



NINTENDO 3DS XL

닌텐도 3DS XL 사용설명서

사용설명서를 잘 읽고 올바른 방법으로 사용해 주십시오. 특히 「안전을 위한 주의사항」(10~19페이지)은 사용하기 전에 반드시 읽어 주십시오. 어린이가 사용할 경우에는 보호자가 먼저 잘 읽은 후 설명해 주십시오.
※ 세트 내용물이 전부 들어 있는지 2페이지를 확인해 주십시오.

준비하기

소프트웨어를 플레이하기

본체를 설정하기

문제 해결

닌텐도 3DS XL을 구입해 주셔서 대단히 감사합니다. 본 사용설명서를 잘 읽고 올바른 방법으로 사용해 주십시오. 특히 「안전을 위한 주의사항」 [010 페이지](#)~[019 페이지](#) 은 사용하기 전에 반드시 읽어 주십시오.

이용자의 건강 및 기기 보호를 위한 설명이므로 어린이가 사용할 경우에는 보호자가 먼저 잘 읽은 후 설명에 주십시오. 또 사용설명서는 소중히 보관해 주십시오.

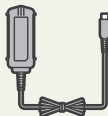
세트 내용

사용하기 전에 다음 세트 내용물이 전부 들어 있는지 확인해 주십시오.

- 닌텐도 3DS XL 본체 ————— 1대
[SPR-001(KOR)]



- 닌텐도 3DS용 AC 어댑터 ————— 1개
[WAP-002(KOR)]



- 닌텐도 3DS XL 전용 터치펜 ————— 1개
[SPR-004]
● 본체의 터치펜 홀더에 들어 있습니다. [023 페이지](#)



- SDHC 메모리 카드 4GB ————— 1개
● 본체의 SD 카드 슬롯에 들어 있습니다. [032 페이지](#)



- AR 카드 ————— 6장
● 본체 내장 소프트웨어 「AR 게임즈」를 플레이할 때 사용합니다. [063 페이지](#)



- 간단 시작 가이드 ————— 1부
 사용설명서(본 책자) ————— 1부
 보증서 ————— 1부



NINTENDO 3DS™ XL

「화면이 커진 3DS」 닌텐도 3DS XL의 특징을 소개합니다.

3D스크린

3D 영상(입체 영상)을 표시할 수 있습니다.

📖 30 페이지

3D 볼륨

입체감의 강도를 조절할 수 있습니다.

📖 31 페이지



슬라이드 퍼드

어떤 방향으로든 자유로운 조작을 할 수 있습니다. 📖 21 페이지

터치스크린

터치펜으로 직접 터치하여 조작할 수 있습니다. 📖 23 페이지

HOME 버튼

HOME 메뉴를 표시합니다. 📖 34 페이지



6세 이하의 어린이가 장시간에 걸쳐 3D 영상을 보면 눈의 성장에 악영향을 미칠 가능성이 있습니다. 6세 이하의 어린이가 사용할 경우에는 본체의 청소년 보호 기능을 이용하여 3D 영상을 표시하지 않도록 설정에 주십시오. 📖 78 페이지

3D 영상으로 게임을 즐길 수 있습니다. 030 페이지



※ 3D에 대응하는 3DS 소프트웨어만 3D 표시로 플레이할 수 있습니다. DS/DSi 소프트웨어는 3D 표시로 플레이할 수 없습니다.

3D 사진 및 3D 동영상을 촬영할 수 있습니다. 056 페이지



3DS 소프트웨어 및 DS/DSi 소프트웨어를 플레이할 수 있습니다. 042 페이지



닌텐도 3DS 소프트웨어



닌텐도 DS/DSi 소프트웨어

다음의 소프트웨어가 내장되어 있습니다.



**닌텐도 3DS
카메라**

입체감 있는 3D 사진 및 3D 동영상을 촬영할 수 있습니다.

56 페이지



**닌텐도 3DS
사운드**

음악을 듣거나 음성을 녹음할 수 있습니다.

59 페이지



Mii 스튜디오
MII STUDIO

자신과 가족, 친구의 분신 역할을 할 캐릭터인 Mii를 만들 수 있습니다.

60 페이지



**엇갈림
Mii광장**

엇갈림 통신을 통해 만난 Mii들이 모이는 광장입니다.

61 페이지



Nintendo eShop
닌텐도 e숍

다양한 소프트웨어의 정보 및 영상을 보거나 다운로드 소프트웨어를 구입할 수 있습니다.

62 페이지



AR 게임즈
augmented reality games

본체 세트에 동봉된 AR 카드를 외부 카메라에 비추며 플레이하는 증강현실 게임입니다.

63 페이지



얼굴 슈팅

자신이나 친구의 얼굴이 게임 캐릭터로 등장하는 슈팅 게임입니다.

64 페이지



발자취 수첩

본체를 갖고 걸어 다닌 걸음 수나 소프트웨어를 플레이한 시간을 확인할 수 있습니다.

65 페이지

3D 체험 영상이 SD 카드에 들어 있습니다.

- HOME 메뉴에서 아이콘을 터치하면 재생이 시작됩니다. **537** 페이지
- 3D 체험 영상은 닌텐도 e숍에서 무료로 다시 다운로드할 수 있습니다. (예고 없이 제공을 중지 또는 종료하는 경우가 있습니다. 사전에 양해 부탁드립니다.)

어느새 통신

슬립 모드(전원을 켜고 본체를 닫은 상태) 등 본체의 전원을 켜 채로 두면, 인터넷에 접속 가능한 무선 LAN 액세스 포인트를 자동으로 검색 및 통신을 하면서 다양한 데이터를 수신합니다.

※ 어느새 통신으로 수신한 데이터는 SD 카드에 저장됩니다.

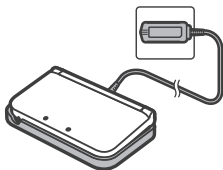


무선 LAN 액세스 포인트에 접속하려면 인터넷 설정이 필요합니다. [168 페이지](#)

※ 무선 통신을 끈 상태에서는 통신을 할 수 없습니다. [120 페이지](#)

※ 플레이 중인 소프트웨어의 사양이나 상황에 따라서는, 어느새 통신을 할 수 없는 경우가 있습니다. 또한 로컬 통신([135 페이지](#)) 중이거나 DS/DSi 소프트웨어를 이용하는 동안에는 어느새 통신을 할 수 없습니다.

※ 수신되는 데이터에 따라서는 알림 램프에 변화가 없을 수도 있습니다.



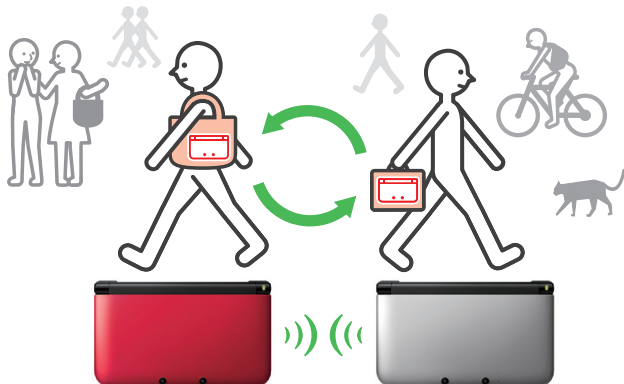
닌텐도 3DS XL 전용 충전 거치대[SPR-007] (별매품)를 사용하면 충전이 편리해집니다.

사용하지 않을 때는 충전 거치대로 충전을 하면서 슬립 모드 상태로 두면, 배터리 잔량 걱정도 없어집니다.

※ 배터리 지속 시간에 관한 내용은 [129 페이지](#)를 읽어 주십시오.

엇갈림 통신

다른 3DS XL/3DS 본체를 자동으로 검색 및 통신을 하면서, 길거리나 전철 안 등에서 엇갈려 지나친 사람과 게임을 통해 정보를 교환할 수 있습니다.

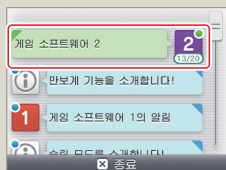


슬립 모드(전원을 켜고 본체를 닫은 상태) 등 본체의 전원을 켜 채로 두면, 같은 소프트웨어에 대해 엇갈림 통신을 등록한 사람과 엇갈려 지나칠 때 데이터가 송수신됩니다.

엇갈림 통신에 성공하면



초록색 램프가 데이터 수신을 알려줍니다.



알림 목록에 엇갈림 통신 알림이 표시됩니다. **052 페이지**

3DS 소프트웨어는 엇갈림 통신 설정이 본체에 등록됩니다.

- 최대 12개의 3DS 소프트웨어에 대한 엇갈림 통신을 동시에 할 수 있습니다.
- ※ DS/DSi 소프트웨어의 경우에는 먼저 소프트웨어를 시작하여 엇갈림 통신 모드로 전환해야 합니다. 또한 DS/DSi 소프트웨어를 이용하는 동안에는 3DS 소프트웨어의 엇갈림 통신을 할 수 없습니다.
- ※ 무선 통신을 끈 상태에서는 통신을 할 수 없습니다. **020 페이지**
- ※ 플레이 중인 소프트웨어의 사양이나 상황에 따라서는, 엇갈림 통신을 할 수 없는 경우가 있습니다. 또한 로컬 통신(**035 페이지**) 중이거나 인터넷 통신 중에는 엇갈림 통신을 할 수 없습니다.


목차


• 세트 내용	2
---------	---


• 안전을 위한 주의사항 (반드시 읽어 주십시오)	10
--------------------------------	----


준비하기 20


 각부의 명칭	20
---	----

 터치스크린 사용 방법	23
터치스크린의 기본 조작	23

 충전하기	24
충전 방법	25

 전원을 켜기/끄기	26
처음 전원을 켤 때의 설정	26
키보드 사용 방법	28
전원 램프	29
배터리 지속 시간	29

 3D 영상(입체 영상) 조절	30
3D 영상을 선명하게 보려면	30
3D 영상의 입체감 강도를 조절하기	31

 SD 카드 사용 방법	32
SD 카드의 빈 용량이 부족할 때는	33

소프트웨어를 플레이하기 34

HOME 메뉴 34

소프트웨어 아이콘	36
소프트웨어를 시작하기	37
소프트웨어의 전자설명서	38
화면 밝기 조절/에너지 절약 모드	38
카메라로 촬영하기	39
HOME 메뉴에 폴더를 만들기	40

카드 소프트웨어를 플레이하기 42

게임을 시작하기	43
----------	----

다운로드 소프트웨어를 플레이하기 45

게임을 시작하기	45
----------	----

게임 메모 46

친구 목록 47

친구 목록	47
친구 등록	48
자신의 친구 카드를 수정하기/ 친구 카드를 보기	49
친구와 통신하기	50
친구 목록 설정	51

알림 목록 52



알림을 받으려면	52
알림을 읽기	53


인터넷 브라우저 54

인터넷 브라우저 사용 방법	55
----------------	----


	닌텐도 3DS 카메라	56
	촬영하기	56
	보기	58
	닌텐도 3DS 사운드	59
	Mii 스튜디오	60
	엇갈림 Mii 광장	61
	닌텐도 e숍	62
	AR 게임즈	63
	얼굴 슈팅	64
	발자취 수첩	65
	다운로드 플레이	66

본체를 설정하기 67

	본체 설정	67
	인터넷 설정	68
	인터넷 접속을 위한 준비물	69
	인터넷 설정을 하기	70
	어느새 통신 설정	76
	DS 소프트웨어용 설정	76
	에러 코드가 표시되면	77

	청소년 보호 기능	78
	제한 가능한 항목	78
	청소년 보호 기능을 설정하기	79
	청소년 보호 기능을 해제하려면	80

	데이터 관리	82
---	---------------	----

	기타 설정	83
	외부 카메라 오차 수정	84
	소프트웨어와 데이터 이사	86
	본체 업데이트	91
	본체 초기화	91

문제 해결 92

배터리 팩 교체 방법	92
배터리 팩을 교체하기	92
고장이라고 생각되면	94

• 사양	106
• 문의처	뒤표지
• 한국닌텐도 공식 사이트	뒤표지

안전을 위한 주의사항 반드시 읽어 주십시오

고객님의 건강을 지키고 화재 및 감전 등에 의한 사고를 미연에 방지하기 위해서, 사용하기 전에 「건강상의 주의사항」, 「사용상의 주의사항」을 잘 읽고 그 내용을 반드시 지켜 주십시오.

■ 어린이가 사용할 경우에는

어린이가 사용할 경우에는 보호자가 「건강상의 주의사항」, 「사용상의 주의사항」을 잘 읽은 후, 어린이와 동석한 상태에서 사용해 주십시오.

■ 정상적으로 작동하지 않으면

정상적으로 작동하지 않을 때는 「고장이라고 생각되면」 **194 페이지 ~ 105 페이지**를 읽어 주십시오.

■ 만약 이상이 생기면 ~기기 파손을 발견했을 경우/이상한 소리 및 냄새, 연기가 날 경우~

1  **전원을 끈다**

전원 버튼을 길게 눌러 전원을 끈다.

※ 본체를 함부로 만지면 위험합니다. 충분히 주의하며 전원 버튼을 눌러 주십시오.

2  **분리한다**

AC 어댑터 및 주변기와 연결되어 있는 경우에는 본체로부터 분리한다.

※ AC 어댑터는 본체로부터 분리하기 전에, 콘센트에서 뽑아 주십시오.




3  **점검 의뢰**

한국닌텐도 고객센터로 점검을 의뢰한다. **194페이지**

※ 절대로 직접 수리하지 마십시오.

다음 내용을 잘 이해한 후, 건강상·사용상의 주의사항을 읽어 주십시오.

다음 경고 표시는, 주의사항을 지키지 않을 경우에 발생할 수 있는 사고의 정도를 나타냅니다.

 위험	사망이나 중상의 원인이 될 가능성이 높음.
 경고	사망이나 중상 등 인명 사고의 원인이 될 가능성이 있음.
 주의	부상을 입거나 가재도구를 훼손시킬 가능성이 있음.
사용상의 부탁	본체를 파손시키거나 가재도구를 훼손시킬 가능성이 있음.

다음 기호는 주의사항의 내용을 나타냅니다.

금지하는 의미하는 기호



금지



분해
금지



접촉
금지

지시를 의미하는 기호



지시

건강상의 주의사항

반드시 읽어 주십시오

건강상의 안전을 위해 다음 내용을 지키며 사용에 주십시오.

경고



■ 화면에 눈을 너무 가까이 대지 않도록 주의하며 밝은 장소에서 사용할 것

화면에 눈을 가까이 대거나, 어두운 장소에서 사용하면 빛의 자극에 의한 발작의 원인이 됩니다. 강한 빛 또는 깜빡거리는 빛을 보거나 TV 등을 시청할 때, 컨디션이나 체질에 따라 일시적으로 현기증, 근육 경련이 발생하거나 의식을 잃는 분이 드물게 있습니다. 이러한 증상이 발생한 경우에는 즉시 사용을 중지하고 의사의 진찰을 받으십시오. 또한 이러한 증상을 경험한 적이 있는 분은 사용하기 전에 반드시 의사와 상담하십시오.



■ 장시간 동안 연속적으로 사용하지 말 것

대략 1시간마다 10~15분 정도 휴식을 취해 주십시오.
3D 영상으로 볼 때는 30분마다 10~15분 정도 휴식을 취해 주십시오.
피로를 느끼지 않더라도 휴식을 취해 주십시오.



■ 피로를 느낄 때는 사용하지 말 것

피곤한 상태에서 사용하면 건강 상태에 악영향을 미칠 가능성이 있습니다.



■ 손과 팔 등에 통증이 있거나 부상을 입은 경우에는 사용하지 말 것

게임 등의 조작을 함으로써 증상이 악화될 가능성이 있습니다.
손과 팔 등에 통증이 있거나 부상을 입은 경우에는 사용하기 전에 의사와 상담하십시오.



■ 현기증, 두통, 구토, 멀미와 같은 증상을 느꼈을 때는 즉시 사용을 중지할 것

■ 눈이나 손, 팔 등에 통증이나 피로감, 불쾌감을 느꼈을 때는 즉시 사용을 중지할 것

이러한 증상이 계속 이어질 경우에는 의사의 진찰을 받으십시오.



■ 적외선 포트에 눈을 가까이 대지 말 것

눈을 향해 적외선을 송신하면 시력 저하 등의 원인이 됩니다.



■ 헤드폰을 사용할 경우에는 음량을 크게 하고 사용하지 말 것

청각에 이상이 생길 우려가 있습니다. 주위의 소리가 들릴 정도의 음량으로 사용해 주십시오. 귀울림 등의 이상 증세를 느낀 경우에는 의사의 진찰을 받으십시오.

3D 영상에 관한 주의사항

3D 영상을 볼 때는, 안전을 위해 다음 내용을 지키며 사용해 주십시오.

경고



■ 어린이가 3D 영상을 볼 경우에는 충분히 주의를 기울일 것

6세 이하의 어린이가 장시간에 걸쳐 3D 영상을 보면 눈의 성장에 악영향을 미칠 가능성이 있으므로, 본체의 청소년 보호 기능을 이용하여 3D 영상을 표시하지 않도록 설정해 주십시오. **178 페이지**
7세 이상의 어린이가 3D 영상을 볼 경우에는 보호자가 동석하여 어린이의 컨디션이나 눈의 피로도에 주의하며, 장시간에 걸쳐 보지 않도록 해 주십시오. 어린이의 경우, 피로감이나 불편감을 스스로 감지하기 어려우므로 충분히 주의를 기울여 주십시오.



■ 3D 영상이 선명하게 보이지 않는 상태에서 계속 사용하지 말 것

영상이 두 겹으로 보이거나, 입체감을 느끼기 어렵거나, 불편함을 느끼는 등 3D 영상이 선명하게 보이지 않는 상태에서 사용하면 눈의 피로, 안구 건조, 두통, 어께 결림, 구토, 현기증, 3D 멀미 등 피로감이나 불편감의 원인이 됩니다. 3D 영상이 선명하게 보이도록 화면 위치 등을 조절해 주십시오. **130 페이지**
또한 3D 영상에서 느껴지는 입체감에는 개인차가 있으며, 컨디션이나 체질에 따라서는 조절한 후에도 3D 영상이 선명하게 보이지 않을 수 있습니다. 그러한 경우에는 3D 표시 사용을 중지하고 2D 표시로 사용해 주십시오. **131 페이지**

- 전철 및 자동차 등 교통수단에 승차한 상태에서는 사용을 자제해 주십시오. 차체의 흔들림으로 인해 3D 영상이 선명하게 보이기 어려워, 멀미와 비슷한 증상을 느끼게 되거나 눈이 쉽게 피로해질 수 있습니다.



■ 좌우 시력에 차이가 있거나 한쪽 눈으로 사물을 보려는 경향이 있을 경우에는 컨디션에 주의하며 사용할 것

양쪽 눈의 시력에 차이가 있거나 한쪽 눈으로만 사물을 보려는 경향이 있으면 3D 영상이 선명하게 보이기 어려워, 쉽게 피로해지게 됩니다. 적당히 휴식을 취하고 컨디션에 주의하며 사용해 주십시오.

- 쉽게 피로해질 경우에는 3D 영상의 입체감을 약하게 하고 사용해 주십시오. 이후에도 상태가 개선되지 않을 경우에는 2D 표시로 사용해 주십시오. **131 페이지**



■ 컨디션에 주의하며 사용할 것

피곤하거나 컨디션이 좋지 않을 경우에는 사용하지 마십시오. 또한 컨디션이나 체질에 따라서는 3D 영상을 보는 행위로 인해 피로감이나 불편감을 느끼는 경우가 있습니다. 3D 영상을 볼 때는 다음 사항에 주의해 주십시오.

피로를 느끼거나 컨디션에 이상이 느껴지면 즉시 휴식을 취할 것

눈이나 머리, 등, 어깨 등에 피로감이나 불편함을 느꼈을 때는 즉시 사용을 중지하고 휴식을 취해 주십시오. 휴식을 취한 이후에도 금세 피로를 느끼거나 컨디션에 이상이 느꼈을 경우에는 2D 표시로 사용해 주십시오. **131 페이지**

장시간 동안 연속적으로 사용하지 말 것

컨디션에 주의하며 적당히 휴식을 취해 주십시오.
또한 피로를 느끼지 않더라도 30분마다 10~15분 정도 휴식을 취해 주십시오.

사용상의 주의사항

반드시 읽어 주십시오

안전을 위해 다음 내용을 지키며 사용해 주십시오.

위험



■ 분해하거나 개조하지 말 것

■ 불 속에 집어넣거나, 전자레인지에 넣거나, 드라이어로 말리지 말 것



■ 난로, 히터 등 전열 기구 근처에 두거나 직사광선에 노출된 장소, 밀폐된 자동차 안(특히 여름철) 등 고온의 장소에 두지 말 것

본체에 내장된 배터리 팩에서 누액, 발열, 파열이 발생하여 화재 및 감전, 부상, 고장의 원인이 됩니다. 또한 열에 의한 본체 변형 및 고장의 원인이 됩니다.



■ 지정된 AC 어댑터 및 배터리 팩을 사용할 것

본체에 대응하지 않는 AC 어댑터나 배터리 팩을 사용하면 화재 및 배터리 팩의 누액, 발열, 파열, 감전, 고장의 원인이 될 가능성이 있습니다.

● 닌텐도 3DS XL 본체에는 닌텐도 3DS용 AC 어댑터[WAP-002(KOR)], 닌텐도 3DS XL 전용 배터리 팩[SPR-003]을 사용해 주십시오.



■ 배터리 팩 단자부를 금속으로 건드리지 말 것

발열 및 파열, 감전, 합선의 원인이 됩니다.



■ 배터리 팩, AC 어댑터는 지정된 기기를 사용할 것

본체에 대응하지 않는 기기를 사용하면 화재 및 배터리 팩의 누액, 발열, 파열, 감전, 고장의 원인이 될 가능성이 있습니다.

- 배터리 팩[SPR-003]은 닌텐도 3DS XL 전용입니다.
- AC 어댑터[WAP-002(KOR)]는 다음 기기에 사용해 주십시오.
 - 닌텐도 3DS XL [SPR-001(KOR)]
 - 닌텐도 3DS [CTR-001(KOR)]
 - 닌텐도 DSi [TWL-001(KOR)]



경고



■ 액체 및 이물질을 넣지 말 것

화재 및 감전, 고장의 원인이 됩니다.

- 만약 액체(물이나 주스, 기름, 애완동물의 소변 등) 및 이물질이 들어간 경우에는 즉시 전원을 끄고 AC 어댑터를 콘센트에서 뽑은 후, 「한국난전도 고객센터원센터」로 점검을 의뢰해 주십시오. **☎뒤표지**



■ 천등이 치기 시작하면 충전 중인 본체 및 AC 어댑터를 만지지 말 것

벼락에 의한 감전의 우려가 있습니다.



■ 습기나 먼지, 연기가 많은 장소에서 사용 및 보관하지 말 것

화재 및 감전, 고장의 원인이 됩니다. 또한 카메라 렌즈 부분에 곰팡이가 생기는 원인이 됩니다.



■ 떨어뜨리거나 밟는 등 강한 충격을 주지 말 것

액정, 배터리 팩 등이 파손되어 부상의 원인이 되거나 배터리 팩이 발열하여 화재의 원인이 됩니다.

- 본체가 파손된 경우, 함부로 만지면 위험합니다. 부상의 원인이 되므로 파손된 부위를 만지지 않도록 주의해 주십시오.
- 밟거나 무리한 힘을 가하여 파손된 게임 카드 및 SD 카드는 사용하지 마십시오. 발열 및 고장의 원인이 됩니다.



■ 어린이의 손이 닿는 장소나 애완동물이 접근할 수 있는 장소, 불안정한 장소에 방치하지 말 것

AC 어댑터의 코드 및 터치펜 등을 입에 넣거나, 코드를 목에 감거나, 본체를 떨어뜨리면 부상 및 고장의 원인이 됩니다.



■ 게임 카드 및 SD 카드를 어린이의 손이 닿는 장소에 방치하지 말 것

실수로 삼킬 위험이 있습니다. 만약 삼켰을 경우에는 즉시 의사의 진찰을 받으십시오.



■ 배터리 팩에서 누액이 발생한 경우, 흘러나온 액체를 만지지 말 것

액체가 눈에 들어간 경우에는 눈에 장애를 일으킬 우려가 있습니다. 곧바로 충분한 물로 깨끗이 씻어 낸 후, 즉시 의사의 진찰을 받으십시오.

본체에 묻은 액체는 손에 닿지 않도록 주의하며 닦아 주십시오. 액체가 손이나 몸에 묻었을 때는 물로 깨끗이 씻어 내 주십시오.



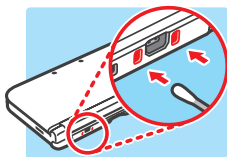
■ 충전 단자 및 AC 어댑터 연결 단자 등, 단자부를 손가락이나 금속으로 건드리지 말 것

부상 및 감전, 합선, 고장의 원인이 됩니다.



■ 본체의 충전 단자를 더럽히지 말 것

감전 및 고장, 연결 불량 등의 원인이 됩니다.
마른 면봉 등을 이용해 정기적으로 청소해 주십시오.
청소할 때는 강한 힘을 가하지 마십시오. 고장의 원인이 됩니다.



■ 심장페이스메이커 장착 부위에서 22cm 이상 거리를 둘 것

심장페이스메이커 장착 부위와 가까운 곳에서 무선 통신을 하면 전파가 심장페이스메이커 작동에 영향을 미칠 가능성이 있습니다.



■ 비행기 내, 병원 등 무선 통신이 금지 및 제한되어 있는 장소에서 사용하지 말 것

다른 전자 기기의 작동에 영향을 미칠 가능성이 있습니다.

무선 통신을 꺼 주십시오. **20** 이하

- 항공법, 항공안전 및 보안에 관한 법률, 기타 항공 관련 법령 및 조약에 의해 항공사 또는 기장이 허용하는 경우를 제외한 비행기 내의 무선 통신은 금지되어 있습니다. 또한 각 항공사의 정책에 따라 운항(이착륙시 포함) 중에는 본체의 모든 기능의 사용이 금지 또는 제한될 수 있습니다. 이를 위반하면 처벌의 대상이 될 수 있으므로 사용하지 마십시오.
- 만원 전철이나 버스 등 혼잡한 장소에서는 심장페이스메이커를 장착한 분이 있을 수 있으므로 무선 통신을 사용하지 마십시오.
- 해외에서는 국가에 따라 전파 사용 제한이 있을 수 있습니다. 무선 통신을 사용하면 처벌의 대상이 될 수 있습니다.



■ 자동차 등의 운전 중이나 보행 중에는 사용하지 말 것

사고 및 부상의 원인이 됩니다.

- 운전 중의 사용은 주의력을 감소시켜 사고의 원인이 됩니다.
- 보행 중에 화면을 보거나 조작을 하면 사고의 원인이 됩니다.



■ 본체를 움직이며 플레이할 경우에는 주위 상황에 주의할 것

사고 및 부상, 가재도구 파손, 고장의 원인이 됩니다.

- 사진을 촬영할 경우나 본체를 움직이며 플레이하는 소프트웨어를 사용할 경우에는 충분히 주의를 기울여 주십시오.
- 충전을 하면서 플레이할 경우에는 AC 어댑터의 코드를 잡아당기거나 주변 물체에 휘감기지 않도록 주의해 주십시오.



■ 고온의 장소 또는 열이 빠져나가지 않는 장소(이불 속 등)에서 사용하지 말 것

본체의 온도가 올라가서 저온 화상의 원인이 됩니다.

- 주위의 온도가 높은 장소에서 사용하거나 충전을 하면서 장시간에 걸쳐 사용하면 본체의 온도가 높아질 수 있습니다. 온도가 높은 부분에 피부가 장시간 닿아 있으면 저온 화상의 원인이 되므로 주의해 주십시오.

경고



■ 터치펜을 올바르게 사용할 것

잘못된 방법으로 사용하면 부상 및 고장의 원인이 됩니다.

- 사람을 찌르는 등 터치스크린 조작 이외의 목적으로는 사용하지 마십시오.
- 구부리거나 강한 힘으로 조작하는 등 난폭하게 다루지 마십시오.
- 손상되거나 변형된 터치펜은 사용하지 마십시오.



■ 한국 국내 가정용 전원(AC 220V) 이외에서 사용하지 말 것

화재 및 비정상적인 발열, 감전, 고장의 원인이 됩니다.

- 해외여행용 변압기 및 백열등 기구 전용 조광기, 차량용 DC/AC 변환기, 차량용 발진기를 사용하지 마십시오.



■ AC 어댑터 및 코드를 손상시키지 말 것

화재 및 감전, 고장의 원인이 됩니다.

- 코드를 너무 단단하게 감거나, 밟거나, 잡아당기거나, 세게 구부리거나, 가공하지 마십시오.
- 코드(특히 코드 시작 부분)에 무거운 물체를 올려놓는 등 무리한 힘을 가하지 마십시오.
- AC 플러그가 휘어진 경우나 코드가 파손된 경우에는 사용하지 마십시오.
- 코드를 난로, 히터 근처에 두거나 가열하지 마십시오.



■ AC 플러그에 묻은 먼지 등은 마른 천을 이용해 정기적으로 제거할 것

먼지가 묻은 채로 사용하면 화재 및 감전, 합선의 원인이 됩니다.



■ 콘센트 및 배선 기구의 정격을 넘는 사용(문어발식 배선)은 하지 말 것

화재 및 비정상적인 발열의 원인이 됩니다.



■ AC 플러그를 꽂을 때는 금속류(금속제 스트랩 등)가 닿지 않도록 할 것

감전 및 합선의 원인이 됩니다.

- 특히 어린이가 사용할 경우에는, AC 플러그를 꽂을 때 실수로 금속류가 닿지 않도록 보호자가 충분히 주의를 기울여 주십시오.



■ AC 어댑터는 올바른 방법으로 꽂거나 뽑아 주십시오.

올바른 방법으로 사용하지 않으면 화재 및 감전, 합선 등의 원인이 됩니다.

- AC 어댑터를 콘센트에 꽂을 때는 끝까지 확실하게 꽂아 주십시오. 그렇지 않은 상태에서 금속류(클립, 금속제 스트랩 등)가 닿으면 합선될 수 있어 위험합니다.
- AC 어댑터를 사용하지 않을 때는 AC 어댑터의 본체 부분을 잡고 콘센트에서 똑바로 뽑아 주십시오.



■ **젖은 손, 유분 등이 묻은 손으로 사용하지 말 것**

사고 및 부상, 화재도구 파손, 고장의 원인이 됩니다.

⚠ 주의



■ **액정화면을 세게 누르거나 충격을 주지 말 것**

부상 및 고장의 원인이 됩니다.

- 만약 액정화면이 파손된 경우에는 액정화면 및 액정화면에서 흘러나온 액체를 만지지 마십시오. 액정화면의 손상 및 파손 수리는 보증 기간 중이라 하더라도 유상 처리되므로 주의에 주십시오.



■ **바지 주머니에 넣지 말 것**

체중이 실리는 등 강한 힘이 가해지면 액정 및 본체가 파손되어 부상 및 고장의 원인이 됩니다.



■ **본체를 열고 닫을 때 손가락이 끼이지 않도록 주의할 것**

부상의 원인이 됩니다.



■ **시중에서 판매되고 있는 스트랩은 튼튼한 것을 사용할 것**

스트랩이 끊어져서 본체를 떨어뜨리면 부상 및 고장의 원인이 됩니다.



■ **본체를 휘두르지 말 것**

본체를 휘두르거나, 본체에 끼운 스트랩만을 잡고 휘두르면 사람이나 물건에 부딪혀 부상 및 고장의 원인이 됩니다.

사용상의 부탁

■ 함부로 전원을 껐다 켜다 하지 말 것

고장, 게임 카드 및 본체에 저장된 데이터 소실의 원인이 됩니다.

■ 게임 중에는 게임 카드 및 SD 카드, 주변기기를 꽂거나 뽑지 말 것

저장 데이터 손상, 본체 및 주변기기 고장의 원인이 됩니다.

- SD 카드를 꽂거나 뽑을 때는 먼저 전원을 꺼 주십시오. 전원이 켜져 있는 상태에서 꽂거나 뽑으면 본체 및 SD 카드 고장, 데이터 소실의 원인이 됩니다.

■ 지정된 기기를 사용할 것

다음과 같은 기기를 연결하면 고장 및 오작동의 원인이 될 가능성이 있습니다.

- 사용 중인 소프트웨어에 대응하지 않는 기기/닌텐도가 동작을 보증하지 않는 기기/변형·파손된 기기

■ 슬라이드 패드에 강한 힘을 주며 조작하지 말 것

고장의 원인이 됩니다.

■ 터치스크린을 손상시키지 말 것

고장의 원인이 됩니다.

- 본체에 장착되어 있는 터치펜(SPR-004) 또는 게임 중에 지정된 것으로 조작해 주십시오(볼펜이나 금속류 등의 단단한 물체로 조작하거나 손톱을 세워서 조작하지 마십시오).
- 강한 힘으로 문지르거나, 누르거나, 찌르지 마십시오.
- 모래나 먼지, 과자 부스러기 등이 묻은 상태에서 사용하면 터치스크린이 손상될 가능성이 있습니다. 이물질이 묻어 더러워졌을 경우에는 부드러운 천 등으로 깨끗이 닦아 내 주십시오.
- 위 화면은 터치스크린이 아닙니다. 터치펜 등으로 문지르지 마십시오.

■ 게임 카드 및 본체 단자부에 입김을 불어 넣지 말 것

단자부에 침이 묻으면 고장의 원인이 됩니다.

■ 카메라 부분을 직사광선에 장시간 노출시키거나, 햇빛 및 강한 조명 등을 직접 촬영하지 말 것

정상적인 색으로 촬영할 수 없게 되는 등, 고장의 원인이 됩니다.

- 카메라로 촬영한 영상은 실물과 색채 및 밝기가 다르거나, 언제나 어두운 점(흑점) 및 밝은 점(흰점)이 있을 수 있으나 고장은 아닙니다.
- 카메라 부분이 더러워졌을 경우에는 부드러운 마른 천이나 면봉 등으로 가볍게 닦아 주십시오. 또한 더러운 곳을 닦을 때는 렌즈 부분을 세게 누르지 않도록 주의해 주십시오. 고장의 원인이 됩니다.

■ 에어컨 바람이 직접 닿는 장소 등, 급격한 온도 변화로 인해 물방울이 맺히는 장소에 두지 말 것

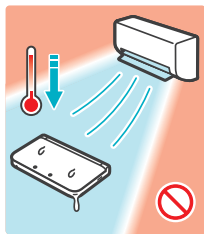
물방울이 맺히면 고장의 원인이 됩니다.

추운 장소에서 따뜻한 장소로 운반할 때는

비닐봉지 등에 넣어 공기를 뺀 후, 밀폐된 상태로 운반해 주십시오. 약 1시간 정도 그대로 두어 주위의 온도와 맞춘 후에 꺼내 주십시오.

물방울이 맺혔을 때는

본체의 전원을 끈 후, 물방울이 마를 때까지 따뜻한 방에 약 1시간 정도 그대로 두어 주십시오.



■ 본체를 연 채로 운반하거나 보관하지 말 것

액정화면이 깨지거나 손상되는 등 고장의 원인이 됩니다.

■ 시너, 벤진, 알코올 등을 본체에 묻히지 말 것

플라스틱이 손상되거나 도장이 벗겨지는 원인이 됩니다. 매니큐어 리무버 등이 묻은 손으로 만지지 않도록 주의해 주십시오.

더러워졌을 경우에는 물로 희석한 중성 세제에 적신 천을 꼭 짜서 닦아 주십시오. 그런 다음, 부드러운 마른 천으로 한 번 더 닦아 주십시오.

■ 폐기할 경우에는 거주지의 분리수거 규정에 따른 것

폐기할 경우에는 거주지의 분리수거 규정에 따라 폐기에 주십시오.

본체에 내장되어 있는 배터리 팩은 본체에서 분리하여 거주지의 분리수거 규정에 따라 폐기에 주십시오.

[193페이지](#)

■ 저작권 등에 대하여

● 닌텐도 3DS XL로 촬영·녹음 등을 한 데이터는 개인이 즐길 목적 등 법률상으로 인정된 경우를 제외하고 저작권자 등 권리자의 허락 없이 무단으로 이용할 수 없습니다. 또한 실연·공연·전시물 등은 개인이 즐길 목적이 아니라 하더라도 촬영·녹음 등이 제한되는 경우가 있으므로 주의해 주십시오. 또 타인의 허락 없이 무단으로 촬영하거나 타인의 초상을 무단으로 공표하면 초상권·사생활 침해로 인정되는 경우가 있으므로 주의해 주십시오.

● 닌텐도 3DS XL을 이용하여, 범죄 행위 및 공공질서, 미풍양속을 해치는 행위 등을 하지 마십시오. 관계 법령이나 조례 등에 따라 책임이 발생할 수 있습니다.

● 닌텐도 3DS XL로 이미지·동영상·음악 등을 전송하면 이를 받은 측에서 복사·편집·재전송 등을 할 가능성이 있습니다. 일단 타인에게 전송된 이미지·동영상·음악 등은 삭제하거나 이용을 제한할 수 없으므로 주의해 주십시오.



각부의 명칭

본 설명서에서 사용하는, 각 부위의 이름을 확인해 주십시오.

알림 램프

램프의 색과 깜빡임으로 본체의 상태를 알려 줍니다.

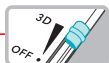
■ 어드레스 통신을 수신했을 때(파란색으로 약 5초간 깜빡임) **52 페이지**

■ 엣갈림 통신을 수신했을 때(초록색으로 약 5초간 깜빡임) **52 페이지**

■ 친구가 온라인 상태가 되었을 때(오렌지색으로 약 5초간 깜빡임)

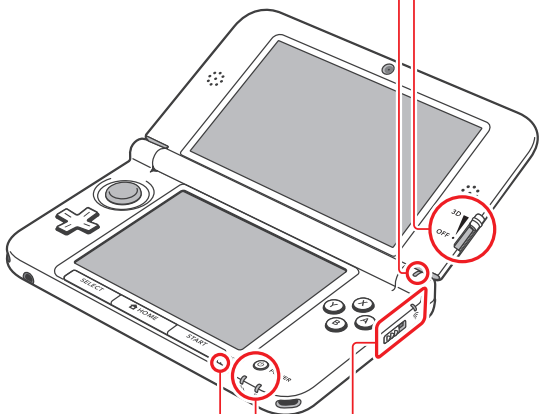
51 페이지

■ 배터리 잔량이 얼마 남지 않았을 때(빨간색으로 깜빡임) **29 페이지**



3D 볼륨 31 페이지

3D 영상의 입체감 강도를 조절합니다.



마이크

마이크 기능을 사용하는 게임에서 사용합니다.



전원 버튼

[POWER] 26 페이지



전원 램프

[LAMP] 29 페이지

전원을 켜면 켜집니다.



충전 램프

[CHARGE] 25 페이지

배터리를 충전하고 있을 때 오렌지색으로 켜집니다.

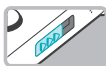


무선 램프 [W]

무선 통신이 켜져 있을 때는 노란색으로 켜지며, 꺼져 있을 때는

램프에 불이 들어오지 않습니다. 데이터 송수신 중에는 깜빡입니다.

※ 슬립 모드 중에는 어둡게 켜지거나 깜빡입니다.



무선 스위치 [WIRELESS]

무선 통신을 켜거나 끕니다.

※ DS/DSi 소프트웨어를 사용하는 도중에는 무선 통신을 켤 수 없습니다. DS/DSi 소프트웨어에서 무선 통신을 사용하려면 소프트웨어를 시작하기 전에 먼저 무선 통신을 켜 주십시오.(사용 도중에 끄는 것은 가능합니다.)

위 화면(3D스크린) 030 페이지

3D 영상(입체 영상)을 볼 수 있는 3D스크린입니다.

아래 화면(터치스크린) 023 페이지

터치펜으로 직접 터치하여 조작할 수 있는 터치스크린입니다.

내부 카메라 039 페이지

카메라 기능을 사용하는 게임에서 사용합니다.

스피커**스피커****A/B/X/Y 버튼****슬라이드 패드**

슬라이드 패드에 대응하는 게임을 조작할 때 사용합니다.

※ 올바르게 조작할 수 없다고 느껴질 때는 097 페이지

**사운드 볼륨**

슬라이드하여 소리의 크기를 조절합니다.

※ 카메라의 셔터음은 설정과 상관없이 항상 일정한 크기로 소리가 납니다.

십자 버튼**SELECT 버튼****HOME 버튼 [⏏] 034 페이지**

게임 중에 HOME 메뉴를 표시합니다.

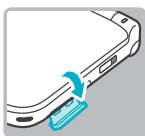
START 버튼**헤드폰 연결 단자**

시중에서 판매되는 스테레오 헤드폰을 연결할 수 있습니다. 연결하면 스피커에서는 소리가 나지 않게 됩니다.

※ 마이크 기능이 탑재된 헤드폰은 사용할 수 없습니다.

배터리 커버 92 페이지

전용 배터리 팩이 내장되어 있습니다.
* 배터리 팩을 교체할 때 이외에는 열지 마십시오.



SD 카드 슬롯 32 페이지

SD 메모리 카드나 SDHC 메모리 카드를 꽂습니다.(본체 세트에 동봉된 SDHC 메모리 카드가 구입 시부터 꽂혀 있습니다.)

적외선 포트

적외선 통신을 할 때 적외선을 송수신합니다.

스트랩 홀

시중에서 판매되는 스트랩을 끼울 수 있습니다.

L 버튼

터치펜 홀더 23 페이지

본체 세트에 동봉된 터치펜을 꽂아서 보관합니다.

R 버튼

외부 카메라

56 페이지

카메라 기능을 사용하는 소프트웨어에서 사용합니다.
2개의 카메라로 3D 영상을 촬영할 수 있습니다.



AC 어댑터 연결 단자 25 페이지

본체 세트에 동봉된 AC 어댑터를 연결합니다.

외부 카메라 램프

외부 카메라를 사용할 때 켜집니다.



충전 단자

닌텐도 3DS XL 전용 충전 거치대[SPR-007] (별매품)의 충전 단자와 연결하여 충전합니다.

게임 카드 슬롯 43 페이지

3DS 카드를 꽂습니다. DS/DSi 카드도 사용할 수 있습니다.



터치스크린 사용 방법

아래 화면은 직접 터치하여 조작할 수 있는 터치스크린입니다.
본체 세트에 동봉된 터치펜으로 조작해 주십시오.

터치펜 사용 방법

터치펜 홀더에서 꺼낸 후 사용에 주십시오.

- 사용 후에는 터치펜 홀더에 끝까지 꽂아 주십시오.
- ※ 터치펜 홀더에는 전용 터치펜[SPR-004] 이외의 것을 꽂지 마십시오.

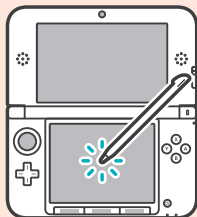


터치스크린의 기본 조작

「터치」와 「슬라이드」의 2종류가 있습니다.

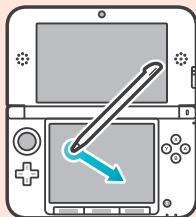
터치한다

터치펜으로 터치스크린을 가볍게 누릅니다.



슬라이드한다

터치펜을 터치스크린에 가볍게 댄 채로 움직입니다.



터치스크린이 제대로 반응하지 않을 때는

HOME 메뉴의 본체 설정에서 터치스크린의 오차를 수정해 주십시오. [▶83 페이지](#)

HOME 메뉴를 올바르게 조작할 수 없을 때는, 아래의 방법으로 터치스크린 오차 수정 화면을 표시할 수 있습니다. 전원을 끈 후, **[L]** + **[R]** + **[X]** 버튼을 누르면서 전원을 켜 주십시오.

[L] + [R] + [X]



동시에
누르면서





충전하기

처음 사용하기 전이나 장기간 사용하지 않았을 때는 반드시 충전한 후에 사용해 주십시오.

충전 시간은 약 3시간 30분



본체의 전원이 꺼져 있을 경우, 충전에 약 3시간 30분이 소요됩니다. 본체의 사용 상황 및 배터리 잔량에 따라 충전 시간은 달라집니다.

5~35℃의 장소에서 충전할 것



주위의 온도가 너무 높거나 낮으면 배터리의 성능이 저하되거나 충전이 불가능할 수 있습니다. 또한 주위의 온도가 낮은 경우에는 충분히 충전되지 않습니다.



충전을 반복하면 사용 가능한 시간이 단축됨



충전을 반복하면 사용 가능한 시간(배터리 지속 시간)이 점점 짧아집니다. 약 500회 충전을 했을 경우, 사용 가능한 시간은 구입 시의 약 70% 정도가 됩니다.

사용 가능 시간이 극도로 짧아졌다면



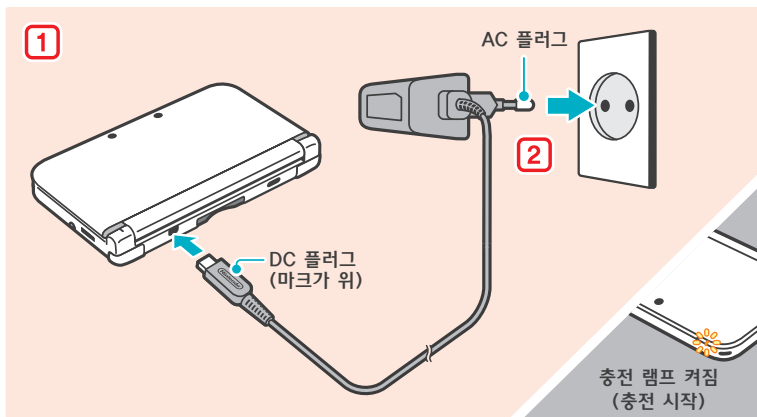
배터리 팩의 수명이 다한 것입니다. 새로운 배터리 팩으로 교체해 주십시오. [p.92 페이지](#)
새로운 배터리 팩은 [한국난텐드 홈페이지](#)에서 구입할 수 있습니다. [↓ 뒤표지](#)



경고

- 물이나 기타 액체가 될 수 있는 장소 및 습기가 많은 장소에서는 AC 어댑터를 사용하지 마십시오.
- AC 어댑터를 콘센트에서 즉시 뽑을 수 있도록, AC 어댑터 근처에 방해될 만한 물건을 두지 마십시오.

충전 방법



준비하기

충전하기

1 본체의 AC 어댑터 연결 단자에 DC 플러그를 연결한다

※ DC 플러그의 방향에 주의하여 똑바로 꽂아 주십시오.

2 AC 플러그를 콘센트에 끝까지 확실하게 꽂는다

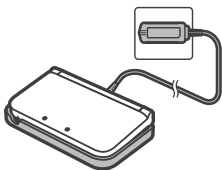
● 충전 램프가 켜지고 충전이 시작됩니다. 충전 램프가 꺼지면 충전이 완료된 것입니다.

충전이 완료되면

충전이 완료되면 콘센트에서 AC 어댑터를 뽑은 후, 본체에서 DC 플러그를 뽑아 주십시오.

※ 충전과 동시에 게임을 플레이하고 있을 경우, 충전이 완료되어도 충전 램프가 꺼지지 않을 수 있으나 고장은 아닙니다.

※ DC 플러그를 뽑을 때는, 본체와 DC 플러그를 양손으로 잡고 똑바로 뽑아 주십시오.



닌텐도 3DS XL 전용 충전 거치대[SPR-007]
(별매품)를 사용하면 충전이 편리해집니다.

본체를 충전 거치대에 장착하는 것만으로도 충전이 가능합니다.

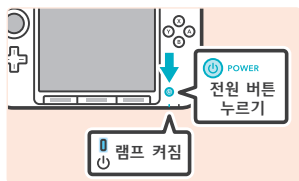


전원을 켜기/끄기

전원 버튼을 눌러 전원을 켜거나 끌 수 있습니다.
처음으로 전원을 켜는 때는 본체 설정이 시작됩니다.

전원 버튼을 눌러 전원을 켜 주십시오. 전원이 켜져 있는 동안에는 전원 램프가 켜져 있습니다.

- ※ 전원 램프가 켜지고 화면이 표시되기까지 몇 초 정도 시간이 걸릴 수 있습니다.
- ※ 전원 램프/배터리 지속 시간에 대하여 [029 페이지](#)



슬립 모드로 전환하거나 전원을 끄려면

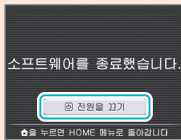
슬립 모드로 전환하기

전원이 켜져 있는 상태에서 본체를 닫으면 슬립 모드로 전환됩니다. 슬립 모드로 전환해 두면, 어느새 통신([06 페이지](#)) 및 엣갈림 통신([07 페이지](#))을 수신 가능한 상태에서 소비 전력을 절약할 수 있습니다.

- ※ 사용 중인 소프트웨어에 따라서는 슬립 모드로 전환할 수 없는 경우가 있습니다.(닌텐도 3DS 사운드로 음악을 재생 중일 때 등)

전원을 끄기

전원 버튼을 누르면 표시되는 전원 메뉴에서 「전원을 끄기」를 터치하거나, 전원 램프가 꺼질 때까지 전원 버튼을 길게 누르면 전원을 끌 수 있습니다.

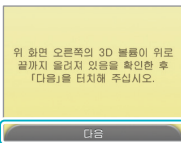


처음 전원을 켜는 때의 설정

처음 전원을 켜는 때는 화면의 지시에 따라 본체 설정을 진행해 주십시오. 어린이가 사용할 경우에는 보호자가 설정해 주십시오. 터치펜으로 아래 화면을 터치하여 조작합니다. [023 페이지](#)

1 본체를 올바르게 잡는 방법을 확인한다

- 3D 영상을 선명하게 볼 수 있도록, 화면의 지시에 따라 확인해 주십시오.
(3D 영상에 관한 내용은 [030 페이지](#))



2 날짜·시각을 설정한다

- 를 터치하여 선택해 주십시오.
- 「결정」을 터치하면 입력 내용이 확정됩니다.
- 여기에서 설정한 날짜와 시각을 사용하는 소프트웨어도 있습니다. 날짜와 시각을 올바르게 설정해 주십시오.



3 유저 네임을 입력한다

- ※ 키보드 사용 방법 **028** 페이지
- ※ 10글자까지 입력할 수 있습니다.
- ※ 다른 본체와 통신할 때 등에 상대방에게 표시됩니다. 개인 정보 및 타인에게 불쾌감을 줄 수 있는 단어는 입력하지 마십시오. 타인에게 불쾌감을 줄 수 있는 단어를 입력하면 다른 본체에 송신될 때, 상대방의 본체에서 제대로 표시되지 않을 수 있습니다.

**4** 생일을 설정한다

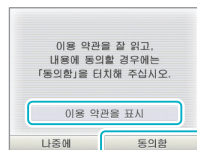
- 를 터치하여 생일을 입력해 주십시오.

**5** 거주 중인 지역을 설정한다

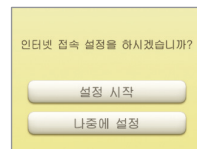
- 거주 중인 지역을 터치하여 선택해 주십시오.
- 「결정」을 터치하면 입력 내용이 확정됩니다.

**6** 네트워크 서비스에 관한 이용 약관을 확인한다

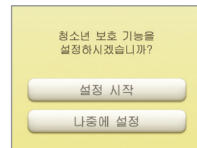
- 확인 후, 「동의함」을 터치해 주십시오.
- 동의하지 않고 다음 단계로 진행하려면 「나중에」를 터치해 주십시오.

**7** 인터넷 접속 설정을 한다 **068** 페이지

- 인터넷에 접속하면 어느새 통신을 통해 다양한 데이터를 수신하거나, 통신 플레이어를 즐길 수 있게 됩니다.
- 나중에 설정할 경우에는 「나중에 설정」을 터치해 주십시오.

**8** 청소년 보호 기능을 설정한다 **078** 페이지

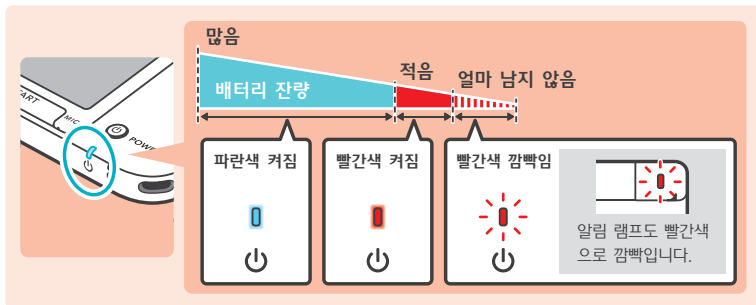
- 어린이 및 청소년의 게임 사용 및 구입을 제한하거나, 일부 기능(3D 표시 등)의 사용을 제한할 수 있습니다.
- 설정이 필요하지 않을 경우에는 「나중에 설정」을 터치해 주십시오.



이것으로 초기 설정이 완료되었습니다. 본체의 **HOME** 버튼을 눌러 HOME 메뉴(**034** 페이지)를 표시한 후, 닌텐도 3DS XL을 즐겨 주십시오.

전원 램프

전원이 켜져 있는 동안에는 전원 램프가 켜져 있습니다. 배터리 잔량에 따라 램프의 색이 바뀝니다.



※ 게임 도중에 배터리 잔량이 전부 소모되어 전원이 꺼지면 이전에 저장한 지점부터 다시 시작해야 합니다. 전원 램프가 빨간색으로 바뀌면 게임을 저장한 후, 충전해 주십시오.

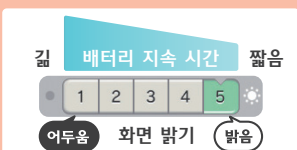
※ 파란색 램프가 켜져 있을 때 슬립 모드(026 페이지)로 전환해 두면, 램프가 천천히 밝아졌다가 어두워지기를 반복합니다.

배터리 지속 시간

배터리 지속 시간은 대략적 기준으로서 참고해 주십시오. 사용하는 소프트웨어 및 무선 통신의 데이터 수신량, 주위의 온도 등 사용 상황에 따라 변할 수 있습니다. 또한 카메라 기능을 사용할 경우에는 아래에 기재된 시간보다 지속 시간이 짧아질 수 있습니다.

닌텐도 3DS 소프트웨어를 플레이할 경우: 약 3시간 30분~6시간 30분

닌텐도 DS 소프트웨어를 플레이할 경우: 약 6시간~10시간



화면 밝기에 따라 배터리 지속 시간이 변합니다.

구입 시의 설정은 「5」로 되어 있습니다.

(화면 밝기 변경 방법 038 페이지)

● 에너지 절약 모드를 ON으로 설정해 두면, 표시되는 영상에 따라 밝기나 색조를 자동으로 조절하므로 배터리 지속 시간이 길어집니다.

(에너지 절약 모드 설정 방법 038 페이지)

● 사용하지 않을 때는 슬립 모드(026 페이지)로 전환해 두면, 어느새 통신 및 엡갈림 통신을 수신 가능한 상태에서 소비 전력을 절약할 수 있습니다. 충전이 완료된 이후에 계속 슬립 모드를 유지했을 경우의 배터리 지속 시간은 약 3일입니다.

※ 슬립 모드 상태에서는 전원 램프가 천천히 밝아졌다가 어두워지기를 반복합니다. 사용 중인 소프트웨어에 따라서는 본체를 닫아도 전원 램프가 켜진 채, 슬립 모드로 전환할 수 없는 경우가 있으므로 주의해 주십시오.(닌텐도 3DS 사운드로 음악을 재생 중일 때 등)



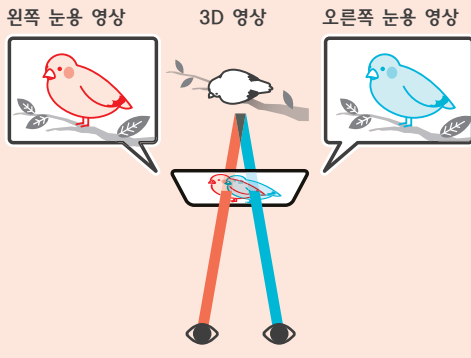
3D 영상(입체 영상) 조절

위 화면은 입체적인 영상을 볼 수 있는 3D스크린입니다.
3D 볼륨으로 입체감의 강도를 원하는 대로 조절할 수 있습니다.

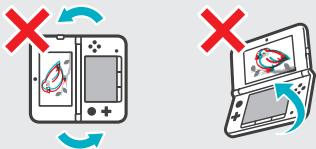
준비하기

3DS XL 본체의 3D 영상은 양안 시차(오른쪽 눈과 왼쪽 눈의 위치 차이로 인해 각각 다른 이미지를 보게 되는 현상)에 의해 입체적으로 느껴집니다.

3D스크린은 올바른 위치에서 봤을 때 왼쪽 눈용 영상은 왼쪽 눈에만, 오른쪽 눈용 영상은 오른쪽 눈에만 보이도록 표시하고 있으므로 양안 시차를 이용한 입체적인 영상을 볼 수 있게 됩니다.



3D스크린을 대각선 방향에서 보거나, 기울여서 보거나, 본체를 세로로 잡고 볼 경우에는 입체적으로 보이지 않고, 두 겹으로 보이거나 어둡게 보입니다.

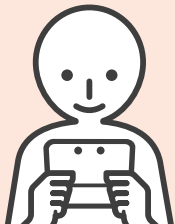


3D 영상(입체 영상) 조절

3D 영상을 선명하게 보려면

3D스크린은 다음과 같이 올바른 위치에서 보십시오.

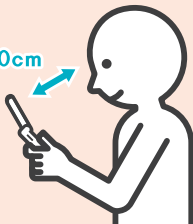
1 화면을 정면에서 볼 것



2 눈과 화면 사이의 거리는 30cm~40cm로 할 것

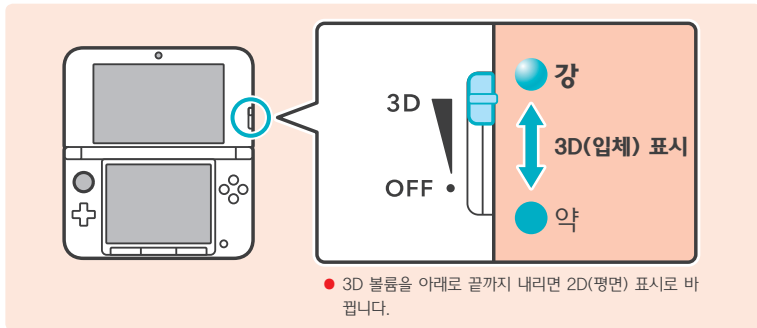
● 가장 입체적으로 보기 편한 거리에서 보십시오.

30cm~40cm



3D 영상의 입체감 강도를 조절하기

3D 볼륨으로 입체감의 강도를 조절할 수 있습니다. 3D 볼륨을 위로 끝까지 올린 상태(입체감이 가장 강한 상태)에서 보는 데 불편함이 있다면, 아래로 끝까지 내린 후에 조금씩 올리면서 3D 영상을 선명하게 보기 편한 위치에 두고 사용에 주십시오. 3D 영상에 눈이 적응된 후, 3D 볼륨을 올리면 선명하게 보이는 경우도 있습니다.



- ※ 3D 표시에 대응하지 않는 소프트웨어나 장면에서는 3D 볼륨을 올려도 3D 표시로 전환되지 않습니다.
- ※ 3D 동영상 및 3D 사진, 일부 게임 소프트웨어에서는 3D 볼륨을 상하로 움직여도 입체감의 변화 없이, 3D/2D 표시 전환만 가능한 경우가 있습니다. 이러한 영상의 입체감이 너무 강해서 보는 데 어려움이 있을 때는 화면과 약간 거리를 두고 봐 주십시오. 그렇게 해도 보는 데 어려움이 있을 경우에는 2D 표시로 사용해 주십시오.
- ※ 청소년 보호 기능을 이용하여 3D 영상의 표시를 제한할 수도 있습니다. [178 페이지](#)
- ※ 햇빛 등 강한 빛에 직접 노출된 장소에서는 입체적으로 보이기 어려울 수 있습니다.
- ※ 사용 상황에 따라 3D 영상으로 보이지 않거나 보이기 어려울 수 있습니다. [196 페이지](#)

3D 영상을 볼 때의 주의사항

3D 영상에서 느껴지는 입체감에는 개인차가 있으며, 올바른 방법으로 보거나 조절을 해도 두 겹으로 보이거나 3D 영상으로 보이지 않을 경우가 있습니다. 그러한 경우에는 2D 표시로 사용해 주십시오.

또한 컨디션이나 영상의 내용, 주위 상황 등에 의해서도 입체감이 다르게 느껴질 수 있습니다. 두 겹으로 보이거나 두통, 불쾌감, 눈의 피로 등 컨디션에 이상을 느끼면 즉시 사용을 중지해 주십시오.

3D 영상에 관한 건강상의 주의사항도 읽어 주십시오. [112 페이지](#)



SD 카드 사용 방법

3DS XL 본체는 2GB 이하의 SD 메모리 카드(이하, SD 카드)와 4GB~32GB의 SDHC 메모리 카드(이하, SD 카드)에 대응합니다.

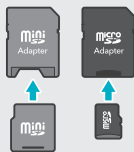
본체 세트에 동봉된 SD 카드는, 구입 시부터 본체의 SD 카드 슬롯에 꽂혀 있습니다. 본체로 촬영한 사진을 SD 카드에 저장하거나, SD 카드에 저장한 음악 파일을 재생할 수 있습니다.(소프트웨어에 따라 SD 카드에 저장할 수 있는 데이터가 다릅니다.)

※ 닌텐도 DSi 웨어(62 페이지) 이외의 다운로드 소프트웨어는 SD 카드에 저장됩니다. 또한 여러 개의 SD 카드에 저장된 다운로드 소프트웨어를 1개의 SD 카드에 통합하여 다시 저장할 수는 없으므로 주의해 주십시오. 63 페이지

miniSD 카드/microSD 카드를 사용할 경우

SD 카드 어댑터가 필요합니다.

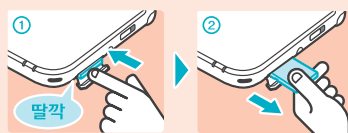
- 카드 어댑터를 본체에 넣은 상태에서 miniSD 카드/microSD 카드를 꽂거나 뺄으면 본체 고장 및 오작동, 데이터 손실의 원인이 됩니다. 반드시 카드 어댑터에 장착한 상태로 본체에 꽂거나 뽑아 주십시오.



SD 카드를 뽑기

SD 카드를 꽂거나 뺄 때는 먼저 전원을 꺼 주십시오. 전원이 켜져 있는 상태에서 SD 카드를 꽂거나 뽑으면 본체 및 SD 카드 고장, 데이터 손실의 원인이 됩니다.

※ 플레이 중인 소프트웨어에서 SD 카드를 꽂거나 뽑으라는 안내가 있었을 경우에는 전원이 켜져 있는 상태에서 꽂거나 뽑아도 괜찮습니다.

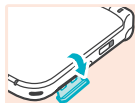


SD 카드를 딸깍 소리가 날 때까지 누른 다음, 튀어나온 부분을 손가락으로 잡고 꺼낼 것

SD 카드를 꽂기

1 SD 카드 슬롯 커버를 연다

- ※ 슬롯 커버를 세게 잡아당기거나 비틀지 마십시오. 늘어나거나 변형되어 닫히지 않게 됩니다.



2 SD 카드 슬롯에 SD 카드를 꽂는다

- SD 카드의 방향을 확인한 후, 딸깍 소리가 날 때까지 눌러서 꽂아 주십시오.
- SD 카드를 꽂은 후에는 슬롯 커버를 닫아 주십시오.



SD 카드의 쓰기 금지 스위치에 대하여

SD 카드의 쓰기 금지 스위치를 아래로 내리면 데이터 저장 및 삭제를 할 수 없게 됩니다. 스위치를 위로 올리면 데이터 저장 및 삭제를 할 수 있게 됩니다.



SD 카드의 빈 용량이 부족할 때는

SD 카드의 빈 용량이 부족할 때는 불필요한 사진 및 음악 파일을 삭제하거나, 본체 설정의 「데이터 관리」(482 페이지)에서 불필요한 소프트웨어를 삭제해 주십시오. 그래도 부족할 경우에는 사용 중인 SD 카드보다 용량이 큰 SD 카드에 데이터를 복사해서 사용해 주십시오. 복사하지 않고 새 SD 카드에 소프트웨어를 저장할 수도 있으나 나중에 1개의 SD 카드에 통합하여 다시 저장할 수는 없습니다.

컴퓨터의 SD 카드 슬롯 및 시장에서 판매되는 SD 카드 리더/라이터를 사용하여 SD 카드 내 「Nintendo 3DS」 폴더를 통째로 복사합니다.



※ SD 카드의 최상위 계층에 복사해 주십시오.

※ 「Nintendo 3DS」 폴더에는 다운로드 소프트웨어 및 그 저장 데이터 등이 저장되어 있습니다.(사진 데이터는 포함되어 있지 않습니다.) 「Nintendo 3DS」 폴더 내의 데이터를 개조하거나 파일 이동 및 삭제, 파일명 변경을 하지 마십시오.

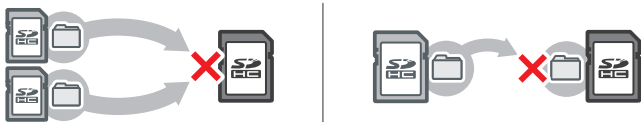
복사에 관한 주의사항

「Nintendo 3DS」 폴더는, 반드시 폴더를 통째로 복사해 주십시오.

또한 복사가 완료된 새 SD 카드로 소프트웨어를 플레이하고 저장 등을 하면, 이전까지 사용했던 SD 카드 내의 동일한 소프트웨어는 더 이상 사용할 수 없게 될 경우가 있습니다. 동일한 소프트웨어를 백업 데이터 용도로 복사하여, 여러 개를 번갈아 가며 사용할 수는 없습니다. 원본 SD 카드의 데이터를 사용하지 말고, 복사가 완료된 새 SD 카드를 사용해 주십시오.

다음과 같은 복사 방법으로는 사용할 수 없습니다.

여러 개의 SD 카드에 저장된 다운로드 소프트웨어를 1개의 SD 카드에 통합하여 다시 저장할 수는 없습니다. 덮어써서 복사를 하면 새 SD 카드의 데이터는 사용할 수 없게 되므로 주의해 주십시오.



「Nintendo 3DS」 폴더 내의 파일을 각각 개별적으로 복사하면 3DS XL 본체에서 인식할 수 없습니다.

「Nintendo 3DS」 폴더 내의 내용을 바꾸지 않은 상태에서 폴더를 통째로 복사하지 않으면, 데이터를 복사해도 사용할 수 없게 되므로 주의해 주십시오.

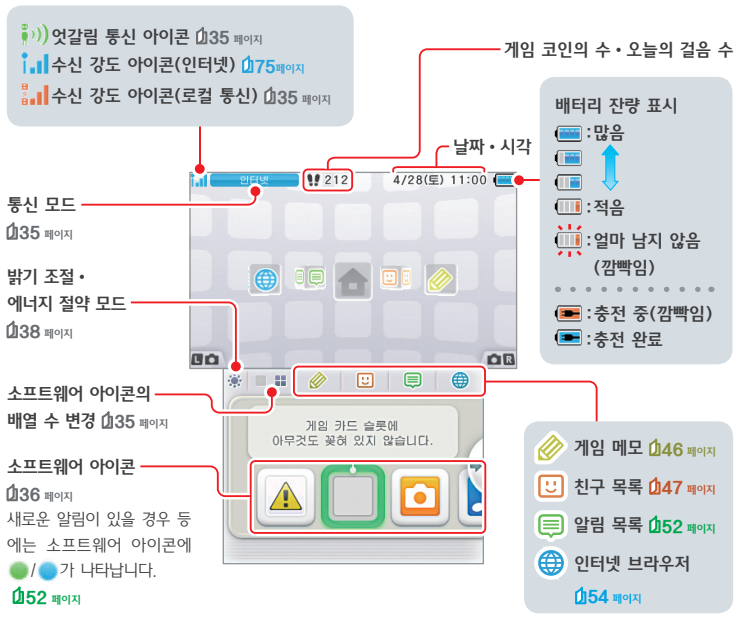




HOME 메뉴

닌텐도 3DS XL은 HOME 메뉴에서 시작됩니다.
본체의 전원을 켜면 HOME 메뉴가 표시됩니다.

HOME 메뉴에서 플레이하고 싶은 소프트웨어의 아이콘을 선택하여 시작할 수 있습니다. 또한 오늘 걸은 걸음 수, 날짜와 시각 등이 표시되며, 어느새 통신(16페이지)으로 새로운 정보를 수신하면 소프트웨어 아이콘에 ●가 표시되어 3DS XL 본체의 현재 상황을 알 수 있습니다.



- 본체의 **L** / **R** 버튼을 누르면 카메라 모드가 되어 사진을 촬영할 수 있습니다. 39페이지
- 선택한 소프트웨어는 위 화면에 표시되며, 마이크에 감지된 소리에 반응하여 회전 속도가 바뀝니다.

게임 코인의 수/오늘의 걸음 수에 대하여

본체를 갖고 걸어 다니면 걸음 수가 카운트되어 100보에 1개씩 게임 코인을 모을 수 있습니다. 게임 코인은 하루에 10개까지, 최대 300개를 모을 수 있으며 대응하는 게임에서 사용 가능합니다.

- ※ 걸음 수는 전원을 켜 채, 본체를 닫은 상태에서 카운트됩니다.
- ※ DS/DSi 소프트웨어를 한 번도 종료하지 않고 계속해서 플레이 또는 중단 상태를 유지했을 경우, 최대 7일 동안의 걸음 수까지만 카운트됩니다. 이때 한 번 소프트웨어를 종료하면 다시 걸음 수를 카운트할 수 있게 됩니다.

화면 스크롤/소프트웨어 아이콘의 배열 수 변경 및 이동

화면 스크롤

소프트웨어 목록을 터치한 채, 좌우로 슬라이드하면 화면을 스크롤할 수 있습니다.

- 화면 양쪽 끝의 ◀/▶를 터치하여 화면을 스크롤할 수도 있습니다.



소프트웨어 아이콘의 배열 수 변경 및 이동

배열 수 변경

□/□를 터치하면 화면에 배열되는 소프트웨어 아이콘의 수가 바뀝니다.



소프트웨어 아이콘의 이동

소프트웨어 아이콘을 길게 터치하면 옮길 수 있게 됩니다. 터치한 상태에서 원하는 위치로 옮긴 후, 터치펜을 화면에서 떼어 주십시오.

- 이미 아이콘이 있는 위치로 옮겼을 경우에는, 두 아이콘의 위치가 서로 바뀝니다.



통신 모드에 대하여

인터넷	인터넷에 접속된 상태입니다. (068 페이지)
엇갈림 통신	엇갈림 통신 상태를 찾고 있는 상태입니다. (017 페이지) 엇갈림 통신에 대응하는 내장 소프트웨어 및 난텐도 3DS 소프트웨어의 엇갈림 통신을 등록해 두면, 가까운 곳에 있는 다른 3DS XL/3DS 본체를 자동으로 검색 및 통신을 하면서 정보 교환이 이뤄집니다. 또한 엇갈림 통신 아이콘 ()도 함께 표시됩니다.
로컬 통신	가까운 곳에 있는 다른 3DS XL/3DS 본체와 통신 중입니다. 친구 목록의 「가까운 곳의 친구를 등록」 (048 페이지), 다운로드 플레이 (066 페이지) 등은 로컬 통신을 이용해 통신합니다. 로컬 통신 중에는 수신 전파의 강도를 나타내는 아이콘(수신 강도 아이콘) 이 표시됩니다. 전파가 강할수록 쾌적한 통신을 할 수 있습니다.
무선 ON	무선 통신이 켜져 있지만 (020 페이지) 통신을 진행 중이지 않을 때는 무선 ON 이 표시됩니다. 무선 통신이 꺼져 있을 때는 무선 OFF 가 표시됩니다.
무선 OFF	또한 무선 ON 일 때는 , 무선 OFF 일 때는 가 함께 표시됩니다.

소프트웨어 아이콘

어느새 통신으로 무료 소프트웨어가 다운로드되거나 닌텐도 e숍에서 소프트웨어를 구입하면 HOME 메뉴에 소프트웨어 아이콘이 추가됩니다.(소프트웨어는 SD 카드에 300개까지 추가할 수 있습니다.) 소프트웨어 아이콘에는 다음과 같은 종류가 있습니다.

카드 소프트웨어 아이콘

3DS 카드



DS/DSi 카드



게임 카드 슬롯에 게임 카드를 꽂으면, 해당 게임의 아이콘이 표시됩니다.

본체 내장 소프트웨어 아이콘



안전을 위한 주의사항

본체를 안전하게 사용하기 위한 주의사항을 확인할 수 있습니다.



AR 게임즈 **063**페이지

본체 세트에 동봉된 AR 카드를 외부 카메라에 비추며 플레이하는 증강현실 게임입니다.



닌텐도 3DS 카메라 **056**페이지

입체감 있는 3D 사진 및 3D 동영상을 촬영할 수 있습니다.



얼굴 슈팅 **064**페이지

자신이나 친구의 얼굴이 게임 캐릭터로 등장하는 슈팅 게임입니다.



닌텐도 3DS 사운드 **059**페이지

음악을 듣거나 음성을 녹음할 수 있습니다.



발치취 수첩 **065**페이지

본체를 갖고 걸어 다닌 걸을 수나 소프트웨어를 플레이한 시간을 확인할 수 있습니다.



Mii 스튜디오 **060**페이지

자신과 가족, 친구의 분신 역할을 할 캐릭터인 Mii를 만들 수 있습니다.



다운로드 플레이 **066**페이지

대용 소프트웨어를 사용하여 다른 본체와 통신 플레이를 즐길 수 있습니다.



엇갈림 Mii 광장 **061**페이지

엇갈림 통신(**07** 페이지)을 통해 만난 Mii들이 모이는 광장입니다.



본체 설정 **067**페이지

인터넷 접속, 청소년 보호 기능 등 본체의 설정을 할 수 있습니다.



닌텐도 e숍 **062**페이지

다양한 소프트웨어의 정보 및 영상을 보거나 다운로드 소프트웨어를 구입할 수 있습니다.

기타



선물 아이콘

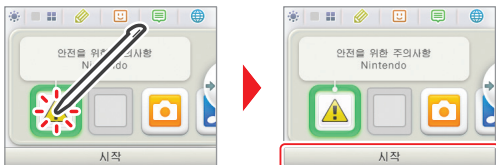
다운로드 소프트웨어(**045** 페이지)가 추가되면 표시됩니다. 터치하여 열어 주십시오.

※ 다운로드가 완료되지 않았을 경우에는 아이콘이 깜빡입니다. 인터넷에 접속 가능한 장소에서 슬립 모드(**026** 페이지)로 전환하여 다운로드를 완료해 주십시오.

- 구입 시부터 SD 카드에 들어 있는 영상의 아이콘도 HOME 메뉴에 표시됩니다. **015**페이지

소프트웨어를 시작하기

소프트웨어 아이콘을 터치한 후, 「시작」을 터치해 주십시오.



소프트웨어를 중단/종료하기

소프트웨어를 플레이하는 도중에 HOME 버튼을 누르면, 소프트웨어가 중단되고 HOME 메뉴가 표시됩니다. HOME 메뉴에서 「종료」를 터치하면 소프트웨어가 종료됩니다. 「계속」을 터치하면 중단 중인 소프트웨어로 다시 돌아갈 수 있습니다.

중단 중일 때 사용 가능한 기능

소프트웨어를 중단 중일 때는 화면의 밝기를 조절하거나 게임 메모 • 친구 목록 • 알림 목록 • 인터넷 브라우저 • 카메라 모드 • 설명서를 사용할 수 있습니다.

- 다른 소프트웨어를 시작할 수도 있으나 이때 중단 중인 게임은 종료됩니다.



※ 소프트웨어의 상태(무선 통신 기능 및 카메라를 사용 중일 때 등)에 따라서는 HOME 메뉴를 표시할 수 없거나 HOME 메뉴의 일부 기능을 사용할 수 없는 경우가 있습니다. 또한 HOME 메뉴의 일부 기능을 사용할 수 없는 소프트웨어도 있습니다.

※ DS/DSi 소프트웨어를 플레이 중일 때는 HOME 메뉴를 사용할 수 없습니다.

소프트웨어를 종료하기 전에 저장해 주십시오.

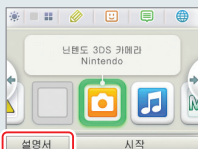
소프트웨어를 종료하면 저장하지 않은 데이터는 사라집니다. 먼저 저장을 한 후에 소프트웨어를 종료하시기 바랍니다.

중단 중인 소프트웨어를 뽑거나 전원을 끄지 마십시오.

중단 중인 게임 카드 및 SD 카드를 뽑거나 전원을 끄지 마십시오. 데이터 손상 및 소실 등 고장의 원인이 됩니다.

소프트웨어의 전자설명서

전자설명서는 본체상에서 볼 수 있는 사용설명서입니다. 전자설명서가 내장된 소프트웨어를 선택한 경우에는 화면 하단에 「설명서」 버튼이 표시됩니다. 터치하면 선택 중인 소프트웨어의 전자설명서를 확인할 수 있습니다.



전자설명서 확인 방법

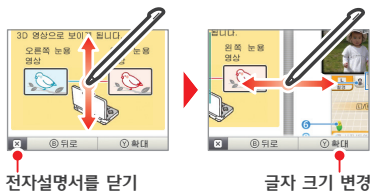
1 목차를 선택한다

- 상하로 슬라이드하면 목차를 스크롤할 수 있습니다. 원하는 페이지를 터치해 주십시오.



2 페이지 내용을 확인한다

- 상하로 슬라이드하면 페이지를 스크롤할 수 있으며, 좌우로 슬라이드하면 페이지를 넘길 수 있습니다.



화면 밝기 조절/에너지 절약 모드

HOME 메뉴에서 를 터치하면 설정 화면이 표시됩니다.

화면 밝기

숫자를 터치하여 화면의 밝기를 조절해 주십시오.



에너지 절약 모드

ON으로 설정하면, 화면에 표시되는 영상에 따라 밝기나 색조를 자동으로 조절하여 배터리 소비를 절약할 수 있습니다. OFF로 설정하면, 배터리 지속 시간은 짧아지지만 있는 그대로의 영상으로 즐길 수 있습니다.(공장 출하 시의 설정은 OFF로 되어 있습니다.)

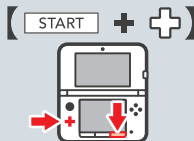
화면 밝기와 배터리 지속 시간의 관계

화면을 밝게 할수록 배터리 지속 시간은 짧아지며, 어둡게 할수록 길어집니다. **029 페이지**

※ 화면을 밝게 하면 필요한 전력량이 많아지기 때문에 전원 램프가 파란색에서 빨간색으로 바뀔 수 있습니다.
또한 배터리 잔량이 적을 때는 곧바로 전원이 꺼지는 경우도 있습니다.

DS/DSi 소프트웨어를 플레이할 때, 화면 밝기 조절 및 에너지 절약 모드 설정을 하려면

DS/DSi 소프트웨어를 플레이 중일 때는 HOME 메뉴를 사용할 수 없습니다. HOME 버튼을 눌러 소프트웨어를 중단한 상태에서 아래의 조작을 하면 화면 밝기를 조절하거나 에너지 절약 모드를 설정할 수 있습니다.



START 버튼을 누르면서 십자 버튼을 눌러 주십시오.

- ⊕ 위 : 화면 밝기를 올리기
- ⊖ 아래 : 화면 밝기를 내리기
- ⊖ 왼쪽 : 에너지 절약 모드 OFF
- ⊕ 오른쪽 : 에너지 절약 모드 ON

카메라로 촬영하기

HOME 메뉴 화면에서 **[L]** 또는 **[R]** 을 누르면 카메라 모드가 됩니다.



저장 가능한 사진 수

3D 마크

외부 카메라로 촬영할 때 표시됩니다.

저장 위치

[SD] : 본체 저장 메모리 **[SD]** : SD 카드

- 저장 위치는 닌텐도 3DS 카메라의 「설정」에서 변경할 수 있습니다.

촬영하기 ([L] [R] [A] 버튼)

외부/내부 카메라 전환

외부 카메라로는 3D 사진을 촬영할 수 있습니다.

합체 카메라

내부 카메라와 외부 카메라로 동시에 촬영한 얼굴을 합체합니다. 자세한 내용은 닌텐도 3DS 카메라의 전자설명서를 읽어 주십시오.

닌텐도 3DS 카메라를 시작 **056 페이지**

QR Code 스캐너

닌텐도 e숍 QR Code나 홈페이지 접속용 QR Code를 카메라에 비추면, 정보를 스캔하여 닌텐도 e숍의 페이지를 표시하거나 인터넷 브라우저로 홈페이지를 표시할 수 있습니다. **054 페이지**

- 촬영한 사진은 닌텐도 3DS 카메라에서 확인할 수 있습니다. 3D 사진의 촬영 방법은 **056 페이지**를 읽어 주십시오.

소프트웨어 아이콘의 배열 수 변경

■/■를 터치하면 화면에 배열되는 소프트웨어 아이콘의 수가 바뀝니다.



폴더에 넣을 수 없는 소프트웨어 아이콘에 대하여

다음의 소프트웨어 아이콘은 폴더에 넣을 수 없습니다. 또한 폴더 안에 다른 폴더를 넣을 수 없습니다.

- 카드 소프트웨어 아이콘
- 난텐도 e숍 아이콘
- 본체 설정 아이콘

폴더 설정

폴더를 선택한 후, 「설정」을 터치하면 폴더의 이름을 변경하거나 폴더를 삭제할 수 있습니다.



폴더 이름 변경

폴더의 이름을 변경합니다.

- 폴더의 이름을 변경하면 해당 이름의 첫 번째 글자가 HOME 메뉴의 폴더 아이콘에 표시됩니다.

폴더 삭제

폴더를 삭제합니다.

- ※ 폴더 안에 1개라도 소프트웨어 아이콘이 들어 있으면 삭제할 수 없습니다.



카드 소프트웨어를 플레이하기

3DS XL 본체에 게임 카드를 꽂아서 플레이합니다.

닌텐도 3DS XL로 3DS 소프트웨어 및 DS/DSi 소프트웨어를 플레이할 수 있습니다.

3DS 카드



DS/DSi 카드



- ※ 3D에 대응하는 3DS 소프트웨어만 3D 표시로 플레이할 수 있습니다. DS/DSi 소프트웨어는 3D 표시로 플레이할 수 없습니다.
- ※ DS/DSi 소프트웨어를 플레이 중일 때는 HOME 메뉴를 사용할 수 없습니다. 또한 어드레스 통신과 3DS XL 본체의 엡걸림 통신 기능을 사용할 수 없습니다.
- ※ 한국 국내 전용 소프트웨어만 사용할 수 있습니다. 외국 사양 소프트웨어는 사용할 수 없습니다.
- ※ DS 소프트웨어 중, 닌텐도 DS Lite/DS의 GBA 카트리지가 삽입구에 꽂는 주변기기에 대응하는 소프트웨어는 해당 연동 기능을 사용할 수 없습니다. 자세한 내용은 한국닌텐도 홈페이지를 확인해 주십시오. [↑튜표지](#)
- ※ 3DS 소프트웨어는 닌텐도 DSi/DS Lite/DS 본체에서 사용할 수 없습니다.

이용등급 표시에 대하여

소프트웨어 패키지에는 이용등급이 표시되어 있습니다. 이용등급 표시는 게임물등급위원회에 의한 등급분류심의 결과를 나타내며, **표시 연령에 달하지 않은 이에게는 적합하지 않다고 인정된 표현 내용이 포함되어 있음**을 의미하므로 구입 시에 참고해 주십시오.

- ※ 이용등급 표시는 게임의 난이도를 나타내는 것은 아닙니다.
- ※ 청소년 보호 기능을 설정하면, 이용등급 표시를 기준으로 사용을 제한할 수 있습니다. [↑78 페이지](#)

	전체 이용가		12세 이용가		15세 이용가		청소년 이용불가
--	-----------	--	------------	--	------------	--	-------------

내용정보 표시에 대하여

소프트웨어에 따라서는 내용정보 표시가 게재된 것도 있습니다. 내용정보 표시는 대상연령을 결정하는 근거가 되는 표현을 나타내는 것으로 총 7가지 카테고리로 나뉘어져 있습니다.

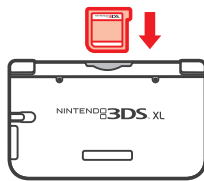
신장상	목격상	광포	언어의 부적절성	약물	베팅	사행상

게임을 시작하기

1 게임 카드 슬롯에 게임 카드를 꽂는다

※ 카드를 잘못된 방향으로 꽂으면 고장의 원인이 됩니다. 잘 꽂히지 않는다고 느껴질 때는 일단 뽑은 후, 카드의 방향을 확인해 주십시오.

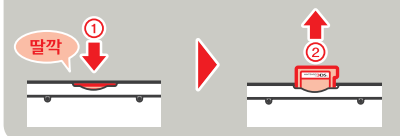
※ 게임 카드를 꽂거나 뽑을 때는 먼저 본체의 전원을 끄거나, HOME 메뉴를 표시해 주십시오.(게임을 중단 중일 때는 먼저 게임을 종료 한 후에 꽂거나 뽑아 주십시오.)



본체와 카드의
방향을 확인

Nintendo 3DS XL/3DS/DSi/DS 로고가 표시되어 있는 면을 맞춰서 꽂아 주십시오.

게임 카드를 뽑을 때는 한 번 누른 후에 뽑을 것



2 카드 소프트웨어의 아이콘을 터치한 다음, 「시작」을 터치한다

● DS/DSi 소프트웨어는 3DS 소프트웨어에 비해 해상도가 낮기 때문에 화면이 늘어나서 표시됩니다. 화면을 원래 사이즈로 표시하려면 START 버튼 또는 SELECT 버튼을 누르면서 「시작」을 터치하여 게임을 시작해 주십시오.(START 버튼 또는 SELECT 버튼은 게임이 시작될 때까지 길게 눌러 주십시오.)



3 이후의 조작 방법은 각 게임의 설명서를 읽어 주십시오.

게임을 종료하려면

HOME 버튼을 누르면 게임이 중단되고 HOME 메뉴가 표시됩니다. HOME 메뉴에서 「종료」를 터치하면 게임이 종료됩니다.(게임을 종료하면 저장하지 않은 데이터는 사라집니다. 먼저 저장을 한 후에 게임을 종료하시기 바랍니다.)

- 「계속」을 터치하면 중단 중인 게임 화면으로 다시 돌아갈 수 있습니다.
- DS/DSi 소프트웨어를 종료하려면, 게임을 저장한 후 HOME 버튼을 누르고 「OK」를 터치해 주십시오.

※ 전원 버튼을 누르면 게임이 종료되고 전원 메뉴가 표시됩니다.

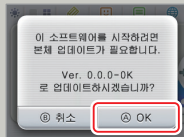
(26 페이지)



게임 카드를 통한 본체 업데이트에 대하여

게임 카드에 따라서는 본체 업데이트 데이터가 포함된 경우가 있습니다. 해당 게임 카드를 플레이하기 위해 본체를 업데이트해야 할 경우에는, 소프트웨어를 시작하면 업데이트 안내문이 표시됩니다. 화면의 지시에 따라 본체를 업데이트해 주십시오.

- 본체 업데이트에 관한 자세한 내용은 **091** 페이지를 읽어 주십시오.

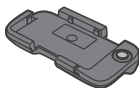


3DS XL 본체에서 사용할 수 없는 주변기기

3DS XL 본체에서는 다음의 주변기기를 사용할 수 없습니다.



닌텐도 3DS 전용 충전 거치대
[CTR-007]



닌텐도 3DS 전용 확장 슬라이드 패드
[CTR-009]



다운로드 소프트웨어를 플레이하기

어느새 통신으로 다운로드되는 무료 소프트웨어나 닌텐도 e숍에서 구입한 소프트웨어를 플레이할 수 있습니다.

DSi 웨어(062 페이지) 이외의 다운로드 소프트웨어는 SD 카드에 저장됩니다.

저장된 다운로드 소프트웨어의 아이콘은 HOME 메뉴에 표시됩니다.

다음의 방법으로 다운로드 소프트웨어를 추가할 수 있습니다.

- 어느새 통신으로 무료 소프트웨어가 다운로드되는 경우가 있습니다. 066 페이지
- 닌텐도 e숍에서 구입할 수 있습니다. 062 페이지

다운로드 소프트웨어에 관한 주의사항

- 어느새 통신(066 페이지)을 통해 소프트웨어가 다운로드되는 경우가 있으므로 SD 카드를 항상 본체에 꽂아 둘 것을 권장합니다.
- DSi 웨어(062 페이지)는 본체 저장 메모리에 최대 40개까지, 그 밖의 다운로드 소프트웨어는 SD 카드에 최대 300개까지 저장할 수 있습니다.
- 다운로드 소프트웨어와 그 저장 데이터는, 다운로드 시에 사용한 본체에서만 사용할 수 있습니다. 다른 본체에 SD 카드를 꽂아도 사용할 수 없습니다.
- 체험판 소프트웨어는 플레이할 수 있는 횟수나 시간에 제한이 있을 수 있습니다. 제한 횟수나 시간을 이미 초과한 소프트웨어를 시작하면 메시지가 표시됩니다. 화면의 지시에 따라 조작하면 소프트웨어를 삭제하거나 닌텐도 e숍을 시작할 수 있습니다.

게임을 시작하기

1 다운로드 소프트웨어의 아이콘을 터치한 다음, 「시작」을 터치한다

- DSi 웨어는 3DS 다운로드 소프트웨어에 비해 해상도가 낮기 때문에 화면이 늘어나서 표시됩니다. 화면을 원래 사이즈로 표시하려면 START 버튼 또는 SELECT 버튼을 누르면서 「시작」을 터치하여 게임을 시작해 주십시오.(START 버튼 또는 SELECT 버튼은 게임이 시작될 때까지 길게 눌러 주십시오.)



2 이후의 조작 방법은 각 게임의 전자설명서를 읽어 주십시오.

- 전자설명서 확인 방법 038 페이지
- 이용등급 표시에 대하여 042 페이지
- 게임 종료 방법은 카드 소프트웨어와 동일합니다. 043 페이지



게임 메모

메모를 작성할 수 있습니다. 3DS 소프트웨어를 중단했을 때, 중단 중인 화면을 보며 메모를 작성할 수도 있습니다.

HOME 메뉴에서 아이콘을 터치하면 메모 목록이 표시됩니다.

- 메모는 본체에 16개까지 저장할 수 있습니다. 또한 작성한 메모를 사진 데이터로 저장하여 3DS 카메라(156 페이지)에서 볼 수도 있습니다.
- 3DS 소프트웨어를 플레이 중일 때도 소프트웨어를 중단하고 메모를 작성할 수 있습니다. HOME 버튼을 눌러 소프트웨어를 중단하고 HOME 메뉴에서 게임 메모를 시작해 주십시오.



1 메모 목록에서 빈칸을 터치하고 메모를 작성한다



위 화면 표시 전환

소프트웨어를 중단 중일 경우, 터치하면 위 화면의 표시 내용을 바꿀 수 있습니다.

위 화면/아래 화면을 표시



위 화면을 표시



아래 화면을 표시



펜

지우개

3가지 색의 펜으로 그리거나 지우개로 지울 수 있습니다.

:SD 카드에 사진으로 저장하고, 3DS 카메라에서 볼 수 있습니다.

156 페이지

:작성 중인 메모를 삭제합니다.

2 메모 작성이 완료되면 를 터치한다

- 작성 중이던 메모가 저장되고 목록 화면으로 돌아옵니다.



친구 목록

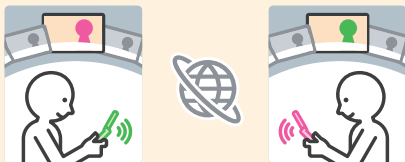
친구 등록을 하면, 먼 곳에 있는 친구와 인터넷을 통해 통신 플레이를 즐길 수 있습니다.

친구 목록에서는 등록된 친구가 온라인 상태(인터넷에 접속된 상태)인지 여부를 확인할 수 있습니다.

HOME 메뉴에서 아이콘을 터치하면 친구 목록이 표시됩니다. 처음으로 친구 목록을 사용할 때는 화면의 지시에 따라 자신의 친구 카드를 작성해 주십시오.



- 3DS 소프트웨어를 플레이 중일 때도 소프트웨어를 중단하고 친구 목록을 확인할 수 있습니다. HOME 버튼을 눌러 HOME 메뉴에서 친구 목록을 시작해 주십시오.
- ※ 친구 목록은 3DS 소프트웨어를 플레이할 때 사용할 수 있는 기능입니다. DS/DSi 소프트웨어에서 인터넷을 통해 통신 플레이를 하려면 소프트웨어별로 설정을 해야 합니다.



소프트웨어를 플레이하기

친구 목록을 사용하기 전에

「나의 Mii」를 만들기	자신의 친구 카드를 만들려면 친구 카드에 넣을 「나의 Mii」가 필요합니다. Mii 스튜디오에서 「나의 Mii」를 만들어 주십시오. U60 페이지
인터넷 설정을 하기	친구가 온라인 상태가 되었음을 알기 위해서는 인터넷에 접속해야 합니다. U68 페이지

친구 목록

친구 목록



친구 등록 [U48](#) 페이지

친구 카드를 표시 [U49](#) 페이지

- 자신의 친구 카드를 수정하기
- 친구의 친구 카드를 보기

친구 목록 설정 [U51](#) 페이지

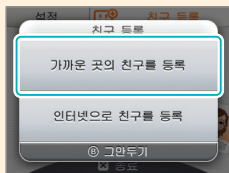
- 정보 공개 설정
- 친구 카드 삭제

친구 등록

친구 목록에는 최대 100명까지 친구를 등록할 수 있습니다.

가까운 곳의 친구를 등록

가까운 곳에 있는 3DS XL/3DS 본체끼리 통신하여 서로를 친구로 등록합니다. 「가까운 곳의 친구를 등록」을 터치해 주십시오.



화면에 표시된 친구 카드 중에서 친구로 등록할 상대방의 카드를 터치하여 등록해 주십시오.

- 서로의 카드를 터치하면 친구 카드 교환이 시작됩니다. 교환이 끝나면 친구 등록이 완료됩니다.

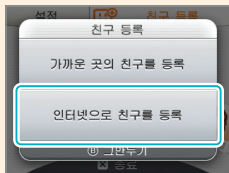


인터넷으로 친구를 등록

서로의 친구 코드를 등록하면, 먼 곳에 있는 사람과도 인터넷을 통해 친구 등록을 할 수 있습니다.

「인터넷으로 친구를 등록」을 터치해 주십시오.

- 자신의 친구 카드를 표시하면 자신의 친구 코드를 확인할 수 있습니다.



등록할 상대방의 친구 코드를 입력해 주십시오.



자신이 상대방의 친구로 아직 등록되어 있지 않을 경우

임시 등록 상태가 됩니다. 상대방의 이름을 입력해 주십시오.(임시 등록 상태인 상대방이 자신을 친구로 등록 완료하면 정식 등록 상태가 되며, 상대방이 직접 입력한 이름과 Mii가 표시됩니다.)



자신이 상대방의 친구로 등록되어 있을 경우


상대방의 친구 카드 데이터가 자동으로 수신되어 친구로 등록됩니다.



낯선 사람에게 친구 코드를 알려 주지 않도록 주의해 주십시오.

친구 목록은 서로 잘 알고 있는 사람들끼리 안심하고 플레이할 수 있도록 하기 위한 시스템입니다. 인터넷 게시판 등에서 낯선 사람과 친구 코드를 교환하면 개조된 데이터를 수신하게 되거나 불쾌감을 느낄 수 있는 단어를 접하게 될 우려가 있습니다. 낯선 사람에게 자신의 친구 코드를 알려 주지 않도록 주의해 주십시오.

자신의 친구 카드를 수정하기/친구 카드를 보기

친구 목록에서 친구 카드를 선택하면, 자신의 친구 카드를 수정하거나 친구의 친구 카드를 확인할 수 있습니다. 자신의 친구 카드에는 이 표시되어 있습니다.

자신의 친구 카드를 수정하기

자신의 친구 카드를 선택하면, 좋아하는 소프트웨어 및 나의 한마디를 수정할 수 있습니다.



좋아하는 3DS 소프트웨어를 선택해 주십시오.

- 플레이한 적이 있는 소프트웨어 중에서 선택할 수 있습니다.

나의 한마디를 16글자까지 입력할 수 있습니다.


- 나의 한마디는 모든 친구에게 공개됩니다.

친구 카드를 보기


친구 카드를 선택하면 위 화면에 자세한 정보가 표시됩니다.



위 화면에 좋아하는 소프트웨어 및 플레이 중인 3DS 소프트웨어가 표시됩니다.

- 아래 화면의 를 터치하면 친구 등록을 시작할 수 있습니다.

※ 나의 한마디에 상대방에게 불쾌감을 줄 수 있는 내용, 불법적인 내용, 타인의 권리를 침해하는 내용, 개인 정보 등을 입력하지 마십시오. 또한 이러한 단어는 입력되지 않을 경우가 있습니다.

※ 친구의 Mii가 다른 Mii로 변경되어 있고 이름이「???」로 표시된다면, 친구의 Mii 작성자가 수신 거부 설정에 등록되었을 가능성이 있습니다. 자세한 내용은 Mii 스튜디오의 전자설명서를 읽어 주십시오. 페이지

친구와 통신하기

친구가 온라인 상태(인터넷에 접속된 상태)일 때는 친구 카드에 변화가 생기며, 친구가 플레이 중인 소프트웨어를 볼 수 있게 됩니다. 또한 친구가 어떤 소프트웨어를 플레이 중인지에 따라 게임에 자신도 함께 참가할 수 있습니다.

온라인 상태



오프라인 상태



- ※ 친구가 자신의 온라인 상태를 공개하도록 설정한 경우에만 해당되는 내용입니다.
- ※ 친구가 플레이 중인 소프트웨어에 참가하려면, 자신도 같은 소프트웨어의 게임 카드나 같은 소프트웨어가 저장된 SD 카드를 본체에 꽂아야 합니다.
- ※ 인터넷에 접속할 수 없는 소프트웨어를 플레이 중일 경우에는 온라인 상태가 되지 않습니다.



친구가 플레이 중인 소프트웨어에 참가하기



친구가 플레이 중인 소프트웨어에 참가할 수 있을 경우에는 친구 카드에 변화가 생깁니다. 「플레이 중인 소프트웨어에 참가」를 터치하면 해당 게임에 자신도 참가할 수 있습니다.

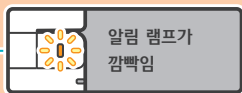
- ※ 대응 소프트웨어를 갖고 있을 경우에 참가할 수 있습니다. 자세한 내용은 소프트웨어의 설명서를 읽어 주십시오.



알림 램프에 대하여

친구가 오프라인에서 온라인 상태가 되면, 본체의 알림 램프가 오렌지색으로 약 5초간 깜빡입니다.

※ 게임에 자신도 참가할 수 있는 친구가 있을 경우에는 HOME 메뉴의  아이콘에  가 나타납니다.



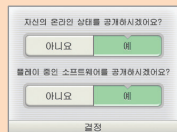
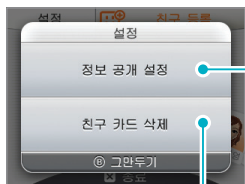
온라인 상태일 때, 친구 카드의 정렬 순서에 대하여

자신이 온라인 상태일 때, 친구 카드는 아래 순서대로 정렬됩니다.

「자신의 친구 카드」→「게임에 참가할 수 있는 친구」→「소프트웨어를 플레이 중인 친구」→「온라인 상태인 친구」→「오프라인 상태인 친구」→「임시 등록 상태인 친구」

친구 목록 설정

친구 목록의 정보 공개 설정 및 삭제 등을 할 수 있습니다.



자신의 온라인 상태나 플레이 중인 소프트웨어를 공개할지 여부를 설정할 수 있습니다.



목록에서 친구 카드를 터치하여 삭제할 수 있습니다.

※ 친구 카드를 삭제한 사실은 상대방에게 알려지지 않습니다.



알림 목록

「어느새 통신 알림」, 「엇갈림 통신 알림」 등 다양한 알림을 받을 수 있습니다.

HOME 메뉴에서 아이콘을 터치하면 알림 목록이 표시됩니다.

- 3DS 소프트웨어를 플레이 중일 때도 소프트웨어를 중단하고 알림 목록을 확인할 수 있습니다. HOME 버튼을 눌러 HOME 메뉴에서 알림 목록을 시작해 주십시오.



알림의 종류

어느새 통신 알림

닌텐도가 전송하는 알림이나 플레이 중인 게임 소프트웨어가 전송하는 알림 등이 표시됩니다.

엇갈림 통신 알림

엇갈림 통신에 성공하면 알림이 표시됩니다.
(엇갈림 통신에 대하여 [17](#) 페이지)

알림을 받으려면

본체를 아래의 상태로 설정하면 알림을 받을 수 있습니다.

- 본체의 전원을 켜 주십시오. [126](#) 페이지
- 무선 통신을 켜 주십시오. [120](#) 페이지
- 인터넷 접속 설정을 해 주십시오. [168](#) 페이지
(엇갈림 통신 알림은 인터넷에 접속되어 있지 않아도 받을 수 있습니다.)

※ 소프트웨어가 전송하는 알림은 인터넷을 경유하지 않고, 게임 소프트웨어로부터 직접 수신되기도 합니다.

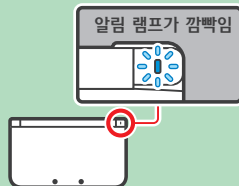
※ DS/DSi 소프트웨어를 플레이 중일 때는 알림을 받을 수 없습니다.



알림을 받으면

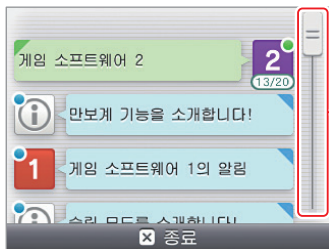
알림을 받으면 본체의 알림 램프가 깜빡입니다. 엇갈림 통신 알림은 초록색, 어느새 통신 알림은 파란색으로 약 5초간 깜빡입니다. 또한 HOME 메뉴의 알림 목록 아이콘이나 관련 소프트웨어의 아이콘에 / 가 나타납니다.

- 슬립 모드 중에 알림을 받으면, 알림 램프가 약 5초간 깜빡인 후 켜진 상태로 멈춥니다. 본체를 열면 램프가 꺼집니다.



알림을 읽기

읽고 싶은 알림을 터치해 주십시오.



터치한 채 상하로 슬라이드하면
목록을 스크롤할 수 있습니다.

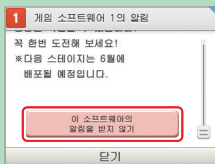
- 아직 읽지 않은 알림에는 ●/●가 표시됩니다.
- 엇갈림 통신 알림은 초록색, 어느새 통신 알림은 파란색으로 표시됩니다.
- 엇갈림 통신 알림은 최대 12개, 어느새 통신 알림은 최대 100개까지 본체에 저장됩니다. 그 이상의 알림을 받거나 알림 목록의 저장 용량을 초과할 경우(이미지가 첨부된 알림이 다수 저장되어 있을 경우)에 는 오래된 알림부터 차례대로 삭제됩니다.

알림을 받지 않으려면

소프트웨어가 전송하는 알림을 받지 않기

메시지 화면에서 「이 소프트웨어의 알림을 받지 않기」를 터치한 후, 화면의 지시에 따라 조작해 주십시오.

- ※ 인터넷을 사용하지 않고 게임 소프트웨어로부터 직접 수신되는 알림은, 알림 목록에서 받지 않도록 설정할 수 없습니다.(소프트웨어를 플레이했을 때만 수신되는 알림이며, 소프트웨어에 따라 설정 방법이 각각 다릅니다.)



엇갈림 통신 알림을 받지 않기


「이 소프트웨어의 엇갈림 통신 사용 중지」를 터치한 후, 본체 설정의 「엇갈림 통신 관리」에서 사용을 중지해 주십시오. (082 페이지) 엇갈림 통신의 사용을 중지하면, 엇갈림 통신 알림도 더 이상 받지 않게 됩니다.


- ※ 알림을 다시 받으려면 소프트웨어를 통해 다시 등록해야 합니다. 자세한 내용은 소프트웨어의 설명서를 읽어 주십시오.
- ※ 닌텐도가 전송하는 알림은 고객님에게 전달하는 중요한 안내문을 포함하고 있기 때문에, 받지 않도록 고객님이 직접 설정할 수 없습니다.



인터넷 브라우저

터치펜을 사용한 간단한 조작으로 인터넷 홈페이지(웹 페이지)를 볼 수 있습니다.

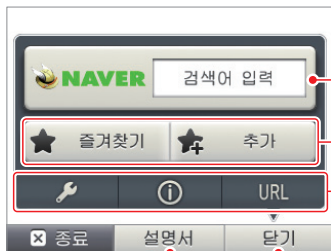
HOME 메뉴에서  아이콘을 터치하면 인터넷 브라우저가 표시됩니다. 처음으로 인터넷 브라우저를 사용할 때는 화면의 지시에 따라 설정해 주십시오.

- 홈페이지를 보기 위해서는 인터넷에 접속해야 합니다.  68 페이지
 - 3DS 소프트웨어를 플레이 중일 때도 소프트웨어를 중단하고 인터넷 브라우저를 사용할 수 있습니다. HOME 버튼을 눌러 HOME 메뉴에서 인터넷 브라우저를 시작해 주십시오.
- ※ 플레이 중인 소프트웨어에 따라서는 인터넷 브라우저를 사용할 수 없는 경우도 있습니다.



인터넷 브라우저를 시작하면 아래 화면에 메뉴가 표시됩니다. 「검색어 입력」 및 「즐거찾기」 등 원하는 항목을 터치하여 홈페이지에 접속해 주십시오.

메뉴 화면



메뉴 닫기

검색

검색어를 입력하여 홈페이지를 검색합니다.



(검색 엔진을 「Google」로 설정한 경우의 표시)

즐거찾기

즐거찾기에 추가한 홈페이지를 목록에서 선택하여 표시합니다.

추가

현재 표시 중인 홈페이지를 즐겨찾기에 추가합니다.

설명서

인터넷 브라우저에 관한 더욱 자세한 조작 방법을 확인할 수 있습니다.

설정

인터넷 브라우저의 설정을 변경할 수 있습니다.

페이지 정보

현재 표시 중인 홈페이지의 이름, 주소, 보안 정보를 볼 수 있습니다.

주소 입력

홈페이지의 URL(주소)을 직접 입력하여 표시합니다.

인터넷 브라우저 사용 방법

아래 화면을 터치한 채 슬라이드하면 화면을 스크롤할 수 있습니다. 또한 아래 화면에서 링크를 터치하면 해당하는 화면이 표시됩니다.

슬라이드하여 화면을 스크롤



링크를 터치



툴바



새로 고침/불러오기 중지

홈페이지를 불러오는 동안에는 로 표시되며, 터치하면 불러오기를 중지합니다. 불러오기가 완료된 후에는 해당 아이콘이 로 바뀌며, 터치하면 현재 열려 있는 홈페이지를 다시 불러오기 시작합니다.

이전 페이지/다음 페이지를 표시

메뉴 화면을 표시 154 페이지

화면을 축소/확대

- 동영상 및 음악 파일을 비롯한, 플러그인을 필요로 하는 콘텐츠는 재생 및 표시할 수 없습니다.
- 표시할 홈페이지의 데이터양이 많을 때 등, 전부를 다운로드하여 표시할 수 없는 경우가 있습니다. 「새로 고침」을 터치하여 페이지를 다시 불러오면 볼 수 있게 될 가능성도 있습니다.

유해한 홈페이지로부터 어린이를 보호하려면

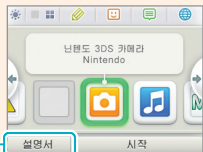
3DS XL 본체의 「청소년 보호 기능」 78 페이지를 설정하면 인터넷 브라우저의 사용을 제한할 수 있습니다.



닌텐도 3DS 카메라



입체감 있는 3D 사진 및 3D 동영상을 촬영할 수 있습니다.

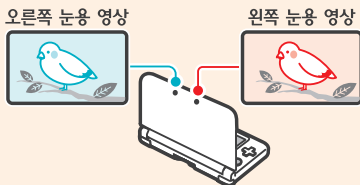


조작 방법은 본체에 내장된 전자설명서를 읽어 주십시오.

촬영하기

3D 사진 및 3D 동영상을 찍을 때는, 외부 카메라의 2개의 렌즈로 왼쪽 눈용 영상과 오른쪽 눈용 영상을 촬영합니다. 이렇게 촬영된 2개의 영상을 3D스크린에 함께 표시하면 입체적인 3D 영상으로 보이게 됩니다.

▶30 페이지



오른쪽 눈용 영상

왼쪽 눈용 영상

3D 영상 촬영 팁

촬영할 대상과 30cm 이상 거리를 두고 촬영해 주십시오. 손가락을 코끝에 대었을 때 두 겹으로 보이거나 뿌옇게 흐려져 잘 보이지 않는 것처럼, 너무 가까이 있는 대상을 촬영하면 두 겹으로 보이거나 뿌옇게 보이게 됩니다.



너무 가까우면 두 겹으로 보이거나 뿌옇게 보입니다.

촬영 대상과 가까울수록 입체감이 강해집니다.

입체감 있는 3D 영상을 촬영하기에 이상적인, 3DS XL 본체와 촬영 대상과의 거리는 약 1m 정도입니다.

멀리 있는 물체를 배경으로 두고 촬영하면 더욱 입체 효과를 살릴 수 있습니다.











촬영 방법

L / R / A 버튼을 누르면 촬영할 수 있습니다. 아래 화면의 L / R 을 터치해도 촬영할 수 있습니다.



3DS 카메라의 기능

3DS 카메라에는 나만의 특별한 사진 및 동영상을 촬영할 수 있는 다양한 기능이 있습니다.

카메라 모드(사진)	특수 촬영(동영상)
<p>「반짝반짝 카메라」, 「어두울 때 카메라」 등 마음에 드는 카메라 모드를 선택할 수 있습니다.</p> <p>반짝반짝 카메라 합체 카메라</p>  	<p>「스톱 모션」, 「선택 촬영」 등의 기능을 이용해 나만의 특별한 동영상을 촬영할 수 있습니다.</p> <p>스톱 모션</p>  
<p>꿈나라 카메라 어두울 때 카메라</p>  	<p>선택 촬영(원하는 장면만 연결하여 촬영)</p> 
<p>핀홀 카메라 수수께끼 카메라</p>  	

- 카메라 모드 중 「어두울 때 카메라」는 동영상을 촬영할 때도 사용할 수 있습니다.
- 그 밖에도 수준기(지면과 수평하게 촬영하기 위한 기준선을 표시)나 셀프타이머, 영도 및 대비를 조절할 수 있는 카메라 설정 등 다양한 기능이 있습니다.

보기

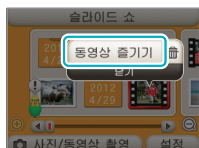
「사진/동영상 보기」를 터치하면, 촬영한 3D 사진 및 3D 동영상을 3DS 카메라에서 바로 볼 수 있습니다.

아래 화면의 축소 이미지(섬네일)를 터치하여 보고 싶은 사진이나 동영상을 선택합니다.

사진



동영상



「동영상 즐기기」를 터치하여 재생

촬영한 사진 및 동영상을 즐기기

사진에 낙서하기

촬영한 사진에 다양한 낙서 툴을 사용하여 낙서를 할 수 있습니다.



동영상을 즐기기

재생 속도 및 소리의 음정을 변경하거나 반대 방향으로 재생할 수 있습니다.



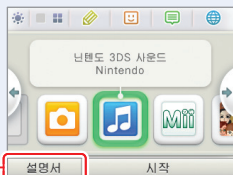
- 자동으로 다음 사진이나 동영상을 화면에 표시하는, 슬라이드 쇼 기능도 있습니다.



닌텐도 3DS 사운드

본체의 마이크로 음성을 녹음하거나 SD 카드에 저장된 음악을 재생할 수 있습니다. 또한 음악이나 녹음한 음성을 이용해 다양한 놀이를 즐길 수 있습니다.

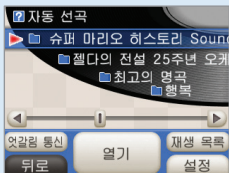
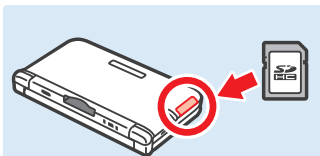
* 재생 가능한 음악 파일에 관한 내용은 전자설명서를 읽어 주십시오.



조작 방법은 본체에 내장된 전자설명서를 읽어 주십시오.

음악을 듣기

SD 카드에 저장되어 있는 음악을 재생할 수 있습니다. 재생 속도 및 음정을 바꾸거나, 노래방 느낌 등 다양한 효과를 넣어 즐길 수도 있습니다.



음성을 녹음하기

최대 10초까지의 음성을 녹음할 수 있습니다. 녹음한 음성은 재생 속도 및 음정을 바꾸거나, 음성을 변조시키며 즐길 수 있습니다.



엇갈림 통신

엇갈림 통신을 통해 「엇갈림 통신 짝궁 진단」과 「엇갈림 통신 인기 순위」를 즐길 수 있습니다. 엇갈림 통신 상대방과 음악 취향이 얼마나 맞는지 확인하거나, 어떤 음악이 인기가 있는지 순위로 확인할 수 있습니다.

● 엇갈림 통신을 시작하려면 「재생 목록」에서 「엇갈림 통신」에 음악을 등록한 후, 엇갈림 통신을 「ON」으로 설정해 주십시오.





Mii 스튜디오

Mii STUDIO

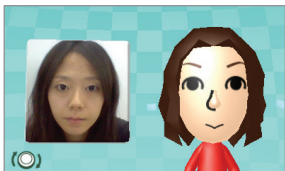
다양한 얼굴 부위를 조합하여 자신과 가족, 친구의 분신 역할을 할, Mii라는 캐릭터를 만들 수 있습니다.



조작 방법은 본체에 내장된 전자설명서를 읽어 주십시오.

카메라로 촬영하여 Mii를 만들기

얼굴 사진을 찍어 손쉽게 Mii를 만들 수 있으며 나중에 수정할 수 있습니다. 또한 각각의 부위를 선택하여 처음부터 만드는 것도 가능합니다.



100명의 Mii를 등록하기

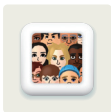
Mii 스튜디오에는 최대 100명의 Mii를 등록할 수 있습니다.



- 친구의 3DS XL/3DS 본체로부터 Mii를 받거나, Wii의 「Mii 채널」로부터 Mii를 데려올 수도 있습니다.
- Mii는 대응 소프트웨어에 등장하거나 조작할 수도 있습니다.
- ※ 닌텐도가 제공하는 Mii의 각 얼굴 부위와 Mii 이미지 등에 대한 저작권은 닌텐도에 있습니다. 허가 없이 영리 목적으로 사용할 수 없습니다.

엇갈림

Mii 광장

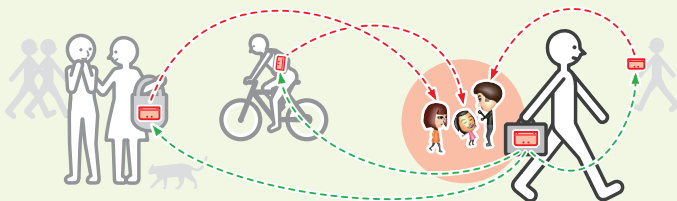


엇갈림 통신 (07페이지)이나 통신 플레이를 통해 만난 Mii들이 모이는 광장입니다. 엇갈림 통신으로 Mii를 모아서 즐길 수 있는 간단한 게임도 있습니다.



조작 방법은 본체에 내장된 전자설명서를 읽어 주십시오.

엇갈림 통신으로 Mii를 모으거나, 자신의 엇갈림 Mii를 보냅니다.



광장에서는 엇갈림 통신을 통해 받은 Mii를 보거나, 이렇게 모인 Mii를 이용해 간단한 게임을 즐길 수 있습니다.



플레이

Mii를 모아서 즐길 수 있는 간단한 게임이 준비되어 있습니다.



퍼즐 모으기 여행



엇갈림 전설

소프트웨어를 플레이하기



엇갈림
Mii
광장



Nintendo eShop

닌텐도 e숍

인터넷에 접속하여 다양한 소프트웨어의 정보 및 영상을 보거나 다운로드 소프트웨어를 구입할 수 있습니다. 소프트웨어를 구입하려면 닌텐도 e숍에 잔액을 추가해야 합니다.

※ 어린이의 상품·서비스 구입 등을 제한할 수 있습니다. **178 페이지**

조작 방법은 본체에 내장된 전자설명서를 읽어 주십시오.



소프트웨어를 플레이하기

구입 가능한 소프트웨어

닌텐도 3DS 다운로드 소프트웨어

닌텐도 e숍에서만 구입할 수 있는 신작 소프트웨어 등을 구입할 수 있습니다.

닌텐도 DSi 웨어

닌텐도 DSi 소프트웨어 「닌텐도 DSi 웨어」를, 닌텐도 e숍에서도 구입할 수 있습니다.



닌텐도 e숍

닌텐도 e숍 이용에 관한 주의사항

- 닌텐도 e숍을 이용하려면 사전에 이용 약관에 동의하고, 인터넷 접속 설정을 해야 합니다.
- 잔액은 닌텐도 선불 카드/선불 번호를 이용해 추가할 수 있습니다.
- 한국 국내용 선불 카드/선불 번호는, 한국 국내용 본체에서만 이용할 수 있습니다.
- 등록 후의 잔액이 50,000원을 초과할 경우에는 잔액을 추가할 수 없습니다.
- 선불 카드/선불 번호의 금액을 분할해서 잔액을 추가할 수는 없습니다.
- 선불 카드/선불 번호는 법령에서 정하는 경우를 제외하고 재발행, 환불, 보상하지 않으며 등록된 후의 양도 등은 할 수 없습니다. 또한 등록된 잔액 및 구입한 콘텐츠는 반품, 환불, 환금, 양도할 수 없습니다.
- 한 번 등록된 선불 번호는 다른 본체에 등록할 수 없습니다.
- 닌텐도 e숍상에서 소프트웨어의 구입이란, 닌텐도가 고객에 대해 사용을 허락했다는 의미입니다. 자세한 내용은 「본체 설정」→「인터넷 설정」→「기타 정보」→「이용 약관의 확인」을 읽어 주십시오.
- 소프트웨어 구입 시에는 이용등급(게임물등급위원회에 의한 등급분류심의 결과)이 표시됩니다. 구입하기 전에 참고해 주십시오. **142 페이지**
- 닌텐도 e숍에서 「이용 기록 삭제」를 하면 추가한 잔액 및 다운로드한 소프트웨어, 소프트웨어 구입 이력 등이 삭제됩니다.



AR 게임즈

Augmented Reality GAMES



본체 세트에 동봉된 AR 카드를 외부 카메라에 비추며 플레이하는 게임입니다. 화면에 비춰진 AR 카드 위에 게임 스테이지나 캐릭터가 나타납니다.

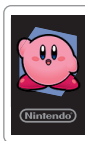


조작 방법은 본체에 내장된 전자설명서를 읽어 주십시오.

6장의 AR 카드가 동봉되어 있습니다. 플레이를 시작할 때는 「?」 카드를 사용합니다.



「?」 AR 카드

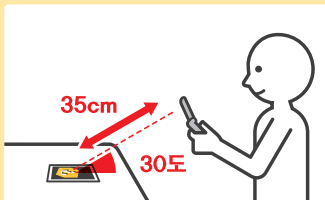


캐릭터 AR 카드

소프트웨어를 플레이하기

AR 게임즈를 플레이할 때는, AR 카드를 밝고 평평한 장소에 놓고 적절한 거리와 각도로 화면에 비춰 주십시오. AR 카드 위에 메뉴 화면이 나타납니다. 카드가 화면에 비춰진 상태에서 본체를 움직이며 플레이합니다.

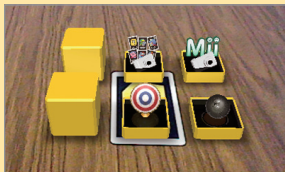
적절한 거리와 각도에서



카메라로 AR 카드를 비춘다



메뉴 화면



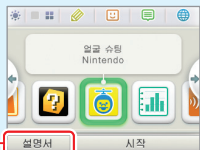
AR 게임즈



얼굴 슈팅



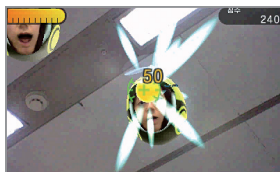
자신이나 친구의 얼굴이 게임 캐릭터로 등장합니다. 다양한 얼굴을 찍어 게임을 즐겨 보세요.



조작 방법은 본체에 내장된 전자설명서를 읽어 주십시오.

얼굴 슈팅은 차례차례 공격해 오는 얼굴들을, 본체를 움직이며 쏘아 맞히는 슈팅 게임입니다. 얼굴 사진을 찍어 게임을 시작해 보세요.(얼굴 인식에 관한 주의사항 [U102 페이지](#))

얼굴 사진을 찍은 후, 본체를 움직이며 플레이



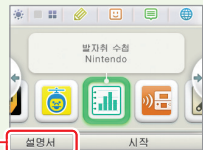
- 게임을 클리어하면 촬영한 얼굴을 저장할 수 있습니다. 다양한 얼굴을 모으면 스테이지가 늘어나는 등 플레이할 수 있는 내용이 늘어납니다. 가족이나 친구들의 얼굴을 찍어서 모아 봅시다.



발자취 수첩

발자취 수첩에서는 본체를 갖고 걸어 다닌 걸음 수, 소프트웨어를 플레이한 시간 등을 확인할 수 있습니다.

- 걸음 수는 전원을 켜 채, 본체를 닫은 상태에서 카운트됩니다.



조작 방법은 본체에 내장된 전자설명서를 읽어 주십시오.



● **매일의 발자취** - 본체를 갖고 걸어 다닌 걸음 수나 소프트웨어를 플레이한 시간을 확인할 수 있습니다.

● **소프트웨어 도감** - 플레이한 소프트웨어의 목록을 확인할 수 있습니다. 플레이 횟수, 플레이 시간 등의 정보도 표시됩니다.



소프트웨어를 플레이하기

매일의 발자취

1일 오늘 5일

2012년 4월 4일(금) 5월 5일(토) 5월 6일(일)

걸음 수 플레이 시간

뒤로 **차세라 보기**

소프트웨어 도감

닌텐도 3DS 카메라
Nintendo

플레이 시간 : 5:20
플레이 횟수 : 12번
평균 플레이 시간 : 0:26
처음 플레이한 날 : 2012/4/28
마지막 플레이한 날 : 2012/5/5

뒤로 **랭킹**

2012년 5월 5일(토)의 발자취

걸음 수	3,984보
3개 소프트웨어 / 1:10	
닌텐도 3DS 카메라	0:38
닌텐도 3DS 시운드	0:26
발자취 수첩	0:06

소프트웨어별 플레이 시간도 확인할 수 있습니다.

플레이 횟수 랭킹

1위	닌텐도 3DS 시운드	18번
2위	발자취 수첩	13번
3위	닌텐도 3DS 카메라	12번
4위	닌텐도 3DS 시운드	11번

지금까지 플레이한 소프트웨어의 다양한 랭킹도 볼 수 있습니다.

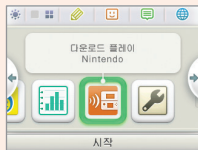
발자취 수첩



다운로드 플레이

1개의 다운로드 플레이 대응 소프트웨어를 사용하여, 다른 3DS XL/3DS 본체나 DS 시리즈(DSi/DS Lite/DS) 본체와 통신 플레이를 즐길 수 있습니다. 또한 게임의 체험판을 받을 수도 있습니다.

※3DS 소프트웨어의 다운로드 플레이는 3DS XL/3DS 본체에서만 할 수 있습니다.



다운로드 플레이 대응 소프트웨어를 갖는 본체(방장)

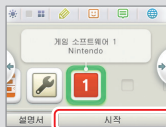


소프트웨어를 갖지 않은 본체(참가자)



방장 본체상의 조작

- 1 HOME 메뉴에서 다운로드 플레이 대응 소프트웨어를 시작한다



- 이후의 조작 방법은 소프트웨어에 따라 다릅니다. 각 소프트웨어의 설명서를 읽어 주십시오.

※ DS/DSi 소프트웨어는 3DS 소프트웨어에 비해 해상도가 낮기 때문에 화면이 늘어나서 표시됩니다. 화면을 원래 사이즈로 표시하려면 START 버튼 또는 SELECT 버튼을 누르면서, 방장 본체일 경우에는 「시작」을, 참가자 본체일 경우에는 「NINTENDO DS」를 터치해 주십시오. (START 버튼 또는 SELECT 버튼은 게임이 시작될 때까지 길게 눌러 주십시오.)

참가자 본체상의 조작

- 1 HOME 메뉴에서 다운로드 플레이를 시작한다

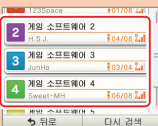


- 2 3DS 소프트웨어를 다운로드할 경우에는 NINTENDO 3DS를, DS/DSi 소프트웨어를 다운로드할 경우에는 NINTENDO DS를 터치한다



- 3 목록에서 다운로드할 소프트웨어를 터치한다

- 이후의 조작 방법은 소프트웨어에 따라 다릅니다. 각 소프트웨어의 설명서를 읽어 주십시오.



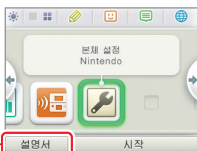


본체 설정

인터넷 접속 설정, 청소년 보호 기능 등 3DS XL 본체의 다양한 설정을 합니다.

HOME 메뉴에서 본체 설정을 시작해 주십시오.

본체에 내장된 전자설명서에서 더욱 자세한 조작 방법을 확인할 수 있습니다.



인터넷 설정	인터넷 접속 설정을 할 수 있습니다. 068 페이지	
청소년 보호 기능	어린이 및 청소년의 게임 사용 및 구입을 제한하거나 일부 기능(3D 표시 등)의 사용을 제한할 수 있습니다. 078 페이지	
데이터 관리	3DS 소프트웨어, DSi 웨어와 같은 다운로드 소프트웨어의 확인 및 삭제, 엣 갈림 통신을 사용 중인 소프트웨어의 확인, 수신 거부 설정의 초기화 등을 할 수 있습니다. 082 페이지	
기타 설정	유저 정보	유저 네임, 생일 등을 설정할 수 있습니다. 083 페이지
	날짜와 시각	날짜와 시각을 설정할 수 있습니다. 083 페이지
	터치스크린	터치스크린의 오차를 수정할 수 있습니다. 083 페이지
	3D스크린 확인	3D스크린의 표시 상태를 확인할 수 있습니다. 083 페이지
	사운드	스피커의 사운드 설정을 변경할 수 있습니다. 083 페이지
	마이크 테스트	마이크가 올바르게 작동하는지 확인할 수 있습니다. 083 페이지
	외부 카메라	외부 카메라의 오차를 수정할 수 있습니다. 084 페이지
슬라이드 패드	슬라이드 패드의 오차를 수정할 수 있습니다. 083 페이지	
소프트웨어와 데이터 이사	닌텐도 DSi에서 닌텐도 3DS XL로, 또는 닌텐도 3DS XL/3DS에서 다른 닌텐도 3DS XL/3DS로 데이터 이사를 할 수 있습니다. 086 페이지	
본체 업데이트	본체 및 내장 소프트웨어를 최신 버전으로 업데이트할 수 있습니다. 091 페이지	
본체 초기화	본체에 저장되어 있는 소프트웨어, 저장 데이터, 사진 등을 전부 삭제할 수 있습니다. 091 페이지	





인터넷 설정

3DS XL 본체는 인터넷에 접속할 수 있습니다. 인터넷에 접속하면 닌텐도 3DS XL로 더욱 다양한 서비스를 이용할 수 있게 됩니다.

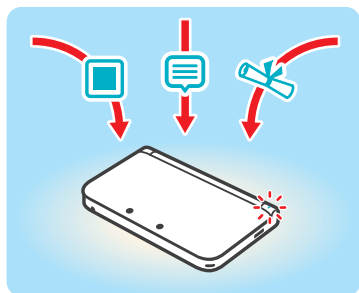
닌텐도 e숍에서 쇼핑을 하거나, 어느새 통신을 통해 무료 소프트웨어 및 알림 등을 수신하거나, 전 세계 사람들과 통신 플레이를 하는 등 편리하고 즐거운 플레이를 할 수 있게 됩니다.

닌텐도 e숍



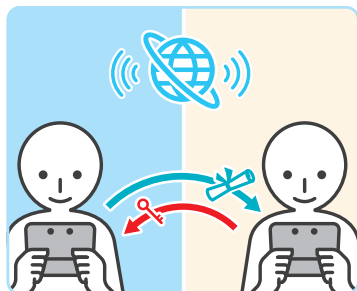
3DS 소프트웨어, DSi 웨어와 같은 다운로드 소프트웨어를 구입할 수 있습니다. [▶62 페이지](#)

어느새 통신



본체의 전원을 켜 두기만 해도 다양한 데이터가 자동으로 수신됩니다. [▶6 페이지](#)

인터넷으로 통신 플레이



인터넷을 경유하여 친구나 전 세계 사람들과 대전 등 통신 플레이를 즐길 수 있습니다.

※ 플레이할 수 있는 내용은 소프트웨어에 따라 다릅니다. 자세한 내용은 각 소프트웨어의 설명서를 읽어 주십시오.

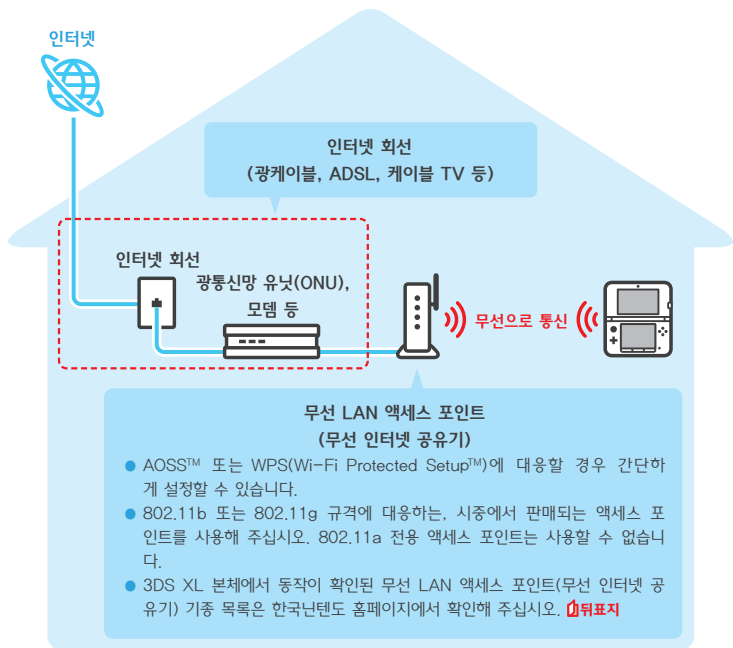
인터넷 브라우저



인터넷상의 홈페이지를 손쉽게 볼 수 있습니다. [▶54 페이지](#)

인터넷 접속을 위한 준비물

3DS XL 본체를 인터넷에 접속하려면 무선으로 통신 가능한 인터넷 접속 환경이 필요합니다.
무선 LAN 액세스 포인트(무선 인터넷 공유기)를 설정하려면 컴퓨터가 필요합니다.



인터넷 설정을 하기

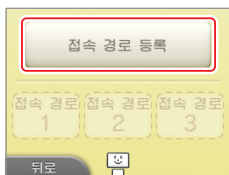
인터넷 접속을 위한 준비물이 갖춰지면 본체 설정의 「인터넷 설정」을 터치하여 설정을 시작해 주십시오.

※ DS 소프트웨어를 인터넷에 접속하여 플레이할 때는 「DS 소프트웨어용 설정」에서 설정해 주십시오. [076 페이지](#)

1 「인터넷 접속 설정」을 터치한다



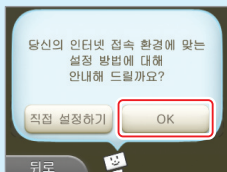
2 「접속 경로 등록」을 터치한다



자신에게 맞는 설정 방법을 찾기

오른쪽 화면에서 「OK」를 터치하면 자신의 환경에 맞는 설정 방법을 안내받을 수 있습니다. 화면의 지시에 따라 항목을 선택하여, 자신의 인터넷 환경에 맞는 설정 방법을 선택해 주십시오.

- AOSS를 사용하여 설정하도록 안내받은 경우 [071 페이지](#)
- WPS를 사용하여 설정하도록 안내받은 경우 [072 페이지](#)
- 액세스 포인트를 검색하여 설정하도록 안내받은 경우 [074 페이지](#)



안내 없이 직접 설정하려면

「직접 설정하기」를 터치하여 가정의 인터넷 환경에 맞는 설정 방법을 터치해 주십시오.

- AOSS를 사용하여 설정하기 [071 페이지](#)
- WPS를 사용하여 설정하기 [072 페이지](#)
- 닌텐도 Wi-Fi USB 커넥터를 사용하기 [073 페이지](#)
- 액세스 포인트를 검색하여 설정하기 [074 페이지](#)



AOSS를 사용하여 설정하기

AOSS를 사용하여 손쉽게 설정할 수 있습니다. 사용 중인 액세스 포인트의 사용설명서도 함께 읽어 주십시오.

※ AOSS를 사용하면 액세스 포인트의 설정이 변경될 수 있습니다. AOSS를 사용하지 않고 접속했던 컴퓨터 등은, 설정을 다시 하지 않으면 인터넷에 접속할 수 없는 경우가 있습니다. 액세스 포인트를 검색하여 설정하면 액세스 포인트의 설정이 변경되지 않습니다. [074 페이지](#)

1 AOSS 버튼을 터치한다

※ 도우미 아이콘에게 접속 방법을 안내받아 AOSS 버튼을 선택한 경우에는, 다음 단계인 순서 2부터 진행해 주십시오.



2 액세스 포인트상에서 조작한다

「AOSS 버튼」을 대응 램프가 2번 연속으로 깜빡거릴 때까지 누른다

※ 계속 실패가 반복될 경우에는 5분 정도 기다린 후, 다시 시도해 주십시오.



3 설정 완료 화면이 표시되면 「OK」를 터치하여 접속 테스트를 시작한다

- 접속 테스트에 성공하면 설정이 완료됩니다.
- AOSS를 사용하여 설정을 완료한 직후에는 접속에 실패할 수 있습니다. 잠시 기다린 후 다시 접속 테스트를 시도해 주십시오.

WPS를 사용하여 설정하기

WPS를 사용하여 손쉽게 설정할 수 있습니다. 사용 중인 액세스 포인트의 사용설명서도 함께 읽어 주십시오.

1 [WPS] 버튼을 터치한다

- ※ 도우미 아이콘에게 접속 방법을 안내받아 [WPS] 버튼을 선택한 경우에는, 다음 단계인 순서 2) 부터 진행해 주십시오.



2 사용 중인 액세스 포인트에 맞는 접속 방법을 터치한다



3 액세스 포인트상에서 조작한다

- ※ 설정 완료까지 약 2분 정도 소요될 수 있습니다.

푸시 버튼 접속의 경우

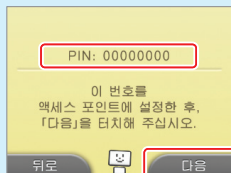
「WPS 버튼」을 대응 램프가 깜빡거릴 때까지 길게 누른다



PIN 입력 접속의 경우

본체 화면에 표시된 PIN 번호를 액세스 포인트에 설정한다

- 액세스 포인트의 설정이 완료된 후, 3DS XL 본체 화면에서 「다음」을 터치해 주십시오.



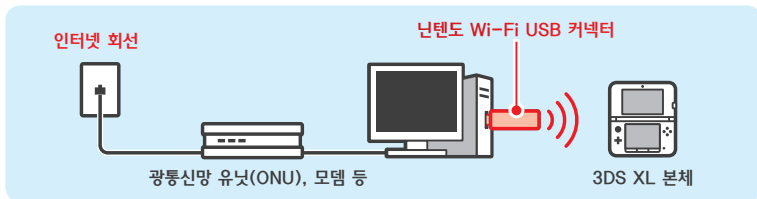
4 설정 완료 화면이 표시되면 「OK」를 터치하여 접속 테스트를 시작한다

- 접속 테스트에 성공하면 설정이 완료됩니다.
- WPS를 사용하여 설정을 완료한 직후에는 접속에 실패할 수 있습니다. 잠시 기다린 후 다시 접속 테스트를 시도해 주십시오.

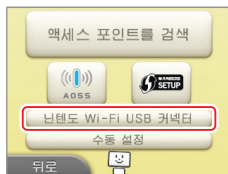
닌텐도 Wi-Fi USB 커넥터(별매품)를 사용하기

인터넷에 접속된 컴퓨터의 USB 포트에 닌텐도 Wi-Fi USB 커넥터를 꽂으면, 컴퓨터를 무선 LAN 액세스 포인트로써 이용할 수 있습니다.

- ※ 다음 설정을 하기 전에 컴퓨터에 닌텐도 Wi-Fi USB 커넥터용 PC등록도구를 설치해 주십시오. 자세한 내용은 닌텐도 Wi-Fi USB 커넥터의 사용설명서를 읽어 주십시오.
- ※ 3DS XL 본체를 인터넷에 접속하는 동안에는 컴퓨터의 전원을 켜 두어야 합니다.
- ※ 닌텐도 Wi-Fi USB 커넥터의 지원 OS는 Windows[®]XP, Windows Vista[®]입니다.



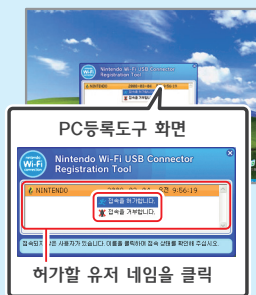
- 1 「닌텐도 Wi-Fi USB 커넥터」를 터치한 다음, 화면의 지시에 따라 조작한다



- 2 컴퓨터상에서 조작한다

PC등록도구 화면에 표시된 3DS XL 본체의 유저 이름을 클릭한 후, 표시된 메뉴에서 「접속을 허가합니다.」를 클릭한다

- ※ 화면은 Windows[®]XP의 예입니다.
- ※ 자세한 조작 방법은 닌텐도 Wi-Fi USB 커넥터의 사용설명서를 읽어 주십시오.



- 3 「OK」를 터치하여 접속 테스트를 시작한다

- 접속 테스트에 성공하면 설정이 완료됩니다.
- 접속 테스트에 실패하여 에러 코드가 표시되었을 경우에는, 화면에 표시된 에러 메시지에 따라 대처해 주십시오.

액세스 포인트를 검색하여 설정하기

사용 중인 액세스 포인트가 AOSS, WPS를 지원하지 않을 경우에는 액세스 포인트를 검색하여 설정합니다. 사용 중인 액세스 포인트의 사용설명서도 함께 읽어 주십시오.

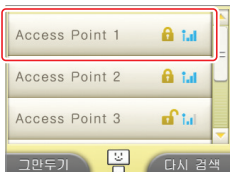
1 「액세스 포인트를 검색」을 터치한다

- ※ 도우미 아이콘에게 접속 방법을 안내받아 「모르겠음/지원하지 않음」 또는 「기타 장소」를 선택한 경우에는, 다음 단계인 순서 2부터 진행해 주십시오.



2 액세스 포인트를 터치하여 선택한다

- 사용 중인 액세스 포인트에 설정된 이름(SSID, ESS-ID, 네트워크명이라고도 함)을 선택해 주십시오. 액세스 포인트의 이름에 대해서는 사용 중인 액세스 포인트의 설정을 확인해 주십시오.



3 보안 키를 입력하고 「결정」을 터치한다

- 액세스 포인트에 보안 설정이 되어 있을 경우에만 표시됩니다. 보안 키에 대해서는 사용 중인 액세스 포인트의 설정을 확인해 주십시오.
- 입력한 키는 「*」로 표시됩니다.
- ※ 키란, 액세스 포인트에 설정된 보안 비밀번호를 의미합니다. 보안 설정이 되어 있는 액세스 포인트에 3DS XL 본체를 접속할 경우에 필요합니다. 암호화 키, 네트워크 비밀번호라고 부르기도 합니다.

4 「OK」를 터치하여 설정을 저장한다

5 「OK」를 터치하여 접속 테스트를 시작한다

- 접속 테스트에 성공하면 설정이 완료됩니다.
- 접속 테스트에 실패하여 에러 코드가 표시되었을 경우에는, 화면에 표시된 에러 메시지에 따라 대처해 주십시오.

어느새 통신 설정

어느새 통신을 통한 「소프트웨어 자동 다운로드」, 「본체 정보 송신」의 설정을 변경할 수 있습니다.

- 「소프트웨어 자동 다운로드」를 하도록 설정하면 어느새 통신으로 배포되는 소프트웨어를 다운로드할 수 있는 상태가 됩니다.
- 「본체 정보 송신」을 하도록 설정하면 플레이한 소프트웨어의 기록, 본체 설정 등의 본체 정보가 자동으로 닌텐도로 송신됩니다. 송신된 정보는 향후 제품 개발에 활용됩니다.



DS 소프트웨어용 설정

DS 소프트웨어를 인터넷에 접속하여 플레이할 때 설정합니다.

※ 보안 설정에 WEP 방식을 사용하는 액세스 포인트에 한해 접속할 수 있습니다.

1 「DS 소프트웨어용 설정」을 터치한다



2 이후의 조작은 인터넷에 접속할 수 있는 DS 소프트웨어에 동봉된 「닌텐도 Wi-Fi 커넥션 가이드북」에서 확인해 주십시오

※ 3DS XL 본체의 DS 소프트웨어용 설정에서는 Wi-Fi 유저 정보의 삭제 및 전송을 할 수 없습니다.



에러 코드가 표시되면

인터넷 설정이 올바르지 않거나 접속 테스트에 실패하면 에러 메시지와 에러 코드가 표시됩니다. 화면에 표시된 에러 메시지에 따라 대처해 주십시오.

또한 「DS 소프트웨어용 설정」을 설정하는 도중 또는 DS 소프트웨어를 플레이하는 도중에 에러 코드가 표시되면 다음과 같이 대처해 주십시오.

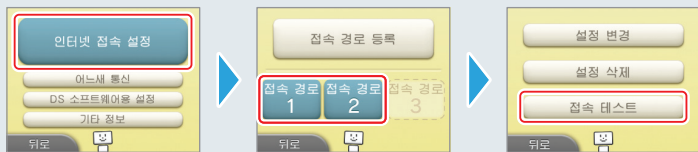
「DS 소프트웨어용 설정」을 설정하는 도중 또는 DS 소프트웨어를 플레이하는 도중에 에러 코드가 표시되면

「DS 소프트웨어용 설정」의 설정 내용이 올바르지 않을 가능성이 있습니다. DS 소프트웨어에 동봉된 「닌텐도 Wi-Fi 커넥션 가이드북」에서, 화면에 표시된 에러 코드에 대한 대처 방법을 확인해 주십시오.



DSi 소프트웨어를 플레이하는 도중에 에러 코드가 표시되면

3DS XL 본체의 인터넷 설정이 올바르지 않을 가능성이 있습니다. 본체의 인터넷 설정에서 「접속 테스트」를 시도한 후 화면에 표시된 에러 메시지에 따라 대처해 주십시오.





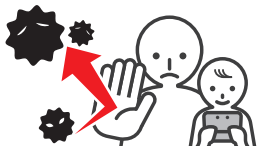
청소년 보호 기능

어린이 및 청소년의 게임 사용 및 구입을 제한하거나 일부 기능(3D 표시 등)의 사용을 제한할 수 있습니다.

제한 가능한 항목

다음 내용을 제한할 수 있습니다. 사용자의 나이가 어릴 경우, 보호자가 필요에 따라 설정해 주십시오.

- 청소년 보호 기능을 설정하면 제한한 항목 이외에도 「인터넷 설정」, 「외부 카메라 오차 수정」, 「소프트웨어와 데이터 이사」, 「본체 초기화」도 제한되며, 해당 기능을 이용하려면 비밀번호를 입력해야 합니다.



이용등급 제한	게임물등급위원회의 이용등급 표시(14 42 페이지)를 기준으로 3DS 소프트웨어 및 DSi 소프트웨어의 사용을 제한할 수 있습니다. ※ 3DS 소프트웨어의 다운로드 플레이로 다운로드한 소프트웨어도 제한됩니다. ※ DS 소프트웨어 및 DS 다운로드 플레이로 다운로드한 소프트웨어에는 이용등급 제한이 적용되지 않습니다.
인터넷 브라우저 사용	인터넷 브라우저의 사용을 제한하여 홈페이지를 볼 수 없게 합니다.
닌텐도 e숍 등에서의 상품 및 서비스 구입	닌텐도 e숍 등에서의 상품 및 서비스 구입 등을 제한할 수 있습니다.
3D 영상 표시	3D 영상의 표시를 제한할 수 있습니다. 모든 영상이 2D로 표시되게 합니다.
사진·영상·음성·동영상·장문 텍스트 송수신	사진, 영상, 음성, 동영상, 장문 텍스트 등 개인 정보가 포함될 가능성이 있는 데이터를 무선 통신으로 송수신하는 것을 제한할 수 있습니다. ※ DS 소프트웨어에는 제한이 적용되지 않습니다.
다른 유저와의 인터넷 통신	인터넷에 접속하여 다른 본체와 통신하는 것을 제한할 수 있습니다. ※ DS 소프트웨어에는 제한이 적용되지 않습니다.
다른 유저와의 엇갈림 통신	엇갈림 통신으로 다른 본체와 통신하는 것을 제한할 수 있습니다. ※ DS/DSi 소프트웨어에는 제한이 적용되지 않습니다.
친구 등록	친구를 새로 등록하는 것을 제한할 수 있습니다.
DS 다운로드 플레이 사용	DS 다운로드 플레이의 사용을 제한할 수 있습니다.
배포 동영상 시청	배포 동영상의 시청을 제한할 수 있습니다.(전체관람가 이외의 동영상은 시청할 수 없게 됩니다.) ※ 배포 동영상 서비스가 개시되었을 때 제한이 적용됩니다. ※ 닌텐도 e숍의 동영상은 제한 대상에서 제외됩니다. ※ 배포 동영상 재생 소프트웨어에 따라서는 해당 소프트웨어의 사용 자체가 제한될 수도 있습니다.

※ 본체 1대당 청소년 보호 기능은 하나만 설정할 수 있습니다. 제한 대상이 되는 사용자가 가정에 여러 명 있을 경우, 가장 어린 사용자에게 설정을 맞춰 주십시오.

청소년 보호 기능을 설정하기

본체 설정의 「청소년 보호 기능」을 터치하여 설정을 시작해 주십시오. **067 페이지**

1 화면의 설명을 읽고 조작한다

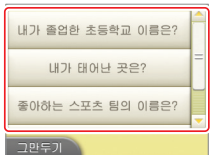
- 청소년 보호 기능에 대한 설명이 표시됩니다. 화면의 지시에 따라 진행해 주십시오.

2 비밀번호 4자리를 입력한 다음, 「결정」을 터치한다

- 확인을 위해 2번 입력합니다.
※ 제한을 일시적으로 해제하거나 설정을 변경할 때 입력해야 하는 번호입니다. 잊어버리지 않도록 주의해 주십시오.

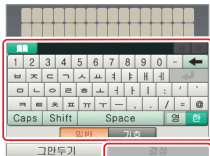


3 비밀번호 질문을 선택한 다음, 「OK」를 터치한다



4 선택한 비밀번호 질문의 답을 3글자 이상 입력한 다음, 「결정」을 터치한다

- ※ 비밀번호 질문의 답은 비밀번호를 잊어버렸을 때에 필요합니다. 잊어버리지 않도록 주의해 주십시오.
※ 키보드 사용 방법 **028 페이지**



5 「제한 항목 선택」을 터치한다



6 제한할 항목을 터치한 다음, 화면의 지시에 따라 설정한다

- 설정이 끝나면 「설정 완료」를 터치하여 설정을 종료해 주십시오.



청소년 보호 기능을 해제하려면

비밀번호를 입력하여 일시적으로 해제하거나, 본체 설정에서 청소년 보호 기능의 설정을 변경해 주십시오.

일시적으로 해제할 경우

제한되어 있는 항목을 선택하면 비밀번호 입력 화면이 표시됩니다. 비밀번호를 입력한 후 「OK」를 터치해 주십시오.

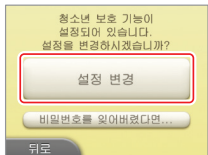


설정을 변경할 경우

1 본체 설정의 「청소년 보호 기능」을 터치한다



2 「설정 변경」을 터치한다



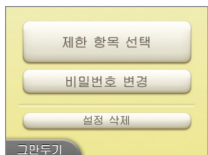
3 비밀번호를 입력한다



4 「OK」를 터치한다

5 설정을 변경할 항목을 터치한다

- 제한 내용을 변경하려면 「제한 항목 선택」을, 비밀번호를 변경하려면 「비밀번호 변경」을, 청소년 보호 기능을 해제하려면 「설정 삭제」를 터치한 후, 화면의 지시에 따라 조작해 주십시오.



비밀번호 및 비밀번호 질문의 답을 잊어버렸다면...

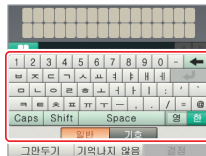
비밀번호 및 비밀번호 질문의 답을 잊어버린 경우에는 다음 순서에 따라 조작해 주십시오.

- 1 「청소년 보호 기능」의 첫 화면에서 「비밀번호를 잊어버렸다면...」을 터치하거나 비밀번호 입력 화면에서 「비밀번호 찾기」를 터치한다



- 2 비밀번호 질문의 답을 입력한다

※ 청소년 보호 기능 설정 화면이 표시됩니다.

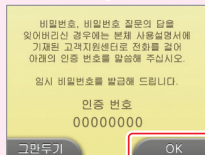
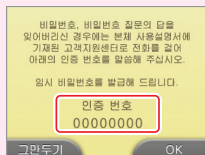


비밀번호 질문의 답도 잊어버렸다면...

- 3 「기억나지 않음」을 터치한다

- 4 인증 번호가 표시된다

한국닌텐도 고객센터 센터로 전화를 걸어 인증 번호와 본체에 설정된 날짜를 알려 주십시오.
※취급처
「임시 비밀번호」를 발급해 드립니다.



- 5 「OK」를 터치한다

- 6 임시 비밀번호를 입력하고 「결정」을 터치한다

※ 청소년 보호 기능 설정 화면이 표시됩니다.







데이터 관리

본체 저장 메모리 및 SD 카드에 저장되어 있는 소프트웨어의 데이터, 설정을 확인하거나 삭제할 수 있습니다.

다운로드 소프트웨어의 확인 및 삭제, 엇갈림 통신을 사용 중인 소프트웨어의 확인, 수신 거부 설정의 초기화를 할 수 있습니다. 본체 설정의 '데이터 관리'를 선택한 후, 원하는 항목을 터치해 주십시오.



 닌텐도 3DS 데이터 관리	소프트웨어 관리	3DS 다운로드 소프트웨어의 목록을 확인할 수 있으며, 소프트웨어별로 삭제할 수 있습니다. ※ 3DS 다운로드 소프트웨어는 SD 카드에 최대 300개 까지 저장할 수 있습니다.
	추가 데이터 관리	추가 데이터(어느새 통신을 통해 받은 데이터 등)의 목록을 확인할 수 있으며, 소프트웨어별로 삭제할 수 있습니다.
	추가 콘텐츠 관리	대용 소프트웨어에서 다운로드한 추가 콘텐츠 및 소프트웨어 업데이트 데이터의 목록을 확인할 수 있으며, 원하는 항목을 선택하여 삭제할 수 있습니다.
 DSi 웨어 데이터 관리	본체 저장 메모리 및 SD 카드에 저장되어 있는 DSi 웨어를 확인할 수 있습니다. DSi 웨어는 본체 저장 메모리와 SD 카드 사이에서 복사하거나 삭제할 수 있습니다. ※ DSi 웨어는 본체 저장 메모리에 최대 40개까지 저장할 수 있습니다.	
엇갈림 통신 관리	엇갈림 통신을 사용 중인 소프트웨어의 목록을 확인할 수 있습니다. 또한 소프트웨어별로 엇갈림 통신 사용을 중지할 수 있습니다.	
수신 거부 설정 초기화	수신 거부 설정을 초기화합니다. 초기화하면 지금까지 수신이 제한되었던 데이터는, 전부 제한이 해제됩니다.	

- ※ 추가 데이터나 추가 콘텐츠는 SD 카드에 300개 이상 저장할 수 있지만 데이터 관리 화면에는 300개까지만 표시됩니다.
- ※ DSi 웨어는 SD 카드에서 직접 시작할 수 없습니다. 플레이하려면 본체 저장 메모리로 복사해 주십시오.
- ※ 복사하려는 위치에 이미 동일한 소프트웨어가 존재할 경우에는 덮어쓰여집니다. 중요한 저장 데이터가 덮어쓰여지지 않도록 주의해 주십시오.



기타 설정

유저 정보의 변경 등 본체의 다양한 설정을 할 수 있습니다.

화면 양쪽의 ◀ ▶를 터치하면 페이지를 넘길 수 있습니다.



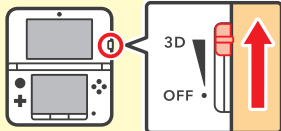
유저 정보	유저 네임, 생일, 지역 정보, DS 소프트웨어용 설정을 설정할 수 있습니다. ● DS 소프트웨어용 설정에서는, 일부 DS/DSi 소프트웨어에서 사용하는 코멘트나 유저 컬러를 설정할 수 있습니다.(DS/DSi 소프트웨어에서 지원하지 않는 글자, 기호를 입력하면 「?」로 표시됩니다.)
날짜와 시각	날짜와 시각을 설정할 수 있습니다.
터치스크린	터치스크린의 오차를 수정할 수 있습니다. 터치스크린이 올바르게 반응하지 않을 때 사용에 주십시오.
3D스크린 확인	3D스크린의 표시 상태를 확인할 수 있습니다. 3D 영상이 잘 보이지 않을 경우에 확인해 주십시오.
사운드	스피커의 사운드 설정을 변경할 수 있습니다.
마이크 테스트	마이크가 올바르게 작동하는지 확인할 수 있습니다. 마이크를 향해 소리를 내거나 입김을 불어 주십시오. 아래 화면에 표시된 마이크의 색이 변하면 정상적으로 작동하는 것입니다.
외부 카메라	외부 카메라의 오차를 수정할 수 있습니다. 084 페이지
슬라이드 패드	슬라이드 패드의 오차를 수정할 수 있습니다. 슬라이드 패드를 올바른 방향으로 조작할 수 없다고 느껴지거나 조작하지 않았는데도 멋대로 움직일 경우에 사용에 주십시오.
소프트웨어와 데이터 이사	닌텐도 DSi에서 닌텐도 3DS XL로, 또는 닌텐도 3DS XL/3DS에서 다른 닌텐도 3DS XL/3DS로 데이터 이사를 할 수 있습니다. 086 페이지
본체 업데이트	본체 및 내장 소프트웨어를 최신 버전으로 업데이트할 수 있습니다. 091 페이지
본체 초기화	본체에 저장되어 있는 소프트웨어, 저장 데이터, 사진 등을 전부 삭제할 수 있습니다. 091 페이지

외부 카메라 오차 수정

본체에 충격이 가해지거나 주위의 온도가 높은 환경에 놓이게 되면 외부 카메라를 통해 보이는 3D 영상에 오차가 발생할 수 있습니다. 외부 카메라의 3D 영상에 문제가 있다고 느껴질 경우에는 다음 순서에 따라 오차를 수정해 주십시오.

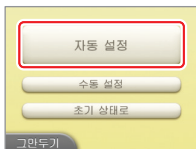
- 수정 과정에서 실수가 발생하면 오차가 더 커질 수 있습니다. 외부 카메라의 3D 영상에 문제가 있다고 느껴질 경우에만 오차를 수정해 주십시오.

1 3D 볼륨을 위로 끝까지 올리고 「다음」을 터치한다



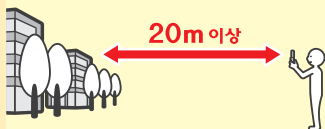
2 「자동 설정」을 터치한다

- 「초기 상태로」를 터치하면 공장 출하 상태의 설정으로 되돌아갑니다.



3 「다음」을 터치하고 자동 수정에 적합한 피사체를 화면에 비춘다

가까이 있는 물체가 함께 보이지 않도록 주의하며, 밝은 실외에서 되도록 20m 이상 멀리 떨어진 물체를 화면에 비추 주십시오. 위 화면의 ●●● 3칸이 전부 켜지면 자동 수정이 시작됩니다. 자동 수정이 완료될 때까지 본체가 흔들리지 않도록 단단히 잡아 주십시오.



다음과 같은 피사체의 경우는 위 화면의 ●●●가 켜지지 않으며 자동 수정을 할 수 없습니다.



색상 대비가 충분하지 않은 경우



가까이 있는 물체가 함께 보이는 경우

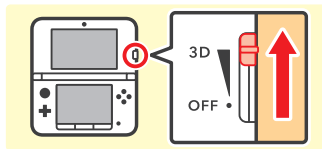
- 이 밖에도 피사체에 따라서는 자동 수정을 할 수 없는 경우가 있습니다. 그러한 경우에는 다른 장소를 화면에 비추 주십시오.(자동 수정을 할 수 없을 경우에는 수동 수정도 가능합니다. [U85 페이지](#))

※ 자동 수정에 적합한 피사체를 화면에 비추지 않았는데도 자동 수정이 완료되는 경우가 있습니다. 자동 수정이 완료된 이후에도 3D 영상에 문제가 있다고 느껴질 경우에는 다른 피사체를 사용해서 다시 수정해 주십시오.

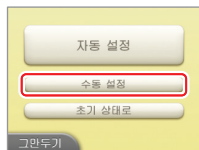
수동으로 외부 카메라 오차 수정하기

3D 영상에 문제가 발생하는 원인인, 외부 카메라의 상하(세로 방향) 오차를 수동으로 수정할 수 있습니다. 자동 수정을 할 수 없을 경우에 사용에 주십시오.

- 1 3D 볼륨을 위로 끝까지 올리고 「다음」을 터치한다



- 2 「수동 설정」을 터치한다



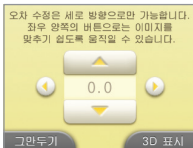
- 3 「다음」을 터치하고 수정에 사용할 피사체를 또는 을 눌러 촬영한다

- 촬영 시 흔들림이 없도록 본체를 평평한 곳에 놓고, 화면 가운데에 수정에 사용할 피사체를 정면에서 비추어 촬영해 주십시오.
- 수정에 사용할 피사체를 다음 그림과 같이 윤곽이 뚜렷하며 단순하고 평평한 물체로 선택하면, 수정을 원활하게 진행할 수 있습니다.



- 4 위 화면 가운데에 표시된 피사체의 이미지가 완전히 겹쳐지도록 조절한다

- 세로 방향의 오차를 수정합니다. 이미지를 좌우로 움직일 수는 있지만 설정이 저장되지는 않습니다.
- 수정에 사용한 피사체와 함께 촬영된 다른 물체는 이미지가 완전히 겹쳐지지 않아도 올바르게 수정됩니다.
- 피사체를 위쪽이나 대각선 방향에서 촬영한 경우에는 이미지가 완전히 겹쳐지지 않을 수도 있습니다.

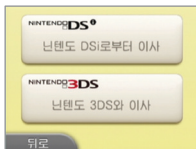


- 5 「3D 표시」를 터치하고 화면의 지시에 따라 확인한다

소프트웨어와 데이터 이사

닌텐도 DSi에서 닌텐도 3DS XL로, 또는 닌텐도 3DS XL/3DS에서 다른 닌텐도 3DS XL/3DS로 데이터 이사를 할 수 있습니다.

- 이사할 때는 인터넷 접속과 본체 간 통신(로컬 통신)을 모두 사용합니다. 이사를 할 2대의 본체를 서로 가까운 곳에 두고, 쾌적한 인터넷 통신이 가능한 환경에서 이사를 진행해 주십시오. [75 페이지](#)
 - 이사 도중에 전원이 꺼지지 않도록 충전을 하면서 또는 배터리를 충분히 충전한 후에 이사를 진행하는 것을 권장합니다. 배터리 잔량이 적을 경우에는 이사를 할 수 없습니다.
- ※ 본체를 달아도 슬립 모드로 전환되지 않습니다. 또한 이사 중에는 전원을 끄지 마십시오.



사용 중인 닌텐도 DSi 본체에 저장되어 있는 DSi 웨어 및 사진, 음성 데이터 등을 3DS XL 본체로 이사할 수 있습니다.

※ 3DS XL 본체에서 DSi 본체로는 이사할 수 없습니다. DSi 본체에서 3DS XL 본체로 일단 이사를 하면 다시 돌려보낼 수 없으므로 주의에 주십시오.

닌텐도 DSi로
부터 이사

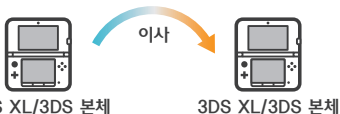
DSi 본체에 「닌텐도 3DS로 이사」를 다운로드해야 합니다.

이사를 하려면 먼저, 닌텐도 DSi 홈에서 이사 소프트웨어 「닌텐도 3DS로 이사」(무료)를 사용 중인 DSi 본체에 다운로드해 주십시오.

- DSi 홈에 관한 자세한 내용은 DSi 본체 사용 설명서를 읽어 주십시오.



본체를
설정하기



닌텐도 3DS와
이사

본체 내장 소프트웨어의 저장 데이터와 닌텐도 e숍의 잔액, 다운로드 소프트웨어의 「이용 기록」 등을 2대의 3DS XL/3DS 본체 사이에서 이사할 수 있습니다.

- ※ 닌텐도 3DS XL/3DS 간 이사 가능 횟수에는 제한이 있습니다. 이사를 5번 진행한 데이터는 더 이상 이사할 수 없게 됩니다.(남은 이사 가능 횟수는 이사를 하기 전에 화면상에서 확인할 수 있습니다.)
- ※ 데이터는 한꺼번에 이사됩니다. 이사한 이후에 새로운 소프트웨어 등을 추가해도 이사 가능 횟수는 변하지 않습니다.

기타
설정

닌텐도 DSi 본체에서 3DS XL 본체로 이사회 경우

다음의 데이터를 이사회 수 있습니다.

Wi-Fi 유저 정보	인터넷 접속 설정과 Wi-Fi 커넥션 ID를 이사회 수 있습니다.
사진/음성 데이터	DSi 본체의 내장 소프트웨어 「닌텐도 DSi 카메라」 및 「닌텐도 DSi 사운드」에서 저장한 사진 및 음성 데이터를 이사회 수 있습니다.
DSi 웨어	DSi 웨어를 이사회 수 있습니다.

Wi-Fi 유저 정보 이사회 관한 주의사항

- 3DS XL 본체의 「DS 소프트웨어용 설정」 내 Wi-Fi 유저 정보는 덮어쓰여집니다.
- Wi-Fi 커넥션 ID는 DSi 본체에서 삭제됩니다. Wi-Fi 커넥션 ID에 관한 자세한 내용은 DSi 본체 사용설명서를 읽어 주십시오.
- 인터넷 설정의 고급 설정은 이사회 수 없습니다.

사진/음성 데이터 이사회 관한 주의사항

3DS XL 본체의 본체 저장 메모리에 저장되어 있던 사진 및 음성 데이터는 전부 삭제됩니다. 3DS XL 본체의 본체 저장 메모리에 사진 및 음성 데이터가 저장되어 있을 경우에는, 이사회 시작하기 전에 SD 카드로 복사해 주십시오.

3DS XL 본체의 본체 저장 메모리에 저장되어 있던 사진 및 음성 데이터가 삭제됨



3DS XL 본체의 본체 저장 메모리에 저장되어 있는 사진 및 음성 데이터가 삭제되지 않게 하려면...

이사회 시작하기 전에 본체 저장 메모리의 사진 및 음성 데이터를 SD 카드로 복사해 두면 삭제되지 않습니다.



SD 카드 내 사진 및 음성 데이터는 이사회 해도 삭제되지 않습니다.

- DSi 본체의 SD 카드에 저장한 사진을 이사회하려면, 먼저 사진을 DSi 본체의 SD 카드에서 본체 저장 메모리로 복사해야 합니다.

DSi 웨어 이사에 관한 주의사항

3DS XL 본체로는 DSi 웨어만 이사할 수 있으며 저장 데이터는 이사할 수 없습니다. 또한 이사를 하면 DSi 본체에 저장되어 있던 소프트웨어와 저장 데이터는 함께 삭제됩니다. 이사로 인해 저장 데이터가 사라져도 문제가 없는지 사전에 확인한 후에 이사를 진행해 주십시오.

이사를 하면 DSi 웨어와 저장 데이터가 삭제됨

DSi 웨어(저장 데이터 불포함)가 이동됨

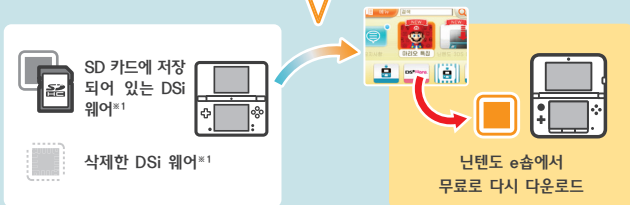


- 이사가 완료된 DSi 웨어는 3DS XL 본체의 본체 저장 메모리에 저장됩니다. 본체 저장 메모리에 빈 용량이 부족할 경우에는 이사할 수 없습니다. 「본체 설정」의 「데이터 관리」에서 기존에 저장되어 있던 DSi 웨어를 SD 카드로 복사한 후, 본체 저장 메모리에서 삭제해 주십시오. [82페이지](#)

구입한 DSi 웨어를 삭제 또는 SD 카드로 복사했을 경우

과거에 구입한 DSi 웨어를 삭제했거나 SD 카드로 복사하여 현재 본체에 저장되어 있지 않은 상태라 하더라도 이사를 할 수 있습니다. 이러한 경우, 소프트웨어 자체는 3DS XL 본체에 저장되지 않으나, DSi 웨어를 구입한 「이용 기록」은 닌텐도 e숍으로 이동되므로 닌텐도 e숍에서 무료로 다시 다운로드 할 수 있습니다.

DSi 웨어를 구입한 「이용 기록」만 닌텐도 e숍으로 이동됨



※1. 이사가 완료된 DSi 웨어는 DSi 본체에서 더 이상 플레이할 수 없게 됩니다. 다시 플레이하려면 DSi 포인트를 사용해서 다시 구입해야 합니다.

- 무료 DSi 웨어 및 닌텐도 e숍에서 판매되지 않는 DSi 웨어 등은 이사할 수 없습니다. 이사할 수 없는 DSi 웨어에 관한 자세한 내용은 한국닌텐도 홈페이지에서 확인해 주십시오. [뒤표지](#)
- 닌텐도 DSi 포인트 및 구입할 때 처음부터 DSi 본체에 내장되어 있던 소프트웨어는 이사할 수 없습니다.
- 3DS XL 본체에 이미 동일한 소프트웨어가 존재할 경우, 해당 소프트웨어는 이사되지 않습니다.

닌텐도 3DS XL/3DS 본체에서 다른 닌텐도 3DS XL/3DS 본체로 이사할 경우

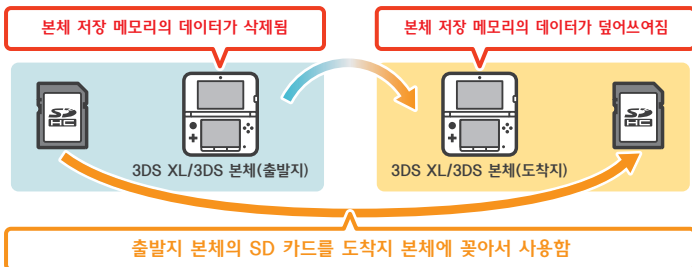
다음의 데이터를 한꺼번에 이사할 수 있습니다.

DS 소프트웨어용 설정	DS 소프트웨어용 인터넷 접속 설정과 Wi-Fi 커넥션 ID를 이사할 수 있습니다.
본체 내장 소프트웨어의 저장 데이터	본체 저장 메모리에 저장되어 있는 친구 목록, 3DS 카메라의 사진, 3DS 사운드의 음성, Mii 스튜디오의 Mii 데이터 등 본체 내장 소프트웨어의 저장 데이터를 이사할 수 있습니다.
DSi 웨어	본체 저장 메모리에 저장되어 있는 DSi 웨어와 그 저장 데이터를 이사할 수 있습니다.
SD 카드에 저장되어 있는 데이터의 사용 권리	SD 카드에 저장되어 있는 데이터(다운로드 소프트웨어 및 그 저장 데이터, 추가 콘텐츠 등)를 사용할 수 있는 권리를 이사할 수 있습니다. 도착지 본체에 출발지 본체의 SD 카드를 꽂아서 사용할 수 있게 됩니다.
닌텐도 e숍의 이용 기록과 잔액	닌텐도 e숍의 「이용 기록」과 잔액을 이사할 수 있습니다. 출발지 본체와 도착지 본체의 「이용 기록」과 잔액이 통합됩니다.

이사에 관한 주의사항

이사를 하면 출발지 본체의 데이터는 전부 삭제됩니다.

출발지 본체의 SD 카드 내 데이터는, 도착지 본체에서만 사용할 수 있게 됩니다.



※ 도착지 본체의 본체 저장 메모리에 저장되어 있던 DSi 웨어 이외의 데이터(내장 소프트웨어의 저장 데이터 등)는, 일단 전부 삭제된 후 출발지 본체의 데이터로 덮어쓰여집니다. 도착지 본체의 본체 저장 메모리에 사진 및 음성 데이터가 저장되어 있을 경우에는, 이사를 시작하기 전에 SD 카드로 복사에 주십시오.

다운로드 소프트웨어에 관한 주의사항

- 도착지 본체에서 사용하던 SD 카드에 저장되어 있는 다운로드 소프트웨어 및 그 저장 데이터 등은 사용할 수 없게 됩니다.(소프트웨어는 닌텐도 e숍에서 다시 다운로드할 수 있습니다.) 단, DSi 웨어와 그 저장 데이터는 이사를 시작하기 전에, 도착지 본체의 본체 저장 메모리로 복사해 두면 이사가 완료된 후에도 그대로 사용할 수 있습니다.
- 이미 동일한 다운로드 소프트웨어를 구입한 3DS XL/3DS 본체와 이사를 할 경우에는, 도착지 본체의 해당 소프트웨어 「이용 기록」은 삭제되며 저장 데이터도 사용할 수 없게 됩니다. 출발지 본체의 소프트웨어와 그 저장 데이터를, 도착지 본체에서 사용할 수 있게 됩니다.

닌텐도 e숍의 잔액에 관한 주의사항

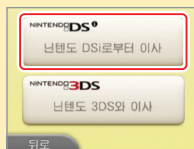
출발지 본체와 도착지 본체의 잔액 총합이 50,000원을 초과할 경우에는 이사할 수 없습니다.

DSi → 3DS DSi 본체에서 3DS XL 본체로 이사할 경우

1 3DS XL 본체상의 조작

「닌텐도 DSi로부터 이사」를 터치한다

- 이사에 관한 주의사항을 확인한 후 「다음」을 터치해 주십시오.



2 「DSi로부터 수신」을 터치한다

- 여기부터는 화면의 지시에 따라 이사를 진행해 주십시오.



3 DSi 본체상의 조작

닌텐도 DSi 메뉴에서 「닌텐도 3DS로 이사」를 시작한다

- 여기부터는 화면의 지시에 따라 이사를 진행해 주십시오.

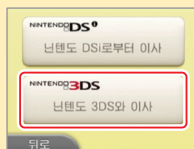


3DS → 3DS 3DS XL/3DS 본체에서 다른 3DS XL/3DS 본체로 이사할 경우

1 출발지/도착지 본체상의 조작

「닌텐도 3DS와 이사」를 터치한다

- 이사에 관한 주의사항을 확인한 후 「동의함」을 터치해 주십시오.



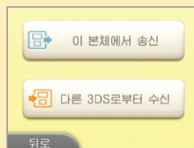
2 출발지 본체상의 조작

「이 본체에서 송신」을 터치한다

도착지 본체상의 조작

「다른 3DS로부터 수신」을 터치한다

- 여기부터는 화면의 지시에 따라 이사를 진행해 주십시오.



본체 업데이트

HOME 메뉴 및 내장 소프트웨어의 기능, 새로운 내장 소프트웨어가 추가되었을 때 본체 업데이트를 실행하면 본체를 최신 버전으로 만들 수 있습니다.

- 본체를 업데이트하려면 인터넷에 접속해야 합니다. 사전에 인터넷 설정을 해 주십시오. **▶ 68 페이지**
(게임 카드를 통해 본체를 업데이트할 경우에는 인터넷에 접속할 필요가 없습니다. **▶ 44 페이지**)
 - 본체 업데이트에 관한 자세한 내용은 한국닌텐도 홈페이지에서 확인해 주십시오. **▶ 뒤표지**
- ※ 본체를 충분히 충전한 후에 업데이트에 주십시오. 배터리 잔량이 적을 경우에는 업데이트할 수 없습니다.

본체 업데이트에 대하여

불법 기기 및 닌텐도의 승인을 받지 않은 기기를 사용한 경우 또는 닌텐도의 승인을 받지 않은 개조를 한 경우에는 본체 기능 업데이트로 인해 닌텐도 3DS XL이 작동하지 않게 될 가능성이 있습니다.

닌텐도의 승인을 받지 않은 개조와 관련된 소프트웨어 및 콘텐츠, 데이터 등은 사전 통보 없이 변경 또는 삭제될 수 있습니다.

또한 본체 기능 업데이트에 동의하지 않을 경우에는 소프트웨어가 작동하지 않게 될 가능성이 있습니다.

본체 자동 업데이트에 대하여

닌텐도 3DS XL은 사용자 및 통신 상대가 불편감을 느낄 수 있는 단어의 사용을 제한하는 등, 본체를 쾌적하게 사용할 수 있도록 만들기 위한 기능을 자동으로 업데이트합니다.

자동 업데이트는 사전에 통보되지 않으며 확인 화면 등도 표시되지 않습니다. 자동 업데이트의 내용은 한국닌텐도 홈페이지에서 확인해 주십시오. **▶ 뒤표지**

본체 초기화

본체에 저장되어 있는 데이터를 삭제하고 공장 출하 시의 상태로 되돌립니다.

※ 본체 업데이트를 실행한 후에는, 초기화를 해도 업데이트 이전의 시스템 버전으로 되돌아가지 않습니다.

초기화를 하면 다음의 데이터가 삭제되며 복구할 수 없습니다.



- 본체 저장 메모리 내의 저장 데이터(친구 목록, 알림 목록, 걸음 수 등)
- 본체 내장 소프트웨어의 저장 데이터
- 본체 저장 메모리 내의 모든 사진
- 본체의 설정 정보
- 본체에 추가한 소프트웨어*1와 그 저장 데이터
- SD 카드에 추가한 소프트웨어*1와 그 저장 데이터(소프트웨어 및 저장 데이터를 저장한 SD 카드를 뽑고 초기화를 실행한 경우에는, SD 카드 내의 데이터가 삭제되지는 않으나 그 데이터는 사용할 수 없게 됩니다.)

※1. 닌텐도 e숍에서 무료로 다시 다운로드할 수 있습니다.(제공이 중지 또는 종료된 소프트웨어는 다시 다운로드할 수 없게 될 가능성이 있습니다. 사전에 양해 부탁드립니다.)

※ 본체를 초기화해도 닌텐도 e숍의 이용 기록 및 잔액, SD 카드 내의 사진/음성 데이터 등은 삭제되지 않습니다. 본체를 타인에게 양도할 경우에는 사전에 닌텐도 e숍에서 이용 기록을 삭제하고, SD 카드 내의 데이터를 컴퓨터 등에서 삭제해 주십시오.

배터리 팩 교체 방법

본체의 충전을 반복하면 끝까지 충전해도 사용 가능한 시간(배터리 지속 시간)이 점점 짧아집니다.

사용 가능한 시간이 극도로 짧아졌다면 배터리 팩을 교체해 주십시오.

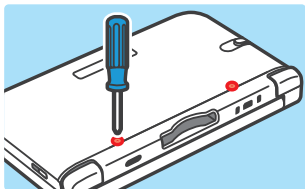
새로운 배터리 팩은 한국닌텐도 홈페이지에서 구입할 수 있습니다. [>취표지](#)

배터리 팩을 교체하기

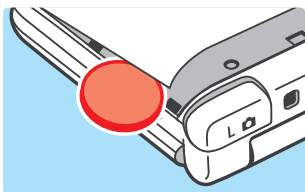
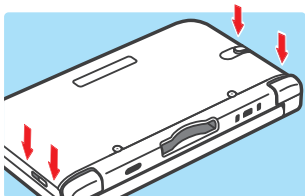
- 어린이가 사용할 경우에는 보호자가 교체해 주십시오.
- 배터리 팩을 교체할 때는 전원을 끄고 반드시 AC 어댑터를 뽑아 주십시오.

1 나사를 분리한다

- 십자(+)
나사 2곳을 드라이버로 풀어서 배터리 커버를 열어 주십시오.
- ※ 나사의 홈이 피그러지지 않도록 나사 크기에 맞는 십자 드라이버(0번)를 사용해 주십시오.

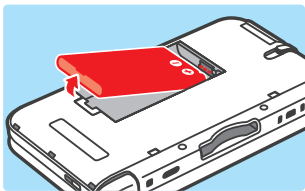
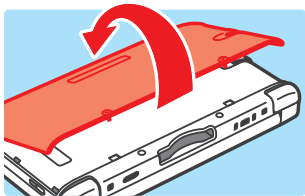


2 측면의 가장자리 4곳을 분리한다



- 동전 등을 본체와 배터리 커버 사이에 끼우고 위로 살짝 들어 올려서 분리해 주십시오.
- ※ 배터리 커버와 본체 사이에 손톱을 밀어 넣지 마십시오. 부상을 입게 될 우려가 있습니다.
- ※ 무리한 힘을 가하지 마십시오. 본체 및 배터리 커버가 파손될 우려가 있습니다.

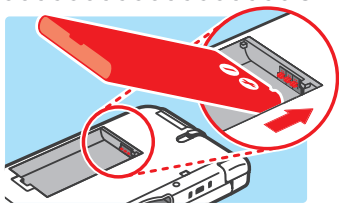
3 배터리 커버를 열고 배터리 팩을 꺼낸다



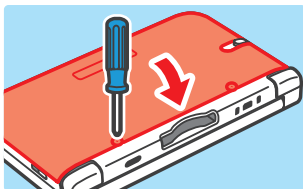
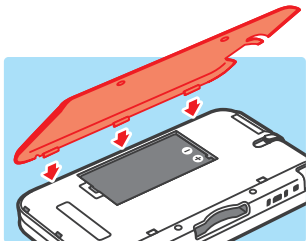
- 배터리 팩을 그림과 같이 꺼내 주십시오.

4 10초 이상 시간이 지난 후에 새 배터리 팩을 넣는다

- 배터리 팩의 방향에 주의하며 그림과 같이 넣어 주십시오.
- ※ 배터리 팩을 꺼낸 후, 곧바로 새 배터리 팩을 넣으면 전원 램프가 올바르게 작동하지 않을 가능성이 있습니다.



5 배터리 커버를 원래대로 닫고 나사 2곳을 조인다



- 배터리 커버를 본체 앞쪽부터 맞춘 후, 좌우 가장자리에서 딸깍 소리가 날 때까지 위에서 아래로 눌러 닫아 주십시오.
- 배터리를 분리하면 날짜와 시각이 초기화됩니다. 본체 설정의 「기타 설정」에서 「날짜와 시각」을 다시 설정해 주십시오. [U83 페이지](#)
- ※ 반드시 배터리 커버를 원래대로 닫아 주십시오. 배터리 커버를 열어 둔 상태로 충격이 가해지면 배터리 팩이 파손되어 발화 및 파열의 원인이 됩니다.

불필요해진 배터리 팩의 취급에 대하여

배터리 팩은 리튬이온 전지를 사용하고 있습니다. 불필요해진 배터리 팩은 거주지의 분리수거 규정에 따라 폐기에 주십시오.

고장이라고 생각되면

수리 서비스를 의뢰하기 전에 다음 표에 따라 다시 한 번 확인해 주십시오.

※ 각 게임 및 주변기기의 사용설명서도 함께 확인해 주십시오.

상황	대처 방법
<p>충전이 되지 않는다</p> <p>충전 램프가 켜지지 않는다</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 3DS용 AC 어댑터를 사용하고 있습니까? ➔ 3DS용 AC 어댑터[WAP-002(KOR)]를 사용해 주십시오. ● AC 어댑터가 올바르게 꽂혀 있습니까? ➔ 일단 AC 어댑터를 뽑고 30초 정도 시간이 지난 후에, 다시 본체 및 콘센트에 끝까지 꽂아 주십시오. ● 주위의 온도가 5~35℃ 범위 내인 곳에서 충전하고 있습니까? ➔ 주위의 온도가 5~35℃ 범위 내인 곳에서 충전해 주십시오. 이 온도 범위 밖인 곳에서는 충전이 되지 않을 수 있습니다. ● 배터리 팩이 올바르게 들어 있습니까? ➔ 충전을 했는데도 충전 램프가 켜졌다가 금세 꺼진다면 배터리 팩이 올바르게 들어 있지 않을 가능성이 있습니다. 배터리 팩이 올바르게 들어 있는지 확인해 주십시오. U92 페이지 ● 충전 램프가 깜빡이고 있지 않습니까? ➔ 충전 램프가 깜빡이고 있다면 한국닌텐도 고객센터로 문의해 주십시오. U뉘표지
<p>끝까지 충전해도 오랜 시간 게임을 할 수 없다</p> <p>충전 시간이 길다</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 주위의 온도가 5℃ 이하인 곳에서 게임 및 충전을 하지 않았습니까? ➔ 주위의 온도가 5℃ 이하인 곳에서는 오랜 시간 게임을 할 수 없거나 충전 시간이 평소보다 길어질 수 있습니다. ● 배터리 팩의 수명이 다하지 않았습니까? ➔ 충전을 반복하면 배터리 지속 시간이 점점 짧아집니다. 사용 가능한 시간이 극도로 짧아졌다면 배터리 팩의 수명이 다한 것입니다. 새로운 배터리 팩으로 교체해 주십시오. U92 페이지 새로운 배터리 팩은 한국닌텐도 홈페이지에서 구입할 수 있습니다. U뉘표지
<p>본체가 뜨거워진다</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 고온의 장소에서 사용하거나 충전을 하면서 장시간에 걸쳐 사용하지는 않았습니까? ➔ 주위의 온도가 높은 장소에서 사용하거나 충전을 하면서 장시간에 걸쳐 사용하면 본체의 온도가 높아질 수 있습니다. 3DS XL 본체를 사용 가능한 환경(5~35℃)에서 사용해 주십시오. 온도가 높은 부분에 피부가 장시간 닿아 있으면 저온 화상의 원인이 되므로, 고온의 장소 또는 열이 빠져나가지 않는 장소에서 사용하지 마십시오.

상황	대처 방법
본체의 전원이 켜지지 않는다	<ul style="list-style-type: none"> ● 배터리 팩이 올바르게 들어 있습니까? ➔ 본체의 전원이 켜지지 않고, 충전을 했는데도 충전 램프가 켜졌다가 금세 꺼진다면 배터리 팩이 올바르게 들어 있지 않을 가능성이 있습니다. 배터리 팩이 올바르게 들어 있는지 확인해 주십시오. U92 페이지
배터리 팩이 부풀어 있다	<ul style="list-style-type: none"> ➔ 리튬이온 전지의 특성상, 시간이 지남에 따라 성능이 떨어지거나 충전을 반복하다 보면 배터리 팩이 부푸는 경우가 있습니다. 배터리 팩의 고장은 아니므로 안전상의 문제는 없습니다. 배터리 팩이 부풀어 있고 사용 가능한 시간이 짧아졌다면 수명이 다한 것이므로 배터리 팩을 교체해 주십시오. U92 페이지 만일 배터리 팩에 누액이 발생했다면 흘러나온 액체를 만지지 않도록 주의하고 한국닌텐도 고객센터로 문의해 주십시오. U뒤표지
영상이나 음성이 나오지 않는다	<ul style="list-style-type: none"> ● 전원 램프는 켜져 있습니까? ➔ 전원 버튼을 눌러 전원을 켜 주십시오. ● 본체는 충전되어 있습니까? ➔ 본체를 충전해 주십시오. U24 페이지 ● 게임 카드는 끝까지 꽂혀 있습니까? ➔ 게임 카드를 딸깍 소리가 나도록 끝까지 꽂아 주십시오. ● 슬립 모드 상태는 아닙니까? ➔ 슬립 모드 상태라면 슬립 모드를 해제해 주십시오. 슬립 모드를 해제하는 방법은 사용 중인 소프트웨어의 설명서를 읽어 주십시오.
위 화면 및 아래 화면에 검은색 점이나 항상 켜져 있는 점이 있다 위 화면 및 아래 화면의 밝기가 균일하지 않다	<ul style="list-style-type: none"> ➔ 액정의 특성상, 켜지지 않는 점 또는 항상 켜져 있는 점이 있거나 화면 밝기가 균일하지 않은 경우가 있으나 고장은 아닙니다.
위 화면과 아래 화면을 비교했을 때, 색이나 밝기가 다르다	<ul style="list-style-type: none"> ➔ 위 화면과 아래 화면의 액정은 사양이 다르기 때문에 화면의 색이나 밝기가 다른 경우가 있으나 고장은 아닙니다.
화면의 색조가 멋대로 바뀐다 갑자기 밝기가 바뀌거나 밝은 색이 보이지 않는다	<ul style="list-style-type: none"> ● 에너지 절약 모드를 ON으로 설정하지 않았습니까? ➔ 에너지 절약 모드를 ON으로 설정하면, 화면에 표시되는 영상에 따라 밝기나 색조를 자동으로 조절하여 배터리 소비를 절약합니다. 그러므로 영상에 따라서는 옅은 색이 하얗게 보이거나 색이 다르게 보이는 경우가 있습니다. 일정한 밝기 및 색조로 사용하고 싶을 경우에는 에너지 절약 모드를 OFF로 설정해 주십시오. U38 페이지

3D 영상으로 보이지 않는다
/ 선명하게 보기 어렵다

- DS/DSi 소프트웨어를 플레이하고 있지 **않습니까?**
➔ DS/DSi 소프트웨어는 3D 영상으로 표시할 수 없습니다.
- 3D 표시에 대응하는 소프트웨어 또는 장면이 **맞습니까?**
➔ 3D 표시에 대응하지 않는 소프트웨어나 장면에서는 3D 볼륨을 올려도 3D 표시로 전환되지 않습니다. 다른 3DS 소프트웨어로 3D 영상이 제대로 표시되는지 확인해 주십시오.
- 3D 볼륨이 아래로 끝까지 내려져 있지 **않습니까?**
➔ 3D 볼륨으로 3D 표시의 입체감 강도를 조절해 주십시오. **▶31 페이지**
- 3D스크린을 올바른 위치에서 보고 **있습니까?**
➔ 3D스크린은 눈과 화면 사이의 거리를 30~40cm로 하고 정면에서 보십시오. **▶30 페이지**
(양쪽 눈의 시력에 차이가 있거나 한쪽 눈으로만 사물을 보려는 경향이 있으면 3D 영상으로 보이지 않거나 선명하게 보이기 어려울 수 있습니다. 양쪽 눈의 시력에 차이가 있을 경우에는 안경 등으로 시력을 교정하여 사용하는 것을 권장합니다.)
- 3D스크린이 **지저분하지** **않습니까?**
➔ 지문, 손때 등이 묻어 3D스크린이 지저분했을 경우에는 깨끗해질 때까지 부드러운 마른 천으로 가볍게 닦아 주십시오.
- 시중에서 판매되는 보호 시트를 붙이지 **않았습니까?**
➔ 보호 시트에 따라서는 3D 영상을 선명하게 보기 어려운 제품이 있습니다. 닌텐도 라이선스를 정식으로 취득한, 3DS XL 본체 대응 보호 시트를 사용해 주십시오. 보호 시트를 붙일 때는 해당 제품의 사용설명서를 잘 읽고 올바르게 붙여 주십시오.
- 햇빛, 조명 등 강한 빛에 직접 노출된 장소에서 사용하고 있지 **않습니까?**
➔ 강한 빛에 직접 노출되는 등 너무 밝은 장소나 빛이 화면에 반사되는 장소에서 사용하면 화면이 잘 보이지 않게 됩니다.
- 청소년 보호 기능 설정에서 3D 영상 표시를 제한하지 **않았습니까?**
➔ 3D 영상 표시의 제한을 해제해 주십시오. **▶80 페이지**
- 아래 화면을 보고 있지 **않습니까?**
➔ 아래 화면은 3D 영상으로 표시할 수 없습니다.

3DS XL 본체의 3D 영상은 양안 시차에 의해 입체적으로 느껴집니다. 3D 영상에서 느껴지는 입체감에는 개인차가 있으며, 올바른 방법으로 보거나 조절을 해도 두 겹으로 보이거나 3D 영상으로 보이지 않을 경우가 있습니다. 그러한 경우에는 2D 표시로 사용해 주십시오. **▶31 페이지**

본체의 조작을 할 수 없다

조작을 하지 않았는데
멋대로 움직인다

슬라이드 패드로 올바르게
조작할 수 없다

● 슬라이드 패드가 제대로 반응하지 않습니까?

➔ 슬라이드 패드를 강한 힘으로 조작하거나 장시간에 걸쳐 사용하면, 드물게 슬라이드 패드가 제대로 반응하지 않게 될 가능성이 있습니다. 올바르게 조작할 수 없을 경우에는 본체 설정의 슬라이드 패드 항목에서 오차 수정을 해 주십시오. **083 페이지**

※ 슬라이드 패드를 조작하지 않았는데 화면상에서는 계속 조작하는 것과 같은 상태가 유지되어, 버튼 및 터치스크린의 조작을 할 수 없게 된 경우에는 일단 전원을 끄고 **[L] + [R] + [Y]** 버튼을 누르면서 전원을 켜 주십시오. 슬라이드 패드 오차 수정 화면이 표시됩니다.



터치스크린을 조작할 수
없다

터치스크린이 올바르게
반응하지 않는다

● 터치스크린의 터치 위치에 오차가 생기지 않았습니까?

➔ 터치 위치에 오차가 생긴 경우, 본체 설정의 터치스크린 항목에서 오차 수정을 해 주십시오. **083 페이지**

※ 화면을 제대로 터치할 수 없을 경우에는 일단 전원을 끄고 **[L] + [R] + [X]** 버튼을 누르면서 전원을 켜 주십시오. 터치스크린 오차 수정 화면이 표시됩니다.



● 터치스크린에 시중에서 판매되는 보호 시트를 붙이지 않았습니까?

➔ 시중에서 판매되는 보호 시트를 올바르게 붙이지 않으면 터치스크린이 보호 시트에 반응하여 계속 터치하고 있는 상태가 됩니다. 보호 시트를 떼었을 때, 터치스크린을 조작할 수 있게 된다면 본체의 고장은 아닙니다. 보호 시트의 사용설명서를 잘 읽고 올바르게 붙여 주십시오.



비풀어져 있다

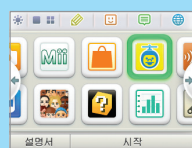
기포나 먼지가 들어 있다

상황	대처 방법
<p>화면이 검게 변한 채, 조작을 할 수 없다</p> <p>본체가 멈췄다</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➔ 전원이 켜져 있을 때, 슬립 모드를 해제할 때(전원을 켜 채 덮아 두었던 본체를 열었을 때), 게임을 플레이 중일 때 등에 화면이 검게 변한 채 조작을 할 수 없을 경우에는, 전원 램프가 꺼질 때까지 전원 버튼을 길게 눌러 전원을 끈 후, 다시 전원을 켜서 사용해 주십시오.
<p>본체의 스피커에서 소리가 나지 않는다</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 음량이 가장 작은 상태로 설정되어 있지 않습니까? ➔ 본체 옆면의 사운드 볼륨으로 음량을 조절해 주십시오. ● 헤드폰을 연결하지 않았습니까? ➔ 헤드폰을 연결하면 스피커에서는 소리가 나지 않게 됩니다. (카메라의 셔터음은 헤드폰을 연결해도 소리가 납니다.)
<p>헤드폰에서 소리가 나지 않는다</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 음량이 가장 작은 상태로 설정되어 있지 않습니까? ➔ 본체 옆면의 사운드 볼륨으로 음량을 조절해 주십시오. ● 헤드폰의 플러그는 끝까지 꽂혀 있습니까? ➔ 끝까지 꽂아 주십시오.
<p>마이크를 사용할 수 없다</p> <p>음성 인식이 되지 않는다</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 마이크를 사용하는 소프트웨어입니까? 또한 마이크를 사용하는 장면입니까? ➔ 마이크를 항상 사용할 수 있는 것은 아닙니다. 마이크를 사용하는 소프트웨어이면서 마이크를 사용하는 장면일 때 사용할 수 있습니다. ● 마이크는 올바르게 작동하고 있습니까? ➔ 본체 설정의 마이크 테스트에서 마이크가 올바르게 작동하고 있는지 확인해 주십시오. 083 페이지 ● 가족이나 친구 등 다른 사람의 목소리는 정상적으로 인식됩니까? ➔ 음성 인식률에는 개인차가 있어 음성에 따라서는 잘 인식되지 않는 경우가 있습니다. ● 마이크 기능이 탑재된 헤드폰을 사용하고 있지 않습니까? ➔ 3DS XL 본체에서는 마이크 기능이 탑재된 헤드폰은 사용할 수 없습니다.
<p>마이크가 멋대로 반응한다/ 하울링(*)이 발생한다</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 시끄러운 장소에서 사용하고 있거나 음량을 크게 하고 사용하고 있지 않습니까? ➔ 주위의 소음이나 본체의 스피커에서 나는 소리에 마이크가 반응하고 있을 가능성이 있습니다. 소음이 적은 곳으로 이동하거나 스피커의 음량을 줄이거나 헤드폰을 사용해 주십시오. (※)하울링이란... 마이크에 입력된 소리를 스피커로 출력하는 소프트웨어에서, 스피커에서 난 소리가 다시 마이크에 입력되면서 불쾌한 소음이 생기는 현상입니다. ● 마이크 기능이 탑재된 헤드폰을 사용하고 있지 않습니까? ➔ 마이크 기능이 탑재된 헤드폰이 하울링의 원인일 가능성이 있습니다. 3DS XL 본체에 마이크 기능이 탑재된 헤드폰은 사용하지 마십시오.

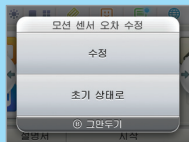
본체를 움직이며 플레이하는 소프트웨어를 플레이할 때, 본체를 움직이지 않았는데 화면이 움직이거나 본체의 조작과 화면 움직임이 맞지 않다고 느낀다

- 본체에 내장된 모션 센서(움직임을 감지하는 센서)에 오차가 발생했을 가능성이 있습니다.
- ➔ 급격히 온도가 변화하는 장소로 옮겼거나 본체에 충격을 가하면 센서가 올바르게 반응하지 않을 수 있습니다. 그러한 경우에는 다음의 순서대로 모션 센서의 오차 수정을 해 주십시오.

HOME 메뉴가 표시된 상태에서 **Y** 버튼과 **B** 버튼을 3초간 누르고 있으면 모션 센서 오차 수정 화면이 표시됩니다. 본체를 평평한 장소에 놓고 「수정」을 터치하거나 「초기 상태로」를 터치해 주십시오.



Y+**B**를 3초간 누름



본체를 평평한 장소에 놓고 「수정」을 터치

- 「수정」을 터치하면, 당시에 본체가 놓여 있는 상태를 수평으로 인식하고 설정하게 됩니다.

걸음 수가 올바르게 카운트되지 않는다

- 본체를 열고 있지 않습니까?
➔ 걸음 수는 전원을 켜 채, 본체를 닫은 상태에서만 카운트됩니다.
- 손잡이가 달린 가방에 넣거나 스트랩만을 잡고 운반하는 등의 방식으로 갖고 다니지 않습니까?
➔ 본체를 몸에 밀착되지 않는 가방에 넣어 다니거나 스트랩만을 잡고 운반하는 경우 등에는 걸음 수를 정확하게 카운트할 수 없습니다. 허리에 차는 파우치 등 몸에 밀착되는 케이스에 넣으면 걸음 수 카운트의 정확도가 높아집니다.
※ 사용 상황에 따라서는 걸음 수 카운트에 다소 오차가 발생할 수 있습니다.
※ 본체를 바지 주머니에 넣지 마십시오. 체중이 실리는 등 강한 힘이 가해지면 액정 및 본체가 파손되어 부상 및 고장의 원인이 됩니다.
- DS/DSi 소프트웨어를 종료하지 않고, 계속해서 플레이하고 있지 않습니까?
➔ DS/DSi 소프트웨어를 한 번도 종료하지 않고 계속해서 사용했을 경우, 최대 7일 동안의 걸음 수가까지만 카운트됩니다. 게임을 저장한 후, 한 번 소프트웨어를 종료해 주십시오.

SD 카드에 저장한 사진을 볼 수 없다

- 3DS 카메라에서 표시할 수 있는 사진이 저장되어 있습니까?
➔ 3DS 카메라에서는 3DS XL 본체로 촬영한 사진을 볼 수 있습니다. 디지털 카메라나 휴대 전화로 촬영한 사진은 표시되지 않는 경우가 있습니다.

상황

대처 방법

SD 카드가 반응하지 않는다

- SD 카드는 본체에 올바르게 꽂혀 있습니까?
 ➔ SD 카드의 데이터가 정상적으로 읽히지 않을 가능성이 있습니다. SD 카드를 다시 꽂아 주십시오. **U32 페이지**
- SD 카드가 손상되어 있지 있습니까?
 ➔ 컴퓨터 및 디지털카메라 등에서 SD 카드의 파일이 올바르게 표시되는지 확인해 주십시오.

게임 카드를 꽂았는데, 카드 소프트웨어 아이콘이 HOME 메뉴에 표시되지 않거나 「게임 카드 슬롯에 아무것도 꽂혀 있지 않습니다.」 메시지가 표시된다

- 게임 카드는 본체에 올바르게 꽂혀 있습니까?
 ➔ 게임 카드를 뽑은 후, 본체와 카드의 방향을 확인하고 다시 딸깍 소리가 나도록 끝까지 꽂아 주십시오. 잘 꽂히지 않는다고 느껴질 때는 몇 번 더 시도해 보십시오. **U43 페이지**
- 외국 사양 소프트웨어는 아닙니까?
 ➔ 한국 국내 전용 소프트웨어만 사용할 수 있습니다. 외국 사양 소프트웨어는 사용할 수 없습니다.

게임 소프트웨어를 플레이할 수 없다




- 청소년 보호 기능 설정에서 이용등급 제한을 설정하지 않았습니까?
 ➔ 이용등급 제한을 해제해 주십시오. **U80 페이지**

DS/DSi 소프트웨어를 플레이하는 도중에 「에러가 발생했습니다. 본체의 전원을 끄고 본체 사용설명서의 지시에 따라 주십시오.」 메시지가 표시되었다

- ➔ 일단 본체의 전원을 끈 후, 다시 전원을 켜서 에러가 발생했을 때와 동일한 조작을 해 주십시오. 그래도 같은 에러 메시지가 표시된다면 본체를 검사할 필요가 있습니다. 본체의 전원을 끈 후, 한국닌텐도 고객센터로 문의해 주십시오. **U뒤표지**

고장이라고 생각되면

문제 해결

상황	대처 방법
<p>통신을 할 수 없다</p> <p>통신 플레이를 쾌적하게 할 수 없다(통신이 끊긴다·게임이 원활하게 진행되지 않는다)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 무선 스위치가 꺼져 있지 않습니까? ➔ 무선 스위치를 켜 주십시오. ▶20 페이지 ● 화면에 표시되어 있는 수신 강도 아이콘이  또는  가 아닙니까? ➔ 전파의 수신 강도가 약한 상태입니다. 통신 상대와 가까운 위치로 이동하거나 통신 상대와의 사이에 있는 장애물을 제거해 주십시오. ● 본체에 스티커를 붙이거나 커버를 장착하지 않았습니까? ➔ 본체에 붙인 스티커 등에 금속이 포함되어 있으면 통신에 악영향을 미칠 가능성이 있습니다. 본체에 붙인 스티커 등을 떼어 낸 후에 통신이 가능한지 확인해 주십시오. ● 전자레인지나 휴대 전화, TV 등 자기를 발생시키는 기기 근처에서 사용하고 있지 않습니까? ➔ 기기에서 발생하는 전자파가 통신에 악영향을 미칠 가능성이 있습니다. 원인으로 추정되는 기기의 전원을 끄거나, 해당 기기와 거리를 둔 후에 통신이 가능한지 확인해 주십시오.
<p>청소년 보호 기능 설정을 해제할 수 없다</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 비밀번호를 올바르게 입력했습니까? ➔ 비밀번호를 올바르게 입력해 주십시오.(비밀번호를 잊어버렸다면 ▶81 페이지) ● 비밀번호 질문의 답을 올바르게 입력했습니까? ➔ 비밀번호 질문의 답을 올바르게 입력해 주십시오.(비밀번호 질문의 답을 잊어버렸다면 ▶81 페이지)
<p>갑자기 슬립 모드가 되어 버린다</p>	<p>➔ 외부로부터의 자기가 원인이 되어 슬립 모드로 전환되었을 가능성이 있습니다. 자기를 따는 물체와 본체 사이의 거리를 떨어뜨려 주십시오.</p> <p>※ 다른 닌텐도 DS 시리즈 본체 위에 걸쳐 놓았을 때도 슬립 모드로 전환될 가능성이 있습니다.</p> 
<p>카메라에 비친 영상의 색이 이상하다</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● 3DS 카메라의 설정에서 영상의 색을 변경하지 않았습니까? ➔ 3DS 카메라의 카메라 모드 및 카메라 설정을 확인해 주십시오. ▶57 페이지 ● 어두운 장소에서 화면 전체에 비슷한 색의 물체를 비쳤을 때 등, 촬영 상황에 따라서는 영상의 색이 변할 수 있습니다. ➔ 현재 화면에 비친 것이 아닌, 다른 대상을 한번 비춰 보십시오. 그래도 색이 이상할 경우에는 한국닌텐도 고객센터로 문의해 주십시오. ▶뒤표지

카메라를 사용한 얼굴 인식 장면에서, 얼굴을 비춰도 인식되지 않는다

➔ 얼굴을 올바르게 인식할 수 없는 상태입니다. 얼굴을 인식하기 쉽게 하려면 다음 사항에 주의해 주십시오.

얼굴 인식에 관한 주의사항

얼굴 인식을 할 때는 다음 사항에 주의해서 촬영하면 더욱 정확한 결과물을 얻을 수 있습니다.



밝은 곳에서 촬영한다



얼굴을 정면에서 찍는다



눈썹이 보이도록
앞머리를 올린다



안경을 벗는다

또한 헤어스타일, 수염의 색이나 모양과 술, 얼굴 및 머리에 착용한 액세서리도 얼굴 인식에 영향을 미칠 가능성이 있습니다.

※ 위 사항에 주의해서 촬영한 경우라도, 얼굴 인식 기능은 주위 환경 및 개 인차로 인해 인식이 잘 되지 않는 경우가 있습니다. 양해 부탁드립니다.

외부 카메라의 영상이 3D로 보이지 않는다/선명하게 보기 어렵다

● 내부 카메라의 영상을 보고 있지 않습니까?

➔ 내부 카메라로 비춘 영상은 3D 영상으로 표시할 수 없습니다.

● 외부 카메라가 지저분하지 않습니까?

➔ 지문, 손때 등이 묻어 외부 카메라가 지저분했을 경우에는 깨끗해질 때까지 부드러운 마른 천으로 가볍게 닦아 주십시오.

● 외부 카메라가 햇빛, 조명 등 강한 빛에 직접 노출되어 있지 않습니까?

➔ 외부 카메라가 강한 빛에 직접 노출되면 3D 영상으로 보이지 않거나 영상이 선명하게 보이지 않습니다.

● 외부 카메라의 3D 영상에 오차가 발생했을 가능성이 있습니다.

➔ 본체에 충격이 가해지거나 주위의 온도가 높은 환경에 놓이게 되면 외부 카메라를 통해 보이는 3D 영상에 오차가 발생할 수 있습니다. 외부 카메라의 3D 영상에 문제가 있다고 느껴질 경우에는 본체 설정의 외부 카메라 항목에서 오차를 수정해 주십시오. **084 페이지**

3DS 사운드에서 음악 파일 및 폴더가 표시되지 않는다

- SD 카드가 본체에 올바르게 꽂혀 있습니까?
➔ 본체 옆면의 SD 카드 슬롯에 딸깍 소리가 나도록 끝까지 밀어서 꽂아 주십시오.
- 3DS 사운드에서 재생할 수 있는 음악 파일이 SD 카드에 저장되어 있습니까?
➔ 3DS 사운드에서는 파일 확장자가 「.m4a」, 「.mp4」, 「.3gp」인 AAC 파일 및 확장자가 「.mp3」인 MP3 파일을 재생할 수 있습니다. 다른 파일 형식의 음악 파일 및 저작권 보호 기술이 적용된 음악 파일은 표시되지 않습니다.
- SD 카드의 「Nintendo 3DS」 폴더 내 「Private」 폴더에 음악 파일을 저장하지 않았습니까?
➔ 「Nintendo 3DS」 폴더 내 「Private」 폴더에 저장된 음악 파일은 3DS 사운드에서 표시되지 않습니다. 음악 파일은 다른 폴더에 저장해 주십시오.
133 페이지
- 음악 파일이 3001개 이상 저장되어 있지 않습니까?
➔ 음악 파일은 최대 3000개까지만 표시됩니다.
- 음악 파일이 저장되어 있는 폴더 수가 1001개 이상입니까?
➔ 폴더는 최대 1000개까지만 표시됩니다.
- 음악 파일이 1개의 폴더에 101개 이상 저장되어 있지 않습니까?
➔ 음악 파일은 1개의 폴더에 대해 100개까지만 표시됩니다. 또한 SD 카드 내에 같은 이름을 가진 폴더가 여러 개 있을 경우, 폴더 내의 음악 파일은 폴더 1개에 통합된 상태로 표시됩니다. 이러한 경우에도 통합된 1개의 폴더에 대해 음악 파일은 100개까지만 표시됩니다.
- 폴더 계층 구조에서 8단계보다 더 하위에 있는 폴더에 음악 파일이 저장되어 있지 않습니까?
➔ 3DS 사운드에서는 폴더 계층 구조상 8단계의 폴더까지만 파일 체크를 합니다.

3DS 사운드에서 음악 파일을 재생할 수 없다

- 음악 파일은 3DS 사운드에서 재생 가능한 포맷입니까?
➔ 3DS 사운드에서는 다음 포맷의 음악 파일을 재생할 수 있습니다.
파일 형식 : AAC(.m4a, .mp4 또는 .3gp) 형식
MP3(.mp3) 형식
비트레이트 : 16kbps~320kbps
샘플링 주파수 : 32kHz~48kHz
- 저작권 보호 기술이 적용된 음악 파일은 아닙니까?
➔ 저작권 보호 기술이 적용된 음악 파일은 3DS XL 본체로 재생할 수 없습니다.

상황

대처 방법

AR 카드가 인식되지 않는다

AR 카드를 분실했다

- ➔ AR 카드가 인식되지 않을 때는 다음 사항을 확인해 주십시오.
 - 적절한 거리와 각도로 AR 카드를 화면에 비춰 주십시오. 너무 멀거나 가까우면 인식할 수 없습니다.
 - AR 카드 전체를 화면에 비춰 주십시오. AR 카드의 일부가 가려져 있으면 인식되지 않는 경우가 있습니다.
 - 충분히 밝은 장소에 있는지 확인해 주십시오.
 - 햇빛이나 조명 등의 빛이 직접 닿아 반사되고 있을 때는 인식되지 않습니다. 빛이 반사되지 않는 장소에서 사용해 주십시오.
 - 외부 카메라가 지저분해졌을 경우에는 부드러운 천으로 깨끗이 닦아 주십시오.
 - AR 카드가 접혀 있거나 휘어져 있으면 인식되지 않습니다. 평평하게 펴서 놓아 주십시오.
- ➔ AR 카드를 잃어버렸거나 더러워져서 인식되지 않을 때는 한국닌텐도 홈페이지(📄)에서 AR 카드의 이미지 데이터를 다운로드할 수 있습니다. 다운로드한 이미지를 프린터 등으로 컬러 인쇄를 하여 사용해 주십시오. 또한 본체 세트에 동봉되어 있는 AR 카드를 한국닌텐도 홈페이지에서 구입할 수도 있습니다.

다운로드 플레이를 할 수 없다

- 청소년 보호 기능 설정에서 이용등급 제한 및 DS 다운로드 플레이 사용 제한을 설정하지 않았습니까?
- ➔ 3DS 소프트웨어로 다운로드 플레이를 할 수 없을 경우에는 이용등급 제한을 해제해 주십시오. 📄 페이지
- ➔ DS/DSi 소프트웨어로 다운로드 플레이를 할 수 없을 경우에는 DS 다운로드 플레이 사용 제한을 해제해 주십시오. 📄 페이지

고장이라고 생각되면

문제 해결

수리 의뢰에 대하여

「고장이라고 생각되면」의 내용을 확인한 후, 대처 방법에 따라 조치를 취해도 정상적으로 작동하지 않을 경우에는 별도 책자인 보증서를 잘 읽고 한국닌텐도 고객센터(☎**뒤표지**)로 문의해 주십시오.

- 보증서에는 「수리 접수 방법」 및 「보증 규정」, 「수리 서비스 규정」이 기재되어 있습니다.

사양

※ 사양의 일부는 개량으로 인해 예고 없이 변경될 수 있으므로 양해해 주십시오.

닌텐도 3DS XL 본체

형식번호	SPR-001(KOR)
액정화면 (화면사이즈/화소수)	위 화면: 무안경입체시각용 탑재 와이드 액정(약 1677만 색 표시 가능) 4.88형(가로 106.2mm×세로 63.72mm)/가로 800도트×세로 240도트(가로 800도트를 왼쪽 눈용·오른쪽 눈용에 각각 400도트씩 할당함으로써 입체 표현이 가능) 아래 화면: 터치입력가능 탑재 액정(약 1677만 색 표시 가능) 4.18형(가로 84.96mm×세로 63.72mm)/가로 320도트×세로 240도트
사용전원	AC 어댑터[WAP-002(KOR)], 전용 배터리 팩[SPR-003]
무선주파수	2.4GHz대(11b 1~13ch/11g 1~11ch)
통신규격	IEEE802.11b/g 준거
출력전력(공중선전력)	11b 최대 5.5dBm/11g 최대 5.0dBm(10mW/MHz 이하)
권장통신거리	30m 이내 ※ 주변 상황에 따라 짧아지는 경우가 있습니다.
카메라기능	렌즈: 단초점 이미지센서: CMOS 유효 화소 수: 약 30만 화소
시계기능	최대 일차 ±4초(사용 가능 환경에서 사용 시)
스피커	스테레오(유사 서라운드 대응)
입출력단자	게임 카드 슬롯, SD 카드 슬롯, 충전 단자, AC 어댑터 연결 단자, 헤드폰 연결 단자(스테레오 출력)
센서	모션 센서, 자이로 센서
최대소비전력	약 4.1W(충전 시)
사용가능환경	온도 5~35℃/습도 20~80%
크기	세로 93mm×가로 156mm×두께 22mm(접었을 때)
무게	약 336g(배터리 팩·터치펜·SD 카드 포함)
충전시간	약 3시간 30분
배터리지속시간	29페이지를 읽어 주십시오.

닌텐도 3DS XL 전용 배터리 팩

형식번호	SPR-003
배터리종류	리튬이온 전지
사용전원	DC 3.7V
전력용량	6.5Wh

닌텐도 3DS용 AC 어댑터

형식번호	WAP-002(KOR)
입력	AC 220V 60Hz 7W
출력	DC 4.6V 900mA
크기	폭 27.0mm×높이 70.5mm×두께 84.5mm
무게	약 80g
코드 길이	약 1.9m
사용가능제품	닌텐도 3DS XL[SPR-001(KOR)] 닌텐도 3DS[CTR-001(KOR)] 닌텐도 DSi[TWL-001(KOR)]

AC 어댑터에 기재되어 있는 제조번호 표시 내용은 다음과 같습니다.

제조번호표시 내용

F 3 1 K A 3 0

F 제조기호
3 제조일-1=1월-9=9월, A=10월, B=11월-Y=31일
1 제조일-1=1월-9=9월, O=10월, N=11월, D=12월
제조년-F=2013년, G=2013년, H=2014년
*인, 양에 대해서 R(라), O(오), K(위)는 사용하지 않음

닌텐도 3DS XL 전용 터치펜

형식번호	SPR-004
재질	플라스틱(ABS・PE)
크기	약 96mm
무게	약 1.8g

본 제품은 국내의 수출 관리에 관련된 법규에 의거, 국외 수출 및 반출에 규제를 받을 수 있습니다.

FOR SALE IN KOREA ONLY. COMMERCIAL USE AND RENTAL PROHIBITED.
본 제품은 한국 국내에서만 판매가 가능하며 상업을 목적으로 한 사용과 대여는 금지되어 있습니다.

해당 무선 설비는 전파혼신 가능성이 있으므로 인명안전과 관련된 서비스는 할 수 없음

B급 기기 (가정용 방송통신기자재)
이 기기는 가정용(B급) 전자파적합기기로서 주로 가정에서 사용하는 것을 목적으로 하며, 모든 지역에서 사용할 수 있습니다.



이 오픈셜 마크는 닌텐도가 이 상품을 검사하고 이것이 기술, 신뢰성, 오락적 가치에 있어서 닌텐도의 엄격한 평가기준을 충족시키고 있다는 것을 보증합니다. 고객께서 가지고 계신 닌텐도 상품과의 완전한 호환성을 확보하기 위해서도 게임 소프트와 주변기기를 구입하실 경우에는 항상 이 마크를 확인해 주십시오.

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.

©2012 Nintendo

Korean Registered Design: 602672; 603256; 603257; 603290; 615500; 615502; 624870; 632234.
Other patents pending.

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

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

Copyright ©2008 TOSHIBA CORPORATION

"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.

AOSS™ and AOSS™ are the trademarks of BUFFALO INC.

NAVER는 NHN(주)의 등록상표입니다.

Google™ search is a trademark of Google Inc.

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

© 2012 ACCESS CO., LTD. All rights reserved.

Windows and Windows Vista are trademarks of the Microsoft group of companies.

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.

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

Ubiquitous TCP/IP+SSL Copyright ©2001-2010 Ubiquitous Corp.

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

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

WPA Supplicant licensed pursuant to BSD License.

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

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

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

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

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

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgment: "This product includes software developed by the OpenSSL Project for use in the OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>)"
4. The names "OpenSSL Toolkit" and "OpenSSL Project" must not be used to endorse or promote products derived from this software without prior written permission. For written permission, please contact openssl-core@openssl.org.
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 Netscapes SSL.

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

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

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

1. Redistributions of source code must retain the copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above

copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

3. All advertising materials mentioning features or use of this software must display the following acknowledgement: "This product includes cryptographic software written by Eric Young (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.]



안전을 위한 주의사항

반드시 읽어 주십시오

발열, 화재, 폭발 등의 위험을 수반할 수 있으니 다음 사항을 지켜주시기 바랍니다.



경고

- 육안으로 식별이 가능할 정도의 부풀음이 발생된 배터리 팩은 위험할 수 있으므로 한국닌텐도 고객센터원센터로 즉시 문의해 주십시오.
- 전용 AC 어댑터 이외에는 사용하지 마십시오.
- 화기에 가까이 하지 마십시오. (전자레인지에 넣지 마십시오.)
- 여름철 자동차 내부에 방치하지 마십시오.
- 찜질방 등 고온다습한 곳에서 보관, 사용하지 마십시오.
- 이불, 전기장판, 카펫 위에 올려 놓고 장시간 사용하지 마십시오.
- 전원을 켜 상태로 밀폐된 공간에 장시간 보관하지 마십시오.
- 단자부에 목걸이, 동전, 열쇠, 시계 등 금속 제품이 닿지 않도록 주의해 주십시오.
- 닌텐도가 보증한 배터리 팩을 사용해 주십시오.
- 분해, 압착, 관통 등의 행위를 하지 마십시오.
- 높은 곳에서 떨어뜨리는 등 비정상적 충격을 주지 마십시오.
- 60°C 이상의 고온에 노출하지 마십시오.
- 습기에 접촉되지 않도록 해 주십시오.

문의처

상품·판매·사용에 관한 상담 및 문의

한국닌텐도 고객센터



문의전화 **080-070-9900**

한국닌텐도 홈페이지 내 「고객지원」 클릭

수리에 관한 문의 및 보내실 곳

한국닌텐도 A/S센터



문의전화 **080-070-9900**

경기도 부천시 원미구 약대동 193 테크노파크 4단지 402동 503호
(우편번호: 420-734)

- 문의전화: 월~금요일 오전 9시~오후 6시
(토, 일, 공휴일, 회사 정기휴일 및 특별휴일 제외)
- 전화번호는 잘 확인하시고 틀리지 않도록 주의해 주십시오.

한국닌텐도 공식 사이트

한국닌텐도 홈페이지



<http://www.nintendo.co.kr/>

최신 게임에 대한 자세한 정보 및 온라인 수리접수 등 알찬 서비스가 준비되어 있습니다.