintendo eShop entre vos deux consoles.

- Vous devez lier un identifiant pour télécharger des démos et autres contenus depuis Nintendo eShop.
- Un identifiant Nintendo Network et un compte Club Nintendo sont deux choses distinctes.
- Une connexion Internet (voir la page 124) et une adresse courriel sont nécessaires pour lier un identifiant à la console.
- Un parent ou un tuteur doit donner son consentement avant qu'un enfant de moins de 13 ans puisse créer et lier un identifiant Nintendo Network. L'adresse courriel du parent ou du tuteur est nécessaire à ce procédé.

Informations importantes au sujet de l'identifiant Nintendo Network

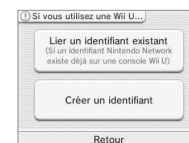
- Une fois votre identifiant lié à votre console, cet identifiant est nécessaire pour accéder à Nintendo eShop. L'historique et le solde de votre compte Nintendo eShop sur cette console seront ajoutés à ceux de votre identifiant Nintendo Network au prochain démarrage de Nintendo eShop.
- Vous ne pouvez pas lier votre identifiant Nintendo Network à plusieurs consoles de la famille Nintendo 3DS. Cependant, il est possible de transférer votre identifiant vers une autre console via le transfert de données (voir la page 135).
 - Vous ne pouvez pas fusionner plusieurs identifiants Nintendo Network. Ainsi vous ne pouvez pas accéder avec un seul identifiant à des logiciels achetés avec des identifiants différents.
 - Vous ne pouvez pas transférer des données vers une console à laquelle un identifiant Nintendo Network est déjà lié. Si vous désirez exécuter un tel transfert, vous devez d'abord formater la mémoire de cette console (voir la page 141).
- La liste d'amis enregistrée avec un identifiant et la liste d'amis enregistrée sur votre console Nintendo 2DS sont sauvegardées séparément. Pour ajouter des amis ou modifier la liste d'amis enregistrée avec un identifiant, accédez à une console Wii U qui a été liée. Cette liste d'amis ne peut être utilisée qu'avec les logiciels qui permettent de se connecter avec un identifiant Nintendo Network.

Lier un identifiant Nintendo Network

Pour lier un identifiant Nintendo Network, sélectionnez **Paramètres de l'identifiant Nintendo Network** depuis les paramètres de la console (voir la page 122).

1 Sélectionnez soit **Créer un identifiant** ou **Lier un identifiant existant**.

- Si vous créez un identifiant sur cette console, l'historique des opérations et le solde du compte Nintendo eShop ne peuvent pas être ajoutés à ceux d'un identifiant déjà créé sur une console Wii U. Si vous voulez lier un identifiant que vous utilisez déjà sur une Wii U à cette console, sélectionnez **Lier un identifiant existant**.
- Une fois que vous avez lié un identifiant, vous devrez l'utiliser pour accéder aux services qui en font usage. Si vous oubliez votre mot de passe, sélectionnez **J'ai oublié** à l'écran de connexion et suivez les indications qui apparaissent à l'écran.



2 Suivez les indications qui apparaissent à l'écran pour terminer le procédé.

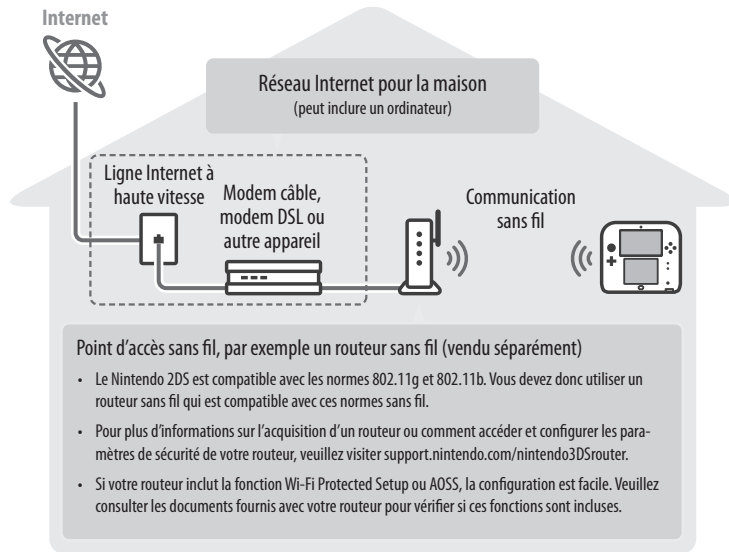


Paramètres Internet

Dans les paramètres Internet, vous pouvez configurer votre console Nintendo 2DS pour la connecter à Internet. Une fois la console connectée à Internet et que vous aurez accepté les termes du contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS, vous pourrez utiliser diverses fonctions telles que Nintendo eShop, SpotPass, le navigateur Internet et le jeu sans fil via Internet.

Ce qu'il vous faut pour vous connecter à Internet

Pour connecter votre console Nintendo 2DS à Internet, vous aurez besoin d'une connexion à Internet qui permet la communication sans fil. Si vous ne disposez pas d'un réseau sans fil établi, vous pourriez également avoir besoin d'un ordinateur pour configurer un point d'accès sans fil tel qu'un routeur sans fil (vendu séparément).



Si vous ne disposez pas d'une connexion à Internet...

Dans les lieux où Nintendo Zone est disponible, vous pouvez vous connecter à Internet sans avoir besoin d'équipement additionnel ou d'effectuer des configurations spéciales. Pour plus d'informations concernant les lieux où Nintendo Zone est disponible, veuillez visiter www.nintendo.com/3ds/hotspot-locator.



Configurer vos paramètres Internet

Après avoir configuré l'équipement nécessaire à la connexion à Internet, touchez **Paramètres Internet** dans le menu des paramètres de la console.

1 Touchez **Paramètres de connexion**.



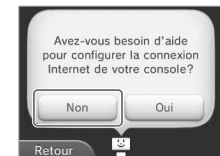
2 Touchez **Nouvelle connexion**.

NOTE : Si vous avez déjà configuré une connexion et avez été incapable de vous connecter à Internet, veuillez les effacer avant de configurer une nouvelle connexion.



3 À la question « Avez-vous besoin d'aide pour configurer la connexion Internet de votre console? », répondez **Non**.

NOTE : Pour plus d'informations concernant l'aide à la configuration de la connexion, veuillez consulter la section située au bas de cette page.



4 Touchez la méthode de configuration qui correspond à votre réseau :

- **Méthode de configuration la plus rapide** : Si vous connaissez le nom de votre point d'accès, touchez **Chercher un point d'accès** (voir la page 126).
- Si vous savez que votre point d'accès supporte la méthode de Wi-Fi Protected Setup, touchez **WPS**. (Voir la page 127.)
- Si vous savez que votre point d'accès est compatible avec le standard breveté AOSS (se trouvant dans la plupart des routeurs de la marque Buffalo), touchez **AOSS**. (Voir la page 128.)
- Configurer avec un **connecteur Wi-Fi USB Nintendo**
NOTE : Ce produit n'est plus en vente. Si vous possédez ce produit et désirez obtenir des informations sur la façon de l'utiliser pour votre connexion sans fil, veuillez visiter support.nintendo.com.
- Configurer en utilisant la **Configuration manuelle**. Pour plus de détails, consultez la section des paramètres de la console dans la version électronique du mode d'emploi en touchant **Aide** lorsque Paramètres de la console est sélectionné dans le menu HOME.



Pour être guidé(e) lors de la configuration, répondez Oui.

À l'étape 3 décrite ci-dessus, répondez **Oui** pour obtenir de l'aide. Suivez les instructions à l'écran pour sélectionner la meilleure méthode de connexion possible. **NOTE** : Si vous avez besoin d'une aide supplémentaire lors de la configuration, touchez l'icône d'aide située en bas sur l'écran tactile.

Configurer en utilisant Chercher un point d'accès

NOTE : Il est impossible de chercher et de configurer un point d'accès qui utilise le protocole de sécurité WPA2-PSK(TKIP).

Si vous connaissez le nom de votre réseau sans fil (aussi appelé point d'accès), et n'utilisez ni Wi-Fi Protected Setup, ni AOSS pour configurer votre console, suivez les étapes suivantes :

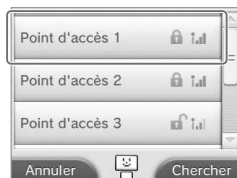
Si vous utilisez la fonction d'aide à la configuration de la connexion Internet et avez sélectionné

Je ne sais pas / Aucun, veuillez passer à l'étape 2.

- 1 Touchez **Chercher un point d'accès**.



- 2 Touchez le nom de votre réseau sans fil pour le sélectionner.



- 3 Entrez le mot de passe, le code ou la clé si nécessaire.

Un écran s'affichera si les paramètres de sécurité de votre point d'accès sont configurés. Vous devrez entrer le mot de passe de sécurité de votre point d'accès pour que votre console puisse s'y connecter. Ce mot de passe peut aussi être appelé une clé de sécurité ou un mot de passe de réseau dans la configuration de votre réseau sans fil.

Pour plus d'informations concernant l'accès aux paramètres de sécurité de votre routeur, veuillez consulter le mode d'emploi de votre routeur.

- 4 Touchez **OK** pour sauvegarder les paramètres.

- 5 Touchez **OK** pour effectuer un test de connexion.

Si le test de connexion est réussi, la configuration de votre connexion est terminée.

NOTE : Si le test de connexion échoue et qu'un code d'erreur s'affiche, suivez les instructions du message d'erreur, ou visitez support.nintendo.com et utilisez l'outil de recherche du code d'erreur pour obtenir plus d'informations sur la façon de résoudre le problème.

À propos des paramètres de sécurité

Ce diagramme montre les différentes méthodes de cryptage et le niveau de sécurité qu'ils offrent.

Méthode de cryptage	WEP	WPA™-PSK(TKIP)	WPA2™-PSK(TKIP)	WPA-PSK(AES)	WPA2-PSK(AES)
Niveau de sécurité	Moins de sécurité	Plus de sécurité			

Configurer en utilisant Wi-Fi Protected Setup

Si vous utilisez un routeur sans fil qui inclut la fonction Wi-Fi Protected Setup, la configuration est facile. Pour plus d'informations sur la façon d'utiliser la fonction Wi-Fi Protected Setup, veuillez consulter le mode d'emploi de votre routeur.

NOTE : La configuration Wi-Fi Protected Setup n'est pas compatible avec la protection WEP. Veuillez consulter les instructions de la page 126 pour obtenir plus de renseignements sur les méthodes de cryptage.

Si vous utilisez la fonction d'aide à la configuration de la connexion Internet, veuillez passer à l'étape 2.

- 1 Touchez **Chercher un point d'accès** pour commencer la configuration Wi-Fi Protected Setup.



- 2 Touchez la méthode de connexion qui correspond à votre routeur.



- 3 Sur un routeur compatible avec Wi-Fi Protected Setup, vous pourrez choisir l'une des deux options suivantes :

NOTE : La configuration d'une connexion peut prendre jusqu'à deux minutes.

Bouton Wi-Fi Protected Setup

Maintenez le bouton du point d'accès enfoncé jusqu'à ce que le témoin correspondant clignote.

OU

Code NIP

Utilisez le numéro affiché à l'écran du Nintendo 2DS pour configurer votre routeur, puis touchez **Suite**.



- 4 Lorsqu'un message indiquant que l'installation est terminée s'affiche sur votre console, touchez **OK** pour effectuer un test de connexion. Si le test de connexion est réussi, la configuration de votre connexion est terminée.

NOTE : Le test de connexion pourrait échouer si vous essayez de vous connecter juste après la configuration. Attendez une à deux minutes avant de lancer le test de connexion.

Configurer en utilisant AOSS

Si vous utilisez un routeur sans fil qui inclut la fonction AOSS, la configuration est facile. Cette fonction est incluse sur de nombreux routeurs de la marque Buffalo™. Pour plus d'informations concernant l'utilisation de la fonction AOSS, veuillez consulter le mode d'emploi de votre routeur.

NOTE : L'utilisation d'AOSS pourrait modifier les paramètres de votre point d'accès. **Il se peut que les ordinateurs et autres appareils qui y ont été connectés sans utiliser AOSS deviennent alors incapables de se connecter à Internet et que vous deviez les configurer de nouveau.** (Si vous configurez vos paramètres en utilisant l'option **Chercher un point d'accès**, les paramètres de votre point d'accès ne changeront pas.)

Si vous utilisez la fonction d'aide à la configuration de la connexion Internet, veuillez passer à l'étape 2.

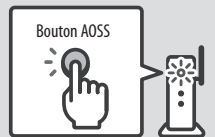
- 1 Touchez  pour commencer l'installation AOSS.



- 2 Appuyez sur le bouton AOSS sur votre routeur compatible avec AOSS.

Maintenez le bouton AOSS enfoncé jusqu'à ce que le témoin lumineux correspondant clignote deux fois.

Si la connexion échoue de manière répétée, veuillez attendre cinq minutes, puis réessayer.



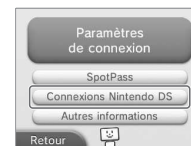
- 3 Lorsqu'un message indiquant que l'installation est terminée s'affiche sur votre console, touchez **OK** pour effectuer un test de connexion. Si le test de connexion est réussi, la configuration de votre connexion est terminée.

NOTE : Le test de connexion pourrait échouer si vous essayez de vous connecter juste après la configuration. Attendez une à deux minutes avant de lancer le test de connexion.

Connexions Nintendo DS

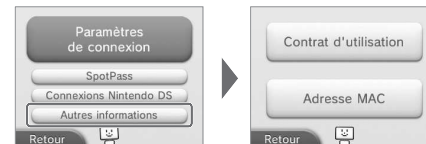
Si vous utilisez un logiciel Nintendo DS compatible avec le jeu en ligne, touchez cette option.

NOTE : Les logiciels Nintendo DS supportent uniquement le type de sécurité WEP. Pour vous connecter à Internet et jouer à des logiciels Nintendo DS, veuillez configurer les paramètres des connexions Nintendo DS et vous assurer que votre point d'accès est configuré pour l'utilisation du type de sécurité WEP.



Autres informations

Touchez cette option pour accepter ou revoir le contrat d'utilisation des services Nintendo 3DS ou pour confirmer l'adresse MAC de la console Nintendo 2DS. (L'adresse MAC est un numéro unique assigné à chaque appareil se connectant à Internet.)





Contrôle parental

IMPORTANT : Si un enfant est l'utilisateur principal de la console, un parent ou tuteur devrait configurer les paramètres.

La fonction de contrôle parental permet de limiter ou restreindre le téléchargement et l'utilisation de certains contenus sur la console Nintendo 2DS. Cette fonction peut également limiter l'utilisation de certaines fonctionnalités de la console Nintendo 2DS, comme la navigation sur Internet et les interactions en ligne.

NOTE : Si le contrôle parental est activé, vous ne pourrez pas accéder à certains paramètres de la console, comme les paramètres de l'identifiant Nintendo Network, les paramètres d'Internet, de région, de l'appareil photo extérieur, du transfert de données, de la région et du formatage de la console. Vous devrez entrer le code secret pour accéder à ces fonctions.

Limiter l'utilisation de contenu ou les fonctionnalités

Classifications par âge	Cette fonction permet de restreindre l'utilisation de logiciels Nintendo 3DS, y compris les logiciels Nintendo 3DS téléchargés via le mode téléchargement et l'utilisation de logiciels Nintendo DSi en fonction des classifications attribuées par l'ESRB (Entertainment Software Ratings Board). Pour plus d'informations concernant la classification des logiciels, veuillez consulter la page 152. Vous ne pouvez pas restreindre l'utilisation de logiciels Nintendo DS ou de logiciels téléchargés via le téléchargement DS.
Navigateur Internet	Cette fonction permet de restreindre l'utilisation du navigateur Internet.
Services d'achats Nintendo 3DS	Vous pouvez restreindre l'utilisation de cartes de crédit, de cartes prépayées et l'acquisition de contenus et de services via Nintendo eShop.
Miiverse	Cette fonction permet de restreindre la publication, ou la publication et la lecture de messages dans Miiverse.
Échange de fichiers audio / vidéo / images / messages	Cette fonction permet d'empêcher l'envoi et la réception de fichiers audio / vidéo, d'images, de photos, de messages ainsi que divers autres contenus qui pourraient contenir des informations à caractère personnel. NOTE : Cette restriction ne s'applique pas à Miiverse (voir l'explication de Miiverse ci-dessus) ni aux logiciels Nintendo DS.
Interactions en ligne	Cette fonction permet d'empêcher l'échange de données entre utilisateurs qui ne sont pas enregistrés comme amis, ainsi que la possibilité de participer à des parties en ligne via Internet. NOTE : Cette restriction ne s'applique pas à Miiverse (voir l'explication de Miiverse ci-dessus) ni aux logiciels Nintendo DS.
Utilisation de StreetPass	Cette fonction permet d'empêcher les communications avec d'autres utilisateurs via StreetPass. NOTE : Cette restriction ne s'applique pas aux logiciels Nintendo DS ni aux logiciels Nintendo DSi.
Ajout d'amis	Cette fonction permet d'empêcher l'ajout d'amis.
Téléchargement DS	Cette fonction permet d'empêcher l'utilisation du téléchargement DS.
Visionnage de vidéos distribuées	Cette fonction permet de limiter le visionnage aux vidéos distribuées et aux bandes-annonces qui conviennent à tous les âges. Ce paramètre ne s'applique qu'aux vidéos et aux bandes-annonces présentées sur Nintendo Video. L'utilisation de certains logiciels qui permettent le visionnage de vidéos distribuées pourrait aussi être restreinte.
Protection de la vie privée des enfants en ligne	Afin de protéger la vie privée des enfants en ligne, cette console restreint l'accès à certains services en ligne. Pour en autoriser l'utilisation par des enfants de moins de 13 ans, vous devez en ligne suivre les instructions à l'écran afin de procéder à la confirmation du parent ou tuteur. NOTE : Si vous restreignez l'accès à ces services dans les paramètres de la console, vous pourrez toujours les activer un à un pour un logiciel en particulier.

Configurer le contrôle parental

NOTE : La console Nintendo 2DS ne peut contenir qu'une seule configuration du contrôle parental. Pour cette raison, si vous désirez restreindre du contenu pour plusieurs utilisateurs, nous vous recommandons de configurer la console en choisissant les restrictions correspondant à l'utilisateur le plus jeune, et de ne partager le code secret qu'avec les utilisateurs que vous désirez autoriser à voir le contenu restreint. Pour plus d'informations, veuillez visiter www.nintendo.com.

1 Dans les paramètres de la console, touchez **Contrôle parental** pour commencer le processus de configuration, puis suivez les instructions à l'écran. Les informations et instructions concernant la fonction de contrôle parental s'afficheront. Veuillez les lire attentivement et suivre les instructions.

2 Entrez un code secret composé de quatre chiffres.

Entrez le code secret à nouveau pour confirmer votre choix.

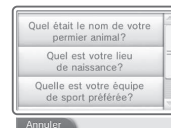
NOTE : Vous devez entrer ce code secret chaque fois que vous voudrez enlever une restriction ou modifier les paramètres du contrôle parental.



3 Choisissez une question personnelle et entrez une réponse.

Votre réponse doit contenir au moins quatre caractères. Utilisez le clavier (page 96) pour entrer la réponse et suivez les instructions à l'écran. Si vous oubliez votre code secret, vous pourrez répondre à la question personnelle pour le récupérer.

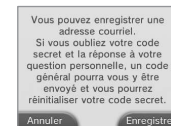
Vous pouvez également choisir l'option **Créer votre propre question personnelle**. (Votre question et la réponse doivent compter au moins quatre caractères chacune.)



4 Enregistrez votre adresse courriel.

Lorsque vous enregistrez votre adresse courriel, un code général pourra vous être envoyé pour réinitialiser votre code secret ou la réponse à votre question personnelle.

NOTE : Prenez en considération les personnes qui ont accès à cette adresse courriel si ces informations ne doivent pas être connues par des enfants.



5 Touchez **Paramètres de contrôle parental**, sélectionnez le paramètre que vous voulez configurer, puis suivez les instructions à l'écran.

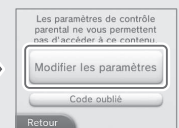
Lorsque vous avez terminé, touchez **Quitter**.



Modifier les paramètres...

À partir des paramètres de contrôle parental, touchez **Modifier les paramètres**, puis suivez les instructions affichées à l'écran.

Si vous oubliez votre code secret ou la réponse à la question personnelle, consultez la page 150.





Gestion des données

Vous pouvez vérifier, effacer ou copier les logiciels téléchargés, gérer l'activation des logiciels StreetPass ou gérer les paramètres de blocage d'utilisateurs. Pour ce faire, touchez **Gestion des données** dans les paramètres de la console, puis touchez l'élément que vous désirez gérer.



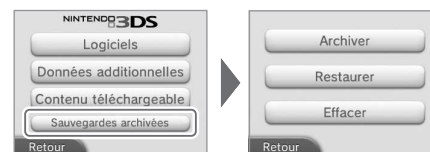
	Gestion des données Nintendo 3DS	<p>Gestion des données : Cette option vous permet de vérifier ou de supprimer les logiciels téléchargés Nintendo 3DS et Virtual Console. Les données de sauvegarde peuvent être archivées lorsque vous effacez un logiciel. (Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 300 logiciels téléchargés sur une carte SD.)</p> <p>Gestion des données additionnelles : Pour vérifier ou effacer les données additionnelles pour les logiciels Nintendo 3DS, y compris les données reçues via SpotPass.</p> <p>Gestion du contenu additionnel : Le contenu additionnel est gardé ici après avoir été téléchargé par un logiciel avec lequel il est compatible. Regardez la liste du contenu additionnel pour choisir celui que vous voulez effacer.</p> <p>Gestion des sauvegardes archivées : Créez ou effacez des archives de données de sauvegarde de logiciels téléchargeables Nintendo 3DS et du Virtual Console, ou restaurez ces données à partir d'une archive. (voir page 133)</p>
	Gestion des données DSiWare	Pour vérifier les logiciels Nintendo DSiWare sauvegardés dans la mémoire de la console ou sur une carte SD. Vous pouvez également effacer les logiciels Nintendo DSiWare ou les copier entre la mémoire de la console et une carte SD. (Vous pouvez sauvegarder un maximum de 40 DSiWare dans la mémoire de la console.)
	Gestion des données StreetPass	Cet élément permet de vérifier la liste des logiciels StreetPass. Vous pouvez également désactiver StreetPass pour chaque logiciel.
	Réinitialiser les paramètres de blocage d'utilisateur	Cet élément permet de réinitialiser les paramètres de blocage d'utilisateur. (Toutes les données que vous aviez bloquées ne seront plus bloquées.)

- Vous pouvez sauvegarder plus de 300 éléments de données additionnelles ou de contenu additionnel sur une carte SD, mais seulement 300 peuvent être affichés sur l'écran de gestion des données.
- Si vous effacez un logiciel ou un autre contenu téléchargé depuis Nintendo eShop, vous pouvez le télécharger à nouveau gratuitement, à condition qu'il soit toujours offert.

IMPORTANT : Il est impossible de démarrer un logiciel Nintendo DSiWare à partir d'une carte SD. Pour utiliser un logiciel Nintendo DSiWare, veuillez d'abord le copier dans la mémoire de la console. **Si le même logiciel existe déjà à l'endroit où vous le déplacez, il sera écrasé.** Assurez-vous de ne pas écraser des données importantes.

Gestion des sauvegardes archivées

Créez ou effacez des archives de données de sauvegarde de logiciels téléchargeables ou restaurez ces données à partir d'une archive.



Informations sur les sauvegardes archivées

- Vous ne pouvez pas créer plus de 30 archives de données de sauvegarde sur une même carte SD.
- Vous pouvez créer plusieurs archives des mêmes données de sauvegarde.
- Le cas échéant, lorsque vous restaurez des données de sauvegarde, les données de sauvegarde existantes sont écrasées.
- Pour restaurer l'archive de données de sauvegarde d'un logiciel, ce logiciel et l'archive correspondante doivent être sauvegardés sur la même carte SD.
- Vous ne pouvez pas créer de sauvegardes archivées pour :
 - Les logiciels sur carte;
 - Les logiciels intégrés;
 - Les logiciels téléchargeables non compatibles avec cette fonction.

NOTE : Si un logiciel téléchargeable n'est pas compatible avec la fonction d'archivage des données de sauvegarde, **il est possible d'archiver ses données de sauvegarde uniquement lorsque vous effacez le logiciel depuis la gestion des données, accessible dans les paramètres de la console** (sauf les logiciels Game Boy™ Advance sur le Virtual Console téléchargés depuis Nintendo eShop). Si vous téléchargez ce logiciel à nouveau, ses données de sauvegarde sont restaurées automatiquement (et une seule fois) lorsque vous touchez l'icône cadeau.

Gestion des sauvegardes archivées

Depuis Sauvegardes archivées, vous pouvez sélectionner l'une des options suivantes : **Archiver**, **Restaurer**, ou **Effacer**



Archiver

- 1 Touchez **Sauvegardes archivées**.



- 2 Touchez **Créer**.

NOTE : Vous pouvez sélectionner une archive existante et l'écraser.

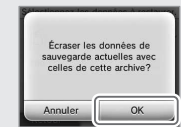


Restaurer ou effacer

- 1 Touchez les données à restaurer ou à effacer.



- 2 Touchez **OK** pour terminer l'opération.





Autres paramètres

Dans les paramètres de la console, touchez **Autres paramètres** pour changer vos informations d'utilisateur, calibrer divers composants du Nintendo 2DS ou effectuer d'autres réglages de la console.

Touchez ← ou → pour consulter toutes les options disponibles dans Autres paramètres.

NOTE : Les informations que vous entrez dans votre profil (détails ci-dessous) ne sont pas associées avec les informations reliées à votre identifiant Nintendo Network. Toute modification apportée à votre profil ne sera pas reflétée dans les informations reliées à votre identifiant Nintendo Network.



Profil	Entrez votre nom d'utilisateur (pour protéger votre vie privée, n'utilisez pas votre vrai nom), votre date de fête et votre région. Établissez votre profil Nintendo DS en inscrivant votre message et en choisissant votre couleur. Ces éléments sont utilisés par certains logiciels Nintendo DS/DSi. (les caractères et symboles non compris dans la police des logiciels Nintendo DS/DSi apparaîtront comme des « ? ».)
Date et heure	Pour régler la date et l'heure.
Écran tactile	Pour calibrer l'écran tactile (s'il ne semble pas fonctionner normalement).
À propos de cette console	Lisez des informations sur la console Nintendo 2DS.
Son	Modifiez les paramètres de son. (Choisissez Mono si vous utilisez le haut-parleur de la console Nintendo 2DS pour les fonctions audio.)
Test du micro	Pour vérifier que le microphone fonctionne correctement. La couleur de l'image du microphone change s'il fonctionne correctement.
APN extérieur	Pour calibrer l'appareil photo extérieur.
Pad circulaire	Pour calibrer le pad circulaire (s'il ne semble pas fonctionner normalement).
Transfert de données	Pour transférer des données depuis une console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL vers une console Nintendo 2DS, ou entre deux consoles de la famille Nintendo 3DS (voir la page 135).
Langue	Pour sélectionner la langue dans laquelle le texte est affiché par la console.
Mise à jour	Pour se connecter à Internet et vérifier si une mise à jour de la console ou des logiciels intégrés est disponible (voir la page 141).
Formater la console	Pour effacer tous les logiciels additionnels, les données de sauvegarde, les images, et les paramètres de la console (voir la page 141).

Luminosité des écrans et communication sans fil

Touchez dans Autres paramètres pour accéder aux paramètres de luminosité et de communication sans fil.

NOTE : Vous pouvez également toucher dans le menu HOME pour accéder aux mêmes paramètres.



Transfert de données

Transférez des données depuis votre console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL vers votre console Nintendo 2DS, ou transférez des données entre deux consoles de la famille Nintendo 3DS.

IMPORTANT : Assurez-vous que les consoles ne s'éteindront pas durant le transfert de données. Pour cela, nous vous recommandons de brancher le bloc d'alimentation ou vérifier que les batteries sont suffisamment chargées avant de commencer votre transfert. Si vos batteries sont faibles, vous ne pourrez pas faire un transfert de données.

- Pour effectuer le transfert de données, vous devez vous connecter à Internet et avoir accès à la communication sans fil locale entre les deux systèmes. Assurez-vous que chacune des consoles soit située dans un lieu qui offre un accès optimal à la communication sans fil.
- La communication sans fil doit être activée sur les deux systèmes avant de commencer le transfert.
- Pendant toute la durée du transfert, ne mettez pas votre console en mode veille et ne l'éteignez pas.



Transfert de données à partir d'une console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL vers une console Nintendo 2DS

Transférez des Nintendo DSi Ware, des photos, de la musique et d'autres données sur une console Nintendo 2DS.

NOTE : Vous ne pouvez pas transférer des données à partir d'une console Nintendo 2DS vers une console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL. Veuillez noter qu'une fois que le transfert est terminé, les données ne peuvent pas être transférées de nouveau sur la console d'origine.



Vous pouvez transférer les données suivantes :

Paramètres de connexion Wi-Fi Nintendo	Vous pouvez transférer vos paramètres Internet et votre identifiant de la connexion Wi-Fi Nintendo.
Photos et fichiers audio	Vous pouvez transférer des photos, des fichiers audio et d'autres données sauvegardés dans les logiciels intégrés de votre console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL (appareil photo Nintendo DSi et studio son Nintendo DSi).
DSiWare	Vous pouvez transférer la plupart des DSiWare (connexion à Internet haute vitesse nécessaire).

Pour effectuer le transfert, vous devez télécharger, sur la console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL, l'application Transfert Nintendo 3DS, via la boutique Nintendo DSi.

- Un accès à Internet sans fil à haute vitesse est nécessaire.
- Pour plus de détails concernant la boutique Nintendo DSi, veuillez consulter le mode d'emploi de votre console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.



Avis – Transfert des paramètres de la connexion Wi-Fi Nintendo

- Les paramètres de la connexion Wi-Fi Nintendo dans Connexions Nintendo DS de la console Nintendo 2DS sont remplacés par ceux de la console source.
- L'identifiant de la connexion Wi-Fi Nintendo est effacé de votre console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL. Pour obtenir des détails sur l'identifiant de la connexion Wi-Fi Nintendo, veuillez consulter le mode d'emploi de votre console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.
- Les paramètres Internet plus généraux (définis dans la configuration avancée) ne peuvent pas être transférés.

Avis – Transfert de données

IMPORTANT : Toutes les données de photos et d'enregistrements présentes dans la mémoire de la console Nintendo 2DS sont effacées. Si vous désirez conserver ces données, copiez-les sur une carte SD avant de procéder au transfert.

Les photos et enregistrements présents dans la mémoire de la console Nintendo 2DS sont effacés.



Console Nintendo DSi
ou Nintendo DSi XL

Console
Nintendo 2DS

Si vous voulez conserver des photos ou des enregistrements présents dans la mémoire de votre console Nintendo 2DS...

Avant de procéder au transfert de données, copiez les photos et enregistrements présents dans la mémoire de la console sur une carte SD.

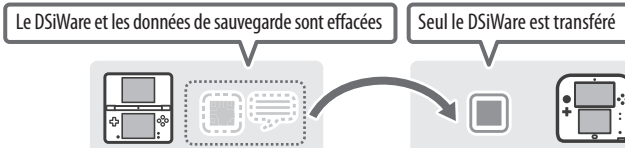


Les photos et enregistrements sauvegardés sur une carte SD ne sont pas effacés au cours du transfert de données.

NOTE : Si vous désirez transférer des photos sauvegardées sur une carte SD, vous devez d'abord les copier de la carte SD à la mémoire de la console.

Avis – Transfert des Nintendo DSiWare

Seuls les programmes des logiciels Nintendo DSiWare sont transférés vers votre console Nintendo 2DS. Les données de sauvegarde ne sont pas transférées. Lorsque vous transférez des DSiWare depuis votre console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL, le logiciel et les données de sauvegarde sont effacés de la console source. Ne transférez pas un Nintendo DSiWare si vous ne voulez pas perdre les données de sauvegarde qui y sont associées.

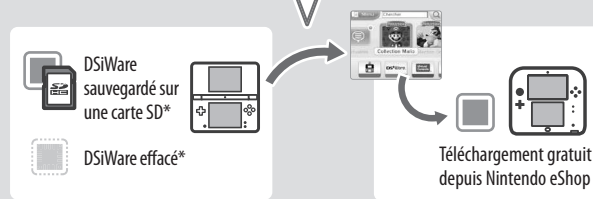


NOTE : Les DSiWare sont sauvegardés dans la mémoire de votre console 2DS. Le transfert ne sera pas effectué s'il n'y a pas suffisamment d'espace dans la mémoire de la console cible. Si nécessaire, transférez des DSiWare sur la carte SD depuis l'écran de gestion des données dans les paramètres de la console (voir la page 132, puis effacez-les de la mémoire de la console.

Si un DSiWare est effacé ou copié sur une carte SD...

Si vous avez obtenu les droits d'utilisation pour un DSiWare, puis que ce DSiWare est effacé ou copié sur une carte SD, vous pouvez toujours le transférer même s'il n'est plus présent sur la console. Dans ce cas, le transfert de données ne sauvegarde pas le logiciel sur la console Nintendo 2DS, mais vous retenez le droit de le télécharger à nouveau depuis Nintendo eShop sur cette console.

Seule votre preuve d'achat du DSiWare est transférée



* Une fois transféré, le DSiWare ne peut plus être utilisé sur la console source (Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL). Pour utiliser le DSiWare sur la console source, vous devez échanger des Nintendo DSi Points pour en obtenir à nouveau les droits d'utilisation.

- Vous ne pouvez pas transférer de DSiWare gratuits ou des DSiWare dont les droits d'utilisation ne sont pas vendus dans Nintendo eShop. Pour plus de détails sur les DSiWare non transférables, veuillez visiter le site support.nintendo.com.
- Vous ne pouvez pas transférer de Nintendo DSi Points ou des logiciels qui étaient inclus avec votre console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL.
- Vous ne pouvez pas transférer de logiciels qui existent déjà sur la console Nintendo 2DS.

Transfert de données entre deux consoles de la famille Nintendo 3DS

Lorsque vous utilisez le transfert de données entre deux consoles de la famille Nintendo 3DS, un certain nombre de données sera transféré telles que vos données de sauvegarde de vos logiciels intégrés, votre solde Nintendo eShop, l'historique de vos téléchargements.

NOTE : Toutes les données seront transférées en même temps. Vous ne pouvez pas choisir de transférer uniquement certains logiciels ou certaines données.



Lors d'un transfert de données, vous pouvez transférer les données suivantes :

Les paramètres du Nintendo DS	Vos paramètres Internet et votre code de connexion Nintendo Wi-Fi utilisés par les logiciels Nintendo DS sont transférés.
Données de sauvegarde des logiciels préinstallés	Les photos prises avec l'appareil photo Nintendo 3DS et les enregistrements sonores créés sur la console Nintendo 3DS et sauvegardés dans la mémoire de la console sont transférés, ainsi que les données Mii de l'éditeur Mii et d'autres données de sauvegarde des logiciels préinstallés.
DSiWare	DSiWare qui sont sauvegardés dans la mémoire de la console et leurs données de sauvegarde.
Droits d'utilisation de données sauvegardées sur une carte SD	Les droits d'utilisation de données sauvegardées sur une carte SD (y compris le contenu additionnel, les logiciels téléchargeables et leurs données sauvegardées associées, ainsi que d'autres données) sont transférés. Les données sauvegardées sur carte SD par la console source peuvent être utilisées directement avec la console cible.
Solde Nintendo eShop	Le solde et l'historique des opérations sur votre compte Nintendo eShop sont transférés. Le solde et l'historique des comptes Nintendo eShop de chaque console seront fusionnés. NOTE : Certaines données dans l'historique du compte ne peuvent pas être transférées, mais peuvent être consultées avant de procéder au transfert de données.
Identifiant Nintendo Network	Votre identifiant Nintendo Network et ses données sont transférés. NOTE : Une fois le transfert terminé, tout identifiant qui était lié à la console source peut être lié à nouveau uniquement à la console cible.

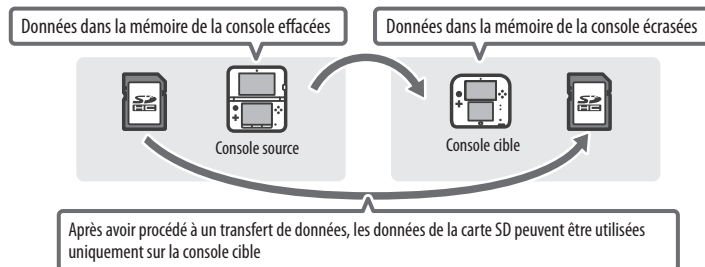
Si un identifiant Nintendo Network est lié à la console cible...

La mémoire de la console cible doit être formatée avant de procéder au transfert de données (voir la page 141). Ainsi, l'identifiant sera supprimé de la console et les données pourront être transférées.

- Vous ne pouvez pas fusionner plusieurs identifiants Nintendo Network et donc accéder avec un seul identifiant à des logiciels achetés avec des identifiants différents.
- L'identifiant Nintendo Network dont vous aurez effacé le lien ne pourra être lié à nouveau qu'avec la console cible.

Précautions à prendre lorsque vous utilisez le transfert de données

IMPORTANT : Une fois le transfert terminé, toutes les données sont effacées de la console source. Les données de la carte SD provenant de la console source pourront seulement être utilisées sur la console cible. Vous devez utiliser cette même carte SD pour utiliser vos données de sauvegarde avec leurs logiciels correspondants sur la console cible.



Toutes les données, autres que les DSiWare, dans la mémoire de la console cible (y compris les données de sauvegarde du contenu additionnel ainsi que d'autres données) sont écrasées et remplacées par les données de la console source. Les données de photos et d'enregistrement de la console cible seront écrasées. Si vous désirez conserver vos photos, sauvegardez-les sur une carte SD avant de procéder au transfert.

Précautions concernant les logiciels téléchargeables

Après avoir fait un transfert, vous ne pourrez plus utiliser de logiciels téléchargeables, ni leurs données de sauvegardes, sauvegardés sur la carte SD de la console cible. (Vous pouvez télécharger à nouveau ce logiciel depuis Nintendo eShop.) Toutefois, il vous est possible d'utiliser un DSiWare et ses données de sauvegarde si vous le copiez, ainsi que ses données de sauvegarde, sur la mémoire de la console cible avant de procéder au transfert.

Si le même logiciel téléchargeable a été acheté sur chaque console, l'activité du compte pour ce logiciel sera effacée sur la console cible, et les données de sauvegarde ne seront plus disponibles. Le logiciel de la console source et ses données de sauvegarde seront utilisés sur la console cible.

Précautions concernant votre solde du compte Nintendo eShop

IMPORTANT : Si le montant cumulé des comptes de la console source et la console cible dépasse le montant maximum alloué, vous ne pourrez pas procéder au transfert de données. (Ce montant varie selon les régions.)

Effectuer un transfert

Transfert depuis une console Nintendo DSi / Nintendo DSi XL sur une console Nintendo 2DS

Sur la console Nintendo 2DS :

- 1 Touchez **Transfert depuis un Nintendo DSi**.
Lisez les informations au sujet du transfert de données, puis touchez **Suite**.



- 2 Touchez **Recevoir depuis un Nintendo DSi**.
Suivez les instructions à l'écran pour terminer le transfert de données.



Sur la console Nintendo DSi ou Nintendo DSi XL :

- 3 Démarrez l'utilitaire de transfert de données depuis le menu Nintendo DSi.
Suivez les instructions à l'écran pour terminer le transfert de données.



Transfert entre consoles de la famille Nintendo 3DS

Sur les deux consoles Nintendo 3DS :

- 1 Touchez **Transfert depuis un Nintendo 3DS**.
Lisez les informations au sujet du transfert de données, puis touchez **Suite**.



Sur la console source :

- 2 Touchez **Envoyer depuis cette console**.
Suivez les instructions à l'écran pour terminer le transfert.



Sur la console cible :

- 2 Touchez **Recevoir depuis un Nintendo 3DS**.
Suivez les instructions à l'écran pour terminer le transfert.

Mise à jour

IMPORTANT : Les spécifications de la console Nintendo 2DS et les services Nintendo 3DS sont en constante évolution, et nous pourrions donc mettre à jour ou modifier la console Nintendo 2DS ou les services Nintendo 3DS entièrement ou partiellement, sans préavis. De telles mises à jour pourraient être nécessaires pour jouer à de nouveaux jeux Nintendo 3DS, profiter de nouvelles fonctions ou pour continuer à avoir accès aux services Nintendo 3DS. Une fois la console Nintendo 2DS mise à jour, toute modification technique non autorisée, existante ou future, du matériel ou des logiciels de votre console Nintendo 2DS, ou l'utilisation d'accessoires non autorisés en connexion avec votre console, rendront la console inutilisable de façon permanente. Les contenus provenant de modifications non autorisées du matériel ou des logiciels de votre console Nintendo 2DS seront effacés. Si vous n'acceptez pas les mises à jour, les jeux et nouvelles fonctions pourraient être inutilisables.

La console Nintendo 2DS met à jour automatiquement une liste afin de limiter l'utilisation de mots inappropriés et une liste des points d'accès qui peuvent être utilisés pour profiter des services en ligne offerts par Nintendo. Aucun préavis pour ces mises à jour ni pour les mises à jour mineures automatiques ne sera affiché à l'écran. Pour effectuer toute autre mise à jour de la console, un avis sera affiché à l'écran. Vous devrez alors sélectionner « Accepter » pour les recevoir.

NOTE : Un accès à Internet sans fil à haute vitesse est nécessaire pour se connecter à Internet et effectuer une mise à jour, sauf si vous effectuez une mise à jour à partir d'une carte de jeu. Pour plus d'informations sur la façon de configurer une connexion à Internet, consultez la page 124.

Formater la console

IMPORTANT : Veuillez d'abord effacer votre compte Nintendo eShop (à moins d'avoir lié un identifiant Nintendo Network à votre console), puis formatez la mémoire de la console, avant de vendre, de recycler ou de donner votre console à une tierce personne.

La fonction Formater la console efface toutes les données sauvegardées dans la mémoire de la console et restaure la configuration par défaut de la console. La console conservera les mises à jour effectuées avec la fonction de la mise à jour de la console.

IMPORTANT : Les données suivantes ne pourront pas être récupérées si elles sont effacées :

- Toutes les données de sauvegarde dans la mémoire de la console, y compris votre liste d'amis, vos notifications et le nombre de pas enregistrés;
- Les données des paramètres de la console;
- Les données de sauvegarde des logiciels intégrés;
- Toutes les photos dans la mémoire de la console;
- Les logiciels ajoutés à la console¹ et les données de sauvegarde correspondantes;
- Le lien entre l'identifiant Nintendo Network et la console²

Les données sauvegardées sur votre carte SD² :

- Les logiciels téléchargeables¹ et les données de sauvegarde correspondantes;
- Les contenus téléchargeables¹;
- Les données additionnelles;
- Les sauvegardes archivées.

NOTE : Les données de photos, d'enregistrements ou autres données présentes sur votre carte SD ne sont pas effacées même si vous formatez la mémoire de la console. Si vous prévoyez de céder votre console Nintendo 2DS à quelqu'un, effacez les données sur la carte SD à l'aide d'un ordinateur ou autre appareil.

¹ Si votre compte Nintendo eShop n'a pas été effacé, vous pouvez télécharger à nouveau ces logiciels gratuitement depuis Nintendo eShop, à moins que leur distribution n'ait été interrompue. Si un logiciel était installé sur une console liée à un identifiant Nintendo Network, ce même identifiant doit être lié à nouveau sur la console cible.

² Si vous retirez de la console une carte SD qui contient des logiciels ou des données de sauvegarde avant de formater la mémoire de la console, les données contenues sur cette carte SD deviendront inutilisables.

³ Le lien entre votre identifiant Nintendo Network et la console est annulé (sans que votre identifiant soit effacé) lorsque vous formatez la mémoire de la console. Vous pouvez le lier à nouveau en sélectionnant **Lier un identifiant existant** depuis les paramètres de l'identifiant Nintendo Network, accessibles depuis les paramètres de la console (voir la page 123).

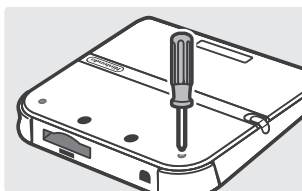
Remplacer la batterie

La batterie s'use au fur et à mesure des cycles de chargement et son autonomie lorsque la charge est pleine diminuera avec le temps. Si vous trouvez que l'autonomie a diminué de façon notable, remplacez la batterie.

- **N'utilisez aucune batterie autre que la batterie rechargeable Nintendo 3DS, modèle n° CTR-003. Une batterie de rechange peut être commandée sur le site Internet de Nintendo à store.nintendo.com (États-Unis et Canada uniquement) ou en appelant le service à la clientèle au 1 800 255-3700.**
- **Si la console est utilisée par un enfant, un parent ou tuteur légal devrait remplacer la batterie à sa place.**
- **Éteignez la console et assurez-vous que le bloc d'alimentation n'est pas branché à la console Nintendo 2DS.**

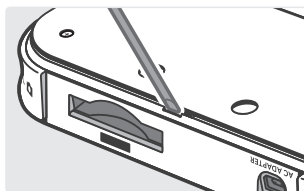
- 1** Retirez les deux vis cruciformes de type Phillips (+) du couvercle de la batterie avec un tournevis et retirez le couvercle de la batterie.

IMPORTANT : Utilisez toujours un tournevis de taille et de forme adaptées pour éviter d'endommager les vis ou le pas de vis.

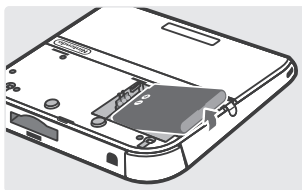


- 2** Soulevez le couvercle en le détachant depuis la petite fente, puis retirez le couvercle comme le montre l'illustration.

IMPORTANT : Pour éviter d'endommager votre console, retirez le couvercle avec soin.

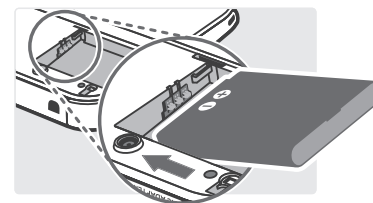


- 3** Retirez la batterie comme indiqué dans l'image ci-contre.



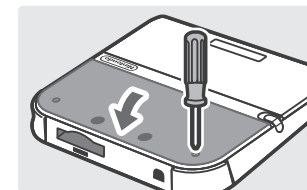
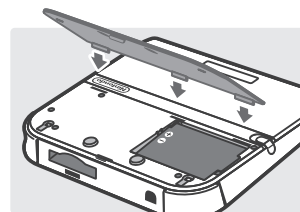
- 4** Après avoir retiré la batterie, attendez au moins 10 secondes avant d'insérer la nouvelle batterie. Cela permettra au témoin d'alimentation de se réinitialiser correctement.

Assurez-vous qu'elle est orientée dans la bonne direction, comme indiqué dans l'image ci-contre.



- 5** Remplacez le couvercle de la batterie en appuyant suffisamment pour l'insérer à sa place. Resserrez les vis en faisant attention de ne pas trop les serrer.

IMPORTANT : Assurez-vous de toujours replacer le couvercle et serrer les vis avant de rallumer la console.



NOTE : Après avoir replacé la batterie, à partir des Paramètres de la console assurez-vous de réinitialiser l'heure et la date.

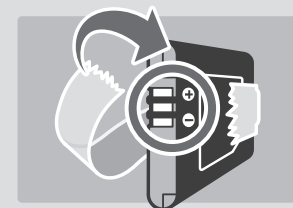
MERCI DE RECYCLER VOS BATTERIES USAGÉES

Lorsque vous désirez vous défaire d'une batterie rechargeable, veuillez vous conformer aux lois et règlements en vigueur dans votre région.

- Ne désassemblez pas et ne tentez pas de réparer ou déformer la batterie.
- Ne jetez pas les batteries usagées dans des flammes.

Pour trouver un point de collecte des batteries ou piles rechargeables, contactez le centre d'élimination des déchets de votre région ou visitez: <http://www.recy-c-quebec.gouv.qc.ca>

Pour plus d'informations ou pour obtenir de l'aide de Nintendo, visitez : recycle.nintendo.com



Veuillez coller une bande adhésive sur la borne positive et la borne négative de la batterie avant de la recycler.

Solutions de dépannage

Avant de demander de l'aide, veuillez consulter les informations et solutions suivantes. Pour obtenir de l'assistance et des solutions de dépannage et de réparation additionnelles, vous pouvez également visiter support.nintendo.com, ou composer le 1 800 255-3700.

NOTE : Veuillez également relire tous les modes d'emploi des logiciels ou accessoires que vous êtes en train d'utiliser.

La batterie de la console ne se recharge pas ou le témoin de charge ne s'allume pas ou ne reste pas allumé.

- Assurez-vous que vous utilisez le bloc d'alimentation correct, modèle n° WAP-002(USA).
- Vérifiez l'orientation de la batterie pour vous assurer qu'elle est installée correctement (voir la page 142).
- Débranchez la console du bloc d'alimentation ainsi que de la prise murale. Attendez environ 30 secondes, puis rebranchez les composants. (Veuillez consulter les informations sur la recharge de la batterie à la page 93.)
- Assurez-vous que vous rechargez la batterie dans un lieu où la température ambiante se situe entre 5 et 35°C (entre 41 et 95°F). Dans le cas contraire, il pourrait être impossible de recharger la batterie.
- Si le témoin de charge clignote ou ne reste pas allumé, vous pouvez également visiter support.nintendo.com, ou composer le 1 800 255-3700.

La batterie met du temps à se recharger ou l'autonomie de la batterie est faible.

- Assurez-vous que la console n'est pas exposée à des températures situées en dehors de l'éventail compris entre 5 et 35°C (entre 41 et 95°F), y compris lors de la recharge. Une température trop basse peut augmenter le temps de recharge de la batterie ou réduire l'autonomie de la batterie lorsqu'elle est chargée.
- La performance de la batterie diminuera avec le temps et au fur et à mesure des cycles de chargement. Si vous avez la console depuis longtemps, ou si la batterie rechargeable apparaît légèrement gonflée, essayez de remplacer la batterie par une nouvelle.

La température de la console semble trop élevée.

- Assurez-vous que la console n'est pas exposée à des températures situées en dehors d'un éventail compris entre 5 et 35°C (entre 41 et 95°F), y compris lors de la recharge. Assurez-vous de ne pas exposer la console directement aux rayons du soleil dans un lieu clos.

La console ne s'allume pas ou il n'y a pas d'image ou du son.

- Vérifiez que la batterie est chargée (voir la page 93).
- Vérifiez que le témoin d'alimentation s'allume lorsque vous appuyez sur le bouton POWER, comme illustré ci-dessous.
- Si vous utilisez une carte de jeu, assurez-vous qu'elle est bien insérée dans la fente pour carte de jeu jusqu'à ce que vous entendiez un déclic.
- La batterie rechargeable n'est peut-être pas installée correctement. Veuillez vérifier l'installation de la batterie (voir la page 142).
- Si la console est en mode veille, désactivez ce mode en poussant le bouton SLEEP vers la gauche (voir la page 94) puis en appuyant sur le bouton POWER. Si le mode veille est toujours activé, le logiciel en cours d'utilisation ne vous permet pas de le désactiver. Consultez les instructions du logiciel pour plus de détails.

Une carte de jeu ne démarre pas.

- Assurez-vous que l'utilisation du jeu n'est pas restreinte par la fonction du contrôle parental. Le cas échéant, vous pouvez soit entrer le code secret pour suspendre temporairement les restrictions du contrôle parental, soit reconfigurer les paramètres du contrôle parental. Pour plus d'informations, veuillez accéder à la fonction du contrôle parental dans les paramètres de la console (voir la page 130).

L'icône du logiciel n'apparaît pas dans le menu HOME, ou le message « Aucune carte détectée dans la fente pour carte de jeu. » apparaît dans le menu HOME alors qu'une carte de jeu est insérée dans la fente pour carte de jeu.

- Assurez-vous que la carte de jeu est entièrement insérée dans la fente pour carte de jeu, jusqu'à ce que vous entendiez un déclic.
- Vérifiez si de la saleté, de la poussière ou d'autres corps étrangers sont présents sur les connecteurs de la carte de jeu ou dans la fente pour carte de jeu.
- Assurez-vous que la carte de jeu est compatible avec votre région (consultez l'emballage de la carte de jeu).

Un message d'erreur s'est affiché lors de l'utilisation d'un logiciel Nintendo DS ou Nintendo DSi :

« Une erreur est survenue. Maintenez le bouton POWER enfoncé pour éteindre la console, puis suivez les instructions contenues dans son mode d'emploi. »

- Éteignez la console, puis rallumez-la. Essayez de répéter les mêmes actions afin de reproduire le message d'erreur. Si le même message d'erreur réapparaît, veuillez visiter support.nintendo.com pour plus d'assistance et des options supplémentaires de dépannage et de réparation, ou composez le 1 800 255-3700.

Je n'arrive pas à voir l'effet 3D dans les photos prises avec l'appareil photo extérieur (les images doivent être sauvegardées sur une carte SD et affichées sur une console Nintendo 3DS ou Nintendo 3DS XL).

- Assurez-vous que la photo a été prise avec l'appareil photo extérieur et non l'appareil photo intérieur.
- Assurez-vous que les objectifs de l'appareil photo extérieur ne sont pas sales ou poussiéreux. Si nécessaire, essuyez-les avec un chiffon doux et sec.
- Lorsque vous prenez des photos, assurez-vous que les objectifs de l'appareil photo ne sont pas exposés à une lumière vive, telle que la lumière solaire directe.

IMPORTANT : Si votre console a subi un choc physique ou a été exposée à une température élevée, les objectifs extérieurs pourraient être désalignés, ce qui affecterait la qualité de l'effet 3D. Le cas échéant, veuillez vous référer à la page 134 pour en savoir plus sur le calibrage des objectifs extérieurs.

Lorsque je prends des photos avec la console Nintendo 2DS, les couleurs ne semblent pas être rendues correctement.

- Vérifiez les paramètres de l'appareil photo (voir la page 102).
- Cela peut être causé par des conditions d'utilisation, par exemple, si l'objet que vous désirez photographier est dans un endroit sombre, d'une seule couleur et occupe presque tout l'espace. Après avoir configuré les paramètres de l'appareil photo, essayez de prendre quelques photos pour voir si cela a résolu le problème.

Certains pixels de l'écran supérieur ou de l'écran inférieur restent éteints ou allumés en permanence.

- En raison des caractéristiques techniques des écrans à cristaux liquides, un petit nombre de pixels pourraient rester éteints ou allumés en permanence. Ceci est normal et n'est pas considéré comme un défaut à moins que le nombre de pixels ne fonctionnant pas correctement augmente avec le temps.

La luminosité ou la couleur entre l'écran supérieur et l'écran inférieur semble différente.

- Les caractéristiques techniques de l'écran supérieur et de l'écran inférieur sont différentes et peuvent engendrer des images à l'aspect différent. Ceci est normal et n'est pas considéré comme un défaut.

La console répond à des commandes même lorsque je ne les utilise pas, ou les commandes ne semblent pas répondre correctement.

- Si vous utilisez trop de force pour bouger le pad circulaire, ou si vous l'utilisez pour une période prolongée, il y a de faibles chances qu'il enregistre mal les mouvements et qu'il ait besoin d'être recalibré. Le cas échéant, utilisez la fonction de calibrage dans les paramètres de la console pour le recalibrer (voir la page 134).

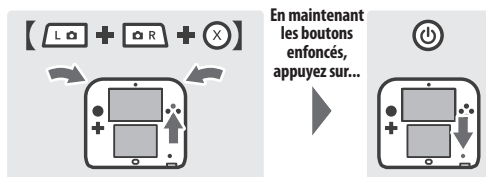
NOTE : Vous pouvez accéder directement à la procédure de calibrage du pad circulaire en effectuant la démarche suivante. Éteignez d'abord la console, puis maintenez les boutons L, R et Y enfoncés en la rallumant, comme illustré ci-dessous.



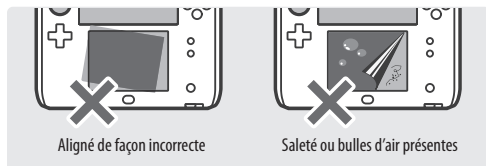
L'écran tactile ne semble pas fonctionner, ou ne réagit pas correctement lorsqu'il est touché avec le stylet.

- L'écran tactile a peut-être besoin d'être recalibré à nouveau. Utilisez la fonction de calibrage de l'écran tactile, dans les paramètres de la console, pour recalibrer l'écran tactile (voir la page 134).

NOTE : Vous pouvez accéder directement à la procédure de calibrage de l'écran tactile en effectuant la démarche suivante. Éteignez d'abord la console, puis maintenez le bouton L, les boutons L, R et X enfoncés en la rallumant, comme illustré ci-dessous.



- Si vous avez appliqué un protecteur d'écran (vendu séparément) à l'écran tactile de façon incorrecte, essayez de le retirer et d'utiliser l'écran tactile de nouveau. Si l'écran fonctionne correctement, vous pouvez essayer de rappliquer délicatement le protecteur d'écran et en suivant les instructions incluses avec de ce dernier, ou éviter d'en utiliser un. (Veuillez n'utiliser que des protecteurs d'écran approuvés par Nintendo.)



Mes mouvements ne sont pas bien reproduits à l'écran, ou l'image semble bouger même si je ne déplace pas la console (dans le cas de logiciels dont les commandes fonctionnent en déplaçant la console).

Il se peut que le capteur de mouvement intégré à la console ait besoin d'être recalibré. Cela peut arriver si la console est exposée à une variation de température importante ou si elle subit un violent choc.

Pour recalibrer le capteur de mouvement, suivez les étapes suivantes :



NOTE : Si vous utilisez l'option **Calibrer**, la console calibrera le capteur de mouvement en fonction de la position horizontale de la console plutôt que de restaurer les paramètres initiaux

Aucun son n'est émis par le haut-parleur

- Assurez-vous qu'aucun écouteur ou casque d'écoute n'est branché à la console, car aucun son n'est émis par le haut-parleur lorsque des écouteurs sont branchés dans la prise audio.
- Essayez de régler le volume, comme indiqué ci-dessous, pour vous assurer que le volume n'est pas réglé au minimum.

Aucun son ne sort des écouteurs ou du casque d'écoute.

- Essayez de régler le volume, comme indiqué ci-dessus, pour vous assurer que le volume n'est pas réglé au minimum.
- Assurez-vous que le connecteur audio des écouteurs est complètement inséré dans la prise audio de la console, comme illustré ci-dessous.

Le microphone ne semble pas fonctionner ou ne reconnaît aucun son (y compris les micros-casques).

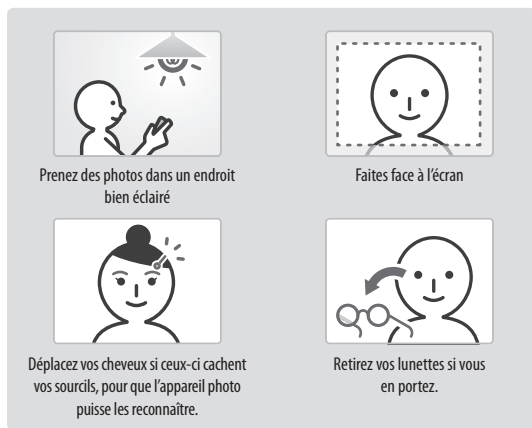
- Assurez-vous que le logiciel utilisé est compatible avec les fonctions du microphone.
- Confirmez que le microphone fonctionne correctement en effectuant un test du micro dans les paramètres de la console (voir la page 134).
- La console pourrait avoir de la difficulté à reconnaître certaines voix. Demandez à une autre personne de répéter le même mot ou la même phrase pour vérifier si c'est la cause du problème.
- Si vous utilisez un casque d'écoute muni d'un micro, retirez-le et essayez plutôt d'utiliser le microphone de la console.

Le microphone réagit de manière étrange ou un effet Larsen est émis par le haut-parleur (y compris les micros-casques).

- Le microphone peut parfois réagir aux bruits environnants ou aux sons émis par le haut-parleur. Essayez de faire cesser le bruit ou de vous éloigner de la source du bruit. Vous pouvez également essayer de réduire le volume du haut-parleur ou utiliser des écouteurs.
- NOTE :** Si le haut-parleur émet un son étrange ou très aigu, cela pourrait être un effet Larsen causé par le microphone. Réduire le volume devrait résoudre le problème.
- Si vous utilisez un casque d'écoute muni d'un micro, retirez-le et essayez plutôt d'utiliser le microphone de la console.

L'appareil photo ne reconnaît pas mon visage.

Pour certains logiciels, les appareils photo sont utilisés pour reconnaître les traits d'un visage. Pour améliorer la capacité de reconnaissance faciale, veuillez suivre les consignes suivantes :



- L'environnement alentour, la couleur de vos cheveux, la présence d'une barbe ou d'une moustache ou leur couleur et des décorations de cheveux peuvent empêcher la reconnaissance faciale.
- Dans des cas rares, des différences dans les traits du visage peuvent rendre la reconnaissance faciale impossible.

Le mode téléchargement ne fonctionne pas.

- Assurez-vous que le mode téléchargement n'est pas restreint par la fonction du contrôle parental. Cette fonction peut être restreinte par les paramètres du classement ESRB ou par ceux du mode téléchargement. Si tel est le cas, vous pouvez entrer le code secret pour suspendre temporairement les restrictions du contrôle parental, ou reconfigurer les paramètres du contrôle parental. Pour plus d'informations, veuillez vous référer à la fonction du contrôle parental, dans les paramètres de la console (voir la page 130).

La console ne compte pas correctement le nombre de pas effectués.

- Les pas sont comptés seulement lorsque la console est allumée et en mode veille. Si le mode veille est désactivé, la console ne compte pas les pas.
- Si vous transportez votre console dans un sac que vous ne tenez pas proche de votre corps, ou que vous la laissez pendre par un cordon ou un étui, elle ne comptera pas correctement vos pas. Le nombre de pas sera compté plus précisément si vous transportez votre console dans un sac proche de votre hanche, comme une sacoche de ceinture.
- Lorsque vous jouez à un logiciel Nintendo DS ou Nintendo DSi pendant de longues périodes sans quitter le logiciel, la console pourra seulement sauvegarder des informations pendant sept jours. Sauvegardez votre progression régulièrement et quittez le logiciel pour que vos pas soient comptés avec précision lorsque vous utilisez ce type de logiciels. Pour plus d'informations sur la fonction podomètre de la console, veuillez consulter la page 100.

Je n'arrive pas à établir une connexion Internet.

Si votre connexion Internet a échoué, un code et/ou un message d'erreur s'affichera. Suivez les instructions fournies dans le message d'erreur, ou visitez support.nintendo.com et recherchez le code d'erreur pour trouver une solution de dépannage.

Si vous êtes en train de jouer à un logiciel Nintendo DSi

Il se peut que les paramètres Internet du Nintendo 2DS ne soient pas configurés correctement. Veuillez effectuer un test de connexion comme décrit ici et suivre les instructions affichées dans un message d'erreur.



La communication sans fil ne semble pas fonctionner ou fonctionne de manière saccadée.

- Vérifiez que la méthode de connexion choisie est compatible avec votre point d'accès. Veuillez noter que la méthode Wi-Fi Protected Setup n'est pas compatible avec le protocole de sécurité WEP.
- Assurez-vous que la communication sans fil est activée (voir la page 105).
- Vérifiez l'icône de qualité de réception du signal. Si cette dernière montre ou , rapprochez-vous de votre partenaire de communication sans fil ou de votre point d'accès sans fil.
- Certains appareils comme des téléphones cellulaires, des ordinateurs, des fours à micro-ondes ou même certains obstacles matériels peuvent causer des interférences avec la communication sans fil. Veuillez vérifier si tel est le cas, puis retirez la cause des interférences ou déplacez-vous.
- Les autocollants ou les étuis protecteurs peuvent causer des interférences avec la communication sans fil. Si si vous les avez mis sur votre console, retirez-les et vérifiez à nouveau la communication sans fil.

La console ne détecte pas les AR Card (cartes de réalité augmentée)

Si une AR Card n'est pas détectée, veuillez suivre les consignes suivantes :

- Assurez-vous de viser la AR Card avec l'appareil photo extérieur à la bonne distance au bon angle. Si vous êtes trop proche, l'appareil photo ne peut pas détecter la AR Card.
- Sur l'image apparaissant à l'écran, assurez-vous que la AR Card est bien centrée et qu'elle soit entièrement visible.
- Assurez-vous que votre aire de jeu est bien éclairée. Toutefois, vérifiez qu'aucune source de lumière vive n'est réfléchi par la surface de la AR Card.
- Assurez-vous que les objectifs de l'appareil photo sont propres et qu'aucune poussière ne les obstrue.
- Assurez-vous que la AR Card est placée sur une surface plane. Si une AR Card a été pliée ou courbée, il est possible que l'appareil photo ne la détecte pas.

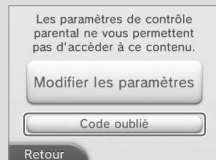
NOTE : Si vous perdez une AR Card, ou si elle devient indétectable, vous pouvez télécharger des images de AR Cards en visitant support.nintendo.com/ARcards et les imprimer en couleur afin de remplacer celles endommagées.

Je n'arrive pas à désactiver le contrôle parental.

- Vérifier que vous avez entré le bon code secret pour accéder aux paramètres de contrôle parental.
- Vérifier que vous avez donné la réponse exacte à la question personnelle.

Si vous avez oublié votre code secret ou la réponse à la question personnelle...

1 Depuis les paramètres de la console, sélectionnez **Contrôle parental**, puis touchez **Code oublié**. (Vous pouvez également toucher **J'ai oublié** sur l'écran d'entrée du code secret.) Entrez la réponse à votre question personnelle, puis touchez **OK** pour retourner aux paramètres du contrôle parental.

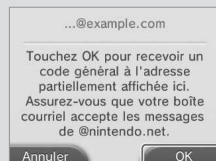


2 Si vous avez oublié la réponse à votre question personnelle, touchez **J'ai oublié** sur l'écran d'entrée de la réponse à la question personnelle.



3 Si vous avez enregistré une adresse courriel, touchez **OK** pour recevoir un code général à cette adresse.

- Vous devez avoir accès à une connexion Internet sans fil haute vitesse.
- Vous devez vous assurer que votre boîte courriel accepte les messages de @nintendo.net.



4 Si vous n'avez pas enregistré d'adresse courriel, un code d'assistance sera affiché.

Visitez support.nintendo.com/pin et entrez ce code d'assistance pour obtenir un code général qui vous permettra d'accéder au contrôle parental de nouveau.

5 Touchez **OK**.

6 Entrez le code général, puis touchez **OK**.

Vous passerez à l'écran du contrôle parental.



Les fonctions de la carte SD ne semblent pas fonctionner.

- Assurez-vous que la carte SD est insérée correctement (voir la page 98).
- Essayez de confirmer le bon fonctionnement de la carte SD sur un ordinateur doté d'un lecteur de carte SD.

Je n'arrive pas à visionner des photos sauvegardées sur une carte SD.

- La console Nintendo 2DS peut uniquement afficher les photos prises par l'appareil photo Nintendo 3DS. Les photos prises avec d'autres appareils photo numériques ou des téléphones cellulaires ne peuvent pas être affichées.

Des fichiers audio sauvegardés sur une carte SD ne sont pas lus par le studio son Nintendo 3DS.

- Assurez-vous que les fichiers sont dans un format compatible avec le studio son Nintendo 3DS. Les fichiers doivent être de l'un des formats suivants :

Fichiers AAC avec les extensions .m4a, .mp4 ou .3gp ou fichiers MP3 avec l'extension .mp3

Débit binaire entre 16 kb/s et 320 kb/s et fréquence d'échantillonnage entre 32 kHz et 48 kHz.

NOTE : La console Nintendo 2DS ne peut pas lire les fichiers audio protégés.

Des fichiers audio sauvegardés sur une carte SD ne s'affichent pas dans le studio son Nintendo 3DS.

- Assurez-vous que la carte SD est insérée correctement dans la fente pour carte SD (voir la page 98).
- Assurez-vous que les fichiers audio sont dans un format compatible avec le studio son Nintendo 3DS (veuillez vous référer à l'étape de dépannage ci-dessus pour une liste des formats compatibles).
- Veillez à ce que les fichiers ne soient pas sauvegardés dans le dossier « Private » à l'intérieur du dossier « Nintendo 3DS » sur la carte SD (ce dossier est visible lorsqu'on visualise le contenu de la carte SD sur un ordinateur personnel). Le contenu de ce dossier n'est pas visible depuis le studio son Nintendo 3DS.
- La carte SD ne doit pas contenir plus de 3 000 fichiers audio.
- La carte SD ne doit pas contenir plus de 1 000 dossiers.
- Un dossier individuel ne peut pas contenir plus de 100 fichiers audio.
- **NOTE :** Si vous avez plus d'un fichier portant le même nom, les fichiers audio de chacun des deux fichiers seront regroupés et affichés dans un seul dossier.
- Un dossier individuel ne doit pas compter plus de huit niveaux de sous-dossiers (les huit niveaux incluent le dossier principal).

Information sur la classification des jeux vidéo et des jeux d'ordinateurs

L'ESRB (Entertainment Software Rating Board) est conçue pour fournir des renseignements sur les jeux vidéo et les logiciels pour ordinateurs, afin que vous puissiez prendre des décisions d'achat informées. Les classifications par l'ESRB comprennent deux parties : les pictogrammes de classification suggèrent l'âge approprié pour le jeu et les descriptions de la classification indiquent quels éléments du jeu pourraient avoir influencé une telle classification et/ou pourraient provoquer un intérêt ou un souci.

Afin de profiter pleinement de ce service de classification par l'ESRB, il est important de consulter le pictogramme de classification (trouvé sur le dessus de l'emballage du jeu) et la description de la classification (trouvé à l'endos de l'emballage du jeu).

Visitez le site Web au www.esrb.org pour une liste complète de ces descriptions de contenu.

Le système de classification par l'ESRB est conçu afin de fournir des renseignements sur un logiciel pour ordinateur ou un jeu vidéo. Les classifications ne sont pas créées pour influencer votre choix d'achat ou de location ou pour être la seule raison de choisir un produit. Les individus devraient utiliser les classifications par l'ESRB ainsi que les goûts personnels et les standards lors de la décision d'achat du meilleur produit.

Pour plus de renseignements sur l'ESRB et les classifications des jeux vidéo, visitez le site Web de l'ESRB à www.esrb.org.



RP (Rating Pending / Cote en attente) – Le titre a été soumis à l'ESRB et est en attente d'une cote finale. (« RP » n'apparaît que pendant la campagne publicitaire précédant la sortie d'un jeu.)



EC (Early Childhood / Jeunes enfants) – Peut convenir aux enfants de trois ans et plus. Ne comporte aucun élément que les parents pourraient juger inapproprié.



E (Everyone / Enfants et adultes) – Peut convenir aux enfants de six ans et plus. Les titres dans cette catégorie peuvent comporter quelques éléments de violence animée, fictive ou légère ou un langage parfois grossier.



E10+ (Everyone 10 and older / Adultes et enfants 10 ans+) – Peut convenir aux enfants de 10 ans et plus. Les titres dans cette catégorie peuvent comporter un plus haut degré de violence animée, fictive ou légère, de langage grossier ou quelques scènes suggestives.



T (Teen / Adolescents) – peut convenir aux enfants de 13 ans et plus. Les titres dans cette catégorie peuvent comporter des éléments de violence, des thèmes suggestifs, un humour grossier, quelques représentations de sang, des jeux de hasard simulés et/ou un langage parfois ordurier.



M (Mature / Jeunes adultes) – Peut convenir aux personnes de 17 ans et plus. Les titres dans cette catégorie peuvent comporter un haut degré de violence, des représentations de sang et de carnage, des scènes sexuelles ou un langage ordurier.

Renseignements sur l'entretien et la garantie

Certains problèmes pourraient être facilement résolus à l'aide de quelques instructions simples. Avant de retourner chez votre détaillant, visitez notre site Internet à support.nintendo.com, ou appelez le service à la clientèle au 1 800 255-3700. Nos heures d'ouverture sont de 6 h à 19 h, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant le soutien technique en ligne ou au téléphone, Nintendo vous offrira un service de réparation express. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (« Nintendo ») garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de douze (12) mois suivant la date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.* L'acheteur original sera couvert par cette garantie seulement si la date d'achat est enregistrée à un point de vente ou si le client peut démontrer, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté au cours des 12 derniers mois.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériel ou de main-d'œuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit durant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.*

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Internet à support.nintendo.com ou appeler le service à la clientèle au 1 800 255-3700 pour des informations sur le dépannage et la réparation, ou pour les options de remplacement ainsi que leurs prix.*

* Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit chez Nintendo. LES FRAIS DE TRANSPORT DOIVENT ÊTRE PAYÉS ET LE PRODUIT DOIT ÊTRE ASSURÉ CONTRE LES DOMMAGES ET LES PERTES. Veuillez nous contacter avant d'expédier tout produit chez Nintendo.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) EST UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI SOUS LICENCE DE NINTENDO (Y COMPRIS, MAIS SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DE JEUX, LES ADAPTATEURS, LES LOGICIELS ET LES BLOCS D'ALIMENTATION NON AUTORISÉS); (b) EST UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) A ÉTÉ ENDOMMAGÉ PAR CAUSE DE NÉGLIGENCE, D'ACCIDENT, D'UTILISATION ABUSIVE OU TOUTE AUTRE CAUSE QUI NE SERAIT PAS RELIÉE À DU MATÉRIEL DÉFECTUEUX OU À LA MAIN-D'ŒUVRE; ou (e) SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE

TOUTES LES GARANTIES IMPLICITES, Y COMPRIS LES **GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE** ET D'ADÉQUATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS, SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS UN TEL CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS MENTIONNÉES CI-DESSUS NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux spécifiques. Vous pourriez également posséder d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

Règlements concernant l'utilisation de l'équipement

Renseignements sur la FCC et Industrie Canada

Afin de respecter les directives sur l'exposition aux fréquences radio de la FCC et concernant les expositions non contrôlées, le présent mécanisme et son antenne ne peuvent pas être situés au même endroit, ni fonctionner en coopération avec tout autre antenne ou transmetteur.

Le présent mécanisme respecte l'article 15 des règlements de la FCC et RSS-210 d'Industrie Canada. Son utilisation est sujette aux deux conditions suivantes : (1) Ce mécanisme ne doit pas causer d'interférence nuisible, et (2) ce mécanisme doit accepter toute interférence extérieure, y compris celle pouvant entraîner un mauvais fonctionnement.

Tout changement ou modification non approuvé expressément par le fabricant pourrait annuler le droit de l'utilisateur à utiliser le présent mécanisme.

Le présent équipement a été testé et satisfait aux limites des mécanismes numériques de catégorie B, suivant l'article 15 des règlements de la FCC. Ces limites sont conçues pour offrir une protection raisonnable contre des interférences nuisibles dans des installations résidentielles. Le présent équipement génère, utilise et peut irradier l'énergie des fréquences radio et, s'il n'est pas installé, ni utilisé, conformément aux instructions, il peut causer une interférence nuisible aux communications radio. Cependant, il n'est pas garanti qu'une telle interférence ne puisse se produire dans une installation particulière. Si le présent équipement cause une interférence nuisible à la réception d'un signal radio ou télévisé, ce qui peut être déterminé en éteignant et en rallumant l'équipement, il est recommandé à l'utilisateur de corriger la situation en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes :

- En réorientant ou en relocalisant l'antenne de réception
- En augmentant l'espace entre l'équipement et le récepteur
- En branchant l'équipement dans une prise d'un circuit autre que celui où est branché le récepteur
- En consultant un détaillant ou un technicien radio/télévision d'expérience, ou en appelant le Service à la clientèle de Nintendo au 1 (800) 255-3700 pour demander de l'aide.

L'utilisateur pourrait trouver utile de consulter une brochure préparée par la Federal Communications Commission américaine : How to Identify and Resolve Radio-TV Interference Problems. Elle est offerte par le U.S. Government Printing Office, Washington, D.C. 20402, no de stock 004-000-00345-4.

Vous pourrez trouver l'identifiant FCC ainsi que des informations complémentaires sur la réglementation à l'intérieur du couvercle de la batterie.

Caractéristiques techniques

Console Nintendo 2DS

Nom du modèle :	FTR-001
Écrans à cristaux liquides (taille et nombre de pixels) :	Écran supérieur : Écran large à cristaux liquides, capable d'afficher environ 16,77 millions de couleurs. Écran de 3,53 pouces (76,8 mm de largeur x 46,08 mm de hauteur) avec une résolution de 400x240 pixels. Écran inférieur : Écran tactile à cristaux liquides, capable d'afficher environ 16,77 millions de couleurs. Écran de 3,02 pouces (61,44 mm de largeur x 46,08 mm de hauteur) avec une résolution de 320x240.
Alimentation :	Bloc d'alimentation [modèle WAP-002(USA)] et batterie rechargeable (modèle CTR-003).
Fréquence de communication sans fil :	Bande de fréquence GHz 2.4
Normes sans fil :	IEEE 802.11b/g
Distance recommandée pour la communication sans fil :	Jusqu'à 30 m (98 pieds). Selon les conditions environnantes, la distance pourrait être moindre.
Fonctions de l'appareil photo :	Lentille : foyer unique. Capteur : CMOS. Nombre de pixels actifs : environ 300 000 pixels.
Fonctions de l'horloge :	Variation quotidienne maximale : ± 4 secondes.
Haut-parleur :	Monophonique
Entrées/Sorties :	Fente pour carte de jeu, fente pour carte SD, prise du bloc d'alimentation, et prise audio pour écouteurs stéréo.
Capteurs :	Capteur de mouvement, capteur gyroscopique.
Communication par infrarouge :	Portée de 20 cm (8 po). Selon les conditions environnantes, la distance pourrait être moindre.
Consommation d'énergie maximale :	Environ 4,1 W (lors de la recharge).
Environnement d'utilisation :	Température ambiante entre 5 et 35°C (entre 41 et 95°F). Entre 20 et 80 % d'humidité.
Dimensions :	Hauteur : 127 mm / Largeur : 144 mm / Épaisseur : 20.3 mm
Poids :	Environ 260 g (incluant la batterie rechargeable, le stylet et une carte SD).
Temps de recharge :	Environ 3 heures et 30 minutes.
Autonomie de la batterie :	Veuillez consulter la page 97.

Batterie rechargeable Nintendo 3DS

Nom du modèle :	CTR-003
Type de batterie :	Lithium-Ion
Capacité de puissance :	5 Wh

Bloc d'alimentation Nintendo 3DS

Nom du modèle :	WAP-002 (USA)
Entrée :	Courant alternatif 120V 60Hz 7W
Sortie :	Courant continu, 4,6 V, 900 mA
Dimensions:	Hauteur : 67,5 mm / Largeur : 47,7 mm / Épaisseur : 23 mm
Poids :	Environ 80 g
Longueur du cordon :	Environ 1,9 m
Appareils compatibles :	Nintendo 2DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo DSi XL, Nintendo DSi

NINTENDO  2DS™

MANUAL DE INSTRUCCIONES

El sello oficial es tu ratificación de que este producto está autorizado o ha sido fabricado por Nintendo. Busca siempre este sello al comprar sistemas de videojuegos, accesorios, juegos y otros productos relacionados.



Este producto es un dispositivo de alta precisión que puede dañarse si sufre un impacto fuerte o si entra en contacto con polvo u otro material externo. El uso de una funda protectora (se vende por separado) puede ayudar a evitar que se dañe tu consola Nintendo 2DS.

Lee cuidadosamente este manual de instrucciones antes de configurar o usar la consola Nintendo 2DS. Si después de leer todas las instrucciones sigues teniendo preguntas, visita la sección de atención al consumidor en support.nintendo.com o llama al 1-800-255-3700. Algunos programas tienen un manual de instrucciones integrado, el cual podrás acceder mediante el menú HOME (consulta la página 182).

NOTA ACERCA DE LA COMPATIBILIDAD: la consola Nintendo 2DS solo es compatible con programas de Nintendo 3DS, Nintendo DSi y Nintendo DS. Las tarjetas de Nintendo 3DS son solamente compatibles con las consolas Nintendo 3DS, Nintendo 3DS XL y Nintendo 2DS (referidas de ahora en adelante como "consolas de la familia Nintendo 3DS"). Puede que algunos accesorios no sean compatibles con la consola.

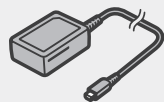
Incluye:



Consola Nintendo 2DS



Tarjeta de memoria SDHC (insertada dentro de la ranura para tarjetas SD)



Adaptador de corriente



Lápiz de Nintendo 2DS (dentro del hueco para el lápiz)



Tarjetas AR Card



Manual de instrucciones y otros folletos adjuntos.



Información acerca del reciclaje del producto:
Visita recycle.nintendo.com

NINTENDO 2DS™

¡Estas son algunas de las emocionantes funciones de la consola Nintendo 2DS!

Botón deslizante

Permite un control preciso de 360° en programas específicamente diseñados para su uso (consulta la página 169).

Botón HOME

Te permite acceso directo al menú HOME (consulta la página 178).

Interruptor del modo de espera

Mueve el interruptor a la derecha para activar el modo de espera (consulta la página 172).

NOTA: para ciertos programas es necesario activar el modo de espera. En las consolas Nintendo 3DS y Nintendo 3DS XL solo tienes que cerrar la consola. En la consola Nintendo 2DS tienes que mover a la derecha el interruptor del modo de espera.

Pantalla táctil

Una pantalla sensible al tacto controlada por el lápiz táctil (consulta la página 169).

Esta consola forma parte de la familia de consolas Nintendo 3DS. Puedes disfrutar de todos los servicios en línea de Nintendo 3DS y usar todos los programas de Nintendo 3DS en 2D. Todas las referencias sobre Nintendo 3DS que aparezcan en el contrato de uso y en los distintos programas también aplican a la consola Nintendo 2DS.

Disfruta de programas de Nintendo 3DS, Nintendo DS y Nintendo DSi en 2D (consulta la página 186).



Programas de Nintendo 3DS (los juegos se mostrarán en 2D)



Programas de Nintendo DS y Nintendo DSi

La consola Nintendo 2DS incluye estos divertidos programas preinstalados (consulta la página 180):



SpotPass

Esta función permite que la consola Nintendo 2DS busque y se comunique automáticamente con los puntos de acceso inalámbricos que se pueden conectar a internet y transmita y reciba una variedad de información. La consola también puede hacer esto cuando está en modo de espera o mientras estás usando un juego (consulta la página 172).

NOTA: los datos recibidos a través de SpotPass se guardan en la tarjeta SD.



La luz de notificación te indica el estado de la consola (consulta la página 168).

Para conectarte a un punto de acceso inalámbrico, necesitarás ajustar la configuración de internet de tu consola (página 202).

- Es posible que SpotPass no esté disponible dependiendo del entorno de juego o del programa que estés usando. SpotPass no estará disponible durante el uso de la comunicación inalámbrica local (consulta la página 179) o durante el uso de programas de Nintendo DS o Nintendo DSi.
- Si desactivas la comunicación inalámbrica con el interruptor de la conexión inalámbrica, la consola no podrá hacer uso de las funciones de comunicación.
- Para poder descargar versiones de prueba y otro tipo de contenido gratuito desde Nintendo eShop necesitas un identificador de Nintendo Network (consulta la página 201).

Nintendo eShop

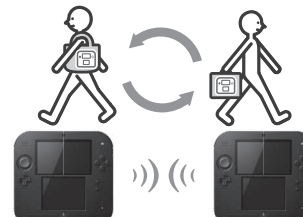
Te puedes conectar a Nintendo eShop a través del internet y adquirir programas descargables para jugar en tu consola, así como también videos e información acerca de una gran variedad de programas.

NOTA: se requiere una conexión de banda ancha inalámbrica para conectarte a internet. Consulta la página 202 para obtener más información acerca de cómo configurar una conexión.



StreetPass

Esta función permite que tu consola busque a otras consolas cercanas para comunicarse con ellas e intercambiar así información mientras caminas.



Si estás usando un juego o si la consola está en el modo de espera y pasas al lado de alguien que tiene activada la función StreetPass para el mismo programa, intercambiarás información con esa persona. (Si no deseas permitir el intercambio de información, puedes desactivar la comunicación inalámbrica).

Si te comunicas por medio de StreetPass...

El indicador de notificación se pondrá de color verde cuando se haya intercambiado información de StreetPass. Un mensaje aparecerá en tu lista de mensajes (consulta la página 195 para obtener más información sobre las notificaciones y mensajes).



Los ajustes de StreetPass de los programas de Nintendo 3DS son guardados en la consola. Los datos transmitidos por medio de StreetPass dependerán del programa que esté usando esta función. Cada programa tiene sus propios ajustes de StreetPass.

- Hasta 12 programas de Nintendo 3DS pueden usar StreetPass simultáneamente.
- Algunos programas de Nintendo DS y Nintendo DSi tienen una función similar llamada comunicación inalámbrica espontánea. (El nombre de esta función puede variar según el programa que uses). Esta función solo puede activarse cuando la consola se encuentra en el modo de espera y el programa está utilizando el modo de comunicación inalámbrica espontánea. Cuando la comunicación inalámbrica espontánea esté siendo usada, la función StreetPass no estará disponible para los programas de Nintendo 3DS.
- Si apagas la consola o deshabilitas la comunicación inalámbrica, la consola no podrá comunicarse.
- Es posible que StreetPass no esté disponible, dependiendo del entorno de juego o del programa que estés usando. StreetPass tampoco funciona cuando la consola está conectada a internet o durante la comunicación inalámbrica local (consulta la página 179).

Programas descargables

- **Programa descargable de Nintendo 3DS:** algunos programas de Nintendo 3DS están disponibles exclusivamente a través de Nintendo eShop. También podrás descargar la versión digital de ciertos juegos en lugar de adquirir la versión en tarjeta de juego.
- **Virtual Console:** con el servicio Virtual Console puedes descargar juegos clásicos que fueron lanzados para plataformas anteriores a la consola Nintendo DS como Game Boy y Game Boy Color.

- **Nintendo DSiWare:** también puedes descargar programas para Nintendo DSiWare que fueron lanzados originalmente para la consola Nintendo DSi.

NOTA: si vinculas el mismo identificador de Nintendo Network a una consola Wii U y a una consola Nintendo 2DS, compartirás tanto los movimientos de la cuenta como el saldo de Nintendo eShop en ambos dispositivos.

Índice


Información sobre salud y seguridad y Guía de uso 164

Información de salud y seguridad 164

Guía de uso 166

Información básica 168

 **Componentes de la consola Nintendo 2DS** 168

 **Cómo cargar la batería** 171

 **Cómo apagar y encender la consola y configuración básica** 172

Modo de espera y apagado 172

Configuración de la consola por primera vez 172

El teclado 174

Indicador de encendido 175


Capacidad de la batería 175

 **Uso de tarjetas SD** 176

Acerca de la capacidad de la tarjeta SD 177

Cómo copiar archivos 177

Uso de programas 178

 **Menú HOME** 178

Pasos/Monedas de juego 178

Desplazar, cambiar la pantalla y mover iconos 179

Modos de comunicación 179

Iconos de los programas 180

Abrir un programa 181

Suspender o salir de los programas 181


Manuales electrónicos en los programas 182

Crear copias de seguridad de datos de guardado 182

Brillo y comunicación inalámbrica 183

Crear carpetas 184

Tomando fotos con la Cámara de Nintendo 3DS 185

 **Uso de tarjetas de juego** 186

 **Cómo usar los programas descargados** 188

 **Cuaderno de juego** 189


 **Lista de amigos** 190

Registrar a un amigo 191

Modificar tu tarjeta de amigo / Ver tarjetas de amigo 192

Cómo comunicarte con amigos 193


Configurar la lista de amigos 194

 **Notificaciones** 195

Cómo recibir notificaciones 195

Cómo leer notificaciones 196

 **Navegador de internet** 197

 **Miiverse** 198

 **Modo descarga** 199

Configuración 200

 **Configuración de la consola** 200

 **Ajustes del identificador de Nintendo Network** 201

Cómo vincular un identificador de Nintendo Network 201

 **Configuración de internet** 202

Requisitos para la conexión a internet 202

Realiza la configuración de internet 203

Configuración usando Buscar punto de acceso 204

Configuración usando Wi-Fi Protected Setup 205

Configuración usando AOSS 206

Conexiones de Nintendo DS 207

Información adicional 207

 **Control parental** 208

Limitar el acceso a ciertas funciones o aplicaciones 208

Configuración del control parental 209

 **Gestión de datos** 210

Gestión de copias de seguridad de datos de guardado 211

 **Otras opciones** 212

Transferencia de datos 213

Actualización 219

Formateo 219

Información para el consumidor 220

Cambiar la batería 220

Solución de problemas 222

Información sobre la clasificación por edades 230


Información de garantía y servicio de reparación 231

Regulaciones sobre el uso del equipo 232

Especificaciones 233

Información sobre salud y seguridad y Guía de uso

Información importante sobre seguridad: lee las siguientes advertencias antes de usar la consola Nintendo 2DS. Si un niño va a utilizar este producto, un adulto debe leerle y explicarle el contenido de este manual. No hacerlo podría causar daños. Lee cuidadosamente el manual de instrucciones del juego para obtener más detalles sobre salud y seguridad.

A lo largo de este manual, verás el símbolo  seguido por ADVERTENCIA o ATENCIÓN, o es posible que veas el término IMPORTANTE. Como se muestra a continuación, estos términos tienen distintos significados. Debes leer y entender estos términos y la información que aparece a continuación antes de utilizar tu consola Nintendo 2DS.

ADVERTENCIA Te avisa de maneras incorrectas de usar tu consola Nintendo 2DS que pueden causar serios daños personales.

ATENCIÓN Te advierte de maneras incorrectas de usar tu consola Nintendo 2DS que pueden causar daños personales o daños a la consola, a sus componentes o a los accesorios.

IMPORTANTE: Te informa de maneras incorrectas de usar tu consola Nintendo 2DS que pueden causar daños a la consola, a sus componentes o a los accesorios.

Información sobre salud y seguridad

ADVERTENCIA - Ataques

- Algunas personas (aproximadamente 1 de cada 4 000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos o patrones de luz, y esto puede suceder cuando ven televisión o juegan videojuegos, aunque no hayan tenido un ataque previamente.
- Cualquier persona que haya tenido un ataque, pérdida de conocimiento u otro síntoma asociado a una condición epiléptica debe consultar con un médico antes de jugar videojuegos.
- Los padres deben observar a sus hijos cuando estos juegan videojuegos. Deja de jugar y consulta con un médico si tú o tus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones
Alteración en la visión

Contorsión de ojos o músculos
Movimientos involuntarios

Pérdida de consciencia
Desorientación

Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegas videojuegos:

- Colócate lo más lejos posible de la pantalla.
- No juegues si sientes cansancio o necesitas dormir.
- Juega en una habitación bien iluminada.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego.

ADVERTENCIA - Fatiga ocular y mareos

Jugar videojuegos te puede lastimar los ojos después de un periodo de tiempo prolongado. Jugar videojuegos también puede causar mareos en algunos jugadores. Sigue estas instrucciones para evitar fatiga ocular, vértigo o náuseas:

- Evita el juego excesivo. Los padres deben asegurarse de que sus hijos jueguen de manera apropiada.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando pienses que no sea necesario. Cada persona es diferente, de manera que toma descansos más frecuentes y largos si sientes molestias.
- Si tienes los ojos cansados o irritados mientras juegas, o si sientes vértigo o náuseas, detente y descansa durante varias horas antes de jugar de nuevo.
- Si continúas teniendo cualquiera de estos síntomas, deja de jugar y consulta con un médico.

ADVERTENCIA - Lesiones por movimiento repetitivo

Jugar videojuegos te puede causar dolor en los músculos, articulaciones o piel. Sigue estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, síndrome del túnel carpiano o irritación de la piel:

- Evita el juego excesivo. Los padres deben controlar que el modo de juego de los niños sea apropiado.
- Descansa de 10 a 15 minutos por cada hora de juego, aun cuando pienses que no es necesario.
- Cuando utilices el lápiz táctil, no necesitas sujetarlo de manera tensa ni presionar fuerte contra la pantalla. Hacer esto podría causar fatiga o molestias.
- Si al jugar sientes cansancio en las manos, muñecas o brazos, o si tienes síntomas como hormigueo, adormecimiento, irritación o tensión, deja de jugar y descansa durante varias horas antes de empezar de nuevo.
- Si continúas teniendo cualquiera de estos síntomas o si sientes otro malestar mientras juegas o después de jugar, deja de jugar y consulta a un médico.

ADVERTENCIA - Fuga del contenido de la batería

La consola Nintendo 2DS contiene una batería recargable de tipo ion-litio. La fuga de los ingredientes contenidos dentro de la batería, o el producto de la combustión de tales ingredientes, puede causar daños personales al igual que daño a tu Nintendo 2DS. Si ocurre una fuga de líquido, evita el contacto con la piel. Si entras en contacto con el líquido, lava inmediatamente la zona afectada con agua y jabón. Si el líquido de la batería entra en contacto con los ojos, lávatelos inmediatamente con agua y consulta con un médico.

Para evitar la fuga del contenido de la batería:

- No expongas la batería a excesivos golpes, vibraciones ni líquidos.
- No desarmes ni intentes reparar o deformar la batería.
- No deseches la batería en el fuego.
- No toques los terminales de la batería ni causes un cortocircuito entre los terminales con un objeto de metal.
- No quites ni dañes la etiqueta de la batería.

ADVERTENCIA – Interferencia de radiofrecuencia

La consola Nintendo 2DS puede emitir ondas de radio que pueden afectar el funcionamiento de dispositivos electrónicos cercanos, incluyendo los marcapasos cardiacos.

- No utilices la consola Nintendo 2DS a una distancia menor de 9 pulgadas (23 cm) de un marcapasos si tienes activada la comunicación inalámbrica.
- Si llevas un marcapasos u otro dispositivo médico, no actives la comunicación inalámbrica de la consola Nintendo 2DS sin haber consultado antes con tu doctor o con el fabricante del dispositivo médico.
- Observa y sigue todas las normas y regulaciones con respecto al uso de aparatos inalámbricos en sitios como hospitales, aeropuertos y a bordo de aviones. El uso de tu consola en estos lugares podría interferir o causar funcionamiento defectuoso de instrumentos, resultando en daños personales o materiales.

IMPORTANTE: la consola Nintendo 2DS permite la desactivación de la comunicación inalámbrica desde el menú HOME. Si quieres desactivar la comunicación inalámbrica, consulta la página 172 para obtener más información. Asegúrate de que la luz de la conexión inalámbrica esté apagada.

NOTA: este producto no contiene látex. Este producto cumple con las leyes aplicables que prohíben el uso de materiales tóxicos como plomo, mercurio, cadmio, cromo hexavalente, PBB o PBDE en productos dirigidos a consumidores.

PRECAUCIONES DE USO Y MANTENIMIENTO DE LA CONSOLA

1. No desarmes ni intentes reparar la consola Nintendo 2DS, ni sus componentes o accesorios. El hacerlo anula la garantía.
2. Inserta o extrae tarjetas de juego solo cuando la consola esté apagada o cuando estés en el menú HOME. Inserta la tarjeta de juego completamente hasta que encaje en su lugar sin forzar la tarjeta de juego ni la consola Nintendo 2DS.
3. No guardes tu consola en un lugar húmedo, en el piso, o en cualquier lugar donde pueda haber humedad, suciedad, polvo, pelusa o cualquier otro material extraño.
4. No dejes caer, golpees, ni maltrates a la consola ni sus componentes o accesorios. El hacerlo puede dañar las pantallas LCD u otros componentes de precisión de la consola. No uses en tu consola componentes, accesorios, tarjetas de juego ni tarjetas SD que estén dañados.
5. Asegúrate de que todas las conexiones a la consola se hagan con cuidado y estén insertadas en los lugares correctos. Sujeta firmemente las clavijas al introducirlas en sus conectores.
6. Cuando desconectes las clavijas de la consola o la desenchufes de la toma de corriente, asegúrate de que está apagada. Luego tira de la clavija con cuidado en lugar de tirar del cable. No pises, tires con fuerza ni dobles los cables.
7. No expongas la consola y a las tarjetas de juego o cualquiera de los componentes o accesorios a temperaturas extremas. Las pantallas de cristal líquido (LCD) pueden ralentizarse o dejar de funcionar cuando la temperatura sea baja. La pantalla LCD se deteriorará a altas temperaturas. Ten cuidado de no exponer tu consola a la luz solar directa durante periodos de tiempo prolongados.
8. Las pantallas LCD se pueden dañar si usas objetos afilados o aplicas mucha presión. Asegúrate de proteger las pantallas para que no se raspen o manchen.
9. Utiliza solamente accesorios cuyo uso sea bajo licencia y diseñado para la consola.
10. No derrames líquidos sobre la consola, las tarjetas de juego u otros componentes o accesorios. Si algún líquido se derrama sobre la consola, límpiala con un paño suave ligeramente humedecido (usa solamente agua). Quita la tapa del compartimento de la batería y saca la batería. Si el líquido se derramó sobre la batería, no la uses. Llama al servicio de atención al cliente de Nintendo al 1-800-255-3700 para obtener más información sobre cómo conseguir una batería de repuesto y determinar si necesitas reparar a tu consola.
11. No apagues y enciendas repetidamente la consola, ya que esto podría acortar la vida útil de la batería o causar la pérdida de datos guardados en las tarjetas de juego.
12. Para evitar que la suciedad o el polvo entren en la consola, asegúrate de dejar una tarjeta de juego insertada (con la consola apagada) cuando no la estés usando.
13. Cuando uses el adaptador de corriente, asegúrate de que usas el modelo adecuado para la consola. También debes asegurarte de desenchufar el adaptador de corriente de la toma de corriente de la pared cuando no uses la consola.
14. No uses el adaptador de corriente si el cable o el enchufe están dañados.
15. El adaptador de corriente está diseñado para ser colocado en posición vertical o en el piso.

PRECAUCIONES DE USO Y MANTENIMIENTO DE LA TARJETA DE JUEGO

1. Evita tocar los conectores con los dedos. No soples sobre los conectores ni permitas que se mojen o se ensucien, de lo contrario podrías causar daños a la tarjeta de juego y/o a la consola.
2. La tarjeta de juego es un dispositivo electrónico de alta precisión. No la guardes en un lugar que sea demasiado caliente o demasiado frío. No la golpees, no la dejes caer ni la maltrates. No intentes desmontarla.
3. No la limpies con benceno, disolvente de pintura, alcohol ni cualquier otro tipo de disolvente.
4. Antes de insertar la tarjeta de juego en la consola, revisa el borde del conector para asegurarte de que no tiene ningún material extraño.

NOTAS IMPORTANTES SOBRE LA BATERÍA

1. No saques la batería de la consola a menos que tengas que cambiarla.
2. Utiliza únicamente la batería recargable de Nintendo 3DS cuyo número de modelo es CTR-003. Puedes comprar la batería de repuesto a través del sitio web de Nintendo en store.nintendo.com (solo en EE. UU. y Canadá), o llamando al Servicio de Atención al Cliente al 1-800-255-3700. Consulta la página 220 para obtener más información sobre cómo cambiar la batería.
3. Para recargar la batería, utiliza solamente el adaptador de corriente incluido, número de modelo WAP-002(USA).
4. Cuando tengas que deshacerte de la batería, sigue la normativa vigente en tu lugar de residencia para reciclarla. Para obtener más información, ponte en contacto con el organismo encargado del tratamiento de residuos sólidos en tu lugar de residencia. Consulta la página 221 para obtener más información sobre cómo reciclar la batería.
5. Si la batería entra en contacto con un líquido, no vuelvas a usarla. Llama al Servicio de Atención al Cliente de Nintendo al 1-800-255-3700 para obtener más información sobre cómo conseguir una batería de repuesto y determinar si necesitas reparar tu consola.

NOTAS IMPORTANTES SOBRE EL LÁPIZ Y LAS PANTALLAS

1. Usa el lápiz SOLAMENTE sobre la pantalla táctil (pantalla inferior).
2. No ejerzas demasiada presión, de lo contrario podrías dañar a la pantalla táctil.
3. No uses el lápiz táctil si está roto.
4. Usa únicamente un lápiz táctil autorizado por Nintendo.
5. Vuelve a colocar el lápiz en el hueco para el lápiz cuando no lo uses.
6. Si deseas usar un protector de pantalla en tu consola, utiliza solamente uno que esté autorizado por Nintendo y colócalo exclusivamente en la pantalla táctil.

LIMPIEZA DE LA PANTALLA TÁCTIL Y DE LA PANTALLA SUPERIOR

IMPORTANTE: si la pantalla táctil se ensucia o tiene restos de suciedad, no sigas usando tu consola. Puede que no funcione correctamente o se dañe más. Sigue las instrucciones de limpieza que aparecen a continuación. Si la pantalla táctil sigue sin funcionar después de haberla limpiado, visita support.nintendo.com para obtener más información sobre el servicio de reparaciones.

Si las pantallas de tu consola tienen manchas, huellas o restos de suciedad, límpialas con un paño suave, como los que se usan habitualmente para los lentes o los objetivos de las cámaras.

1. Humedece ligeramente el paño SOLO con agua y pásalo por la pantalla para desprender los restos de suciedad.
2. Pasa un paño seco por las pantallas para secarlas y acabar de limpiarlas. Si es necesario, repite el proceso.



Componentes de la consola Nintendo 2DS



Indicador de notificación

Indica el estado de la consola.

Azul— Has recibido una notificación de SpotPass, parpadeará durante unos cinco segundos (consulta la página 195).

Verde— Has recibido datos de StreetPass, parpadeará durante cinco segundos (consulta la página 195).

Naranja— Un amigo se ha conectado, parpadeará durante cinco segundos (consulta la página 190).

Roja— La carga de la batería es baja, parpadeará continuamente cuando sea muy baja (consulta la página 175).



Ranura para tarjetas SD

Aquí se insertan las tarjetas SD y las tarjetas SD de gran capacidad (o SDHC). Consulta la página 176.

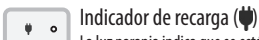
Micrófono

Se emplea en títulos específicamente diseñados para su uso.



Interruptor del modo de espera

Mueve el interruptor a la derecha para activar el modo de espera. Consulta la página 172.



Indicador de recarga

La luz naranja indica que se está cargando la batería. Consulta la página 171.



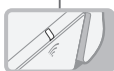
Botón POWER

Consulta la página 172.



Indicador de encendido

La luz azul indica que la consola está encendida. Consulta la página 175.



Indicador de la conexión inalámbrica

Se iluminará en amarillo si la comunicación inalámbrica está activada y permanecerá apagado cuando se encuentre desactivada. La luz parpadeará cuando se estén transmitiendo o recibiendo datos, o lo hará sutilmente cuando la consola esté en el modo de espera.

NOTA: la comunicación inalámbrica se puede activar y desactivar desde el menú HOME. (consulta la página 183).

Pantalla superior

Cámara interior

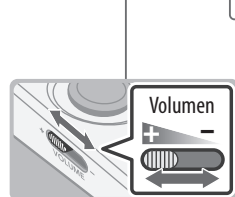
Se emplea en juegos o aplicaciones específicamente diseñados para su uso.

NOTA: evita que se ensucie el lente de la cámara. Si se ensucia, límpialo con un trapo suave con mucho cuidado de no dañar el lente.

Botón deslizante

Se emplea en títulos específicamente diseñados para su uso. Consulta el folleto de instrucciones del título para obtener información específica sobre los controles del juego.

Altavoz



Control del volumen

Deslízalo para ajustar el volumen.

NOTA: el sonido del obturador de la cámara siempre se reproducirá a un volumen fijo.

Pantalla táctil (pantalla inferior)

Esta pantalla permite usar controles táctiles. Utiliza solamente un lápiz hecho bajo licencia de Nintendo.

Cómo usar la pantalla táctil



La pantalla inferior de la consola es una pantalla táctil. Usa el lápiz con aquellos títulos que ofrezcan la posibilidad de utilizar esta pantalla como sistema de control. Toca ligeramente la pantalla con el lápiz o desplace el lápiz por la superficie de la pantalla como se muestra a la derecha.

Botones de control

START

SELECT



Muestra el menú HOME.

Conector de audio

Úsalo para conectar auriculares estéreo (se venden por separado). Si conectas los auriculares, el sonido no se emitirá por el altavoz de la consola. (Esta consola no es compatible con el Auricular Nintendo DS).

⚠ ATENCIÓN Al usar los auriculares, ajusta el volumen a un nivel normal. Usar los auriculares a un volumen demasiado alto puede dañar los oídos y/o los auriculares.



Tapa del compartimento de la batería

Quita la tapa para cambiar la batería.

NOTA: no quites la tapa a no ser que tengas que cambiar la batería o verificar que la batería esté instalada correctamente.



Hueco para el lápiz táctil

Guarda siempre el lápiz táctil en el hueco para el lápiz táctil cuando no lo uses.

NOTA: para evitar que la consola Nintendo 2DS sufra algún daño, no metas en el hueco para el lápiz ningún otro objeto que no sea el lápiz de Nintendo 2DS.

Enganche de la correa

Aquí podrás sujetar una correa (se vende por separado) a la consola.

Cámaras exteriores

Se emplean en títulos específicamente diseñados para su uso. Estas dos cámaras permiten tomar fotografías 3D que se pueden ver en las consolas Nintendo 3DS y Nintendo 3DS XL.

NOTA: procura que los lentes no se ensucien. Si esto ocurre, límpialos con un paño suave con cuidado de no dañarlos.

Botón L

Transmisor de infrarrojos

Se emplea en títulos específicamente diseñados para su uso. Envía y recibe señales infrarrojas.

Ranura para tarjetas de juego

Sirve para insertar tarjetas de Nintendo 3DS. También es compatible con tarjetas de Nintendo DS y tarjetas de Nintendo DSi.



Conector del adaptador de corriente

Permite conectar el adaptador de corriente de Nintendo 3DS (incluido) para recargar la batería o usar la consola con electricidad de consumo doméstico. Consulta la página 171.

Botón R

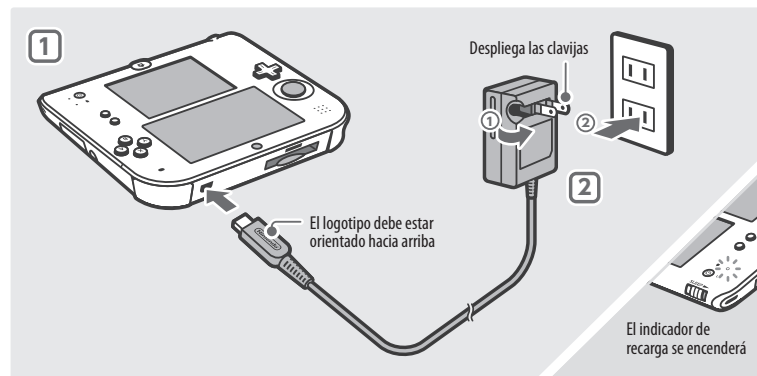


Cómo cargar la batería

ADVERTENCIA

No uses el adaptador de corriente durante una tormenta. Podrías sufrir una descarga eléctrica a consecuencia de un rayo.

IMPORTANTE: el adaptador de corriente de Nintendo 3DS, número de modelo WAP-002(USA), solo puede usarse con las consolas de la familia Nintendo 3DS, Nintendo DSi o Nintendo DSi XL (consulta la página 234). No es compatible con ninguna otra consola de Nintendo. No utilices transformadores de viaje ni enchufes reguladores que permitan reducir la intensidad de la corriente. Utiliza solamente tomas de corriente de 120 Vca.



1 Inserta el conector cc del adaptador de corriente al conector en la parte posterior de la consola Nintendo 2DS. Asegúrate de introducirlo directamente al conector.

IMPORTANTE: asegúrate de que el conector cc del adaptador de corriente está correctamente orientado antes de insertarlo en el conector del adaptador de corriente de la base para evitar dañar alguno de los dos conectores.

2 Inserta las clavijas de conexión a la red ca del adaptador de corriente ① en una toma de corriente de 120 Vca ②. El indicador de recarga se iluminará para indicar que la consola se está cargando. Cuando la consola termine de cargarse, el indicador de recarga se apagará.

IMPORTANTE: el adaptador de corriente debe estar insertado correctamente en la toma de corriente con el cable siempre orientado hacia abajo.

NOTA: si utilizas la consola mientras se recarga la batería, es posible que el indicador de recarga no se apague una vez que la batería haya esté completamente cargada.

- La batería tarda unas tres horas y media en cargarse completamente, aunque este tiempo varía dependiendo del nivel de carga restante al empezar la carga y de si se está usando la consola.
- La temperatura óptima de carga es de 5°C a 35°C (41°F a 95°F). Si la temperatura ambiente es superior o inferior a este rango, la batería podría no cargarse e incluso deteriorarse.
- La batería puede recargarse aproximadamente 500 veces. Tras este número de recargas, la capacidad de la batería podría reducirse al 70% de la ofrecida en el momento de su compra.
- La batería va perdiendo capacidad con cada ciclo de carga/descarga. Si crees que la capacidad de la batería ha disminuido considerablemente, cámbiala (consulta la página 220).



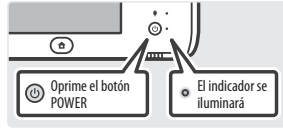


Cómo apagar y encender la consola y configuración básica

Oprime el botón POWER para encender la consola. El indicador de encendido se iluminará cuando la consola esté encendida.

La primera vez que inicies la consola, tendrás que seleccionar tu idioma y ajustar la configuración de la consola.

Para obtener más información acerca del indicador de encendido y de la capacidad de la batería, consulta la página 175.



Modo de espera y apagado

Cómo poner la consola en modo de espera

Si mueves el interruptor del modo de espera a la derecha cuando la consola está encendida se activará el modo de espera. En este modo, las pantallas se apagarán y no se podrán usar los controles. SpotPass y StreetPass estarán activos, pero se ahorrará batería (consulta la página 160 y página 161).

El modo de espera no se activará cuando se estén usando algunos programas o cuando se realicen algunas tareas. Por ejemplo, el modo de espera no se activará si se está reproduciendo algún archivo de sonido en Nintendo 3DS Sound.

Cómo apagar la consola

Para apagar la consola, puedes oprimir el botón POWER para mostrar el menú de apagado y después tocar **Apagar** o mantén oprimido el botón POWER hasta que el indicador de encendido se apague.

NOTA: si el modo de espera está activado, tendrás que desactivarlo para poder apagar la consola.



Configuración de la consola por primera vez

Primero, selecciona tu idioma. Después de seleccionar tu idioma, tendrás que ajustar la configuración de la consola. Usa el lápiz táctil para ir ajustando las opciones que aparecen en pantalla. **Si la consola Nintendo 3DS va a ser usada por un niño, un adulto debe seguir estos pasos.**

NOTA: al comenzar se mostrará información sobre la consola. Lee la información y toca **Aceptar** para continuar.

1 Establece la fecha y la hora.

Toca para establecer la fecha y la hora. Cuando hayas terminado, toca **Aceptar**.



2 Utiliza el teclado para escribir tu apodo (o nombre de usuario), el cual puede tener 10 caracteres como máximo.

Recuerda que otros usuarios de consolas de la familia Nintendo 3DS podrán ver tu nombre cuando interactúes con ellos, así que asegúrate de no escribir tu nombre real o cualquier otro tipo de información personal al escribir tu apodo.



3 Indica la fecha de tu cumpleaños.

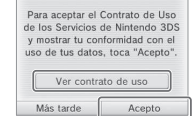
Toca para poner la fecha de tu cumpleaños. Luego toca **Aceptar** para ir a la siguiente opción.



4 Selecciona tu país y tu estado o provincia de residencia.

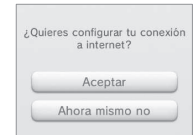


5 Lee el Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS, y toca **Acepto**. Para seguir sin aceptar los términos del contrato, toca **Más tarde**. Si tocas **Más tarde**, no te podrás conectar a internet hasta que aceptes el Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS.



6 Configura la conexión a internet.

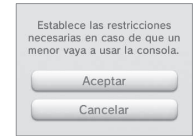
Al conectarte a internet, podrás usar SpotPass, la Conexión Wi-Fi de Nintendo y otras funciones con tus juegos y programas. Para obtener más información consulta la página 202. Para configurarla más tarde, toca **Ahora mismo no**.



7 Configura el control parental.

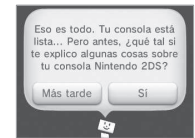
El control parental permite restringir las descargas de juegos o limitar el acceso que pueden tener los menores a ciertos contenidos. Consulta la página 208.

Configura el control parental antes de que un niño use la consola. Para continuar sin establecer ninguna restricción, toca **Cancelar**.



8 Lee la información sobre la consola.

Puedes tocar **Si** para empezar a leer la información. Si tocas **Más tarde**, podrás leer la información desde **Otras opciones** en la configuración de la consola.



Ya puedes usar la consola. Oprime el botón HOME para acceder al menú HOME y comenzar a usar tu consola Nintendo 3DS. Consulta la página 178.

El teclado

Cuando sea necesario introducir caracteres, se mostrará un teclado en la pantalla táctil. Hay dos tipos de teclado: alfanumérico estándar y numérico.

Teclado alfanumérico

Activar o desactivar texto predictivo

Texto predictivo
Elige la palabra que quieras de la lista.

Borrar el carácter situado a la izquierda del cursor.

Salto de línea

Cambiar entre mayúsculas y minúsculas para el siguiente carácter.

Cambiar método de entrada

- Teclado alfanumérico** (ABC): Cambiar entre mayúsculas y minúsculas, Bloqueo de mayúsculas.
- Caracteres especiales y símbolos** (Símbolos): Cambiar entre mayúsculas y minúsculas.
- Teclado de teléfono móvil** (Móvil): El carácter mostrado cambiará tras tocar el botón varias veces. Cambiar al siguiente carácter.

Teclado numérico

Borrar el carácter que aparece a la izquierda del cursor

Indicador de encendido

El indicador de encendido se ilumina cuando la consola está encendida. El color y el estado de la luz cambiarán según la cantidad de carga que tenga la batería.

Alta (Azul)

Baja (Rojo)

Muy baja (Rojo intermitente)

El indicador de notificación también parpadeará.

NOTA: si la batería se agota mientras estás jugando, deberás continuar tu partida desde el último punto de guardado del juego. Si la luz del indicador de encendido está roja, guarda la partida cuanto antes y pon la batería a recargar.

Si activas el modo de espera cuando la luz del indicador de encendido se encuentra iluminada en azul, esta parpadeará lentamente.

Capacidad de la batería

La duración de la batería puede variar en función de diversos factores, como los programas que se estén utilizando, el uso de la comunicación inalámbrica y la temperatura ambiente. Por tanto, la duración que se indica en este manual es aproximada. Si usa la cámara, puede que la batería dure menos tiempo que lo indicado más abajo.

Tiempo de juego aproximado:

Programas de Nintendo 3DS • **3.5 a 5.5 horas**

Programas de Nintendo DS • **5 a 9 horas**

Mayor tiempo (Capacidad de la batería)

Menor tiempo

Oscura (1) **Brillante** (5)

Brillo de la pantalla

El brillo de la pantalla influye en la duración de la batería. El ajuste por defecto es de 5, para obtener más información acerca del ajuste del brillo de la pantalla consulta la página 183.

- Activar el modo de espera cuando no se usa la consola permite ahorrar batería a la vez que envías y recibes información a través de la comunicación inalámbrica usando SpotPass o StreetPass. Una vez cargada completamente, la batería de la consola tardará en agotarse unos 3 días si solo se usa el modo de espera.
- El indicador de encendido parpadeará lentamente cuando la consola se encuentre en modo de espera. **NOTA:** el modo de espera no se puede activar con algunos programas. Si mueves el interruptor del modo de espera a la derecha mientras se usa uno de estos programas, el indicador de encendido permanecerá iluminado. Por ejemplo, el modo de espera no se activará si se está reproduciendo algún archivo de sonido en Nintendo 3DS Sound.



Uso de tarjetas SD

La consola Nintendo 2DS es compatible con tarjetas SD de hasta 2 GB y tarjetas SD de alta capacidad (o tarjetas SDHC) de 4 GB o mayor capacidad.

La consola tiene incluida una tarjeta SDHC que está insertada en la ranura para tarjetas SD de la consola. Con las tarjetas SD podrás guardar copias de fotos o reproducir archivos de sonido. (Los datos que se pueden guardar en una tarjeta SD dependen del programa.)

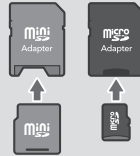
Excepto por los programas de DSiWare (consulta la página 161), los programas que descargues se guardarán en la tarjeta SD.

NOTA: aquellos títulos que se hayan guardado en distintas tarjetas SD no podrán compilarse y transferirse juntos a una única tarjeta SD.

Uso de tarjetas miniSD y microSD (se venden por separado)

Para usar estas tarjetas necesitas un adaptador (se vende por separado).

IMPORTANTE: si sacas una tarjeta miniSD o microSD del adaptador mientras este se encuentre dentro de la consola, puede dañarla, descomponerla o causar una pérdida de datos. Siempre debes insertar y extraer el adaptador junto con la tarjeta.



Cómo extraer una tarjeta SD

Asegúrate de que la consola esté apagada.

IMPORTANTE: para prevenir daños a la consola o a la tarjeta SD, no insertes o extraigas la tarjeta SD mientras la consola esté encendida, a menos de que el programa que estés utilizando requiera lo contrario. Al hacerlo podrías dañar los datos guardados.



Abre la tapa de la ranura para tarjetas SD y presiona la punta de la tarjeta hasta que encaje y salga parcialmente de la ranura. Toma la tarjeta SD y extráela de la ranura.

Cómo insertar una tarjeta SD

1 Abre la tapa de la ranura para tarjetas SD.



2 Inserta la tarjeta SD.

Introduce la tarjeta SD firmemente y con cuidado hasta que encaje, asegurándote de que la etiqueta está orientada hacia abajo. Luego cierra la tapa de la ranura.



Orientación de la etiqueta.

Pestaña de seguridad de las tarjetas SD

Si la pestaña de seguridad de la tarjeta SD se encuentra en la posición inferior, estará protegida y no se podrán guardar ni borrar datos. Para desproteger la tarjeta, la pestaña de seguridad debe estar en la posición superior.

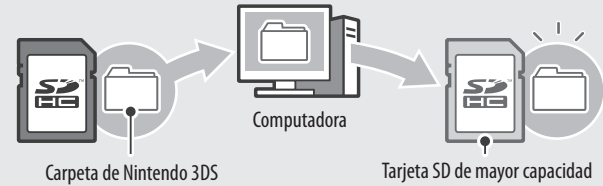


Pestaña de seguridad

Acerca de la capacidad de la tarjeta SD

Si la tarjeta SD empieza a tener menos espacio disponible, intenta primero borrar las fotos que no necesites, los archivos de sonido o los programas que usan la función de gestión de datos en la configuración de la consola (consulta la página 210). Si aun así necesitas más espacio, puedes comprar una tarjeta SD con mayor capacidad y mover todos los datos a la nueva tarjeta.

Usa una computadora que tenga una ranura para tarjetas SD para transferir los datos.



IMPORTANTE: los programas descargables y sus datos guardados son guardados en la carpeta Nintendo 3DS (excluyendo datos de fotos). Por favor no alteres, muevas o borres los archivos o los nombres de estos que se encuentren en la carpeta de Nintendo 3DS.

Cómo copiar archivos

Por favor asegúrate de copiar cada una de las carpetas dentro de la carpeta Nintendo 3DS.

Si tras copiar un programa a una tarjeta SD nueva lo usas y guardas datos actualizados, es posible que el programa guardado en la tarjeta SD original deje de funcionar. No puedes usar múltiples copias de un mismo programa.

Si copias programas a una nueva tarjeta SD, usa la nueva tarjeta y no uses los datos originales.

Precauciones al copiar archivos

No podrás agrupar programas descargables si sus carpetas fueron guardadas en múltiples tarjetas SD. Si copias datos a una tarjeta nueva y después sobrescribes esos datos al copiarlos de nuevo, esos datos ya no se podrán usar.



Si copias individualmente los archivos que se encuentran en la carpeta Nintendo 3DS, la consola Nintendo 2DS no podrá reconocerlos. Deberás copiar cada carpeta dentro de la carpeta de Nintendo 3DS sin realizar alteración alguna a su contenido.





Menú HOME

El menú HOME se mostrará una vez que enciendas la consola. Desde aquí podrás abrir los programas de Nintendo 3DS.

Para abrir un programa, toca el icono correspondiente desde el menú HOME. En el menú HOME, podrás ver varios indicadores de estado importantes como la hora y la fecha actuales, así como el número de pasos que has dado ese día. Además, si ves sobre el icono de un programa, sabrás que has recibido nueva información o actualizaciones para ese programa a través de SpotPass.

Icono de StreetPass (ve a la siguiente página)
Icono de intensidad de la señal – Internet
Icono de intensidad de la señal – Comunicación local (ve a la siguiente página)

Pasos/Monedas de juego
Fecha/Hora

Modo de comunicación
Brillo/Comunicación inalámbrica

Cambiar la pantalla
 No se detecta ninguna tarjeta en la ranura para tarjetas de juego.

Iconos de los programas
 Si hay notificación o datos nuevos en alguno de los programas, (verde) o (azul) se mostrarán junto al icono del programa.

Icono del estado de la batería
 Llena
 Baja
 Casi vacía (parpadeando)
 Cargando (parpadeando)
 Carga completa

Cuaderno de juego (consulta la página 189)
Lista de amigos (consulta la página 190)
Notificaciones (consulta la página 195)
Navegador de internet (consulta la página 197)
Miiverse (consulta la página 198)

- Si oprimos **L** y **R** simultáneamente cuando estés en el menú HOME, podrás ir a la aplicación Cámara de Nintendo 3DS y tomar fotos.
- La imagen que aparece en la pantalla superior de la consola variará dependiendo del programa seleccionado y reaccionará de acuerdo con los sonidos que capte el micrófono.

Pasos/Monedas de juego

Por cada cien pasos que des con tu consola, recibirás una moneda de juego. Podrás obtener un máximo de diez monedas de juego cada día y hasta 300 monedas en total. Podrás canjearlas en los programas compatibles con las monedas de juego.

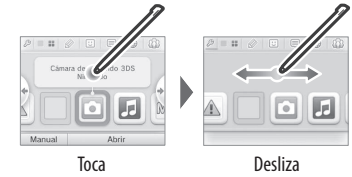
- Los pasos se contarán cuando la consola esté en modo de espera.
- Cuando uses o dejes suspendidos programas de Nintendo DS o Nintendo DSi, se podrá guardar la información de los pasos de hasta un máximo de siete días. Sal del programa durante ese tiempo para guardar la información y empezar a contar de nuevo.

Desplazar, cambiar la pantalla y mover iconos

Desplazarse por el menú

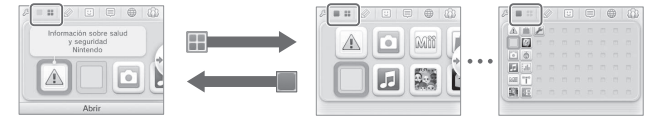
Toca la pantalla táctil y desliza el lápiz táctil hacia la izquierda o derecha para ver todos los programas.

También puedes tocar o para desplazar los iconos de los programas.



Ajustar la pantalla

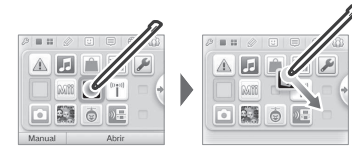
Toca o para reducir o incrementar el número de iconos de los programas que se muestran en la pantalla.



Mover los iconos de los programas

Para mover un icono, tócalo y no levantes el lápiz táctil por un momento, después deslízalo a su nueva ubicación en el menú HOME y deja de tocar la pantalla para posicionar el icono.

NOTA: si mueves un icono y lo pones sobre otro icono, estos intercambiarán su lugar cuando levantes el lápiz táctil.



Modos de comunicación

Internet	Conectado a internet (consulta la página 202).
StreetPass	Buscando a un compañero de StreetPass. Si configuras los ajustes de StreetPass para la consola o para algún programa compatible con esta función (consulta la página 195), la consola podrá buscar automáticamente a otras consolas de la familia de consolas Nintendo 3DS que se encuentren cerca e intercambiar información con ellas. El icono de StreetPass () se mostrará si esta función está activada.
Local	Comunicándose con otras consolas de la familia de consolas Nintendo 3DS. El registrar a otras personas como amigos en la lista de amigos (consulta la página 190) y el modo descarga (consulta la página 199) requieren una conexión local inalámbrica para lograr la comunicación. Durante la comunicación local inalámbrica, se mostrará el icono de la intensidad de la señal inalámbrica (). Una señal fuerte hace que la comunicación inalámbrica sea más fácil.
Activada	Activa la comunicación inalámbrica desde el menú HOME (consulta la página 183).
Desactivada	Cuando la comunicación inalámbrica está activada pero el sistema no está comunicando se mostrará, y Activada . Cuando la comunicación inalámbrica está desactivada se mostrará, y Desactivada .

NOTA: podrías estar utilizando más de un modo de comunicación a la vez pero solamente se mostrará un modo en la consola.

Iconos de los programas

Cuando un programa sin costo se reciba por medio de SpotPass o se descargue un programa por medio de la tienda Nintendo eShop, se agregarán iconos de estos programas al menú HOME. (Se pueden guardar hasta 300 programas en una tarjeta SD). A continuación se muestra una lista de los iconos de los programas que verás en el menú HOME.

Iconos de las tarjetas de juego

Tarjeta de juego de Nintendo 3DS



Tarjeta de juego de Nintendo DS/Nintendo DSi



Cuando insertas una tarjeta de juego en la ranura para tarjetas de juego, se mostrará el icono de ese juego.

Iconos de los programas preinstalados

(Algunos títulos incluyen manuales electrónicos. Consulta la página 182 para obtener más información).



Información sobre salud y seguridad

Revisa información importante sobre la salud y seguridad que tiene que ver con el uso de la consola.



Cámara de Nintendo 3DS

Toma fotos y videos 3D con las cámaras y sus programas que se podrán ver en 2D en tu consola. **(Usa la tarjeta SD en una consola Nintendo 3DS o Nintendo 3DS XL para ver estas fotos y videos 3D).**



Nintendo 3DS Sound

Escucha música y graba sonidos.



Editor de Mii

Crea personajes Mii que se parezcan a ti y a tus familiares y amigos.



Plaza Mii de StreetPass

El lugar en el que los personajes Mii pueden reunirse mediante StreetPass y otros tipos de comunicación.



Nintendo eShop

Consulta información y ve videos de programas o descarga programas para usarlos en tu consola. (consulta la página 160).



AR Games

En este juego tu cara y las de tus amigos se convertirán en personajes del juego.



Face Raiders

Juega un juego de tiros donde tu cara y la de tus amigos se convertirán en personajes del juego.



Registro de actividad

Consulta cuánto tiempo has jugado o los pasos que has dado mientras llevas contigo la consola.



Visor de Nintendo Zone

Accede a contenido exclusivo y gratis en áreas de Nintendo Zone.



Modo descarga

Solo necesitas tener una copia de un programa compatible con el modo descarga para jugar en modo multijugador con otros usuarios de la consola. (consulta la página 199).



Configuración de la consola

Configura el control parental, la configuración de internet u otras opciones (consulta la página 200).

Otros iconos

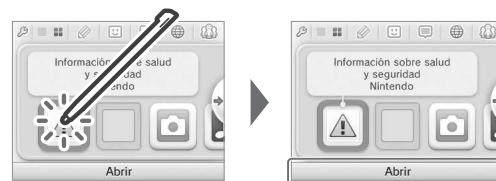


Estos iconos se mostrarán cuando se agreguen nuevos programas descargables al menú HOME.

NOTA: si la descarga no se ha completado, el icono parpadeará. Para completar la descarga, activa el modo de espera de la consola y déjala en un lugar donde se pueda conectar a internet. Si hay un error durante la descarga, intenta volver a descargar el programa desde el servicio Nintendo eShop.

Abrir un programa

Para abrir un programa, toca el icono del menú HOME, después toca **Abrir**.



Suspender o salir de los programas

Si oprimes el botón HOME mientras estás usando un programa, este se suspenderá y se mostrará el menú HOME. Si tocas **Salir** cuando estés en el menú HOME, podrás salir de ese programa.

Si oprimes **Reanudar** cuando estés en el menú HOME, puedes reanudar el programa suspendido.

Mientras el programa se encuentra suspendido...

Mientras el programa se encuentra suspendido, podrás ajustar el brillo y usar el cuaderno de juego (📖), las notificaciones (📧), la lista de amigos (👤), y el navegador de internet (🌐), y Miiverse (🌐), el modo cámara y los manuales de instrucciones.

También puedes abrir otros programas, pero si lo haces, cualquier programa suspendido se cerrará.



- No podrás acceder al menú HOME mientras usas internet. Dependiendo del programa que ha sido suspendido y el estado de ese programa en ese momento (por ejemplo, si estás usando la comunicación inalámbrica o la aplicación Cámara de Nintendo 3DS), podría no ser posible acceder al cuaderno de juego, las notificaciones, la lista de amigos o el navegador de internet.
- No podrás acceder al menú HOME, si estás usando un programa de Nintendo DS o Nintendo DSi.

Guarda el progreso antes de salir del programa.

Cuando salgas de un programa, todos los datos no guardados se perderán. Recuerda guardar antes de salir de un programa.

Mientras un programa se encuentre suspendido, no lo saques ni apagues la consola.

Mientras un programa se encuentre suspendido, no saques la tarjeta de juego o la tarjeta SD, ni apagues la consola. Esto podría ocasionar que los datos se pierdan o se alteren.

Manuales electrónicos en los programas

Cuando selecciones el icono de un programa en el menú HOME, aparecerá la opción **Manual** si el programa incluye un manual electrónico. Toca la opción en la parte inferior del menú HOME para ver el manual electrónico.

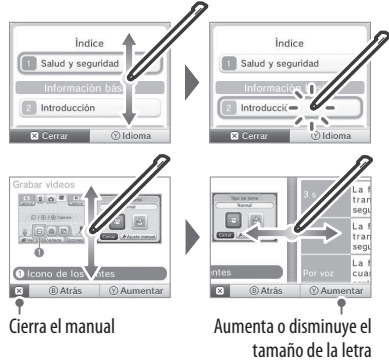


Consultar el manual

- 1** Consultar el índice.

Desplázate a través del índice deslizando el lápiz táctil hacia arriba o hacia abajo en la pantalla táctil. Toca la página que quieres consultar.
- 2** Consultar las páginas del manual

Desplázate a través de la página deslizando el lápiz táctil hacia arriba o hacia abajo en la pantalla táctil. Cambia de página al deslizar el lápiz táctil hacia la izquierda o la derecha.



Crear copias de seguridad de datos de guardado

Puedes crear copias de seguridad de los datos de guardado de los programas descargables que sean compatibles con esta función. Después de crear la copia de seguridad, podrás restaurar los datos de guardado desde la sección de gestión de datos en la configuración de la consola (consulta la página 210).

- 1** Toca el programa para el que quieras crear una copia de seguridad y luego toca .

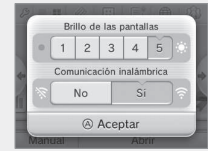
NOTA: si el programa no es compatible con esta función, no se mostrará.
- 2** Toca **Copia de datos de guardado**.

Sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla.



Brillo y comunicación inalámbrica

Toca en el menú HOME para acceder a los ajustes del brillo de la pantalla y de la comunicación inalámbrica.



Brillo

Toca un número para ajustar el brillo.



Comunicación inalámbrica

Activa o desactiva la comunicación inalámbrica.

El brillo de la pantalla influye en la duración de la batería

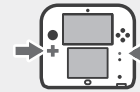
Si mantienes el brillo de la pantalla en un nivel alto, esta acción reducirá la duración de carga de la batería. Mientras que el mantener el brillo en un nivel bajo prolongará la duración de la batería.

IMPORTANTE: el aumentar el brillo de la pantalla a un nivel alto puede incrementar considerablemente el nivel de consumo de energía y ocasionar que el indicador de encendido cambie a rojo. Si el nivel de batería ya es bajo, el aumentar el brillo de la pantalla a un nivel alto mientras usas un programa puede ocasionar que la consola se apague.

Ajustar el brillo y el modo de ahorro de energía en los programas de Nintendo DS y Nintendo DSI.

Cuando estés utilizando los programas de Nintendo DS o Nintendo DSI, no podrás acceder al menú HOME. Sin embargo, puedes oprimir el botón HOME para suspender el programa y configurar el brillo de la pantalla y el modo de ahorro de energía si sigues los siguientes pasos.

+



Mantén oprimido el botón START y oprime la cruz de control tal como se describe a continuación.

- (Oprime arriba): incrementa el brillo un nivel.
- (Oprime abajo): disminuye el brillo un nivel.

+



Mantén oprimido el botón START y oprime la cruz de control tal como se describe a continuación.

- Oprime : desactiva la comunicación inalámbrica.
- NOTA:** la comunicación inalámbrica no se puede desactivar mientras usas programas de Nintendo DS o Nintendo DSI.

Crear carpetas

Puedes crear carpetas nuevas y guardar un máximo de 60 iconos de programa en cada una. Se puede agregar un máximo de 60 carpetas al menú HOME.

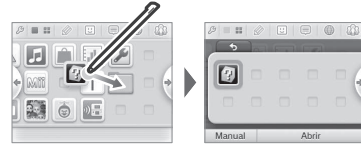
1 Toca un espacio vacío () en el menú HOME y luego toca **Crear carpeta**.

Aparecerá un icono de carpeta () nuevo.



2 Mueve los iconos de programa que desees a la carpeta nueva.

Para mover el icono de un programa, tócalo de manera sostenida por unos instantes. Después, deslízalo hacia el icono de la carpeta para abrir la carpeta. Mueve el icono al espacio que desees y quita el lápiz táctil de la pantalla para soltarlo.



NOTA: puedes abrir una carpeta de esta manera y aún devolver el icono al menú HOME e incluso meterlo a otra carpeta de esta misma forma.

3 Toca **↶** para cerrar la carpeta.

Puedes abrir la carpeta tocándola dos veces con el lápiz o tocándola una vez y después tocando **Abrir** en la parte inferior de la pantalla.



Opciones de carpeta

Toca una carpeta y después toca **Opciones** para cambiar el nombre o borrar la carpeta.



Cambiar nombre

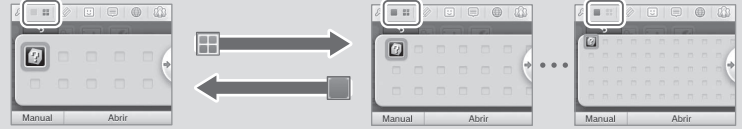
Toca **Cambiar nombre** para darle nombre a la carpeta. La primera letra del nombre de la carpeta aparecerá dentro del icono de la carpeta en el menú HOME.

Borrar carpeta

Toca **Borrar carpeta** para borrar la carpeta del menú HOME permanentemente. **Tendrás que sacar todos los iconos de programa para poder borrarla.**

Cambiar la organización de las carpetas

Toca **⌘** o **⌘** para disminuir o aumentar la cantidad de iconos de programa que se muestran en la pantalla.



Limitaciones de las carpetas

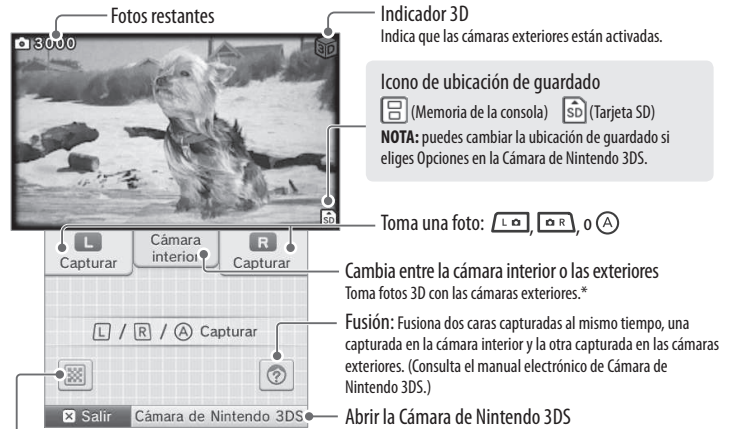
NOTA: no se puede meter una carpeta en otra.

Los siguientes tipos de iconos de programa no se pueden guardar en carpeta:

- Los iconos de tarjetas de juego
- El icono del servicio Nintendo eShop
- El icono de Configuración de la consola

Tomando fotos con la Cámara de Nintendo 3DS

Desde el menú HOME, puedes oprimir **L** y **R** simultáneamente para acceder a la aplicación Cámara de Nintendo 3DS y tomar fotos.



Cómo leer imágenes QR Code

Si enfocas las cámaras en una imagen QR Code de Nintendo eShop o de una página de internet, la consola leerá la información codificada y mostrará la página en Nintendo eShop o la abrirá con el navegador de internet.

* Las cámaras exteriores de la consola Nintendo 2DS pueden tomar fotos y videos 3D que se pueden ver en 2D en tu consola. Para ver las imágenes 3D, tienes que guardar los datos en una tarjeta SD y verlos en un dispositivo compatible con imágenes 3D como la consola Nintendo 3DS o Nintendo 3DS XL.



Uso de tarjetas de juego

En la consola Nintendo 2DS se pueden usar tarjetas de juego de Nintendo 3DS, Nintendo DSi y Nintendo DS.

Tarjeta de Nintendo 3DS



Tarjeta de Nintendo DS



Tarjeta de Nintendo DSi



- Las tarjetas de Nintendo 3DS solamente son compatibles con las consolas de la familia de consolas Nintendo 3DS.
- La consola Nintendo 2DS no puede mostrar imágenes 3D aunque el juego tenga contenido en 3D.
- Si estás usando un programa de Nintendo DS/Nintendo DSi, no podrás abrir el menú HOME ni usar las funciones de SpotPass o StreetPass.

NOTA: para obtener más información acerca de la clasificación de los programas, consulta la página 230.

Iniciar un programa

- 1 Para usar una tarjeta de juego, insértala en la consola Nintendo 2DS.

Si tienes dificultades para insertar la tarjeta, extráela y comprueba que la etiqueta esté orientada correctamente. La etiqueta debe estar mirando hacia la parte posterior de la consola.

La etiqueta debe estar orientada hacia abajo.



IMPORTANTE: para evitar dañar la consola o las tarjetas de juego, asegúrate de siempre orientar correctamente la tarjeta antes de introducirla en la ranura de tarjetas de juego, tal como se muestra a la derecha.

- 2 Enciende la consola y cuando aparezca el menú HOME, toca el icono de la tarjeta de juego y luego toca **Abrir**.

NOTA: los programas de Nintendo DS y Nintendo DSi, tienen una resolución de pantalla menor que la de los programas de Nintendo 3DS y estos son modificados para que quepan en la pantalla de Nintendo 2DS. Cuando uses un programa de Nintendo DS o de Nintendo DSi, mantén oprimido el botón START o el botón SELECT mientras tocas el icono del menú para verlo en su resolución original, sin agrandar la pantalla. (Mantén oprimido el botón START o el botón SELECT hasta que inicie el juego).

Para obtener más información sobre cómo jugar un juego, consulta el manual del juego que estás jugando.



Cómo pausar o salir de un programa

Oprime el botón HOME para acceder al menú HOME. Guarda el progreso, después toca **Salir** en el menú HOME.

IMPORTANTE: si abandonas una partida sin primero guardar, perderás cualesquier datos no guardados.

- Toca **Reanudar** para regresar al programa que pausaste.
- Cuando quieras salir de un programa de Nintendo DS o de Nintendo DSi, primero guarda el programa y después oprime el botón HOME y toca **Aceptar**.

NOTA: si oprimas el botón POWER, abandonarás tu partida y la consola mostrará el menú de apagado (consulta la página 172).



Cómo extraer una tarjeta de juego

Inserta o extrae tarjetas de juego solo cuando la consola esté apagada o cuando estés en el menú HOME. (Si un programa se encuentra suspendido, antes de extraer la tarjeta de juego tendrás que salir de él).

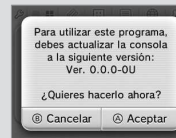
Empuja la tarjeta de juego hacia adentro y luego sácala de la ranura de tarjetas de juego.



Actualizaciones de la consola incluidas en las tarjetas de juego

Algunas tarjetas de juego pueden incluir datos que solo son compatibles con nuevas actualizaciones de la consola y necesitarás actualizar la consola para poder usar el juego. Si esto ocurre, una guía para la actualización aparecerá cuando inicies el programa.

Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para actualizar tu consola. Consulta la página 219 para obtener más información acerca de las actualizaciones de la consola.





Cómo usar los programas descargados

Excepto por los programas de DSiWare (consulta la página 161), los programas que descargues se guardarán en la tarjeta SD. Los iconos de todos los programas que hayas descargado se muestran en el menú HOME.

- La consola Nintendo 2DS no puede mostrar imágenes 3D aunque el juego tenga contenido en 3D.
- Al descargar programas desde Nintendo eShop solamente adquieres una licencia de uso sobre ellos. Para más información consulta el Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS en Información adicional en la configuración de la consola.

¿Dónde puedes encontrar programas descargables?

- Puedes descargar programas de Nintendo 3DS desde Nintendo eShop. **NOTA:** se requiere una conexión a internet de banda ancha inalámbrica. Consulta la página 202 para obtener más información acerca de cómo configurar la conexión a internet.
- Programas sin costo podrían ser distribuidos por medio de SpotPass.

Información sobre la descarga y el guardado de programas

- Para descargar programas, deberás tener una tarjeta SD insertada en la ranura para tarjetas SD.
- Puedes guardar hasta 40 títulos de DSiWare en la memoria de la consola y hasta 300 programas descargables en una tarjeta SD. (El número variará dependiendo de la cantidad de datos del programa y de la capacidad de la tarjeta SD que estás utilizando).
- Si tienes programas descargados y sus datos de guardado en distintas tarjetas SD, no podrás combinarlos después en una sola tarjeta SD.
- Para poder descargar versiones de prueba y otro tipo de contenido gratuito desde Nintendo eShop necesitas un identificador de Nintendo Network (consulta la página 201).
- Algunas de las versiones de prueba de algunos programas solo pueden usarse un número limitado de veces, o pueden tener un límite de tiempo de uso. Cuando inicies un programa que haya sobrepasado alguno de los límites, aparecerá un aviso. Si sigues las instrucciones que se muestran en la pantalla, podrás borrar el programa y volver al servicio Nintendo eShop.

Cómo abrir un programa descargable

- 1 Toca el icono en el menú HOME.

NOTA: los programas de Nintendo DSiWare, tienen una resolución de pantalla menor que la de los programas de Nintendo 3DS, como consecuencia aquellos son modificados para que quepan en la pantalla de Nintendo 2DS. Cuando uses un programa de Nintendo DSiWare, mantén oprimido el botón START o el botón SELECT mientras tocas el icono del menú para verlo en su resolución original, sin agrandar la pantalla. (Mantén oprimido el botón START o el botón SELECT hasta que inicie el juego).



- 2 Usa el programa como normalmente lo harías con una tarjeta de juego.

- Para ver el manual electrónico del programa, ve al menú HOME y toca **Manual**.
- La información de la clasificación ESRB por edades, se encuentra disponible en el manual electrónico.
- Para terminar un juego en un programa descargado haz lo mismo que harías para terminar un juego en una tarjeta de juego.

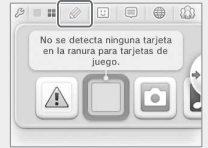


Cuaderno de juego

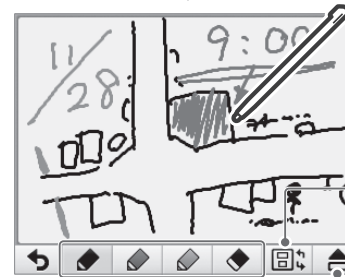
Utiliza esta aplicación para tomar notas, incluso mientras juegas un título de Nintendo 3DS. Es tan sencillo como suspender el juego y anotar todo lo que quieras sin perder de vista la pantalla del juego.

Toca en el menú HOME para ver una lista de todas tus anotaciones.

- Puedes guardar hasta 16 notas en tu consola. También podrás guardar las notas como fotos para verlas con la aplicación Cámara de Nintendo 3DS.
- Puedes pausar el programa de Nintendo 3DS incluso en mitad de un juego para crear notas. Oprime el botón HOME para acceder al menú HOME y, a continuación, inicia el cuaderno de juego.



- 1 Elige una nota de la lista para modificarla.



Lápices

Goma de borrar

Elige uno de los tres lápices de colores para escribir o borra lo que quieras con la goma.

Cambiar pantallas

Con el juego en pausa, toca este icono para cambiar la pantalla de juego que se muestra en la pantalla superior.

Mostrar ambas pantallas



Mostrar pantalla superior



Mostrar pantalla inferior



Las notas guardadas como fotos en una tarjeta SD se podrán ver con la aplicación Cámara de Nintendo 3DS.

La nota actual se borrará

- 2 Toca cuando hayas terminado.

Se guardará la nota y volverás a la lista de notas.

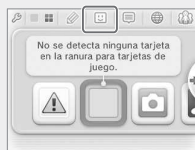


Lista de amigos

Juega y comunícate con tus amigos a través de internet estén donde estén.

Toca en el menú HOME para abrir tu lista de amigos.

Cuando abras la lista de amigos por primera vez, sigue los pasos que aparecen en pantalla para crear tu tarjeta de amigo. Desde la lista de amigos puedes ver quiénes de tus amigos registrados están conectados a internet.



- Los datos de la lista de amigos se almacenan de forma independiente en la consola Nintendo 2DS y en el identificador. Para añadir usuarios a la lista de amigos asociada con el identificador deberás usar una consola Wii U. Solo podrán usar esta lista de amigos los programas que inicien la sesión en Nintendo Network.
- Para consultar tu lista de amigos cuando estés utilizando un programa de Nintendo 3DS, oprime el botón HOME para acceder al menú HOME y, a continuación, abre la lista de amigos.

NOTA: la lista de amigos solamente está disponible cuando estés utilizando programas de Nintendo 3DS.



Requisitos para poder usar la lista de amigos

Crear tu Mii personal	Para crear tu propia tarjeta de amigo, antes tendrás que crear tu Mii personal con el Editor de Mii. Consulta la página 180.
Configurar tu conexión a internet	Para saber si tus amigos están conectados a internet, debes conectarte a internet tú también. Consulta la página 202.

Lista de amigos



Registrar a un amigo

Tarjetas de amigo

- Modifica tu tarjeta de amigo
- Consulta las tarjetas de amigo de otras personas

Configurar la lista de amigos

- Configura la lista de amigos
- Configura las notificaciones de tus amigos

Registrar a un amigo

Registrar a un amigo de forma local

Toca **Localmente** para conectarte con otro usuario de la familia de consolas Nintendo 3DS que se encuentre dentro de tu radio de alcance y poder así registrarse mutuamente.

NOTA: puedes guardar hasta 100 amigos en la lista de amigos.



Elige la tarjeta de amigo del otro usuario y tócala para registrarlo como amigo.

NOTA: cuando tu amigo haga lo mismo con tu tarjeta de amigo, ambos quedarán registrados en sus respectivas listas de amigos.



Registrar a un amigo a través de internet

Toca **Por internet** para intercambiar tu clave de amigo con tus amigos y poder así registrarlos.

NOTA: consulta tu propia tarjeta de amigo para saber cuál es tu clave de amigo.



Introduce la clave de amigo de la persona a la que quieras registrar.



Introduce el nombre de la persona que deseas registrar. Si el otro usuario no te ha registrado aún en su consola, tu amigo quedará registrado provisionalmente. (Cuando él te registre a ti, el estado se actualizará y ambos quedarán adecuadamente registrados como amigos. A partir de ese momento, el nombre y el Mii de tu amigo se mostrarán en la tarjeta.)



Si ya estás registrado en la consola del otro usuario, recibirás automáticamente los datos de su tarjeta de amigo y quedará registrado como tal.



Modificar tu tarjeta de amigo / Ver tarjetas de amigo

Elige tu tarjeta de amigo en la lista de amigos para editar tu información personal o consulta las tarjetas de amigo de otras personas. Tu tarjeta de amigo se distinguirá con el icono .

Modificar tu tarjeta de amigo

Elige tu tarjeta de amigo para cambiar tu título favorito, tu mensaje y otra información.



Elige tu título favorito de entre los programas que tus amigos podrán utilizar.


Escribe un mensaje corto (16 caracteres) que tus amigos podrán ver.

Ver tarjetas de amigo

Elige la tarjeta de amigo que quieras consultar. Los detalles aparecerán en la pantalla superior.



Se mostrará el programa favorito de tu amigo o el programa que esté utilizando en ese momento.

- Toca  en la pantalla inferior para registrar a un amigo.
- Si el personaje Mii de uno de tus amigos es reemplazado por un Mii diferente con el nombre "Mii", el creador de ese personaje Mii podría haber sido agregado a la lista de usuarios bloqueados. Para obtener más información, consulta el manual electrónico del editor de Mii, que está disponible después de seleccionar el icono del editor de Mii en el menú HOME.

NOTA: recuerda que otros usuarios podrán ver tu mensaje personal cuando interactúes con ellos, así que asegúrate de no escribir tu nombre real ni cualquier otro tipo de información personal.

Cómo comunicarte con amigos

Cuando un amigo se conecte, la información visible en su tarjeta de amigo se actualizará para mostrar el programa que esté utilizando en ese momento.

NOTA: esta función solo estará disponible si tus amigos permiten que esa información sea pública (ver más abajo).

Si el programa que están jugando tus amigos lo permite, podrás participar en una de sus partidas.

Conectado



Desconectado



- Para participar en una partida que esté jugando tu amigo, debes tener la tarjeta de juego de ese mismo programa o la tarjeta SD que contenga ese programa insertada en la consola.
- Los usuarios no aparecerán en línea, a no ser que el programa que estén usando permita conectarse a internet.

Si quieres participar en la partida de un amigo

La apariencia de la tarjeta de amigo cambia si la opción de participar en una de sus partidas está disponible. Toca **Participar en una partida** para unirse a una partida.

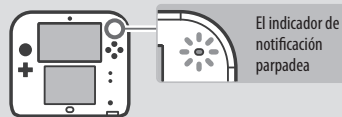
Solo puedes participar en partidas de programas que sean compatibles con esta función. Para obtener más detalles, consulta el manual de instrucciones del programa que estés usando.



Indicador de notificación

Cuando un amigo se conecte, el indicador de notificación de la consola parpadeará en naranja durante cinco segundos.

Si puedes participar en una partida de un amigo, (naranja) aparecerá sobre el icono de la lista de amigos (☺) en el menú HOME.



Orden en el que se muestran las tarjetas de amigo cuando estés en línea

Cuando estés en línea, las tarjetas de amigo se mostrarán en el siguiente orden:

Tu tarjeta de amigo ► Amigos con los que puedes participar en una partida ► Amigos jugando a algún juego ► Amigos en línea ► Amigos sin conexión ► Amigos temporales

Configurar la lista de amigos

Configura tus notificaciones entre amigos o borra tarjetas de amigos.

¿Mostrar tu estado de conexión?

No Si

¿Mostrar que estás jugando?

No Si

Aceptar

Decide si quieres hacer públicos tu estado de conexión y el programa que estés utilizando en cada momento.

Elige la tarjeta de amigo que quieras borrar.

En línea

Amalia Vicente

2 / 2

Cancelar

Borra tarjetas de amigo de tu lista.

Tus amigos no recibirán notificación alguna cuando borres sus tarjetas de amigo.



Notificaciones

Esta aplicación te permite recibir notificaciones de Nintendo, programas que estés utilizando y StreetPass.

Toca en el menú HOME para ver una lista de todas las notificaciones.

Puedes pausar el programa de Nintendo 3DS incluso en mitad de un juego para ver notificaciones. Oprime el botón HOME para acceder al menú HOME y, a continuación, inicia la aplicación de notificaciones.



Tipos de notificaciones

Notificaciones de SpotPass	Contienen información y datos de Nintendo, empresas autorizadas por Nintendo o del programa que estés usando (el contenido variará según el programa). NOTA: los programas de Nintendo DS y Nintendo DSi no son compatibles con las notificaciones.
Notificaciones de StreetPass	Contienen información sobre datos recibidos a través de la función StreetPass.

Cómo recibir notificaciones

Sigue estos pasos para configurar tu consola y comenzar a recibir notificaciones:

- Enciende la consola. (Las notificaciones también funcionan en modo de espera.)
- Activa la comunicación inalámbrica (consulta la página 183).
- Configura la conexión a internet. (Si te encuentras dentro del radio de alcance del servicio Nintendo Zone, no es necesario tener configurada la conexión a internet para recibir notificaciones. Además, las notificaciones de StreetPass tampoco requieren conexión a internet).

NOTA: es posible que algunos programas envíen notificaciones aunque no tengas conexión a internet.



Cuando recibes una notificación...

Cuando la consola reciba una notificación, el indicador de notificación parpadeará durante cinco segundos. Parpadeará en verde para las notificaciones de StreetPass, y en azul para el resto.

Además, al recibir una notificación, en el menú HOME se verá (verde) o (azul) sobre el icono de la aplicación de notificaciones o sobre el del programa correspondiente.

NOTA: si se recibe una notificación cuando la consola está en modo de espera, el indicador parpadeará durante unos cinco segundos y luego permanecerá encendido. Se apagará cuando desactives el modo de espera.



Cómo leer notificaciones

Toca una notificación para verla.



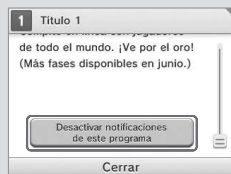
Toca y desliza la barra de desplazamiento hacia arriba o hacia abajo para desplazarte por las notificaciones.

- Las notificaciones sin leer aparecerán indicadas por ● (verde) en el caso de StreetPass y por ● (azul) para las demás.
- Podrás almacenar hasta 100 notificaciones normales y 12 de StreetPass. Si superas dichos límites o se agota la memoria (las notificaciones con imágenes ocupan más espacio), se empezarán a sobrescribir las notas existentes con las nuevas comenzando por la más antigua. **NOTA:** es posible que algunos programas envíen notificaciones aunque no tengas conexión a internet.

Cómo desactivar notificaciones

Toca **Desactivar notificaciones de este programa** dentro de una notificación y sigue los pasos que aparezcan en pantalla.

NOTA: las notificaciones que no requieran conexión a internet, como por ejemplo las notificaciones que se reciben directamente de los programas, no se podrán desactivar desde la lista de notificaciones. Estas notificaciones se envían durante la partida y se deben desactivar desde el propio programa. La manera de desactivar las notificaciones puede variar dependiendo del programa.



Cómo dejar de recibir notificaciones de StreetPass

Toca **Desactivar notificaciones de este programa** y configura a continuación los ajustes de StreetPass en la gestión de StreetPass dentro de la configuración de la consola. Una vez desactivado StreetPass, dejarás de recibir este tipo de notificaciones.


Para volver a recibir notificaciones, vuelve a activar StreetPass desde la configuración del programa. Consulta el manual del programa para obtener más información.

No es posible desactivar las notificaciones de Nintendo. (Las notificaciones de SpotPass provenientes de Nintendo pueden contener información importante para el consumidor.)



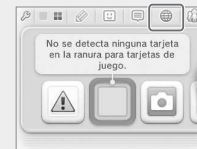
Navegador de internet

Navega por internet utilizando controles intuitivos con el lápiz táctil.

Toca  en la barra superior del menú HOME para abrir el navegador de internet. La primera vez que lo hagas, deberás seguir las instrucciones que aparecerán en pantalla.

NOTA: necesitarás una conexión inalámbrica a internet de banda ancha para conectarte a internet. Consulta la página 202 para obtener más información sobre cómo configurar la conexión.

- Aunque estés utilizando un programa de Nintendo 3DS, puedes suspenderlo y utilizar el navegador de internet. Oprime HOME para volver al menú HOME y abrir el navegador.
- Dependiendo del programa que estés usando, es posible que el navegador de internet no esté disponible.



Cuando abras el navegador de internet, verás el menú principal en la pantalla inferior, como se muestra abajo. Toca la opción que desees seleccionar, como el campo de búsqueda o los favoritos, y accede a una página web.

Menú principal



Toca **Manual** para obtener más información sobre cómo utilizar el navegador principal.

NOTA: El navegador no puede reproducir ni mostrar contenido para el que sea necesario instalar complementos adicionales, como ficheros de audio o video.

IMPORTANTE: para bloquear el acceso a internet en la consola Nintendo 2DS, es posible restringir el uso del navegador de internet a través del control parental. Consulta la página 208 para obtener más información sobre el uso de esta función.



Miiverse

Miiverse es una comunidad en línea donde jugadores de todo el mundo pueden interactuar y hablar sobre los juegos que les gustan usando sus personajes Mii.

NOTA: se requiere una conexión inalámbrica a internet de banda ancha para poder usar Miiverse. Para obtener más información acerca de cómo conectar la consola a internet, consulta la página 202.



Toca  desde el menú HOME para iniciar Miiverse.

- Para publicar mensajes y comentarios en Miiverse es necesario disponer de un identificador de Nintendo Network (consulta la página 201).
 - En los juegos de Nintendo 3DS puedes suspender la partida para iniciar Miiverse y consultar una comunidad o publicar mensajes. Oprime el botón HOME para suspender la partida e iniciar Miiverse desde el menú HOME
- NOTA:** es posible que algunos juegos no permitan iniciar Miiverse durante una partida.

Hay juegos que cuentan con sus propias comunidades de Miiverse donde podrás intercambiar información relevante con otros jugadores.

Puedes leer los mensajes de otros jugadores, publicar tus propios mensajes o comentarios y mostrar tu apoyo a otros mensajes diciendo "¡Ajá!".



Para obtener más información acerca del uso de Miiverse, consulta su manual electrónico.

Para abrir el manual electrónico de Miiverse, accede al menú de usuario eligiendo tu personaje Mii desde la barra de menú de la pantalla inferior de Miiverse, toca **Configuración/Otros** y, por último, toca **Manual de instrucciones**.

NOTA: si aún no has vinculado un identificador de Nintendo Network a tu consola, toca **Manual de instrucciones** en la parte inferior de la pantalla de Miiverse.

Advertencias sobre el uso de Miiverse

Ten en cuenta que los mensajes, comentarios y comentarios de perfil que publiques en Miiverse podrán ser leídos por muchas personas. No incluyas información personal que pueda identificarte ni contenido inapropiado u ofensivo.

Para obtener más información sobre las normas de uso de Miiverse, visita <https://miiverse.nintendo.net/guide/>.

IMPORTANTE: puedes restringir el uso de Miiverse a través del control parental. Consulta la página 208 para obtener más información sobre esta función.



Modo descarga

El modo descarga permite compartir determinados programas multijugador con otros usuarios de cualquier consola de la familia de consolas Nintendo DS y Nintendo 3DS, incluso si solo se dispone de una copia. También permite enviar y recibir versiones de prueba de algunos programas mediante la conexión inalámbrica. (Esta función no se puede usar a través de internet).

NOTA: el modo descarga Nintendo 3DS solo es compatible con las consolas de la familia de consolas Nintendo 3DS.




Operaciones para la consola que envía (consola servidor)



1 Inicia el modo descarga desde el menú HOME.



2 Sigue las instrucciones del manual del programa que estás utilizando.



NOTA: los programas de Nintendo DS y Nintendo DSi se modifican para que quepan en la pantalla de Nintendo 2DS. Para ver el programa en su resolución original, mantén oprimido el botón START o el botón SELECT mientras tocas Iniciar en la consola servidor y  en la consola cliente. (Mantén oprimido el botón START o el botón SELECT hasta que inicie el juego).

Operaciones para la consola que recibe (consola cliente)



1 Inicia el modo descarga desde el menú HOME.



2 Toca el icono  para programas de Nintendo 3DS. Para programas de Nintendo DS/Nintendo DSi, toca el icono .



3 En la pantalla inferior aparecerá la lista de programas disponibles. Toca el panel del programa que quieras utilizar. Sigue las instrucciones del manual del programa que estás utilizando. Estos pasos pueden variar dependiendo del tipo de programa que uses.





Configuración de la consola

Desde el menú de configuración de la consola se pueden ajustar varias funciones de la consola Nintendo 2DS como la configuración de internet o el control parental. Se puede acceder a la configuración de la consola desde el menú HOME.

Para obtener más información, toca Manual en el menú HOME.



Ajustes del identificador de Nintendo Network	Vincula, borra o cambia los ajustes de un identificador de Nintendo Network (consulta la página 201).	
Configuración	Conexión a internet	Configura tu conexión a internet (consulta la página 203).
	SpotPass	Cambia los ajustes para las Descargas automáticas de programas y el Envío de información sobre la consola .
	Conexiones de Nintendo DS	Configura la conexión a internet para los programas de Nintendo DS (consulta la página 207).
	Información adicional	Consulta el Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS o confirma tu dirección MAC para la consola (consulta la página 207).
Control parental	Ajusta el control parental para restringir el acceso a ciertas funciones como, la descarga de títulos, el uso del navegador de internet o la comunicación con otros usuarios (consulta la página 208).	
Gestión de datos	Gestiona las descargas de títulos, los datos de StreetPass y los ajustes de los usuarios bloqueados (consulta la página 210).	
Otras opciones	Modifica tu perfil, calibra varios componentes de la consola y realiza otras funciones de sistema (consulta la página 212).	



Ajustes del identificador de Nintendo Network

Crear un identificador de Nintendo Network o cambia los ajustes de un identificador ya existente.

Al vincular un identificador de Nintendo Network a tu consola podrás disfrutar de diferentes funciones, como publicar mensajes en Mii-verse. Si vinculas el mismo identificador a una consola Wii U, podrás compartir la cuenta de la tienda Nintendo eShop en ambas consolas.

- Para poder descargar versiones de prueba y otro tipo de contenido gratuito desde Nintendo eShop necesitas un identificador de Nintendo Network.
- El identificador de Nintendo Network y la cuenta del Club Nintendo son dos cosas distintas.
- Para crear un identificador de Nintendo Network se requiere una conexión a internet de banda ancha (consulta la página 202) y una dirección de correo electrónico.
- Si el identificador es para un usuario menor de 13 años, un padre o tutor legal debe otorgar su consentimiento paternal. Para otorgar este consentimiento sigue las instrucciones del proceso de confirmación del padre o tutor que aparecerán en la pantalla.

Advertencia sobre el identificador de Nintendo Network

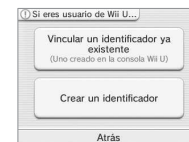
- Después de vincular un identificador a la consola, tendrás que iniciar la sesión con ese identificador para usar Nintendo eShop. El saldo y los movimientos de la cuenta de Nintendo eShop se transferirán al identificador de Nintendo Network y se guardarán en él a partir de ahora.
- Una vez que hayas vinculado un identificador de Nintendo Network a la consola, ya no podrás vincularlo a otras consolas de la familia Nintendo 3DS. Puedes transferir un identificador a otra consola mediante la opción de transferencia (consulta la página 213).
 - No se puede integrar distintos identificadores, por lo que solo podrás acceder a los programas que hayas adquirido con uno de ellos.
 - No se puede realizar una transferencia de datos si la consola de destino tiene un identificador de Nintendo Network vinculado. Para poder realizarla, deberás formatear la consola y desvincular así el identificador (consulta la página 219).
- Los datos de la lista de amigos se almacenan de forma independiente en la consola Nintendo 2DS y en el identificador. Para añadir usuarios a la lista de amigos asociada con el identificador deberás usar una consola Wii U. Solo podrás usar esta lista de amigos los programas que inicien la sesión en Nintendo Network.

Cómo vincular un identificador de Nintendo Network

Para vincular o crear un identificador de Nintendo Network, elige **Ajustes del identificador de Nintendo Network** en la configuración de la consola (consulta la página 200).

1 Toca **Vincular un identificador ya existente** o **Crear un identificador**

- Si creas un identificador nuevo en esta consola, no podrás combinar los saldos y movimientos de la cuenta de Nintendo eShop pertenecientes a un identificador de Nintendo Network creado en una consola Wii U. Si quieres vincular un identificador que ya hayas creado en una consola Wii U, asegúrate de elegir la opción **Vincular un identificador ya existente**.
- Una vez que tengas vinculado un identificador a la consola, tendrás que iniciar la sesión con ese identificador para poder usar los servicios que lo requieran. Si olvidas la contraseña, toca la opción **Olvidé la contraseña** en la pantalla de inicio de sesión y sigue las instrucciones.



2 Completa el proceso siguiendo las instrucciones que aparecen en la pantalla.

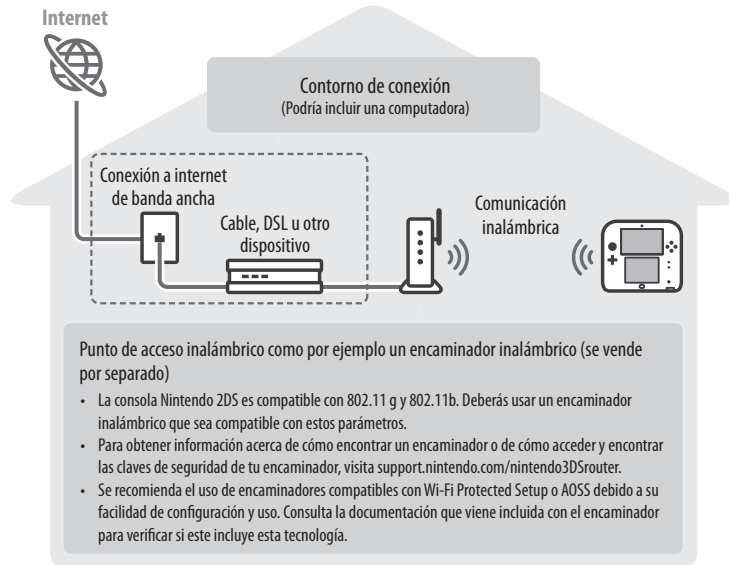


Configuración de internet

Elige Configuración de internet para configurar la conexión de tu consola Nintendo 2DS a internet. Una vez que te conectes a internet y hayas aceptado el Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS, podrás usar diversas funciones como Nintendo eShop, SpotPass, el navegador de internet o disfrutar de títulos que usan la conexión a internet para jugar en línea.

Requisitos para la conexión a internet

Para conectar la consola Nintendo 2DS a internet, necesitarás una conexión a internet que sea compatible con la comunicación inalámbrica. Si aún no has configurado una red inalámbrica, es posible que también necesites una computadora para configurar un punto de acceso inalámbrico como por ejemplo un enrutador inalámbrico (se vende por separado).



Si no dispones de conexión a internet...

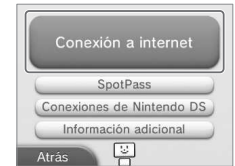
Desde una zona de servicio de Nintendo Zone, podrás conectar tu consola a internet sin necesidad de ajustes especiales o accesorios adicionales. Visita www.nintendo.com/3ds/hotspot-locator para obtener información actualizada sobre los puntos de acceso al servicio de Nintendo Zone.



Realiza la configuración de internet

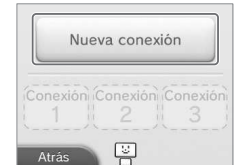
Una vez que hayas configurado los dispositivos necesarios para conectarte a internet, toca **Configuración de internet** en el menú de configuración de la consola.

1 Toca **Conexión a internet**.



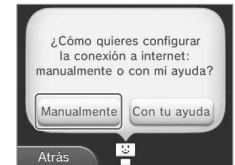
2 Toca **Nueva conexión**.

NOTA: si ya has creado conexiones y no te has podido conectar a internet, tienes que borrarlas primero antes de configurar una nueva.



3 Toca **Manualmente**.

NOTA: ve a la parte inferior de esta página para obtener información acerca de la opción **Con tu ayuda**.



4 Toca el método de conexión que corresponda a tu entorno.

- **Método de configuración más rápido:** si sabes el nombre del punto de acceso, toca **Buscar punto de acceso**. Consulta la página 204.
- Si sabes que tu punto de acceso es compatible con el método de configuración Wi-Fi Protected Setup, toca **Conectar USB Wi-Fi de Nintendo**, consulta la página 205.
- Si sabes que tu punto de acceso es compatible con la tecnología AOSS (que se encuentra en la mayoría de los enrutadores de la marca Buffalo), toca **Configuración manual**, consulta la página 206.
- Configurar con el **Conector USB Wi-Fi de Nintendo**
NOTA: este producto ya no se encuentra disponible. Si lo compraste con anterioridad y te gustaría obtener más información acerca de cómo utilizarlo para la conexión inalámbrica, visita support.nintendo.com.
- Usar la opción de **Configuración manual**. Para obtener más información, consulta la versión electrónica del manual de instrucciones de la configuración de la consola. Puedes acceder a él al tocar la opción **Manual** que aparece después de haber seleccionado **Configuración de la consola** en el menú HOME.



Recibirás ayuda durante la configuración si eliges **Con tu ayuda**.

En el paso 3, toca **Con tu ayuda** para determinar el mejor método de configuración. Sigue las instrucciones en la pantalla para seleccionar el mejor método de conexión a internet. **NOTA:** si necesitas ayuda adicional durante la configuración, toca el icono de dudas en la parte inferior de la pantalla.

Configuración usando Buscar punto de acceso

NOTA: no podrás buscar y configurar puntos de acceso que estén configurados con la seguridad WPA2-PSK(TKIP).

Si sabes el nombre del punto de acceso, y no estás utilizando Wi-Fi Protected Setup o AOSS para configurar, sigue los siguientes pasos:

Si estás usando la configuración guiada **Con tu ayuda** y seleccionaste **No/No sé**, prosigue con el paso 2.

1 Toca **Buscar punto de acceso**.



2 Toca el nombre de tu red inalámbrica para seleccionarla.



3 Introduce la contraseña, código o clave si es necesario.

Una pantalla se mostrará si tu punto de acceso tiene claves de seguridad configurados. Deberás introducir la clave de seguridad para poder conectarte. Esta clave podría llamarse de diferentes maneras en tu red inalámbrica.

Para obtener más información acerca de cómo acceder o encontrar las claves de seguridad de tu encaminador, consulta su manual.

4 Toca **Aceptar** para guardar los ajustes de conexión.

5 Toca **Aceptar** para realizar una prueba de conexión.

Si la prueba de conexión se finaliza correctamente, la configuración estará completada.

NOTA: si no es posible completar la prueba de conexión, sigue las instrucciones que se muestran en los detalles del mensaje de error o visita support.nintendo.com y utiliza la herramienta de búsqueda de código de error para obtener información sobre cómo resolver el error.

Acera de la protección del punto de acceso

La tabla que se muestra a continuación incluye los diferentes tipos de métodos de cifrado para puntos de acceso y el nivel de seguridad que proporcionan:

Métodos de cifrado de seguridad	WEP	WPA™-PSK(TKIP)	WPA2™-PSK(TKIP)	WPA-PSK(AES)	WPA2-PSK(AES)
Nivel de seguridad	Seguridad reducida	Seguridad aumentada			

Configuración usando Wi-Fi Protected Setup

Se recomienda el uso de un encaminador inalámbrico compatible con la función Wi-Fi Protected Setup debido a que es fácil de configurar. Consulta el manual de tu encaminador para obtener información adicional del uso de Wi-Fi Protected Setup.

NOTA: no podrás configurar un punto de acceso usando Wi-Fi Protected Setup si el método de cifrado está configurado con seguridad WEP. Consulta la tabla en la página 204 para obtener más información sobre los métodos de cifrado de seguridad.

Si estás usando la configuración guiada **Con tu ayuda**, prosigue con el paso 2.

1 Toca para empezar la configuración Wi-Fi Protected Setup.



2 Toca el método de conexión que concuerde con tu encaminador.

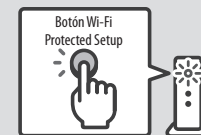


3 En tu encaminador compatible con Wi-Fi Protected Setup, tendrás una de las siguientes opciones:

NOTA: este proceso puede tardar hasta 2 minutos.

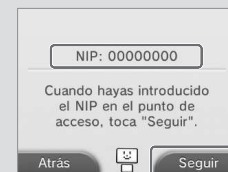
Botón Wi-Fi Protected Setup

Oprime el botón Wi-Fi Protected Setup hasta que la luz parpadee.



Número NIP

Introduce el NIP que aparece en la pantalla de la consola Nintendo 2DS para configurar tu encaminador, después toca **Seguir**.



4 Cuando la pantalla de la consola indique que todo está listo, toca **Aceptar** para realizar una prueba de conexión. Si la prueba de conexión se finaliza correctamente, la configuración estará completada.

NOTA: la prueba de conexión podría no funcionar si tratas de conectarte inmediatamente después de terminar de configurar la conexión. Espera uno o dos minutos antes de empezar la prueba de conexión.

Configuración usando AOSS

Se recomienda el uso de un enrutador inalámbrico compatible con la función AOSS debido a que es fácil de configurar. Esta función se encuentra en la mayoría de los enrutadores de marca Buffalo.

NOTA: el uso de la función AOSS puede producir cambios en la configuración de tu punto de acceso. **Si has conectado una computadora u otros dispositivos sin usar AOSS, puede que estos dispositivos pierdan la habilidad de establecer una conexión y necesiten ser configurados de nuevo.** (Si usas la opción **Buscar punto de acceso**, los ajustes de tu punto de acceso no cambiarán).

Si estás usando la configuración guiada **Con tu ayuda**, prosigue con el paso 2.

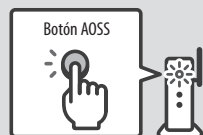
- 1 Toca  para empezar la configuración AOSS.



- 2 En tu enrutador compatible con AOSS, oprime el botón AOSS.

Mantén oprimido el botón AOSS hasta que la luz parpadee dos veces.

Si no puedes conectarte después de intentarlo varias veces, espera aproximadamente cinco minutos y vuelve a intentarlo.



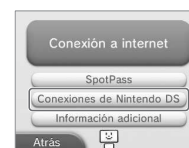
- 3 Cuando la pantalla de la consola indique que todo está listo, toca **Aceptar** para realizar una prueba de conexión. Si la prueba de conexión se finaliza correctamente, la configuración estará completada.

NOTA: la prueba de conexión podría no funcionar si tratas de conectarte inmediatamente después de terminar de configurar la conexión. Espera uno o dos minutos antes de empezar la prueba de conexión.

Conexiones de Nintendo DS

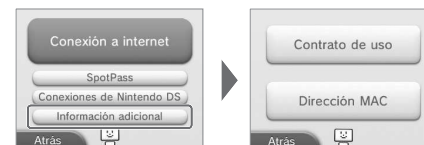
Si estás usando programas de Nintendo DS que son compatibles con el juego en línea a través de internet, usa estos ajustes.

NOTA: los programas de Nintendo DS solo son compatibles con el método de cifrado WEP. Si deseas conectarte a internet para jugar con los programas de Nintendo DS, dirígete a la configuración de la consola y asegúrate de que tu punto de acceso está configurado para el uso de WEP.



Información adicional

Toca esta opción si deseas aceptar o revisar el Contrato de Uso de los Servicios de Nintendo 3DS, o confirmar tu dirección MAC para la consola Nintendo 2DS. (La dirección MAC permite identificar tu consola en una red.)





Control parental

IMPORTANTE: si el usuario principal es un niño, los padres o tutores deberían configurar los ajustes.

El control parental te permite limitar la descarga y uso de ciertos programas de la consola Nintendo 2DS. Además con el control parental podrás limitar el uso de ciertas funciones de la consola Nintendo 2DS.

NOTA: cuando se active el control parental, algunos ajustes como los del identificador de Nintendo Network, la configuración de internet, la región, la configuración de las cámaras exteriores y la actualización del sistema no se podrán usar. Tendrás que introducir la contraseña (NIP) para acceder a estas funciones.

Limitar el acceso a ciertas funciones o aplicaciones

Clasificación por edades	Puedes limitar el acceso a programas de Nintendo 3DS, incluso programas de Nintendo 3DS descargados a través del modo descarga, y también de Nintendo DSi según el sistema de clasificación por edades de ESRB. Consulta la página 230 para obtener más información acerca de la clasificación de programas. No se puede restringir el uso de programas de Nintendo DS descargados a través del modo de descarga DS.
Navegador de internet	Puedes restringir el uso del navegador de internet.
Servicios de compra de Nintendo 3DS	Puedes restringir el uso de tarjetas de crédito, tarjetas prepagadas y las compras en línea en Nintendo eShop.
Miiverse	Restringe solo la publicación de mensajes o la publicación y la lectura.
Intercambio de audio, imágenes, video y texto	Puedes restringir el intercambio de fotos, imágenes, audio, video y texto y otros datos entre usuarios que no son tus amigos, y la posibilidad de jugar con otros usuarios a través de internet. NOTA: esta restricción no afectará a Miiverse (consulta el apartado sobre Miiverse de más arriba) ni a los programas de Nintendo DS.
Comunicación con otros usuarios por internet	Puedes restringir el intercambio de datos entre usuarios que no son tus amigos y la posibilidad de jugar con otros usuarios a través de internet. NOTA: esta restricción no afectará a Miiverse (consulta el apartado sobre Miiverse de más arriba) ni a los programas de Nintendo DS.
StreetPass	Puedes restringir las comunicaciones con otros usuarios por medio de StreetPass. NOTA: esta restricción no afectará a los programas de Nintendo DS ni de Nintendo DSi.
Registro de amigos	Puedes limitar el registro de amigos.
Modo de descarga DS	Puedes limitar el uso del modo de descarga DS.
Reproducción de videos distribuidos	Puedes restringir la reproducción de videos distribuidos y de tráileres o avances de películas para solo ver aquellos que sean aptos para todas las edades. Esta restricción solo aplica a los videos y tráileres o avances que aparecen en Nintendo Video. El uso de algunos programas para reproducir videos distribuidos también podría ser restringido.
Protección de la privacidad de menores en línea	A fin de proteger la privacidad de menores en internet, este sistema restringe las funciones que transmitan datos que puedan incluir información personal, tal como el correo electrónico y las fotos con notas. Estas funciones vienen restringidas por la configuración predeterminada de la consola. Para permitirles el uso de estas funciones a tus niños, sigue las instrucciones del proceso "Confirmación de padres/tutores" en pantalla. NOTA: se pueden activar estas funciones para determinados programas, aunque se restrinjan las mismas en la configuración de la consola.

Configuración del control parental

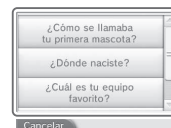
NOTA: cada consola Nintendo 2DS tiene solamente una configuración de control parental, si quieres restringir el contenido de múltiples usuarios, se recomienda que utilices la configuración más segura para los usuarios más pequeños y que compartas la contraseña (NIP) solo con aquellos que puedan tener acceso al contenido restringido. Por favor visita www.nintendo.com para obtener más información.

1 Desde la configuración de la consola, toca **Control parental** para empezar el procedimiento de configuración y después sigue las instrucciones que aparecen en la pantalla. En las pantallas podrás ver información acerca de los controles parentales, léelos con cuidado y sigue las instrucciones.

2 Elige una contraseña de cuatro cifras. Introduce de nuevo la contraseña para confirmarla. **NOTA: deberás introducir esta contraseña (NIP) cada vez que necesites modificar o suspender los ajustes del control parental.**

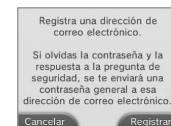


3 Elige una pregunta de seguridad e introduce la respuesta. **Tu respuesta deberá contener cuatro caracteres como mínimo.** Usa el teclado (página 174) para introducir los caracteres y sigue las instrucciones que se muestran en pantalla. Si olvidas tu contraseña (NIP), podrás recuperarla respondiendo a la pregunta de seguridad.



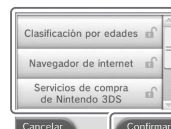
También podrás elegir **Crea tu propia pregunta de seguridad** si quieres crear tu propia pregunta. (Tanto la pregunta como la respuesta deberán tener cuatro caracteres como mínimo).

4 Registra tu dirección de correo electrónico. En caso de que olvides la contraseña y la respuesta a la pregunta de seguridad, se enviará una contraseña general a la dirección que facilites. **NOTA: asegúrate de que un niño no tenga acceso a esta información.**



5 Toca **Establecer restricciones** y, a continuación, selecciona la opción que quieres modificar

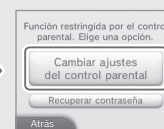
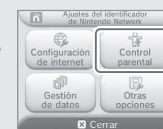
Cuando hayas terminado de hacer tus selecciones, toca **Confirmar**.



Para cambiar la configuración...

Entra en la sección del control parental de la configuración de la consola, toca **Cambiar ajustes del control parental** y sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla.

Si olvidaste la contraseña o la respuesta a la pregunta de seguridad, consulta la página 228.





Gestión de datos

Puedes gestionar programas y datos adicionales, gestionar la función de StreetPass para los programas o gestionar la lista de usuarios bloqueados. Para hacerlo, toca **Gestión de datos** en la configuración de la consola y después elige la opción que deseas gestionar.



Gestión de datos de Nintendo 3DS	Programas	Gestiona o borra programas de Nintendo 3DS o del servicio Virtual Console. Antes de borrar un programa puedes crear una copia de seguridad de sus datos de guardado. (Puedes guardar hasta un máximo de 300 programas descargados en una tarjeta SD).
	Datos adicionales	Gestiona datos adicionales de Nintendo 3DS, incluidos los datos recibidos a través de SpotPass.
	Contenido descargable	Una vez descargado desde un programa compatible, el contenido descargable se puede gestionar desde aquí. Consulta la lista de contenido descargable y borra lo que quieras.
	Copias de datos de guardado	Crea, restaura o borra copias de seguridad de los datos de guardado de programas descargables de Nintendo 3DS y del servicio Virtual Console. (consulta la page 211).
Gestión de Nintendo DSiWare	Podrás comprobar programas de Nintendo DSiWare guardados en la memoria de la consola o en la tarjeta SD. Además podrás borrarlos o moverlos entre la memoria de la consola y la tarjeta SD. (Puedes guardar hasta un máximo de 40 títulos de DSiWare en la memoria de la consola).	
Gestión de StreetPass	Consulta la lista de programas que tienen la función de StreetPass activada. Además puedes desactivar la función de StreetPass para cada uno de esos programas.	
Borrar usuarios bloqueados	Puedes configurar los ajustes de usuarios bloqueados (todos los datos que hayas decidido no recibir dejarán de estar restringidos).	

- Puedes guardar más de 300 datos adicionales y contenido adicional en una tarjeta SD, sin embargo solo se pueden mostrar 300 en la pantalla de gestión de datos.
- Los programas y el contenido descargable que borres se pueden volver a descargar sin ningún costo adicional desde Nintendo eShop. Es posible que el contenido sea retirado temporal o permanentemente, en cuyo caso no será posible volver a descargarlo.

IMPORTANTE: no puedes empezar un programa de DSiWare desde una tarjeta SD. Para utilizar una aplicación DSiWare, por favor transférela primero a la memoria de la consola. **Si esta aplicación ya se encuentra en esta ubicación se sobrescribirá.** Ten cuidado de no sobrescribir en datos guardados importantes.

Gestión de copias de seguridad de datos de guardado

Crea, restaura o borra copias de seguridad de datos de guardado.



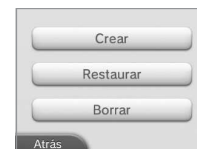
Información acerca de las copias de seguridad

- Se pueden guardar hasta 30 copias de seguridad en una tarjeta SD.
- Es posible crear más de una copia de seguridad de los datos de guardado de un programa.
- Al restaurar los datos de una copia de seguridad, se sobrescribirán los datos de guardado del programa.
- Los datos de guardado solo se pueden restaurar si el programa y la copia de seguridad están guardados en la misma tarjeta SD.
- No se pueden crear copias de seguridad para:
 - programas en tarjeta;
 - programas preinstalados;
 - programas descargables incompatibles con las copias de seguridad.

NOTA: también podrás crear una copia de seguridad para un programa descargable incompatible con dicha función, **pero únicamente cuando lo borres de la consola mediante la opción Programas en la sección de gestión de datos** (excepto juegos de Nintendo Game Boy Advance del servicio Virtual Console). Al volver a descargar el programa y abrir el icono del regalo, los datos de guardado de la copia de seguridad se restaurarán automáticamente una sola vez.

Gestión de copias de seguridad

Desde la sección de gestión de copias de datos de guardado puedes elegir entre las siguientes opciones: **Crear**, **Restaurar** o **Borrar**.



Crear copia de seguridad

- 1 Toca **Crear** y luego elige un programa.



- 2 Toca **Crear**.

NOTA: puedes tocar los datos existentes para sobrescribirlos.

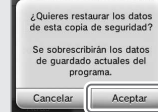


Restaurar o borrar

- 1 Toca los datos que quieras restaurar o borrar.



- 2 Toca **Aceptar**.





Otras opciones

Toca **Otras opciones** en la pantalla de configuración de la consola para modificar tu perfil, calibrar varios componentes de la consola o para realizar otras funciones de sistema.

Puedes tocar o para moverte entre las páginas de opciones.

NOTA: la información que introduzcas bajo el epígrafe **Perfil** de la configuración de la consola (ver más detalles a continuación) no está asociada de ninguna manera con la información del identificador de Nintendo Network. Cualquier cambio que realices en esta sección no afectará a la información del identificador.

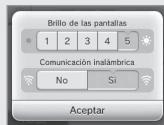


Perfil	Introduce tu nombre de usuario (para proteger tu privacidad, no uses tu nombre real), cumpleaños, ajustes de región y perfil de Nintendo DS. Este perfil determina tu mensaje y color preferido, los cuales serán usados por ciertos programas de Nintendo DS/DSi. (Caracteres o símbolos no compatibles con las consolas Nintendo DS/DSi se representarán con "?").
Fecha y hora	Introduce la fecha y la hora.
Pantalla táctil	Calibra la pantalla táctil (si es necesario).
Sobre esta consola	Lee una breve introducción sobre la consola Nintendo 2DS.
Sonido	Cambia los ajustes de sonido. (Elige la opción Mono cuando vayas a utilizar el altavoz de la consola Nintendo 2DS).
Micrófono	Verifica que el micrófono funcione correctamente. Si cambia de color la imagen del micrófono durante la prueba, significa que funciona correctamente.
Cámaras exteriores	Calibra las cámaras exteriores.
Botón deslizante	Calibra el botón deslizante (si es necesario).
Transferencia	Transfiere datos desde tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL a tu consola Nintendo 3DS XL, o entre dos consolas de la familia Nintendo 3DS (consulta la página 213).
Idioma	Elige un idioma para tu consola.
Actualización	Actualiza tu consola Nintendo 3DS conectándote a internet (consulta la página 219).
Formateo	Borra todos los datos de guardado, programas y fotos guardadas en la consola (consulta la página 219).

Modo de ahorro de energía

Toca en la sección de otras opciones en la configuración de la consola para acceder a los ajustes del brillo de la pantalla y la comunicación inalámbrica.

NOTE: también puedes tocar en el menú HOME para acceder a esos mismos ajustes.



Transferencia de datos

Utiliza esta aplicación para transferir programas de Nintendo DSiWare, fotos u otros datos desde una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL de tu propiedad a una consola Nintendo 3DS XL, o entre dos consolas de la familia Nintendo 3DS.

IMPORTANTE: Para asegurarte de que ninguna de las dos consolas se apague durante la transferencia, te recomendamos que las mantengas enchufadas y cargando durante este proceso, o que te asegures de que tienen suficiente carga antes de empezar la transferencia. Si tienen poca batería, no será posible completar la transferencia de datos.

- La transferencia de datos utiliza la conexión a internet y la comunicación inalámbrica local entre las dos consolas. Asegúrate de que las consolas no se encuentren donde existan condiciones que puedan impedir la comunicación inalámbrica.
- Ambas consolas deben tener activada la comunicación inalámbrica antes de comenzar la transferencia.
- Durante la transferencia de datos, no podrás poner las consolas en el modo de espera. No apagues las consolas durante la transferencia.



Transferir datos desde una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL a una consola Nintendo 2DS.

Transfiere títulos de Nintendo DSiWare, fotos, música y otros datos a una consola Nintendo 2DS.

NOTA: No puedes transferir datos desde una consola Nintendo 2DS a una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL. Una vez que se complete la transferencia de datos, estos no se podrán regresar a la consola de origen.



Se pueden transferir los siguientes datos:

Configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo	Puedes transferir los ajustes de conexión y el ID de la CWF de Nintendo.
Fotos y grabaciones de sonido	Puedes transferir fotos, grabaciones y otros datos que hayas guardado en las aplicaciones Cámara Nintendo DSi y Nintendo DSi Sound de tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.
DSiWare	Puedes transferir la mayoría de los programas de DSiWare (necesitas una conexión a internet).

Antes de usar esta función, descarga la aplicación gratuita Transferencia Nintendo 3DS en la Tienda Nintendo DSi con la consola desde la que quieras realizar la transferencia.

- Se necesita una conexión a internet de banda ancha.
- Para obtener más información de la Tienda Nintendo DSi, consulta el manual de instrucciones de la consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.



Aviso sobre la transferencia de la configuración de la CWF de Nintendo

- Se sobrescribirá la configuración de la Conexión Wi-Fi de Nintendo de la consola Nintendo 2DS de destino.
- El ID de la CWF de Nintendo de tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL será borrado. Para obtener más información acerca del ID de la CWF de Nintendo, consulta el manual de operaciones de tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.
- Tu configuración avanzada de internet no será transferida.

Precauciones al usar la transferencia de datos

IMPORTANTE: Se sobrescribirán todas las fotos y grabaciones que hayas guardado en la memoria de la consola Nintendo 2DS de destino. Si no quieres que se borren estos datos, debes copiarlos a una tarjeta SD antes de realizar la transferencia.

Las fotos y grabaciones que hayas guardado en la memoria de la consola Nintendo 2DS serán borradas



Consola Nintendo DSi
o Nintendo DSi XL

Consola
Nintendo 2DS

Si quieres evitar que tus fotos y sonidos guardados en la memoria de tu consola Nintendo 2DS sean borrados...

Antes de iniciar la transferencia, copia tus fotos y tu audio de la memoria de la consola a la tarjeta SD.



Las fotos y el audio guardados en una tarjeta SD no serán borrados cuando transfieras los datos.



NOTA: si quieres transferir fotos guardadas en una tarjeta SD, deberás copiarlas desde la tarjeta SD a la memoria de la consola.

Precauciones sobre la transferencia de programas de Nintendo DSiWare

Solamente los programas de Nintendo DSiWare serán transferidos a tu consola Nintendo 2DS. Los datos de guardado de Nintendo DSiWare no serán transferidos. Al transferir programas de Nintendo DSiWare de tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL, tanto los programas como los datos de guardado de la consola de origen serán borrados. No transfieras programas de Nintendo DSiWare si no quieres perder sus datos de guardado.

Se borrarán los títulos de DSiWare y sus datos de guardado

Solo se transferirán los títulos de DSiWare

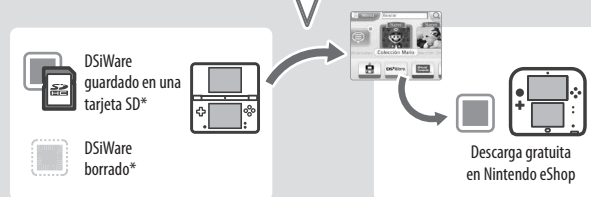


NOTA: los programas de DSiWare se guardan en la memoria de la consola Nintendo 2DS de destino. Si la memoria de la consola de destino no tiene suficiente espacio disponible, no será posible completar la transferencia. Si es necesario, mueve algunos de los programas de DSiWare que tengas guardados en la memoria de la consola a una tarjeta SD usando la opción de gestión de datos dentro de la configuración de la consola (consulta la página 210), para luego borrar los mismos de la memoria de la consola.

Si borraste o copiaste programas de DSiWare a una tarjeta SD...

Si adquiriste una licencia para un programa de DSiWare y luego lo borraste o copiaste a una tarjeta SD, este podrá ser transferido a pesar de que no siga estando en la consola. En este caso, la transferencia de datos no guardará el programa en la consola Nintendo 2DS pero te permitirá descargarlo nuevamente a través de Nintendo eShop para su uso en esa consola.

Solamente la información de las compras de DSiWare será transferida



* Si transfieres programas de DSiWare desde una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL, estos ya no estarán disponibles en la consola de origen. Si quieres volver a usarlos en esa consola, tendrás que volver a usar Nintendo DSi Points para volver a comprar una licencia para ese programa.

- No es posible transferir aquellos programas de DSiWare que sean gratuitos o cuyas licencias no se encuentren en venta en Nintendo eShop. Para obtener más información, visita support.nintendo.com
- No es posible transferir Nintendo DSi Points o programas incluidos con tu consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL.
- No es posible transferir aquellos programas que ya se encuentren en la consola Nintendo 2DS de destino.

Transferir datos entre dos consolas de la familia de consolas Nintendo 3DS

Cuando usas **Transferencia de datos** entre dos consolas de la familia Nintendo 3DS, se transferirán datos que pueden incluir tus datos de guardado de las aplicaciones preinstaladas, tu saldo de Nintendo eShop, los movimientos de la cuenta y la lista de programas descargados.

NOTA: Los datos se transfieren de una vez. No puedes transferir datos ni programas de forma individual.



Se pueden transferir los siguientes datos en una misma transferencia:

Ajustes de Nintendo DS	Puedes transferir los ajustes de conexión y el ID de la CWF de Nintendo que usen los programas de Nintendo DS.
Datos de guardado de aplicaciones preinstaladas	Las fotos de Cámara de Nintendo 3DS y las grabaciones de Nintendo 3DS Sound que estén guardadas en la memoria de la consola, datos de personajes Mii del editor de Mii y otros datos de guardado de los programas preinstalados.
DSiWare	Los programas de DSiWare y sus datos de guardado que estén en la memoria de la consola.
Derechos de uso de los datos guardados en una tarjeta SD	Los derechos de uso de los datos guardados en la tarjeta SD (incluyendo el contenido adicional, programas descargables y sus datos de guardado asociados, y otros datos). Si insertas la tarjeta SD de la consola original donde están guardados esos datos en la consola de destino, podrás usarlos.
Saldo de Nintendo eShop	El saldo de tu cuenta en el servicio Nintendo eShop. Las transacciones y los saldos de ambas consolas se combinarán en una sola cuenta. NOTA: cierta información de los movimientos de la cuenta no se transferirá, pero podrás comprobar de qué información se trata consultando la pantalla antes de realizar la transferencia.
Identificador de Nintendo Network	Se transferirá el identificador de Nintendo Network y la información asociada a él. NOTA: después de realizar la transferencia, solo podrás volver a vincular este identificador u otros creados anteriormente a la consola de destino.

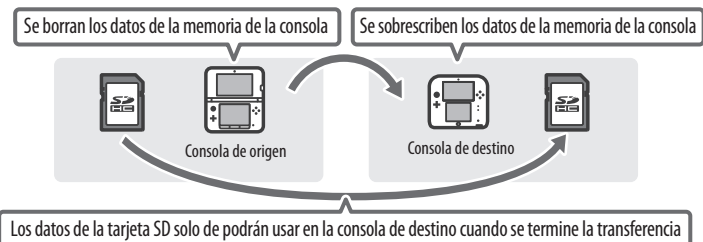
Si has vinculado un identificador de Nintendo Network a la consola de destino...

En caso de que hayas vinculado un identificador de Nintendo Network a la consola de destino, no podrás realizar una transferencia de datos. Para ello, deberás formatear la consola y desvincular así el identificador (consulta la página 219). Si ya has vinculado un identificador de Nintendo Network a la consola, no podrás volver a vincularlo a no ser que formatees la consola.

- No es posible integrar distintos identificadores, por lo que solo podrás acceder a los programas que hayas adquirido con uno de ellos.
- Si has desvinculado un identificador de Nintendo Network, solo podrás volver a vincularlo a la consola de destino.

Advertencias sobre el uso de Transferencia de datos

IMPORTANTE: se borrarán todos los datos de la consola de origen al completarse la transferencia. Cualquiera de los datos de la tarjeta SD que se hayan usado en la consola de origen se podrán usar solo en la consola de destino. Después de completar la transferencia debes usar la tarjeta SD de la consola de origen en la consola de destino para poder usar los archivos de guardado de cada programa.



Excepto por los programas de DSiWare, todos los datos de la memoria de la consola de destino (incluyendo los datos de guardado de los programas preinstalados y otros datos) se sobrescribirán y serán reemplazados con los datos de la consola de origen. Si tienes archivos de fotos o sonido guardados en la memoria de la consola de destino, cópialos a la tarjeta SD antes de usar Transferencia de datos si quieres conservarlos.

Advertencias sobre los programas descargables

Cuando lles a cabo una transferencia, cualquier programa descargado u otro contenido que se encuentre en la tarjeta SD de la consola de destino dejará de poder usarse. (Podrás volver a descargar dichos programas a través del servicio Nintendo eShop). Sin embargo, podrás seguir usando programas de DSiWare y sus datos correspondientes si copias estos programas junto con sus datos a la memoria de la consola de destino antes de iniciar la transferencia.

Si se ha adquirido el mismo programa descargable en ambas consolas, el registro de los movimientos de la cuenta de la consola de destino será reemplazado con aquel de la consola de origen. Ten en cuenta que no se podrán usar los datos originales de la memoria de la consola o de la tarjeta SD de la consola de destino.

Advertencias sobre el saldo de Nintendo eShop

IMPORTANTE: si al realizar la transferencia el saldo combinado de Nintendo eShop sobrepasa la cantidad máxima de saldo permitido, no se podrá realizar la transferencia de datos. (Esta cantidad varía por regiones).

Cómo realizar la transferencia

Transferencia desde una consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL a una consola Nintendo 2DS

En la consola Nintendo 2DS:

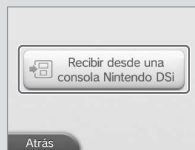
1 Toca **Transferir desde una consola Nintendo DSi.**

Lee los avisos que aparecerán acerca de la transferencia de datos y toca **Seguir**.



2 Toca **Recibir desde una consola Nintendo DSi.**

Sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla para completar la transferencia.



En la consola Nintendo DSi o Nintendo DSi XL:

3 Abre la aplicación Transferencia Nintendo 3DS desde el menú DSi.

Sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla para completar la transferencia.



Transferencia entre dos consolas de la familia Nintendo 3DS

En las dos consolas:

1 Toca **Transferir entre consolas Nintendo 3DS.**

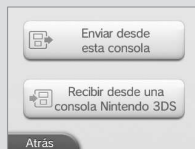
Lee detenidamente la información importante que se muestra sobre la transferencia y luego toca **Aceptar**.



En la consola de origen:

2 Toca **Enviar desde esta consola.**

Sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla para completar la transferencia.



En la consola de destino:

2 Toca **Recibir desde una consola Nintendo 3DS.**

Sigue las instrucciones que se muestran en la pantalla para completar la transferencia.

Actualización

IMPORTANTE: las especificaciones de sistema de la consola Nintendo 2DS, así como el servicio Nintendo 2DS están desarrollándose continuamente, y podrían necesitar actualizaciones que podrían cambiar el sistema de la consola Nintendo 2DS o su servicio de manera parcial o total, sin previo aviso. Estas actualizaciones podrían ser necesarias para que puedas usar nuevos programas de Nintendo 2DS, para que puedas disfrutar de nuevas funciones o para continuar usando el servicio Nintendo 3DS. Cuando se actualice el menú de la consola Nintendo 2DS, cualquier modificación (dispositivo o programa) no autorizada de la consola Nintendo 2DS, o el uso de cualquier aparato no autorizado con la consola, harán que la consola quede inoperable permanentemente. Cualquier contenido derivado de alguna modificación no autorizada de los programas o del sistema será borrado. Si no se acepta la actualización, los juegos y funciones podrían resultar inoperables.

La consola Nintendo 2DS actualiza automáticamente una lista para ayudar a limitar el uso de palabras inapropiadas y una lista de puntos de acceso donde se podrán usar diferentes servicios de Nintendo. Ningún aviso previo para estas u otras pequeñas actualizaciones aparecerá en la pantalla. Para los otros tipos de actualizaciones de sistema, un aviso aparecerá en la pantalla y se necesitará elegir "Aceptar" para recibir dichas actualizaciones.

NOTA: se requiere una conexión de internet de banda ancha inalámbrica para conectarse a internet y realizar una actualización, a menos que se lleve a cabo la actualización desde una tarjeta de juego. Consulta la página 202 para obtener más información acerca de cómo configurar una conexión.

Formateo

IMPORTANTE: antes de vender o transferir tu consola a cualquier persona, borra primero tu cuenta de Nintendo eShop, a no ser que tengas un identificador de Nintendo Network vinculado a la consola, y después formatea la memoria de la consola.

El formateo borrará permanentemente los programas descargados así como todos los datos guardados y restablecerá la configuración predefinida de la consola. La consola conservará cualquier actualización que hayas realizado.

IMPORTANTE: se borrarán permanentemente estos datos guardados y no se podrán recuperar:

- Todos los datos guardados en la memoria de la consola, incluyendo tus listas de amigos, notificaciones y número de pasos.
- Ajustes de la configuración de la consola.
- Datos de guardado de programas preinstalados.
- Todas las fotos que se encuentren en la memoria de la consola.
- Programas instalados en la consola¹ y sus datos de guardado correspondientes.
- Vinculo del identificador de Nintendo Network³.

También se borrarán permanentemente los siguientes datos guardados en la tarjeta SD²:

- Programas descargables¹ guardados en la tarjeta SD y sus datos de guardado correspondientes.
- Contenido descargable¹.
- Datos adicionales.
- Copias de seguridad de datos de guardado.

NOTA: ni las fotos, ni los archivos de audio ni otros tipos de datos similares de tu tarjeta SD se borrarán cuando formatees la memoria de la consola. Si piensas darle tu consola a otra persona, usa una computadora u otro dispositivo para borrar los datos de la tarjeta SD.

¹ Si no has borrado tu cuenta de Nintendo eShop, puedes volver a descargarlos de Nintendo eShop sin costo alguno siempre y cuando estén disponibles.

² Si al momento de formatear hay insertada en la consola una tarjeta SD que contenga programas o datos de guardado, y la extraes antes de formatear la memoria de la consola, los datos guardados en la tarjeta SD no se borrarán, pero no podrás utilizarlos.

³ Tu identificador de Nintendo Network no se borrará al formatear la consola y se puede volver a vincular si eliges la opción **Vincular un identificador ya existente** en la sección **Ajustes del identificador de Nintendo Network** de la configuración de la consola (consulta la página 200).

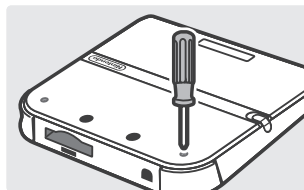
Cambiar la batería

Tras muchos ciclos de recarga, la capacidad y la duración de la batería disminuirán. Si es necesario cambiar la batería recargable, sigue el procedimiento que se detalla a continuación.

- **Utiliza únicamente la batería recargable de Nintendo 3DS, número de modelo CTR-003. Puedes comprar la batería de repuesto a través del sitio web de Nintendo store.nintendo.com (solo en EE. UU. y Canadá), o llamando al 1-800-255-3700.**
- **Si un niño pequeño está usando la consola, un adulto debe cambiar la batería.**
- **Apaga siempre la consola Nintendo 3DS XL y desconecta el adaptador de corriente antes de cambiar la batería.**

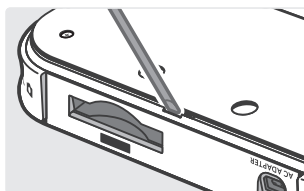
- 1** Desatornilla los dos tornillos de la tapa de la batería con un desarmador de estrella (+).

IMPORTANTE: utiliza el tipo de desarmador que corresponda al tipo de tornillo de la consola para evitar dañar la cabeza y las roscas de los tornillos.

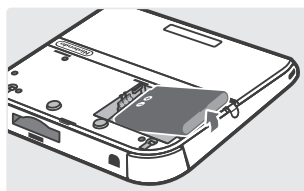


- 2** Abre la tapa con cuidado haciendo palanca en el hueco tal y como se muestra a continuación.

IMPORTANTE: no abras la tapa de la consola con demasiada fuerza para evitar dañarla.

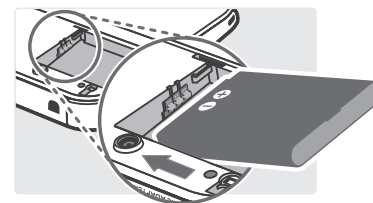


- 3** Quita la tapa de la batería y saca la batería vieja tal como se muestra a continuación.



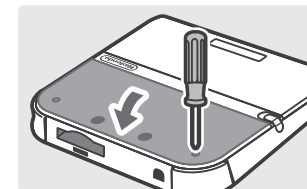
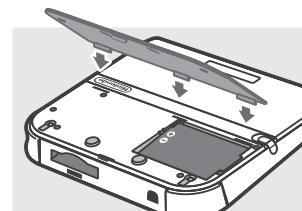
- 4** Espera por lo menos 10 segundos después de sacar la batería vieja antes de reemplazarla con la nueva para asegurar que la luz de encendido se calibre correctamente.

Verifica que la batería esté orientada correctamente tal como se muestra en la imagen a la derecha.



- 5** Vuelve a colocar la tapa de la batería, ejerciendo presión hasta que encaje en su lugar. Ajusta los dos tornillos sin apretarlos demasiado.

IMPORTANTE: nunca enciendas la consola sin primero volver a colocar la tapa y ajustar los tornillos.



NOTA: después de reemplazar la batería, ajusta la fecha y hora en la configuración de la consola.

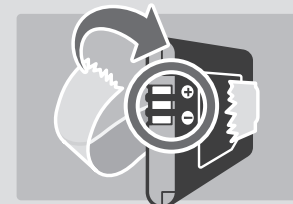
POR FAVOR, RECICLA LAS BATERÍAS USADAS

Cuando tengas que deshacerte de la batería, sigue la normativa vigente en tu lugar de residencia para reciclarla.

- No intentes desmontar, reparar o modificar la batería.
- No elimines la batería tirándola al fuego.

Para encontrar un lugar de recolección cercano a ti, ponte en contacto con el organismo encargado del tratamiento de residuos sólidos en tu lugar de residencia o visita:
<http://www.epa.gov/osw/conservation/materials/battery.htm>

Para obtener más información o para recibir asistencia de Nintendo, visita: recycle.nintendo.com



Cubre con cinta adhesiva los polos de la batería antes de reciclarla.

Solución de problemas

Antes de solicitar asistencia técnica, lee detenidamente los siguientes problemas y soluciones. También puedes visitar support.nintendo.com para obtener información adicional sobre la solución de problemas o reparación, o llama al 1-800-255-3700.

NOTA: además de esta sección, consulta los manuales de todos los programas y accesorios que estés utilizando.

La consola no se carga o el indicador de carga no se enciende o no se mantiene encendido.

- Asegúrate de que estés usando el conector del adaptador de corriente adecuado, número de modelo WAP-002(USA).
- Revisa la batería y asegúrate de que está instalada correctamente (consulta la página 220).
- Desconecta el conector del adaptador de corriente de la consola y de la toma de corriente. Espera 30 segundos aproximadamente y después conecta los componentes otra vez. (Consulta el procedimiento para cargar la batería en la página 171).
- Asegúrate de que estás cargando la batería en un lugar con una temperatura ambiente de entre 5°C– 35°C (41°F– 95°F). La batería podría no llegar a cargarse en temperaturas fuera de este intervalo.
- Si el indicador de carga está parpadeando o no se mantiene encendido, visita support.nintendo.com para obtener información adicional sobre la solución de problemas o reparación, o llama al 1-800-255-3700.

La batería tarda mucho en cargarse o se descarga muy rápido.

- Asegúrate de que no estás exponiendo la consola o cargando la batería en un lugar con una temperatura fuera del rango recomendado de 5°C– 35°C (41°F– 95°F). En lugares con una temperatura menor a 5 °C el tiempo de carga de la batería podría aumentarse y el tiempo de uso de la batería cargada podría disminuirse.
- Con el paso del tiempo y después de múltiples cargas, la capacidad de la batería podría verse afectada. Si tienes mucho tiempo con la consola o si la batería parece estar ligeramente hinchada, trata de reemplazar la batería.

La consola parece estar más caliente de lo normal.

- Asegúrate de no exponer o cargar la consola en temperaturas superiores o inferiores al rango recomendado de 5°C– 35°C (41°F– 95°F). No expongas la consola a los rayos directos del sol.

La consola no se enciende o no hay imagen o sonido.

- Asegúrate que la batería esté cargada (consulta la página 220).
- Comprueba que el indicador de encendido funciona cuando oprimas el botón POWER, tal como se muestra abajo.
- Si estás usando una tarjeta de juego, asegúrate de insertarla en su ranura hasta que encaje.
- La batería podría estar instalada incorrectamente (consulta la página 220).
- Si la consola está en modo de espera, desactívalo moviendo el interruptor del modo de espera a la izquierda (consulta la página 172) y oprimiendo el botón Power. Si el modo de espera no se desactiva, es posible que el programa que estás usando no permita desactivar el modo de espera. Consulta el manual de instrucciones del programa para obtener más información.

La tarjeta de juego no funciona.

- Asegúrate de que el programa no está restringido por el control parental. En este caso puedes ingresar la contraseña (NIP) para suspender temporalmente las restricciones del control parental. También puedes cambiar las restricciones en la configuración de la consola (consulta la página 208).

Se muestra el mensaje “No se detecta ninguna tarjeta en la ranura para tarjetas de juego” en el menú HOME, a pesar de que hay una tarjeta de juego insertada.

- Asegúrate de insertar la tarjeta de juego completamente hasta que encaje en la ranura para tarjetas de juego.
- Asegúrate de que el borde del conector de la tarjeta de juego y la ranura para tarjetas de juego no estén sucios y que no tengan polvo u otro tipo de partículas.
- Asegúrate de que la tarjeta de juego corresponda a la región de tu consola (consulta la caja del juego para encontrar esta información).

Un mensaje de error aparece mientras usas un título de Nintendo DS o Nintendo DSi:

“Se ha producido un error. Mantén oprimido el botón POWER para apagar la consola. Consulta el manual de instrucciones de la consola para obtener más información.”

- Apaga tu consola y enciéndela de nuevo. Repite la misma acción que causó que apareciera el mensaje. Si el mismo error vuelve a ocurrir, visita support.nintendo.com para recibir ayuda y otras opciones para la solución de problemas o la reparación de averías, o llama al 1-800-255-3700.

Las fotos tomadas con las cámaras exteriores no se ven en 3D (deben estar guardadas en una tarjeta SD y verse desde una consola Nintendo 3DS o Nintendo 3DS XL).

- Asegúrate de que la foto haya sido tomada con las cámaras exteriores y no con la cámara interior.
- Asegúrate de que los lentes de las cámaras exteriores estén limpios y no tengan suciedad ni polvo. Si es necesario, límpialos con un trapo suave y seco.
- Asegúrate de que los lentes de las cámaras no reciban luz intensa como luz solar, de manera directa.

IMPORTANTE: si la consola ha recibido un fuerte impacto o ha sido sometida a temperaturas extremas, el alineamiento de las cámaras exteriores podría haber cambiado, afectando la calidad de las imágenes 3D. Si crees que esta puede ser la causa del problema, consulta la página 212 para obtener más información sobre la calibración de las cámaras exteriores.

Los colores de las fotografías tomadas con la consola Nintendo 2DS se ven mal.

- Comprueba los ajustes del tipo de lente (consulta la página 182).
- Este problema puede ser a causa de las condiciones en las que se tome la foto, por ejemplo, en caso de una foto en que la mayoría de la toma sea de un mismo color y con poca luz. Ajusta la configuración de la cámara e intenta tomar varias fotos para ver si así se corrige el problema.

Algunos píxeles en las pantallas superior o inferior están siempre oscuros o brillantes.

- Debido a las características de las pantallas de cristal líquido, un número pequeño de píxeles podrían no iluminarse o mantenerse brillantes. Esto es normal y no se considera un defecto a menos que el número de píxeles que no funciona normalmente se incremente con el paso del tiempo.

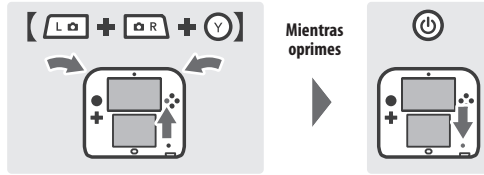
El brillo o el color de las pantallas superior o inferior parecen diferentes.

- Las especificaciones de la pantalla superior y de la pantalla inferior son distintas y la apariencia de las imágenes podría ser diferente. Esto es normal y no se considera un defecto.

La consola registra actividad aun cuando no se están usando los controles o los controles no parecen responder correctamente.

- Si usas el botón deslizante con demasiada fuerza, o si lo usas por un periodo de tiempo prolongado y sin interrupción, puede en ciertos casos llegar a registrar incorrectamente los movimientos. Si esto llega a suceder, necesitará calibrarse. Sigue el procedimiento de calibración del botón deslizante en la configuración de la consola (consulta la página 212).

NOTA: sigue los siguientes pasos para ir directamente al procedimiento de calibración. Primero apaga la consola, después mantén oprimido el botón L, el botón R y el botón Y y prende la consola tal como se muestra a continuación.



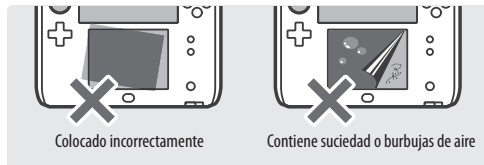
La pantalla táctil no funciona o no responde correctamente al lápiz táctil.

- La pantalla táctil podría necesitar una calibración, sigue el procedimiento de calibración de la pantalla táctil en la configuración de la consola (consulta la página 212).

NOTA: puedes ir directamente al procedimiento de calibración de la pantalla táctil si sigues los siguientes pasos. Primero apaga la consola, después mantén oprimido el botón L, el botón R y el botón X y prende la consola tal como se muestra a continuación.



- Si estás usando un protector de pantalla (se vende por separado), este podría estar colocado incorrectamente. Quítalo y trata de usar la pantalla táctil de nuevo. Si después de quitar el protector la pantalla táctil funciona correctamente, trata de colocar el protector de pantalla siguiendo las instrucciones del fabricante, o bien no uses un protector de pantalla. (Utiliza solamente protectores de pantalla que tengan licencia de Nintendo).



El movimiento en pantalla no corresponde al mío como debe, o se mueve la pantalla sin estar en movimiento la consola (para programas que requieran que se mueva la consola durante su uso).

El sensor de movimiento incorporado a la consola puede necesitar ser calibrado. Esto puede resultar de cambios extremos de temperatura o golpes fuertes a la consola.

Para calibrar el sensor de movimiento, sigue estos pasos:

Mientras en el menú HOME, mantén oprimidos (Y) y (B) por tres segundos.

Cuando se muestre la pantalla de calibración del sensor de movimiento, coloca la consola en una superficie plana y horizontal, como una mesa, y toca **Calibrar** o **Configuración predeterminada**.

NOTA: si eliges la opción **Calibrar**, el sensor de movimiento se calibrará tomando por hecho que la consola está en una superficie plana y horizontal, y no se restaurará la configuración predeterminada.

El altavoz no emite sonido.

- Verifica que no hayas conectado auriculares, ya que el altavoz no funciona cuando estos están conectados en el conector de audio.
- Ajusta el volumen con el control del volumen para asegurarte de que este no esté apagado, así como se muestra abajo.

No se oye nada a través de los auriculares.

- Ajusta el volumen con el control del volumen para asegurarte de que este no esté apagado, así como se muestra abajo.
- Comprueba que los auriculares estén bien conectados al conector de audio.

El micrófono no funciona o no reconoce el sonido (incluyendo al micrófono de los auriculares).

- Asegúrate que el programa que estás usando utiliza la función de micrófono.
- Confirma que el micrófono está funcionando correctamente al realizar una prueba de micrófono en la configuración de la consola (consulta la página 212).
- Algunas voces podrían ser más difíciles de reconocer por la consola. Para verificar si este es el problema, pídele a otra persona que diga la misma palabra o frase.
- Si estás usando auriculares con micrófono, desconéctalos e intenta usar el micrófono de la consola.

El micrófono registra sonidos sin motivo o el altavoz emite sonidos de retroalimentación (incluyendo al micrófono de los auriculares).

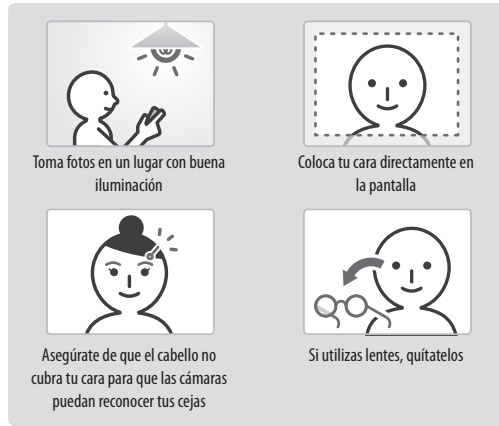
- El micrófono podría estar reaccionando ante el ruido del ambiente o el sonido del altavoz. Aléjate o apaga la fuente de sonido. También puedes intentar bajar el volumen del altavoz o usar auriculares.

NOTA: si el altavoz está emitiendo un sonido raro o agudo, esto podría ser ocasionado por el micrófono. Si bajas el volumen el problema debería solucionarse.

- Si estás usando auriculares con micrófono, desconéctalos e intenta usar el micrófono de la consola.

Las cámaras no reconocen mi cara.

En algunos programas, las cámaras se utilizan para reconocer los rasgos faciales. Sigue las siguientes recomendaciones para mejorar el proceso de reconocimiento.



- El ambiente que te rodea, el color de tu cabello y barba o cualquier accesorio facial o de cabello, pueden interferir con el proceso de reconocimiento.
- En contados casos las diferencias de los rasgos faciales podrían hacer que el proceso de reconocimiento no se complete.

El modo descarga no funciona.

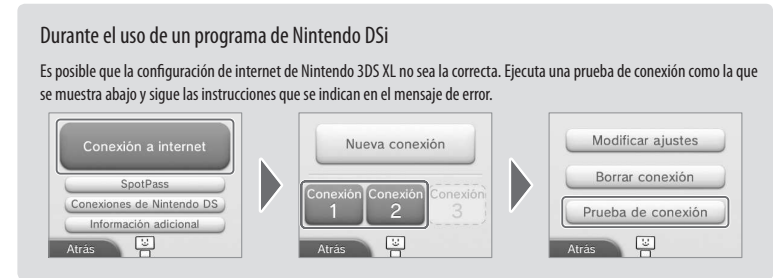
- Asegúrate de que esta función no esté limitada por el control parental mediante restricciones de descarga o restricciones del uso de programas según su calificación por edades. Si resulta que sí está limitada, puedes introducir la contraseña (NIP) para suspender temporalmente las restricciones del control parental. También puedes cambiar las restricciones en la configuración de la consola (consulta la página 208).

La consola no está contando los pasos.

- Si la consola no está en modo de espera, no se podrán contar los pasos. Los pasos solo se cuentan cuando la consola está encendida y el modo de espera activado.
- Si llevas la consola en una bolsa que no está en contacto directo con el cuerpo, o si se oscila en una correa o un maletín mientras caminas, no podrá contar los pasos de manera exacta. El número de pasos se contará con más precisión si llevas la consola en una bolsa conectada a tu cintura (como una bolsa para la cadera).
- Si has estado jugando un programa para Nintendo DS o para Nintendo DSi por un largo periodo de tiempo sin salir de él, la consola solamente podrá guardar hasta siete días de información. Guarda el progreso esporádicamente y sal del programa para poder contar los pasos exactos cuando estés usando este tipo de programas. Consulta la página 178 para obtener más información acerca de la función del podómetro.

No puedo conectarme a internet.

Si tu conexión a internet no funciona correctamente sigue las instrucciones que se muestran en los detalles del mensaje de error o visita support.nintendo.com y utiliza la herramienta de búsqueda de código de error para obtener información sobre cómo resolver el error.



La comunicación inalámbrica no funciona o funciona de manera inconsistente.

- Comprueba la configuración de tu conexión y asegúrate de que el método de cifrado sea compatible con tu punto de acceso. Ten en cuenta que no podrás usar el método Wi-Fi Protected Setup si el punto de acceso está configurado con seguridad WEP.
- Asegúrate de que la comunicación inalámbrica está activada (consulta la página 183).
- Revisa el icono de intensidad de la señal. Si aparece como o , posíciónate más cerca de tu compañero de comunicación o de tu punto de acceso.
- Causas externas como teléfonos celulares, computadoras, microondas, o hasta barreras físicas, pueden interferir con la comunicación inalámbrica. Revisa estas condiciones y elimínalas o sitúate en un lugar diferente.
- Las pegatinas y los estuches protectores pueden interferir con la comunicación inalámbrica. Si le has puesto cualquiera de los dos a tu consola, quítalos e intenta usar la comunicación inalámbrica de nuevo.

La consola no reconoce las tarjetas AR Card.

Si la consola no reconoce una AR Card, verifica lo siguiente:

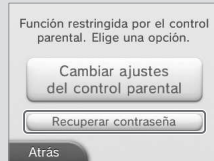
- Comprueba la distancia y el ángulo. Las cámaras no podrán reconocer la tarjeta si la distancia es muy pequeña.
 - Asegúrate de que la tarjeta aparece centrada en la pantalla. No se podrá reconocer la tarjeta si alguna parte permanece oculta.
 - Asegúrate de que el área de juego esté bien iluminada, pero intenta evitar luz muy brillante ya que puede crear reflejos en la superficie de la tarjeta.
 - Asegúrate de que las cámaras exteriores estén limpias.
 - Asegúrate de colocar las AR Card en una superficie plana. No se podrá reconocer la tarjeta si la tarjeta está doblada.
- NOTA:** si pierdes alguna tarjeta AR Card, o si la consola no la reconoce, puedes descargar las imágenes de las tarjetas AR Card desde la página support.nintendo.com/ARcards y luego imprimirlas en una impresora a color.

No puedo cambiar los ajustes del control parental.

- Asegúrate de que has introducido correctamente la contraseña del control parental.
- Asegúrate de que has introducido correctamente la respuesta a la pregunta de seguridad.

Si olvidas la contraseña o la respuesta a la pregunta de seguridad...

- 1 Desde la configuración de la consola, toca **Control parental** y, a continuación, toca **Recuperar contraseña**. (También puedes tocar **La olvidé** en la pantalla de introducción de contraseña). Introduce la respuesta a tu pregunta de seguridad y toca **Aceptar** para volver a las opciones del control parental.

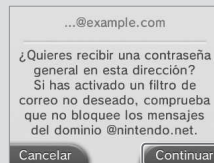


- 2 Si olvidaste la respuesta a la pregunta de seguridad, toca **La olvidé** en la pantalla de introducción de respuesta.



- 3 Si ya has registrado una dirección de correo electrónico, toca **Aceptar** para recibir un mensaje con una contraseña general.

- Este paso requiere de una conexión inalámbrica a internet de banda ancha.
- Asegúrate de que tu aplicación de correo electrónico no bloquee los mensajes de @nintendo.net.



- 4 Si aún no has registrado una dirección de correo electrónico, recibirás un número de referencia.

Visita support.nintendo.com/pin e introduce el número de referencia que recibiste para obtener una contraseña general y recuperar el acceso a las opciones del control parental.

- 5 Toca **Aceptar**.

- 6 Introduce la contraseña general y después toca **Aceptar**.

Regresarás al control parental.



Las funciones de la tarjeta SD no están funcionando correctamente.

- Comprueba que la tarjeta SD esté bien instalada (consulta la página 176).
- Intenta verificar si la tarjeta SD funciona correctamente al usarla en una computadora que tenga una ranura para tarjetas SD.

Las fotos guardadas en la tarjeta SD no se pueden ver.

- La consola Nintendo 2DS solamente puede mostrar las fotos que se hayan tomado con la cámara de Nintendo 3DS. Fotografías que hayan sido tomadas en cámaras digitales o celulares no podrán verse.

Los archivos de sonido guardados en la tarjeta SD, no se reproducen en la aplicación de sonido de Nintendo 3DS.

- Comprueba que los archivos de sonido sean compatibles con la aplicación de sonido de Nintendo 3DS. Los archivos deben ser de una de las siguientes clases de formato para ser compatibles:
Archivo AAC con extensiones de tipo.m4a, .mp4 o .3gp, o archivo MP3 con extensión de .mp3.
Con las características: tasa de bits de entre 16 y 320 kB/s y frecuencia de muestreo de entre 32 y 48 kHz.
NOTA: la consola Nintendo 2DS no puede reproducir música que se encuentre en archivos protegidos contra copia.

Los archivos de sonido guardados en la tarjeta SD, no se muestran en la aplicación de sonido de Nintendo 3DS.

- Asegúrate de que la tarjeta SD esté correctamente insertada en la ranura para tarjeta SD (consulta la página 176).
- Comprueba que los archivos estén en un formato compatible con la aplicación de sonido de Nintendo 3DS (consulta la sección anterior para encontrar los formatos compatibles).
- Asegúrate de que los archivos no estén guardados en la carpeta "Privado" dentro de la carpeta "Nintendo 3DS" de la tarjeta SD (esta carpeta se puede ver con una PC). El contenido de esta carpeta no se puede ver con la aplicación Nintendo 3DS Sound.
- La tarjeta SD no debe tener más de 3 000 archivos guardados.
- La tarjeta SD no debe tener más de 1 000 carpetas de archivos guardados.
- Una carpeta individual no debe tener más de 100 archivos de música.
NOTA: si tienes más de una carpeta con el mismo nombre, los archivos de música en ellos se combinarán y se mostrarán en una sola carpeta.
- Una carpeta individual no puede tener más de siete subcarpetas (ocho niveles incluyendo la carpeta principal).

Información sobre la clasificación por edades

Las clasificaciones por edades de la ESRB (Entertainment Software Rating Board) están diseñadas para proporcionar información sobre el contenido de los videojuegos y juegos de computadora, con el fin de que los consumidores dispongan de esta información a la hora de tomar decisiones sobre la compra de un juego. El sistema de clasificación consta de dos partes: símbolos de clasificación, que sugieren la edad apropiada para el juego, y los descriptores del contenido, que indican los elementos contenidos en un juego que pueden ser causa de una clasificación en particular y que pueden ser llamativos.

Para aprovechar plenamente el sistema de clasificación de la ESRB, es importante revisar tanto el símbolo de clasificación (en el frente de la caja del juego) como los descriptores de contenido (en la parte posterior de la caja del juego).

Visita www.esrb.org para obtener una lista completa de los descriptores de contenido.

El sistema de clasificación por edades de la ESRB está diseñado para proporcionar información sobre los juegos de computadora o consola. No está diseñado para recomendar a los consumidores qué juegos deben comprar o rentar, ni para ser la única fuente de información para elegir un producto. Además de la clasificación de la ESRB, el consumidor debe usar su propio criterio y tener en cuenta sus gustos a la hora de decidir qué producto comprar.

Para obtener más información sobre la ESRB y la clasificación por edades de los juegos, visita la página web de la ESRB: www.esrb.org.



RP (Rating Pending - Clasificación pendiente):

El título ha sido presentado ante la ESRB y está en espera de su clasificación final. (Este símbolo aparece únicamente en la publicidad realizada con anterioridad a la publicación de un juego.)



EC (Early Childhood – Niños pequeños): podría ser apto para niños mayores de 3 años. No contienen ningún material que los padres encontrarían inapropiado.



E (Everyone – Todos): podría ser apto para niños mayores de 6 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia mínima en dibujos animados, en fantasía o violencia ligera o uso poco frecuente de lenguaje ligero.



E10+ (Everyone Ten and Older – Personas mayores de 10 años): podría ser apto para personas mayores de 10 años. Los títulos de esta categoría podrían contener más violencia en dibujos animados, fantasía o violencia ligera, lenguaje ligero o temas mínimamente provocativos.



T (Teen – Adolescentes): podría ser apto para personas mayores de 13 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia, temas sugestivos, humor grosero, escenas mínimamente sangrientas, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.



M (Mature – Maduro): podría ser apto para personas mayores de 17 años. Los títulos de esta categoría podrían contener violencia intensa, sangre y escenas sangrientas, contenido sexual o lenguaje fuerte.

Información de garantía y servicio de reparación

Es posible que para arreglar un problema con tu producto solo necesites instrucciones sencillas. En lugar de regresar a la tienda, visita nuestra página web support.nintendo.com o llama a nuestro número de servicio al cliente 1-800-255-3700. Este número está disponible de lunes a domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., horario del Pacífico (el horario puede cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información de localización de averías disponible por internet o teléfono, se te ofrecerá servicio rápido de fábrica a través de Nintendo. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

GARANTÍA DE LA CONSOLA (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que la consola estará libre de defectos de material y fabricación por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este período de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará la consola o componente defectuoso sin ningún costo.* El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) estará libre de defectos de material y fabricación por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso sin ningún costo.*

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor, visita nuestra página web support.nintendo.com o llama a nuestro número de servicio al cliente 1-800-255-3700 para obtener información sobre la solución de problemas o reparación, o para recibir opciones de reemplazo y costos.*

* En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíes el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑOS. Por favor, no envíes ningún producto a Nintendo sin comunicarte primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI ESTE PRODUCTO: (A) SE UTILIZA CON PRODUCTOS QUE NO HAYAN SIDO VENDIDOS NI ESTÉN AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO SIN ESTAR LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, PROGRAMAS Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) SE UTILIZA CON PROPOSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE DAÑA POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS CON MATERIALES DEFECTUOSOS O FABRICACIÓN; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O ELIMINADO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO) ESTÁN POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, SEGÚN APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN DE DAÑOS CONSECUTOS O INCIDENTALES DEBIDO AL INCUMPLIMIENTO DE GARANTÍAS IMPLÍCITAS O EXPLÍCITAS. ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES ACERCA DE CUÁNTO DURA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSECUTOS O INCIDENTALES, POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO TE SEAN APLICABLES.

Esta garantía te da derechos legales específicos. También puedes tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.

Regulaciones sobre el uso del equipo

Información de la Industry Canada y la FCC

Para cumplir con las normas de la FCC en cuanto a exposición de radiación de radio frecuencia para una exposición incontrolada, este dispositivo y su antena no deben ubicarse cerca de u operarse en conjunto con cualquier otra antena o transmisor.

Este artefacto cumple con la parte 15 de las reglas de la FCC al igual que RSS-210 de la Industry Canada. La operación de este equipo está sujeta a las siguientes dos condiciones: (1) es posible que este equipo o dispositivo no cause interferencia perjudicial y (2) este equipo o dispositivo debe aceptar cualquier interferencia, incluyendo la que pueda causar su operación no deseada.

Cambios o modificaciones no aprobadas expresamente por el fabricante podrían anular la autorización del usuario para operar este aparato.

Este equipo ha sido probado y comprobado que cumple con los límites de un dispositivo digital de Clase B (Class B), de acuerdo con la parte 15 de las reglas de la FCC. Estos límites están diseñados para proveer protección razonable contra interferencia perjudicial en una instalación residencial. Este equipo genera, usa, y puede emitir energía de radiofrecuencia y, si no se instala y usa de acuerdo a las instrucciones, puede causar interferencia perjudicial a comunicaciones de radio. Sin embargo, no hay garantía de que no ocurrirá interferencia con cualquier instalación. Si este equipo causa interferencia perjudicial a la recepción de radio o televisión, lo cual se puede determinar al apagar y prender el equipo, se recomienda al usuario que intente corregir la interferencia mediante una o más de las siguientes medidas:

- Ajusta la orientación o ubicación de la antena receptora.
- Aumenta la separación entre el equipo y receptor.
- Conecta la consola a una toma de corriente en un circuito distinto al del receptor.
- Consulta con el comerciante o un técnico experto en radio/televisión o llama al Servicio al Cliente de Nintendo 1-800-255-3700 para recibir asistencia.

Es posible que el usuario encuentre útil el siguiente folleto preparado por la Comisión Federal de Comunicaciones (Federal Communications Commission): Cómo Identificar y Resolver Problemas de Interferencia de Radio-Televisión (How to Identify and Resolve Radio-TV Interference Problems). Este folleto está disponible a través de la Oficina de Impresión del Gobierno de los Estados Unidos (U.S. Government Printing Office), en Washington, D.C., 20402, Número de Existencia (Stock No.) 004-000-00345-4.

Para ver el número FCC ID y otra información regulatoria, consulta la parte interior de la tapa de la batería.

Regulaciones sobre el uso del equipo en México - Información de COFETEL

La operación de este equipo está sujeta a las siguientes dos condiciones: (1) es posible que este equipo o dispositivo no cause interferencia perjudicial y (2) este equipo o dispositivo debe aceptar cualquier interferencia, incluyendo la que pueda causar su operación no deseada.

El término "CFT" antes del número de certificación/registro solo significa que se han cumplido las especificaciones técnicas de COFETEL.

Especificaciones

Consola Nintendo 2DS

Nombre del modelo:	FTR-001 (alimentación 4.6 Vcc 900 mA)
Pantallas LCD: (tamaño de pantalla/cuenta de píxel)	Pantalla superior: pantalla ancha de LCD que puede mostrar aproximadamente 16.77 millones de colores. Pantalla de 3.53 pulgadas (76.8 mm horizontal x 46.08 mm vertical) con resolución de 400x240 píxeles Pantalla inferior: pantalla táctil de LCD. Puede mostrar aproximadamente 16.77 millones de colores. Pantalla de 3.02 pulgadas (61.44 mm horizontal x 46.08 mm vertical) con resolución de 320x240 píxeles.
Adaptador de corriente	Adaptador de corriente (WAP-002 USA), batería (CTR-003)
Frecuencia inalámbrica:	Banda de 2.4 GHz
Estándar de comunicación:	IEEE802.11b/g
Distancia inalámbrica recomendada:	Aproximadamente un rango de funcionamiento de 30 m (unos 98 pies). Dependiendo de las condiciones, esta distancia puede disminuir.
Funciones de la cámara:	Lentes: enfoque sencillo. Captura de elementos: CMOS. Píxeles activos: aproximadamente 300 000 píxeles.
Especificaciones del reloj:	Máxima variación diaria: ± 4 segundos
Altavoz:	Mono (con soporte estéreo digital)
Entrada/salida:	Ranura para tarjetas de juego, ranura para tarjetas SD, conector del adaptador de corriente y conector de audio.
Sensores:	Sensor de aceleración, sensor de giro
Comunicación por infrarrojos:	Alcance de 20 cm (8 pulgadas). Dependiendo de las condiciones, esta distancia puede disminuir.
Máximo consumo de energía:	Aproximadamente 4.1 W (cuando se está cargando)
Condiciones de operación:	Temperatura, 5°C – 35°C (41°F – 95°) / humedad, 20-80 %.
Dimensiones:	Largo: 127 mm / ancho: 144 mm / alto: 20.3 mm
Peso:	Aproximadamente 260 gramos (incluyendo la batería, el lápiz táctil y la tarjeta SD)
Tiempo de carga:	Aproximadamente 3 horas y 30 minutos
Capacidad de la batería:	Consulta la página 175.

Batería de Nintendo 3DS

Nombre del modelo:	CTR-003
Tipo de batería:	Litio-ión
Capacidad de energía:	5 Wh

Conector del adaptador de corriente

Nombre del modelo:	WAP-002 (USA)
Entrada:	120 Vca 60 Hz 7 W
Salida:	4.6 Vcc 900 mA
Dimensiones:	Largo: 67.5 mm / ancho: 47.7 mm / alto: 23 mm
Peso:	Aproximadamente 80 gramos
Longitud del cable:	Aproximadamente 1.9 metros
Compatibilidad con productos:	Nintendo 2DS, Nintendo 3DS XL, Nintendo 3DS, Nintendo DSi XL, Nintendo DSi



NEED HELP WITH INSTALLATION,
MAINTENANCE OR SERVICE?

Nintendo Customer Service
SUPPORT.NINTENDO.COM
or call 1-800-255-3700

BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION,
L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?

Service à la clientèle de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
ou composez le 1 800 255-3700

¿NECESITAS AYUDA DE INSTALACIÓN,
MANTENIMIENTO O SERVICIO?

Servicio al cliente de Nintendo
SUPPORT.NINTENDO.COM
o llama al 1-800-255-3700

NINTENDO OF AMERICA INC.
P.O. BOX 957, REDMOND, WA
98073-0957 U.S.A.

MAA-FTR-S-USZ-C2

