

# HOME 메뉴

1 사용하기 전에

## 시작하기 전에

2 HOME 메뉴란

## HOME 메뉴 확인 방법

3 HOME 메뉴 화면

4 통신 모드

5 소프트웨어 아이콘

## HOME 메뉴 사용법

6 소프트웨어를 시작하기

7 소프트웨어의 전자설명서 확인하기

8 HOME 메뉴 설정

9 저장 데이터 백업하기

10 폴더 만들기

11 사진 촬영/QR Code 스캔

## 문제 해결

12 고장이라고 생각되면

13 전원 문제

14 영상 · 음성 문제

15 조작을 할 수 없다

16 소프트웨어를 플레이할 수 없다

17 카메라 문제

18 통신을 할 수 없다

19 기타

20 수리 의뢰에 대하여

## 권리 표기


21 권리 표기

## 1

## 사용하기 전에

사용하기 전에 이 전자설명서를 잘 읽고 올바른 방법으로 사용해 주십시오.

 안전을 위한 주의사항

본 소프트웨어를 사용하기 전에 HOME 메뉴의 를 선택하여 「안전을 위한 주의사항」의 내용을 확인해 주십시오. 여기에는 고객님의 건강과 안전을 위한 중요한 내용이 기재되어 있습니다.

또한 본체의 사용설명서도 함께 읽어 주십시오.

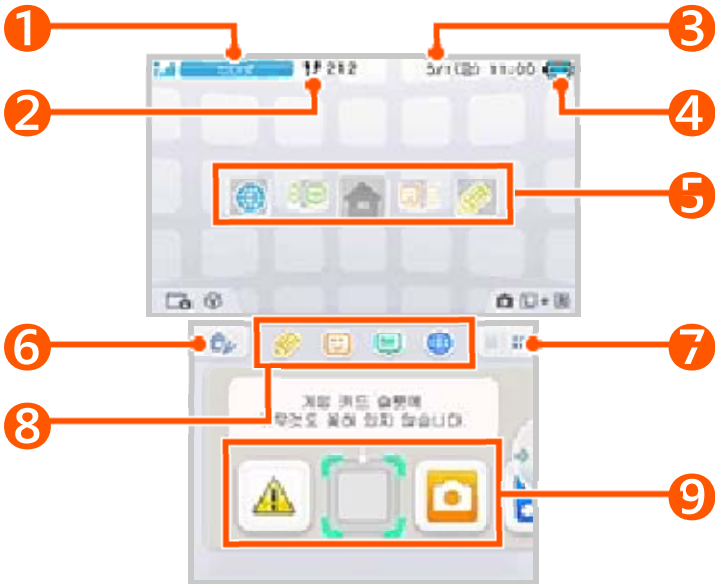
본체 전원을 켜면 표시되는 메뉴입니다. HOME 메뉴에서 플레이하고 싶은 소프트웨어의 아이콘을 선택하여 소프트웨어를 시작할 수 있습니다.

또한 오늘 걸은 걸음 수, 날짜와 시각 등이 표시되며, 어느새 통신으로 새로운 정보를 수신하면 소프트웨어 아이콘에 ●가 표시되어 본체의 현재 상황을 알 수 있습니다.

- 본체의 **[L]**과 **[R]**을 동시에 누르면 카메라 모드가 되어 사진을 촬영하거나 QR Code를 스캔할 수 있습니다.(→ 11)

---

※ 본 설명서에서 사용하는 화면은 일례입니다. 실제 화면과 다른 경우가 있습니다.



### ① 통신 모드(→4)

### ② 게임 코인의 수 · 오늘의 걸음 수

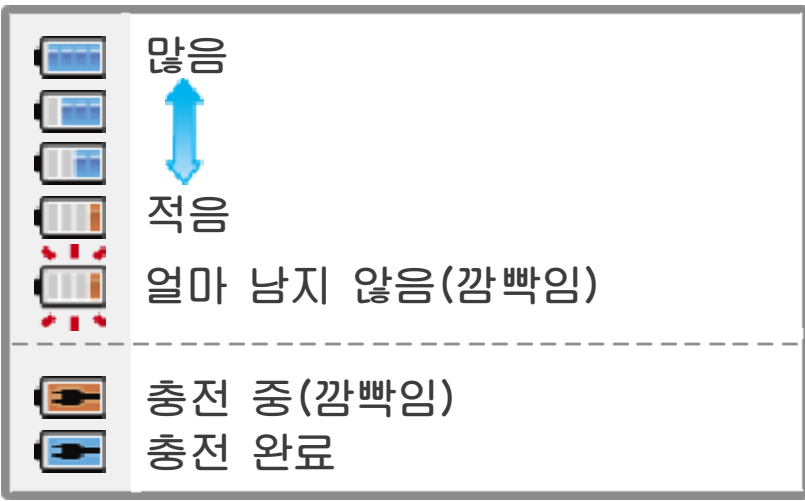
본체를 갖고 걸어 다니면 걸음 수가 카운트되어 100보에 1개씩 게임 코인을 모을 수 있습니다. 게임 코인은 하루에 10개까지, 최대 300개를 모을 수 있으며 대응하는 게임에서 사용 가능합니다.

- 걸음 수는 슬립 모드로 한 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.

### ③ 날짜 / 시각

### ④ 배터리 잔량

본체의 배터리 잔량을 표시합니다.





## 5 위 화면의 표시

선택한 소프트웨어에 따라 표시가 바뀝니다. 마이크에 감지된 소리에 반응하여 회전 속도가 바뀝니다.

## 6 HOME 메뉴 설정(→8)

## 7 소프트웨어 아이콘의 사이즈 변경

 / 를 터치하면 화면에 표시되는 소프트웨어 아이콘의 크기가 달라집니다.



## 8 HOME 메뉴의 기능

아이콘을 터치하면 다음의 기능을 사용할 수 있습니다. 자세한 조작 방법은 각 기능의 전자설명서를 읽어 주십시오.

- 소프트웨어 중단 중에도 이용할 수 있습니다.(→6)



: 게임 메모

언제든지 직접 손으로 메모를 기록할 수 있습니다.



: 친구 목록

친구를 등록하면 먼 곳에 있는 친구와 인터넷을 통해 통신 플레이를 즐길 수 있습니다.



: 알림 목록

어느새 통신 및 엇갈림 통신을 통해 닌텐도가 전송하는 알림이나 플레이 중인 게임 소프트웨어가 전송하는 알림 등 다양한 알림을 받을 수 있습니다.



: 인터넷 브라우저

인터넷 홈페이지(웹 페이지)를 볼 수 있습니다.



## 9 소프트웨어 아이콘(→5)

아래 화면을 터치한 채, 좌우로 슬라이드 하면 화면을 스크롤할 수 있습니다.




- 화면 양쪽 끝의 ← / →를 터치하여 화면을 스크롤할 수도 있습니다.

## HOME 메뉴 화면을 촬영하기

HOME 메뉴 표시 중에  버튼을 누르면서  버튼의 위아래를 누르면 HOME 메뉴의 화면 사진을 촬영할 수 있습니다.

 +  위 : 위 화면을 촬영

 +  아래 : 아래 화면을 촬영

 +  오른쪽 : 위아래를 모두 촬영

● 촬영한 사진은 3DS 카메라에서 확인할 수 있습니다.

● 촬영한 사진을 HOME 메뉴 설정의 「닌텐도 3DS 이미지 공유 툴」에서 SNS(소셜·네트워킹·서비스)에 공유할 수도 있습니다. (→8)

※ 소프트웨어 중단 중(→6)에는 아래 화면만 촬영할 수 있습니다.



현재의 통신 모드가 HOME 메뉴 위 화면에 표시됩니다.



인터넷에 접속된 상태입니다.



엇갈림 통신 상대를 찾고 있는 상태입니다. 엇갈림 통신에 대응하는 내장 소프트웨어 및 닌텐도 3DS 소프트웨어의 엇갈림 통신을 등록해 두면, 가까운 곳에 있는 다른 3DS 시리즈 본체를 자동으로 검색 및 통신을 하면서 정보를 교환할 수 있습니다.



가까운 곳에 있는 다른 3DS 시리즈 본체와 통신 중입니다. 친구 목록의 「가까운 곳의 친구를 등록」, 다운로드 플레이 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.



본체의 무선 통신이 켜져 있지만 통신을 하고 있지 않을 때 표시됩니다.



본체의 무선 통신이 꺼져 있을 때 표시됩니다.

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

- 알림 목록(→3)에 새로운 알림이 있을 경우 등에는 소프트웨어 아이콘에 ● / ●가 나타납니다.

### 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.

소프트웨어 아이콘에는 다음과 같은 종류가 있습니다.

### 카드 소프트웨어 아이콘

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

3DS 카드 :  → 

DS/DSi 카드 :  → 

## 본체 내장 소프트웨어 아이콘

구입 시부터 본체에 내장되어 있는 소프트웨어입니다.



### 안전을 위한 주의사항

본체를 안전하게 사용하기 위한 주의사항을 확인할 수 있습니다.



### 닌텐도 3DS 카메라

입체감 있는 3D 사진 및 3D 동영상을 촬영할 수 있습니다.



### 닌텐도 3DS 사운드

음악을 듣거나 음성을 녹음할 수 있습니다.



### Mii 스튜디오

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



### 엇갈림 Mii 광장

엇갈림 통신을 통해 만난 많은 Mii들이 모이는 광장입니다.



### 닌텐도 e숍

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



### AR 게임즈

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



### 얼굴 슈팅

자신이나 친구의 얼굴이 게임 캐릭터로 등장하는 슈팅 게임입니다.



### 발자취 수첩

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



### 다운로드 플레이

대응 소프트웨어를 사용하여 다른 본체와 통신 플레이를 즐길 수 있습니다.



### 본체 설정

인터넷 접속, 청소년 보호 기능 등 본체의 설정을 할 수 있습니다.

## 기타

### 선물 아이콘

다운로드 소프트웨어가 추가되면 표시됩니다. 터치하여 열어 주십시오.



- ※ 다운로드가 완료되지 않았을 경우에는 아이콘이 깜빡입니다. 인터넷에 접속 가능한 장소에서 슬립 모드로 전환하여 다운로드를 완료해 주십시오.
- ※ 깜빡이는 아이콘을 터치하면 다운로드 상황을 확인할 수 있습니다. 「지금 다운로드」를 터치해 선택한 소프트웨어의 다운로드를 바로 시작할 수도 있습니다.

소프트웨어 아이콘을 터치한 후, 「시작」을 터치하면 소프트웨어를 시작할 수 있습니다.



### 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.

소프트웨어를 종료하기 전에 저장해 주십시오.

소프트웨어를 종료하면 저장하지 않은 데이터는 사라집니다. 저장한 다음 소프트웨어를 종료해 주십시오.

중단 중인 소프트웨어를 뺏거나 전원을 끄지 마십시오.

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

## 소프트웨어를 중단 중일 때 사용할 수 있는 기능

소프트웨어를 중단 중일 때는 HOME 메뉴 설정 및 🎮 게임 메모 · 👤 친구 목록 · 📧 알림 목록 · 🌐 인터넷 브라우저 · 카메라 모드 · 전자설명서를 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.

본체에서 볼 수 있는 전자설명서가 내장된 소프트웨어를 선택한 경우에는 「설명서」 버튼이 표시됩니다. 터치하면 선택 중인 소프트웨어의 전자설명서를 확인할 수 있습니다.



## 전자설명서 확인 방법

### 1 목차를 선택한다



- 상하로 슬라이드하여 목차를 스크롤해 원하는 페이지를 터치해 주십시오.

### 2 페이지 내용을 확인한다




전자설명서  
닫기

글자 크기  
변경

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



HOME 메뉴에서  를 터치하면 다음의 설정을 변경할 수 있습니다. 또한 HOME 메뉴 설명서(본 설명서)를 확인할 수도 있습니다.



화면 밝기	화면 밝기를 5단계로 조절할 수 있습니다.
밝기 자동 조절	<p>주위 밝기에 따라 화면 밝기를 자동으로 조절합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>※ DS/DSi 소프트웨어를 플레이 중일 경우 OFF 상태가 됩니다.</li> <li>※ 밝기 자동 조절을 ON으로 설정해도 카메라 사용 시 OFF가 되어 카메라 사용 시의 화면 밝기로 고정됩니다. 카메라를 사용하지 않으면 저절로 ON으로 돌아갑니다.</li> <li>※ New 닌텐도 2DS XL에는 이 항목이 없습니다.</li> </ul>
에너지 절약 모드	ON으로 설정하면 표시되는 영상에 맞춰 화면 밝기와 색조 폭을 자동으로 조절하여 배터리 소비를 절약할 수 있습니다. OFF로 설정하면 배터리 지속 시간은 짧아지지만 있는 그대로의 영상으로 즐길 수 있습니다.(공장 출하 시의 설정은 OFF입니다.)
무선 통신/ NFC	무선 통신과 NFC의 ON/OFF를 전환할 수 있습니다.

## 닌텐도 3DS 이미지 공유 툴

인터넷 브라우저를 실행해 「닌텐도 3DS 이미지 공유 툴」에 액세스합니다. 「닌텐도 3DS 이미지 공유 툴」을 사용하면 촬영한 HOME 메뉴의 화면 사진을 Twitter 및 Facebook 등의 SNS에 공유할 수 있습니다. 자세한 조작 방법은 「닌텐도 3DS 이미지 공유 툴」내에서 확인해 주십시오.

※ 인터넷 접속과 각 SNS의 로그인이 필요합니다.

※ 3DS 카메라로 촬영한 사진은 공유할 수 없습니다.

## amiibo 설정

amiibo™[아미보] 설정과 초기화 등을 할 수 있습니다. amiibo는 NFC(근거리 무선 통신)를 이용해 amiibo 대응 소프트웨어와 연동해 플레이할 수 있는 상품(캐릭터 피겨 등)입니다.

자세한 내용은 한국닌텐도 홈페이지(<http://www.nintendo.co.kr/amiibo/>)를 확인해 주십시오.

## 닌텐도 e숍

닌텐도 e숍을 시작합니다.

본체 설정

본체 설정을 시작합니다.

HOME 메뉴  
설명서

HOME 메뉴의 전자설  
명서(본 설명서)를 표시  
합니다.

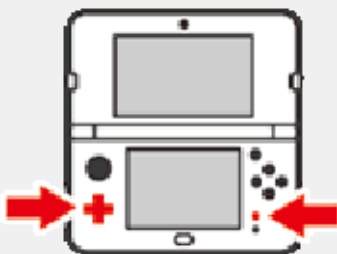
## 화면 밝기와 배터리 지속 시간의 관계

화면을 밝게 할수록 배터리 지속 시간은  
짧아지며, 어둡게 할수록 길어집니다.

※ 화면을 밝게 하면 필요한 전력량이  
 많아지기 때문에 전원 램프가 파란  
 색에서 빨간색으로 바뀌는 경우가  
 있습니다. 또한 배터리 잔량이 적을  
 때는 곧바로 전원이 꺼지는 경우도  
 있습니다.

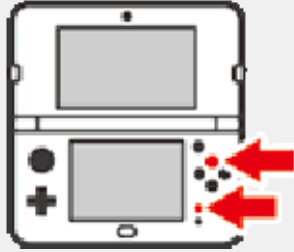
## DS/DSi 소프트웨어를 플레이할 때 설정하려면

DS/DSi 소프트웨어를 플레이 중일 때  
는 HOME 메뉴를 사용할 수 없습니다.  
HOME 버튼을 눌러 소프트웨어를 중  
단한 상태에서 아래의 조작을 하면 화  
면 밝기를 조절하거나 에너지 절약 모  
드를 설정할 수 있습니다.



START 버튼을 누르면서 십자 버튼을  
누려 주십시오.

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




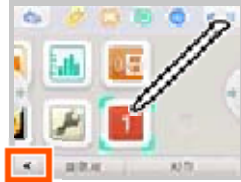
START 버튼을 누르면서 ⊗ 버튼을 눌러 주십시오.


⊗ : 무선 통신 OFF

※ DS/DSi 소프트웨어를 플레이 중일 때는 무선 통신을 켤 수 없습니다.

다운로드 소프트웨어의 저장 데이터 백업을 작성할 수 있습니다. 백업을 작성하면 본체 설정의 「데이터 관리」에서 저장 데이터를 언제든지 복원할 수 있습니다.

- 1 백업을 작성하고 싶은 소프트웨어를 터치한 후,  를 터치한다



- 저장 데이터 백업 기능이 지원되지 않는 소프트웨어일 경우,  가 표시되지 않습니다.


- 2 「저장 데이터 백업」을 터치한다



- 여기부터는 화면의 지시에 따라 조작해 주십시오.

HOME 메뉴에 폴더를 만들고, 그 안에 소프트웨어 아이콘을 넣을 수 있습니다.

- 폴더는 최대 60개까지 만들 수 있으며, 1개의 폴더에는 소프트웨어 아이콘을 최대 60개까지 넣을 수 있습니다.

- 1 HOME 메뉴에서  (빈 박스 아이콘)을 터치한 후, 「폴더 만들기」를 터치한다




-  (폴더 아이콘)이 표시됩니다.

- 2 작성된 폴더 위로 소프트웨어 아이콘을 옮긴다



- 소프트웨어 아이콘을 길게 터치하면 옮길 수 있게 됩니다. 터치한 상태에서 폴더 위로 아이콘을 옮기면 폴더가 열립니다. 원하는 위치로 옮긴 후, 터치펜을 화면에서 떼어 주십시오.
- 폴더에서 소프트웨어 아이콘을 꺼내려면, 터치한 상태에서 폴더 바깥쪽으로 아이콘을 옮겨 주십시오.

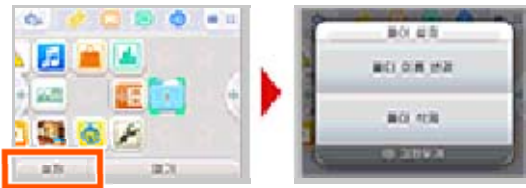
- 3  를 터치하여 폴더를 닫는다
- 폴더를 다시 열려면 폴더를 선택한 후, 「열기」를 터치해 주십시오.

### 폴더에 관한 주의

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

### 폴더 설정

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

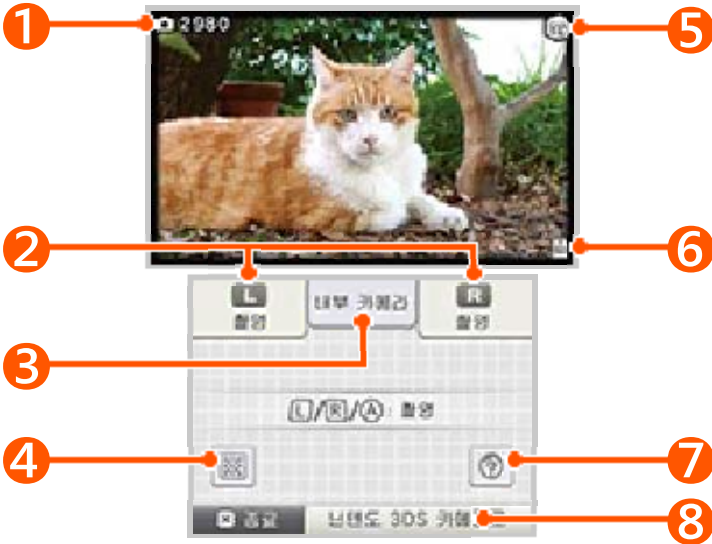


- 폴더의 이름을 변경하면 해당 이름의 첫 번째 글자가 HOME 메뉴의 폴더 아이콘에 표시됩니다.
- ※ 폴더 안에 1개라도 소프트웨어 아이콘이 들어 있으면 삭제할 수 없습니다.



HOME 메뉴에서 **[L]** 과 **[R]**을 동시에 누르면 카메라 모드가 됩니다.

- 촬영한 사진은 3DS 카메라에서 확인할 수 있습니다.



### ① 저장 가능한 사진 수

### ② 촬영하기 (**[L]** / **[R]** / **[A]**)

### ③ 외부/내부 카메라 전환

외부 카메라로는 3D 사진을 촬영할 수 있습니다.

### ④ QR Code 스캐너

닌텐도 e숍용 QR Code나 홈페이지 접속용 QR Code를 카메라에 비추면, 정보를 스캔하여 닌텐도 e숍의 페이지를 표시하거나 인터넷 브라우저(→3)로 홈페이지를 표시할 수 있습니다.

### ⑤ 3D 마크

외부 카메라로 촬영할 때 표시됩니다.

## ⑥ 저장 위치 표시

 : 본체 저장 메모리

 : SD 카드

- 저장 위치는 3DS 카메라의 「설정」에서 변경할 수 있습니다.

## ⑦ 합체 카메라

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

## ⑧ 3DS 카메라를 시작

고장이라고 생각되면 수리 서비스를 의뢰하기 전에 다음 페이지의 내용을 확인해 주십시오.

※ 각 게임 및 주변기기의 사용설명서도 함께 확인해 주십시오.

- 전원 문제(→13)
- 영상 · 음성 문제(→14)
- 조작을 할 수 없다(→15)
- 소프트웨어를 플레이할 수 없다(→16)
- 카메라 문제(→17)
- 통신을 할 수 없다(→18)
- 기타(→19)
- 수리 의뢰에 대하여(→20)

## 끝까지 충전해도 오랜 시간 게임을 할 수 없다/충전 시간이 길다

- 주위의 온도가 5°C 이하인 곳에서 게임 및 충전을 하지 않았습니까?
- ➔ 주위의 온도가 5°C 이하인 곳에서는 오랜 시간 게임을 할 수 없거나 충전 시간이 평상시보다 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. 새로운 배터리 팩은 한국닌텐도 홈페이지(<http://support.nintendo.co.kr/>)에서 구입할 수 있습니다.
- ※ New 닌텐도 2DS XL의 배터리 팩 교체에 대해서는 한국닌텐도 고객센터지원센터로 문의해 주십시오. (→20)

## 본체가 뜨거워진다

- 고온의 장소에서 사용하거나 충전을 하면서 장시간에 걸쳐 사용하지는 않았습니까?
- ➔ 주위의 온도가 높은 장소에서 사용하거나 충전을 하면서 장시간에 걸쳐 사용하면 본체의 온도가 높아질 수 있습니다. 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.

## 배터리 팩이 부풀어 있다

- ➔ 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. 만일 배터리 팩에 누액이 발생했다면 흘러나온 액체를 만지지 않도록 주의하고 한국닌텐도 고객센터로 문의해 주십시오. (→20)

아래 화면에 무지개색 파문(줄무늬)이 보인다

- ➔ 빛의 굴절 및 반사, 온도 변화, 터치 조작 등의 영향에 의해 화면상에 무지개색 파문이 보이는 경우가 있지만 고장은 아닙니다.

위 화면 및 아래 화면에 검은색 점이나 항상 켜져 있는 점이 있다/위 화면 및 아래 화면의 밝기가 균일하지 않다

- ➔ 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

- ➔ 위 화면과 아래 화면의 액정은 사양이 다르기 때문에 화면의 색이나 밝기가 다른 경우가 있으나 고장은 아닙니다.

화면 밝기가 바뀐다/화면의 색조가 멋대로 바뀌거나 갑자기 밝기가 바뀌거나 밝은 색이 보이지 않는다

● 밝기 자동 조절이나 에너지 절약 모드를 ON으로 설정하지 않았습니까?

➔ 밝기 자동 조절을 ON으로 설정하면 주위 밝기에 따라 화면 밝기가 자동으로 조절됩니다.

또한, 에너지 절약 모드를 ON으로 설정하면, 표시되는 영상에 따라 밝기나 색의 계조 폭을 자동으로 조절하여 배터리 소비를 절약합니다. 그러므로 영상에 따라서는 옅은 색이 하얗게 보이거나 색이 다르게 보이는 경우가 있습니다.

일정한 밝기 및 색조로 사용하고 싶을 경우에는 밝기 자동 조절 및 에너지 절약 모드를 OFF로 설정해 주십시오.

※ New 닌텐도 2DS XL에서는 밝기 자동 조절을 할 수 없습니다.

3D 영상으로 보이지 않는다, 선명하게 보기 어렵다(New 3DS/New 3DS XL의 경우)

● 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 표시

되는지 확인해 주십시오.

- 3D 볼륨이 아래로 끝까지 내려져 있지 않습니까?

➔ 3D 볼륨으로 3D 표시의 입체감 강도를 조절해 주십시오.

- 3D 흔들림 방지 기능이 OFF로 설정되어 있지 않습니까?

➔ 본체 설정의 「3D 흔들림 방지 기능」에서 3D 흔들림 방지 기능을 ON으로 설정해 주십시오.

- 3D스크린을 올바른 위치에서 보고 있습니까?

➔ 3D스크린은 눈과 화면 사이의 거리를 New 닌텐도 3DS는 약 30cm, New 닌텐도 3DS XL은 약 35cm로 유지한 상태로 정면에서 보십시오.

본체 설정의 「3D스크린 확인」에서 올바른 확인 방법을 확인할 수 있습니다. (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.)

- 3D스크린 및 내부 카메라, 적외선 LED 램프가 지저분하지 않습니까?

➔ 3D스크린 및 내부 카메라, 적외선 LED 램프가 지문이나 손때 등이 묻어 지저분해졌을 경우에는 깨끗해질 때까지 부드러운 마른 천으로 가볍게 닦아 주십시오.

- 카메라를 사용한 소프트웨어를 플레이하고 있지 않습니까?

➔ 내부 카메라 또는 외부 카메라 사용 시에는 3D 흔들림 방지 기능이 작



동하지 않습니다. 카메라 촬영을 하고 있지 않아도 플레이 중인 소프트웨어에서 카메라를 사용한 기능이 작동하는 경우가 있습니다.

● 시중에서 판매되는 보호 시트를 붙이지 않았습니까?

➔ 보호 시트에 따라서는 3D 영상을 선명하게 보기 어려운 제품이 있습니다. 닌텐도 라이선스를 정식으로 취득한 본체 대응 보호 시트를 사용할 것을 권장합니다. 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.

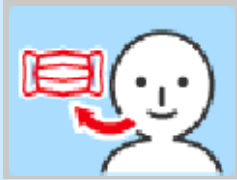
● 아래 화면을 보고 있지 않습니까?

➔ 아래 화면은 3D 영상으로 표시할 수 없습니다.

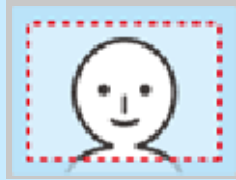
본체의 3D 영상은 양안 시차에 의해 입체적으로 느껴집니다. 3D 영상에서 느껴지는 입체감에는 개인차가 있으며, 올바른 방법으로 보거나 조절을 해도 두 겹으로 보이거나 3D 영상으로 보이지 않을 경우가 있습니다. 그러한 경우에는 2D 표시로 사용해 주십시오.

## 3D 흔들림 방지 기능의 얼굴 인식에 관한 주의사항

3D 흔들림 방지 기능이 올바르게 작동하지 않을 때는 다음 사항에 주의하면 보다 정확한 결과물을 얻을 수 있습니다.



마스크를 벗는다



얼굴을 정면에서  
비춘다



눈썹이 보이도록  
앞머리를 올린다



안경을 벗는다

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

그래도 잘 인식되지 않을 경우에는, 본체 설정의 「3D 흔들림 방지 기능」에서 보정해 주십시오.

※ 위 사항에 주의해도 주위 환경 및 개인차로 인해 얼굴 인식이 잘 되지 않는 경우가 있다는 점, 양해해 주십시오.

본체 설정의 「3D 흔들림 방지 기능」에서 OFF로 설정하는 것도 가능합니다.

## 본체 스피커에서 소리가 나지 않는다

- 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.)

## 헤드폰에서 소리가 나지 않는다

- 음량이 가장 작은 상태로 설정되어 있지 않습니까?
  - ➔ 본체 옆면의 사이드 볼륨으로 음량을 조절해 주십시오.
- 헤드폰의 플러그는 끝까지 꽂혀 있습니까?
  - ➔ 끝까지 꽂아 주십시오.

## 마이크를 사용할 수 없다/음성 인식이 되지 않는다

- 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.
- 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?
  - ➔ 마이크 기능이 탑재된 헤드폰을 제거하고 본체 마이크를 사용해 주십시오.

## 마이크가 멋대로 반응한다/하울링이 발생한다

- 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. 마이크 기능이 탑재된 헤드폰을 제거해 주십시오.

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 ① 버튼과 ② 버튼을 3초간 누르고 있으면 모션 센서 오차 수정 화면이 표시됩니다. 본체를 평평한 장소에 놓고 「수정」을 터치하거나 「초기 상태로」를 터치해 주십시오.



① + ②를  
3초간 누름



본체를 평평한 장소에 놓고 「수정」을 터치

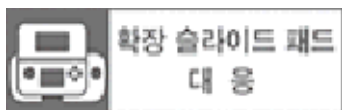
- 「수정」을 터치하면, 당시에 본체가 놓여 있는 상태를 수평으로 인식하고 설정하게 됩니다.

## C 스틱으로 조작용 할 수 없다

### ● C 스틱에 대응하는 소프트웨어입니까?

➔ C 스틱 대응 소프트웨어에서 C 스틱을 이용할 수 있는 장면일 경우에 사용할 수 있습니다.

확장 슬라이드 패드에 대응하는 소프트웨어일 경우, 슬라이드 패드(R) 대신 사용할 수 있습니다. 확장 슬라이드 패드 대응 소프트웨어는 패키지 등에 다음 아이콘이 표시되어 있습니다.



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.
- 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.



DS/DSi 소프트웨어를 플레이하는 도중에 「에러가 발생했습니다. 본체의 전원을 끄고 본체 사용설명서의 지시에 따라 주십시오.」라는 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 고객센터 지원센터로 문의해 주십시오.(→20)

## 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.
- ➔ DS/DSi 소프트웨어로 다운로드 플레이를 할 수 없을 경우에는 DS 다운로드 플레이 사용 제한을 해제해 주십시오.

### 카메라에 비친 영상의 색이 이상하다

- 3DS 카메라의 설정에서 영상의 색을 변경하지 않았습니까?
- ➔ 3DS 카메라의 카메라 모드 및 카메라 설정을 확인해 주십시오.
- 어두운 장소에서 화면 전체에 비슷한 색의 물체를 비쳤을 때 등, 촬영 상황에 따라서는 영상의 색이 변할 수 있습니다.
- ➔ 현재 화면에 비춰진 것이 아닌, 다른 대상을 한번 비춰 보십시오. 그래도 색이 이상할 경우에는 한국닌텐도 고객센터지원센터로 문의해 주십시오. (→20)

## 카메라를 사용한 얼굴 인식 장면에서, 얼굴을 비춰도 인식되지 않는다

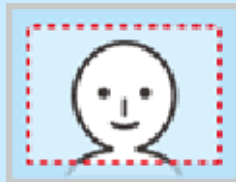
➔ 얼굴을 올바르게 인식할 수 없는 상태입니다. 얼굴을 인식하기 쉽게 하려면 다음 사항에 주의해 주십시오.

### 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 개인차로 인해 인식이 잘 되지 않는 경우가 있습니다. 양해 부탁드립니다.

외부 카메라의 영상이 3D로 보이지 않는다, 선명하게 보기 어렵다  
(New 3DS/New 3DS XL의 경우)

- 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 지저분해졌을 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 있습니까?
  - ➔ 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.

통신을 할 수 없다/통신 플레이를 쾌적하게 할 수 없다(통신이 끊긴다·게임이 원활하게 진행되지 않는다)

- 무선 통신이 꺼져 있지 않습니까?  
➔ 무선 통신을 켜 주십시오.(→8)
- 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.

## 인터넷을 설정할 수 없다

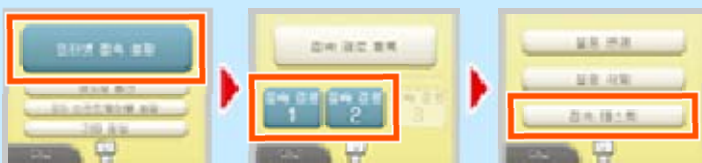
- 액세스 포인트의 암호화 방식이 WEP로 설정되어 있지 않습니까?
  - ➔ 액세스 포인트가 WEP로 설정되어 있을 경우, WPS를 사용해 설정할 수 없습니다.
- 액세스 포인트의 암호화 방식이 WPA2-PSK(TKIP)로 설정되어 있지 않습니까?
  - ➔ WPA2-PSK(TKIP)로 설정되어 있을 경우, 액세스 포인트를 검색해 설정할 수 없습니다.

## 인터넷에 접속할 수 없다

- 에러 메시지가 표시되어 있지 않습니까?
  - ➔ 인터넷 설정이 올바르지 않거나 인터넷에 접속할 수 없게 되었을 때는 에러 메시지와 에러 코드가 표시됩니다. 화면에 표시된 에러 메시지에 따라 대처해 주십시오.

DSi 소프트웨어를 플레이하는 도중에 에러 코드가 표시되면

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



## 걸음 수가 올바르게 카운트되지 않는다

### ● 본체를 열고 있지 않습니까?

➔ 걸음 수는 슬립 모드 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 수까지만 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 본체로 촬영한 사진을 볼 수 있습니다. 디지털카메라나 휴대 전화로 촬영한 사진은 표시되지 않는 경우가 있습니다.

## SD 카드가 반응하지 않는다

- SD 카드는 본체에 올바르게 꽂혀 있습니까?
  - ➔ SD 카드의 데이터가 정상적으로 읽히지 않을 가능성이 있습니다. 전원을 끈 후, SD 카드를 다시 꽂아 주십시오.
- SD 카드의 단자부가 지저분하지 않습니까?
  - ➔ 마른 면봉 등으로 청소해 주십시오. 청소할 때는 강한 힘을 가하지 마십시오. 고장의 원인이 됩니다.
- SD 카드가 손상되어 있지 않습니까?
  - ➔ 컴퓨터 및 디지털카메라 등에서 SD 카드의 파일이 올바르게 표시되는지 확인해 주십시오.

## 청소년 보호 기능 설정을 해제할 수 없다

- 비밀번호를 올바르게 입력했습니까?
  - ➔ 청소년 보호 기능을 설정할 때 입력했던 비밀번호를 입력해 주십시오.
- 비밀번호 질문의 답을 올바르게 입력했습니까?
  - ➔ 청소년 보호 기능을 설정할 때 입력했던 비밀번호 질문의 답을 입력해



주십시오.

## 비밀번호 및 비밀번호 질문의 답을 잊어버렸다면

### ● 비밀번호를 잊어버렸을 경우

「청소년 보호 기능」의 첫 화면에서 「비밀번호를 잊어버렸다면...」을 터치하거나 비밀번호 입력 화면에서 「비밀번호 찾기」를 터치한 후, 비밀번호 질문의 답을 입력해 주십시오.



### ● 비밀번호 질문의 답을 잊어버렸을 경우

1 비밀번호 질문의 답을 입력하는 화면에서 「기억나지 않음」을 터치해 주십시오.



2 메일 주소를 등록할 때는 마스터키 전송 화면에서 「OK」를 터치해 주십시오. 등록된 메일 주소로 마스터키가 전송됩니다.



※ 마스터키 전송에는 인터넷 접속이 필요합니다.

※ 등록된 메일 주소에서 수신 거부 설정이 되어 있을 경우에는 @nintendo.net에서 전송되는 메일을 수신할 수 있도록 설정해 주십시오.

메일 주소를 등록하지 않았을 경우

「인증 번호」가 표시됩니다. 한국닌텐도 고객센터로 전화를 걸어 「인증 번호」와 본체에 설정되어 있는 날짜를 말씀해 주십시오. 「마스터키」를 발급해 드립니다.

한국닌텐도 고객센터 :  
1670-9900

- ※ 전화번호는 잘 확인하시고 틀리지 않도록 주의해 주십시오.
- ※ 접수시간 : 09:30~17:30(토, 일, 공휴일, 회사 정기휴일 및 특별휴일 제외)

**3** 앞의 화면에서 「OK」를 터치한 다음 마스터키를 입력해 주십시오.



- ※ 마스터키를 입력하면 메일 주소의 등록 정보가 삭제됩니다. 비밀번호를 변경한 후, 메일 주소를 다시 한 번 등록해 주십시오.

## 갑자기 슬립 모드가 되어 버린다

- ➔ 외부로부터의 자기가 원인이 되어 슬립 모드로 전환되었을 가능성이 있습니다. 자기를 떠는 물체와 본체 사이의 거리를 떨어뜨려 주십시오.
- ※ 다른 닌텐도 3DS 시리즈 본체 위에 겹쳐 놓았을 때도 슬립 모드로 전환될 가능성이 있습니다.

## 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 장소에서 비춰 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(<http://www.nintendo.co.kr/>)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.

## 3DS 사운드에서 음악 파일 및 폴더가 표시되지 않는다

● SD 카드가 본체에 올바르게 꽂혀 있습니까?

➔ 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 형식의 파일, 「.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.

● 음악 파일이 3001개 이상 저장되어 있지 않습니까?

➔ 음악 파일은 최대 3000개까지만 표시됩니다.

● 음악 파일이 저장되어 있는 폴더의 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, .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 재생할 수 없습니다.

「고장이라고 생각되면」을 확인한 후, 대처 방법에 따라 조치를 취해도 정상적으로 작동하지 않을 경우에는 본체의 설명서를 잘 읽고 한국닌텐도 고객센터로 점검을 의뢰해 주십시오. 보증서에는 「수리 접수 방법」 및 「보증 규정」, 「수리 서비스 규정」이 기재되어 있습니다.

**한국닌텐도 A/S 센터**  
**【수리에 관한 문의·보내실 곳】**

**문의전화: 1670-9900**

14502 경기도 부천시 원미구 평천로 655  
 테크노파크 4단지 402동 503호

- 문의전화는 월~금 09:30~17:30  
 (토/일/공휴일/회사 정기휴일 및 특별휴일 제외)

※전화번호는 잘 확인하시고 틀리지 않도록 주의해 주십시오.

**한국닌텐도주식회사**

04505 서울시 중구 서소문로 50  
 센트럴플레이스 12층

Trademarks are property of their respective owners.

Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo.



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.



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

THIS PRODUCT IS LICENSED UNDER THE AVC PATENT PORTFOLIO LICENSE FOR THE PERSONAL USE OF A CONSUMER OR OTHER USES IN WHICH IT DOES NOT RECEIVE REMUNERATION TO (i) ENCODE

VIDEO IN COMPLIANCE WITH THE AVC STANDARD (“AVC VIDEO”) AND/OR (ii) DECODE AVC VIDEO THAT WAS ENCODED BY A CONSUMER ENGAGED IN A PERSONAL ACTIVITY AND/OR WAS OBTAINED FROM A VIDEO PROVIDER LICENSED TO PROVIDE AVC VIDEO. NO LICENSE IS GRANTED OR SHALL BE IMPLIED FOR ANY OTHER USE. ADDITIONAL INFORMATION MAY BE OBTAINED FROM MPEG LA, L.L.C. SEE [HTTP://WWW.MPEGLA.COM](http://www.mpegla.com)

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.