

Modes communication et jeux sans fil

Remarque : Les appareils sans fil sont interdits dans certains lieux. (Voir page 31, Interférence avec les radiofréquences)

Vous savez que votre Nintendo DS est en mode sans fil quand le témoin lumineux DEL (vert ou rouge) clignote rapidement. Ceci indique qu'une communication sans fil est en progression. Le témoin lumineux d'alimentation clignotera rapidement quand vous utiliserez PictoChat, jouerez n'importe quel jeu dans le mode multi ou téléchargerez un jeu d'un autre Nintendo DS

La fonction sans fil du Nintendo DS vous permet de communiquer ou de jouer avec d'autres personnes sans avoir à installer de câbles. Il y a deux types de jeux DS compatibles avec la fonction sans fil.



Jeu DS sans fil à cartes multiples nécessite une carte de jeu pour chaque système DS utilisé. Le nombre de joueurs qui peuvent participer sera indiqué en dessous de l'icône.



Jeu DS téléchargeable sans fil à une seule carte nécessite une seule carte de jeu pour un seul système (système d'accueil). Les autres joueurs téléchargent les informations du jeu dans leur système (systèmes clients) en utilisant la fonction sans fil. Le nombre de joueurs qui peuvent participer sera indiqué en dessous de l'icône.

Recherchez ces icônes sur l'emballage des jeux de Nintendo DS pour savoir quel type de jeu sans fil est utilisé pour des jeux spécifiques et combien de joueurs peuvent jouer simultanément.

Jeu DS à cartes multiples

1. Assurez-vous que tous les systèmes DS sont éteints, puis insérez une carte de jeu dans chacun des systèmes. Allumez tous les systèmes DS.
2. Touchez le titre du jeu affiché sur l'écran à l'aide du stylet afin de débiter la partie. Référez-vous au livret d'instructions de ce jeu pour des informations spécifiques.

Jeu DS téléchargeable à une seule carte

1. Assurez-vous que tous les systèmes DS sont éteints, puis insérez une carte de jeu dans le système qui sera le système d'accueil. Allumez tous les systèmes DS.
2. Touchez le titre du jeu affiché sur l'écran du système d'accueil à l'aide du stylet afin de débiter la partie.
3. Pour les systèmes clients, touchez le panneau TÉLÉCHARGEMENT DS qui se trouve sur l'écran de menu du DS.

4. Sur l'écran de sélection des jeux, touchez le titre du jeu que vous souhaitez télécharger (illustration 8). Vous devrez confirmer votre choix (illustration 9). Touchez OUI pour télécharger les données du jeu provenant du système d'accueil. Référez-vous au livret d'instructions de ce jeu pour des informations spécifiques.



8



9

Puissance du signal de communication sans fil

Lorsque vous utilisez la fonction communication sans fil, une icône indiquant la puissance du signal apparaît soit en haut, soit en bas de l'écran. Il existe quatre versions de l'icône, selon la puissance du signal, tel qu'indiqué ci-dessous.



0



1



2



3

PLUS FAIBLE ←

→ PLUS FORT

DIRECTIVES IMPORTANTES CONCERNANT LA COMMUNICATION SANS FIL :

- Commencez par adopter une distance d'environ 30 pieds entre les joueurs (10 mètres) puis rapprochez-vous ou éloignez-vous selon les besoins, en maintenant une puissance de signal à deux ou trois barres pour obtenir les meilleurs résultats.
- Maintenez la distance maximum de 65 pieds (20 mètres) ou moins entre les joueurs.
- Les joueurs devront toujours se faire face le plus possible.
- Évitez d'avoir des personnes ou quelque autre obstruction entre les systèmes DS.
- Évitez toute interférence avec d'autres appareils sans fil. Si la communication semble affectée par d'autres appareils sans fil (RLE sans fil, fours micro-ondes, appareils sans fil divers, ordinateurs), changez d'endroit ou éteignez les appareils qui font interférence.

PictoChat™

PictoChat vous permet d'utiliser le Nintendo DS pour envoyer et recevoir des messages et des images sans fil, à/venant d'autres utilisateurs de DS.

PictoChat n'est pas une application Internet. Vous pouvez communiquer avec jusqu'à 15 autres usagers de DS se trouvant dans le rayon de portée de votre propre DS. Voir **RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE POLITIQUE DE CONFIDENTIALITÉ** à la page 37.

1. Allumez le système. Sélectionnez le panneau PictoChat, à partir de l'écran menu du DS. (illustration 10)
2. L'écran de sélection de la salle de chat s'affiche. Sélectionnez l'une des salles pour vous y joindre. (illustration 11)

Le nombre sur chaque panneau indique le nombre de personnes déjà entrées dans chaque salle de chat. Si le nombre total de participants, dans une salle de chat donné, est déjà rendu au maximum (16/16), vous ne pouvez pas y entrer.

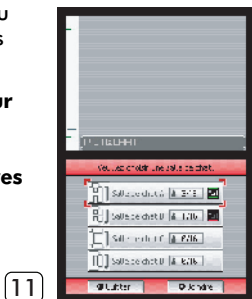
L'icône sur le côté droit de la boîte indique la puissance du signal pour communiquer avec cette salle de chat. Voir – Puissance du signal, à la page 43, pour des informations sur cette icône.

NOTE: Si vous rencontrez des problèmes pour communiquer avec d'autres membres d'une salle de chat, demandez à quelqu'un de changer de salle. Consultez aussi les directives concernant la communication à la page 43 pour déceler de possibles interférences.

3. L'écran PictoChat s'affiche pour la salle de chat que vous avez sélectionnée.



Panneau du PictoChat



Pour une description complète de l'utilisation de PictoChat, veuillez consulter le mode d'emploi de PictoChat, inclus séparément avec votre système Nintendo DS.

Nintendo Wi-Fi Connection

Le service Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) vous permet de jouer à des jeux par le biais d'Internet, que vous soyez chez vous ou sur un site de borne Wi-Fi, en utilisant un Nintendo DS et un jeu de Nintendo DS compatible avec le service Nintendo WFC.



Vous pourrez trouver cette icône sur l'emballage de jeux Nintendo DS compatibles avec la fonction Nintendo WFC.

De plus, pour jouer à vos jeux chez vous par le biais d'Internet, il vous faudra:

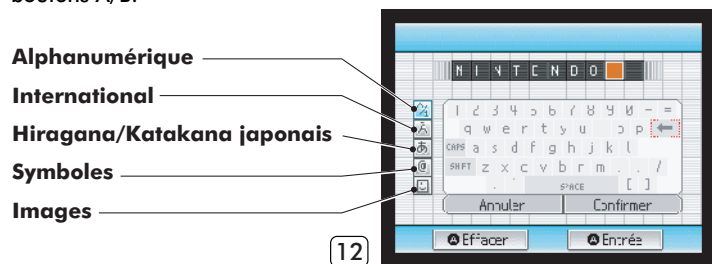
- Un compte d'accès à Internet haute vitesse actif.
- Un point d'accès sans fil (tel qu'un routeur sans fil ou le Nintendo Wi-Fi USB Connector).

Veuillez consulter le mode d'emploi concernant la Nintendo Wi-Fi Connection, inclus séparément avec tous les jeux compatibles avec le service Nintendo Wi-Fi Connection, pour en savoir plus sur la façon de jouer aux jeux de Nintendo DS par le biais d'Internet, et visitez www.nintendowifi.com.

Comment utiliser le clavier virtuel

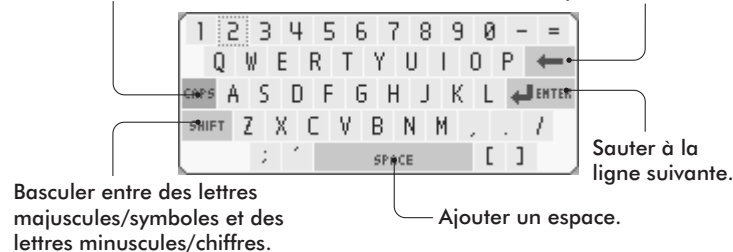
Le clavier virtuel fonctionne comme un simple clavier d'ordinateur. Le style de clavier peut être sélectionné à partir du menu sur le côté gauche du clavier. Il y a cinq styles de clavier tel qu'indiqué ci-dessous (illustration 12). Deux styles sont illustrés; mais ils fonctionnent tous de la même façon.

Sélectionnez les lettres en utilisant soit le stylet ou le clavier + et les boutons A/B.

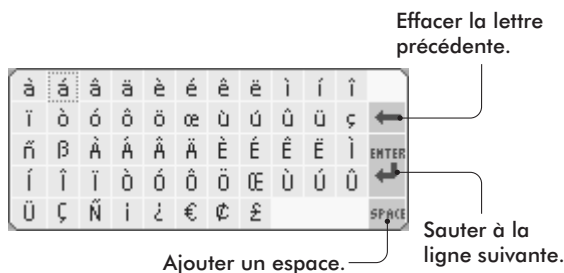


Alphanumérique

Avec la touche « shift », choisissez des lettres majuscules ou minuscules.



International



Le menu des paramètres – Comment modifier les paramètres du système

Différents éléments peuvent être modifiés à partir du menu des paramètres. Pour accéder au menu des paramètres, touchez le panneau des paramètres sur l'écran menu du DS. (illustration 13)



Panneau des paramètres

Le menu des paramètres s'affiche. Chacun des quatre panneaux de menu ouvre un ensemble différent d'options que vous pouvez modifier. (illustration 14)

Sélectionnez le panneau menu pour les options que vous aimeriez modifier.

- (1) Options :
 - Mode de démarrage
 - Langue de l'écran
 - Écran du Game Boy Advance
- (2) Horloge :
 - Date
 - Alarme
 - Heure
- (3) Utilisateur :
 - Couleur de l'écran
 - Date de naissance
 - Nom de l'utilisateur
 - Message



1 2 3 4
Panneaux du menu

(4) Écran tactile

Voir pages 48-51 pour obtenir une description et des instructions pour chaque option.

REMARQUE : Après que vous ayez modifié les paramètres du système, le DS sauvegarde les nouveaux paramètres et s'éteint. Rallumez l'appareil pour voir les nouveaux paramètres et continuer sur le DS.

(1) Options (illustration 15)

Mode démarrage
Langue de l'écran
Écran Game Boy Advance

15



- **Mode de démarrage**

Cette option fixe le mode dans lequel le DS démarre lorsqu'il est allumé. Sélectionnez le mode manuel ou automatique.

Dans le mode A (automatique), le DS télécharge le jeu s'il y a une carte de jeu ou une cartouche de jeu dans une des fentes. Le DS télécharge d'abord une carte de jeu si les deux fentes contiennent des jeux. S'il n'y a pas de jeu, l'écran menu du DS s'affiche.

Dans le mode « M », l'écran menu s'affiche. (illustration 16)

- **Langue de l'écran**

Cette option fixe la langue utilisée pour les fonctions non jeux comme les menus. (illustration 17)

- **Écran Game Boy Advance**

Cette option vous permet de fixer l'écran (supérieur ou inférieur) que vous aimeriez utiliser comme écran de jeu lorsque vous jouez à un jeu du Game Boy Advance sur le DS. (illustration 18)

16



17



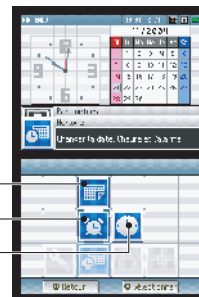
18



(2) Horloge (illustration 19)

Date
Alarme
Heure

19



- **Date**

Cette option fixe le mois, le jour et l'année pour le calendrier du système. Touchez les flèches montantes ou descendantes pour changer les chiffres. Sélectionnez « confirmer » lorsque vous avez modifié la date. (illustration 20)

20



- **Alarme**

Cette option vous permet d'utiliser le DS comme un système d'alarme. Lorsque l'alarme est activée, vous ne pouvez pas utiliser le DS dans d'autres modes jusqu'à ce que l'alarme soit désactivée. L'alarme peut être éteinte en touchant n'importe quel bouton ou l'Écran Tactile (sauf les boutons L et R).

Touchez les flèches montantes ou descendantes pour changer les chiffres. Sélectionnez « confirmer » lorsque vous avez modifié l'heure. (illustration 21)

21



- **Heure**

Cette option fixe l'heure de l'horloge du système. Touchez les flèches montantes ou descendantes pour changer les chiffres. Sélectionnez « confirmer » lorsque vous avez modifié la date. (illustration 22)

22



(3) Utilisateur (illustration 23)

- Couleur
- Date de naissance
- Nom de l'utilisateur
- Message Personnel



23

- **Couleur**

Touchez un échantillon de couleur pour fixer la couleur de l'arrière-plan de l'écran. Sélectionnez « confirmer » lorsque vous avez choisi votre couleur. (illustration 24)

24



- **Date de naissance**

Touchez les flèches montantes ou descendantes pour changer les chiffres. Sélectionnez « confirmer » lorsque vous avez modifié la date. (illustration 25)

25



- **Nom de l'utilisateur**

Cette option vous permet d'entrer votre pseudonyme. Votre pseudonyme s'affichera sur les écrans des autres participants avec PictoChat. Nous recommandons de choisir un pseudonyme de genre neutre. (Veuillez consulter le mode d'emploi de PictoChat, inclus séparément avec votre système Nintendo DS.)

Utilisez le clavier virtuel pour entrer jusqu'à 10 caractères. (illustration 26)
Voir la page 46 sur la façon d'utiliser le clavier sur l'écran.

26



(3) Utilisateur (suite)

- **Message Personnel**

Cette option vous permet d'entrer un message. Votre message s'affichera sur les écrans des participants avec PictoChat. (Veuillez consulter le mode d'emploi de PictoChat, inclus séparément avec votre système Nintendo DS.)

Utilisez le clavier virtuel pour entrer jusqu'à 18 caractères. Voir page 46 sur la façon d'utiliser le clavier sur l'écran. (illustration 27)

27

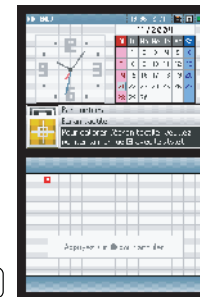


(4) Écran tactile

- **Écran tactile**

Sélectionnez cette option pour réaligner votre stylet avec le panneau tactile. Suivez les instructions et touchez délicatement les marques indiquées sur le panneau tactile. (illustration 28)

28



Dépannage

Avant de communiquer avec le service de dépannage, vérifiez les points suivants :

L'écran reste vide même si le système est allumé.

- Assurez-vous que le bloc-pile est chargé. Le voyant DEL devrait être rouge ou vert dépendant du niveau de charge.
- Éteignez le système. Attendez quelques minutes, ensuite rallumez-le.
- Éteignez le système. Retirez le jeu, puis réinsérez-le et rallumez le système.
- Si vous utilisez l'adaptateur CA, assurez-vous qu'il est bien branché à la fois dans le Nintendo DS et dans la prise de courant.

L'image apparaît mais il n'y a pas de son.

- Essayez d'ajuster le contrôle du volume.
- Si un casque d'écoute est branché au Nintendo DS, le son ne sortira pas des haut-parleurs.
- Si vous utilisez un casque d'écoute, assurez-vous qu'il est bien branché dans la prise du casque d'écoute.
- Il se peut que dans certaines parties du jeu, il n'y ait pas de son.

L'image apparaît mais le système est verrouillé.

- Assurez-vous que le jeu est bien entré dans la fente appropriée. Éteignez l'appareil. Enlevez le jeu et remettez le, ensuite rallumez l'appareil.
- Assurez-vous que le connecteur du jeu et que les fentes sont libres de tout corps étranger.

La durée de vie de la pile semble courte et le temps de chargement est long.

- Assurez-vous que la température ambiante est supérieure à 10 °C. Des températures basses pourraient nuire au rendement de la pile. La vie de la pile pourrait diminuer au fil du temps. Après 500 recharges, la durée de vie de la pile pourrait ne plus être que 70% de sa valeur lorsque la pile est neuve.

La cartouche de jeu de Game Boy ne rentre pas dans le Nintendo DS.

- Assurez-vous que vous utilisez une cartouche de jeu de Game Boy Advance. La fente 2 du Nintendo DS ne fonctionne qu'avec les accessoires DS et les cartouches de jeu de Game Boy Advance.

Le jeu ou la communication sans fil ne fonctionne pas.

- Assurez-vous que le jeu est compatible avec la fonction sans fil.
- Pour le jeu à cartes multiples, chaque système DS doit contenir une carte de jeu.
- Assurez-vous que tous les systèmes sont à une distance inférieure à 65 pieds (20 m) les uns des autres.
- Référez-vous à la brochure d'instructions du jeu pour avoir les bonnes instructions d'installation.

Le jeu ou la communication sans fil semble interrompu ou instable.

- Assurez-vous que tous les systèmes sont à une distance les uns des autres inférieure à 65 pieds (20m).
- Assurez-vous qu'il n'y a pas d'obstruction entre les systèmes.
- Assurez-vous que tous les systèmes se font face.
- Assurez-vous que les piles sont chargées.
- Vérifiez les interférences des autres dispositifs (RLE sans fil, four micro-ondes, dispositifs sans fil, ordinateurs) et déplacez vous dans un autre endroit ou éteignez les dispositifs qui interfèrent au besoin.

Le PictoChat ne fonctionne pas.

- Assurez-vous qu'il n'y a pas plus de 16 participants dans chaque groupe de conversation.
- Essayez de faire en sorte que tous les participants changent de salle de chat.
- Consultez les sections concernant la Puissance du signal de communication sans fil et PictoChat aux pages 43-44 du manuel.

L'écran tactile ne fonctionne pas.

- Assurez-vous que vous appliquez le stylet au bon endroit sur l'écran tactile.
- Vérifiez l'alignement du point de contact du stylet à l'aide de l'ajustement de l'écran tactile (page 47).
- Revoyez la brochure d'instructions pour le jeu que vous utilisez pour vous assurer que vous utilisez le stylet correctement.
- Si votre écran tactile est égratigné, sale ou contaminé avec des objets étrangers, suivez les instructions de nettoyage trouvés sur la page 36.

Le micro ne fonctionne pas.

- Seuls les jeux qui ont la fonction microphone fonctionnent avec le micro. Assurez-vous que le jeu que vous utilisez possède cette fonction.
- Si vous utilisez un micro externe, assurez-vous qu'il est bien branché dans la prise micro.

Dépannage (suite)

Lorsque l'appareil est éteint, il reste un semblant d'image sur l'écran.

- Un semblant d'image peut demeurer sur l'écran après que vous avez éteint l'appareil. Ce semblant d'image n'affectera pas votre DS et disparaîtra après un petit moment.

Lors d'une partie avec un jeu Game Boy Advance, la fonction de joueurs multiples ne fonctionne pas.

- Les fonctions de joueurs multiples sur les jeux Game Boy Advance ne fonctionnent pas sur le Nintendo DS.

Si votre Nintendo DS ne fonctionne toujours pas correctement après avoir vérifié tous les points ci-dessus, visitez la section du service à la clientèle de notre site Internet, à www.nintendo.com ou téléphonez au 1-800-255-3700.

Renseignements sur l'entretien et la garantie

Rev. P

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, du lundi au dimanche (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut pas être résolu en consultant les renseignements sur les problèmes et leurs solutions en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo réparera ou remplacera sans frais le produit défectueux.

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que le produit (jeux ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de trois (3) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de trois (3) mois, Nintendo ou un CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO réparera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veillez visiter notre site Web, www.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

LA PRÉSENTE GARANTIE SERA NULLE SI LE PRODUIT : (a) A ÉTÉ UTILISÉ AVEC D'AUTRES PRODUITS QUI NE SONT NI VENDUS, NI BREVETÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES MÉCANISMES D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES MÉCANISMES D'APPROVISIONNEMENT EN ÉLECTRICITÉ); (b) A ÉTÉ UTILISÉ À DES FINS COMMERCIALES (Y COMPRIS LA LOCATION); (c) S'IL A ÉTÉ MODIFIÉ OU ALTÉRÉ; (d) EST ENDOMMAGÉ À CAUSE DE NÉGLIGENCE, ACCIDENT, UTILISATION ABUSIVE OU DE TOUTES AUTRES CAUSES QUI NE SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIAUX OU DE MAIN-D'OEUVRE; OU (e) SI SON NUMÉRO DE SÉRIE A ÉTÉ MODIFIÉ, EFFACÉ OU RENDU ILLISIBLE.

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES AUX PÉRIODES DE GARANTIE DÉCRITES CI-DESSUS (12 MOIS OU 3 MOIS SELON LE CAS). NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES. CERTAINS ÉTATS OU PROVINCES NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE LA DURÉE D'UNE GARANTIE SOUS-ENTENDUE, NI L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCIDENTELS OU INDIRECTS. DANS CES CAS, LES LIMITES ET EXCLUSIONS CI-DESSUS MENTIONNÉES NE S'APPLIQUENT PAS.

La présente garantie vous donne des droits légaux précis. Vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.

L'adresse de Nintendo est : Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis et au Canada.

El sello oficial es su ratificación de que este producto tiene licencia o es manufacturado por Nintendo. Busque siempre este sello al comprar sistemas de videojuego, accesorios, videojuegos, y productos relacionados.



Nintendo no autoriza la venta o uso de productos sin el Sello Oficial de Nintendo.

Este producto es un mecanismo de precisión electrónica que se puede dañar con impacto físico directo, o contacto con polvo u otros materiales extraños. Un estuche protector (se vende por separado) puede ayudar a prevenir daño a su Nintendo DS.

Si usted tiene preguntas después de haber leído todas las instrucciones, por favor visite nuestro sitio de servicio al consumidor en la red Internet www.nintendo.com o llame al 1-800-255-3700.

Compatibilidad con Video Juegos y Accesorios de Game Boy®

El Nintendo DS Lite es compatible con videojuegos de Game Boy Advance en modo para un sólo jugador.

El Nintendo DS **NO** funcionará con los siguientes videojuegos o accesorios:

- Cartuchos de Juego para Game Boy Original
- Cartuchos de Juego para Game Boy Color
- Cable Game Link® para Game Boy o Game Boy Advance
- Adaptador Inalámbrico para Game Boy Advance
- e-Reader para Game Boy Advance
- Cable Nintendo GameCube™ Game Boy Advance
- Game Boy Printer (Impresora)
- Game Boy Camera (Cámara)



El Nintendo DS incluye programa Criptográfico RSA BSAFE de RSA Security Inc. RSA es marca registrada de RSA Security Inc. BSAFE es marca registrada de RSA Security Inc. en los Estados Unidos y/o otros países. © 2005 RSA Security Inc. Todos los Derechos Reservados.



Este producto utiliza el tipo de letra LC de la Corporación Sharp, excepto por unas letras. LCFONT, LC Font y el logotipo LC son marcas registradas de la Corporación Sharp.

TM y ® son marcas registradas de Nintendo. © 2006 Nintendo. Todos los Derechos Reservados. Nintendo of Canada Ltd. Usuario Autorizado en Canadá.

AVISO: POR FAVOR, LEA CUIDADOSAMENTE EL FOLLETO DE PRECAUCIONES DE SALUD Y SEGURIDAD INCLUIDO POR SEPARADO CON ESTE PRODUCTO ANTES DE USAR SU SISTEMA, TARJETA DE JUEGO, O ACCESORIO. ESTE FOLLETO CONTIENE INFORMACION IMPORTANTE DE SALUD Y SEGURIDAD.

Contenido

1	Información de Salud y Seguridad	58-59
2	Componentes del Nintendo DS Lite	60-61
3	Cargo de la Batería del Nintendo DS Lite	62-63
4	Uso del Stylus y Pantalla Táctil del Nintendo DS	64
5	Información de Privacidad	65
6	Configuración del Sistema	66
7	Pantalla de Menú del Nintendo DS	66-67
8	Uso de las Tarjetas de Juego de Nintendo DS	68-69
9	Uso de los Cartuchos de Juego para Game Boy Advance	68-69
10	Comunicaciones y Modos de Juego Inalámbricos	70-71
11	PictoChat™	72
12	Nintendo Wi-Fi Connection	73
13	Uso del Teclado Integrado en la Pantalla	74
14	Menú de Configuración - Cambio de la Configuración del Sistema	75-79
15	Localización de Averías	80-82
16	Información sobre la Garantía y Servicio de Reparación	83

Los productos Nintendo están protegidos por unas o todas las siguientes patentes: Números de Patentes en los Estados Unidos:

5,207,426; 5,291,189; 5,327,158; 5,337,069; 5,371,512; 5,400,052; 5,483,257; 5,495,266; 5,509,663; 5,608,424; 5,708,457; D468,743.

Números de Patentes Canadienses:

2,037,909; 2,048,167; 2,049,899; 2,049,900; 2,049,914; 2,051,655; 2,055,718; 2,055,724; 96,338.

Otras patentes han sido emitidas y pendientes en los EE.UU., Canadá y otros lugares.

Información de Salud y Seguridad

INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE - LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SUS HIJOS JUEGUEN VIDEO JUEGOS. SI ESTE PRODUCTO SERÁ USADO POR NIÑOS JÓVENES, UN ADULTO LES DEBE LEER Y EXPLICAR EL CONTENIDO DE ESTE FOLLETO. DEJAR DE HACERLO PODRÍA CAUSAR UNA HERIDA.

⚠️ AVISO - Convulsiones

- Algunas personas (una de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos de luz momentánea, como la luz del televisor o la luz de videojuegos, aún cuando nunca hayan tenido un ataque.
- Cualquier persona que haya tenido convulsiones, desmayos, o algún síntoma asociado a una condición epiléptica debería consultar a un médico antes de jugar con video juegos.
- Los padres de familia deben de vigilar a sus hijos mientras que éstos jueguen videojuegos. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Contorsiones de ojos o de músculos
Pérdida de consciencia	Visión alterada
Movimientos involuntarios	Desorientación

- Para reducir la posibilidad de un ataque mientras juegue videojuegos:
 1. Siéntese o párese lo más lejos posible de la pantalla.
 2. Juegue videojuegos en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 3. No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 4. Juegue en una habitación bien iluminada.
 5. Tome un descanso de 10 a 15 minutos por cada hora.

⚠️ AVISO - Lesiones por Tensión Repetitiva y Cansancio de Ojos

Después de varias horas, jugar videojuegos puede causar dolor en los músculos, muñecas, piel, o en los ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como tendinitis, el síndrome carpal tunnel, irritación de la piel o cansancio de los ojos:

- Evite juego excesivo. Se recomienda que los padres vigilen a sus hijos para asegurar juego apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos cada hora, aunque piense que no lo necesite.
- Cuando utilice el Stylus, no necesita agarrarlo de manera tensa o presionar fuerte contra la pantalla. Hacer esto podrá causar fatiga o incomodidad.
- Si siente cansancio o dolor de manos, muñecas o brazos mientras juegue, deje de jugar y descanse por varias horas antes de continuar jugando.
- Si durante el juego o después de jugar continúa con dolor en las manos, muñecas, o brazos, deje de jugar y consulte a un médico.

Información de Salud y Seguridad

⚠️ AVISO - Fuga de la Batería

El Nintendo DS contiene una batería recargable de tipo Litio Ion. La fuga de los ingredientes contenidos dentro de la batería, o el producto de la combustión de tales ingredientes, puede causar daño personal al igual que daño a su Nintendo DS. Si ocurre una fuga de la batería, evite contacto con la piel. Si ocurre contacto, inmediatamente lave totalmente con agua y jabón. Si el líquido de la batería hace contacto con los ojos, sin demora limpie completamente con agua y busque asistencia médica.

Para evitar la fuga de la batería:

- No exponga la batería a excesivos golpes físicos, vibración, o líquidos.
- No desarme, intente reparar, ni deformar la batería.
- No deseche la batería en el fuego.
- No toque los terminales de la batería ni cause un corto circuito entre los terminales con un objeto de metal.
- No remueva ni dañe la etiqueta de la batería.

⚠️ AVISO - Interferencia de Radio frecuencia

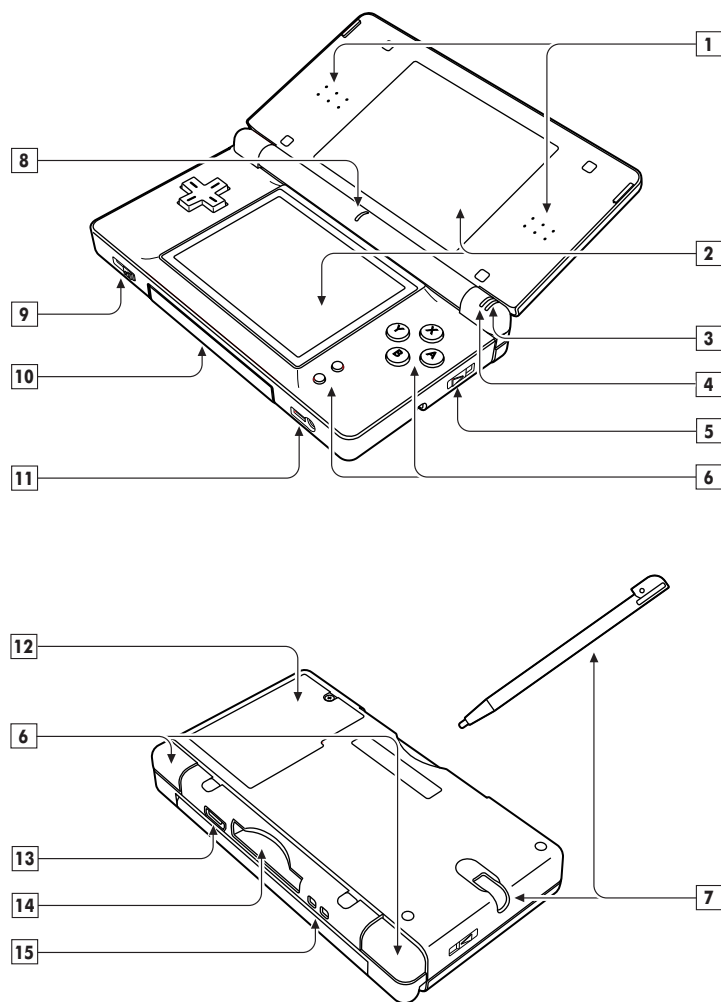
El Nintendo DS puede emitir ondas de radio que pueden afectar la operación de dispositivos electrónicos cercanos, incluyendo marcapasos cardiacos.

- Al usar las opciones inalámbricas, no opere el Nintendo DS dentro de 9 pulgadas de un marcapasos.
- Si Ud. tiene un marcapasos u otro aparato médico injertado, no utilice las opciones inalámbricas del Nintendo DS sin consultar primero con su doctor o el fabricante del aparato médico.
- Observe y siga todas las normas y regulaciones con respecto al uso de aparatos inalámbricos en sitios como hospitales, aeropuertos, y abordo de aviones. Utilización de su sistema en estos sitios podría interferir o causar funcionamiento defectuoso de instrumentos, resultando en heridas a personas o daño a propiedad.

Refiérase al Folleto de Precauciones de Salud y Seguridad incluido por separado para información adicional sobre precauciones y mantenimiento de su sistema y videojuegos.

NOTA: Este producto no contiene látex, plomo, mercurio, cadmio, cromo hexavalente, bifenilo polibromado (PBB) o polibromo difenil éter (PBDE).

Componentes del Nintendo DS Lite



Componentes del Nintendo DS Lite

1. **Bocinas Estéreo**
2. **Pantallas de Cristal Líquido LCD (Liquid Crystal Display)** – Pantallas gemelas de cristal líquido con iluminación integrada. La pantalla inferior es sensible al tacto y debe ser manipulada sólo con el stylus autorizado por Nintendo.
3. **Indicador LED de Encendido** – Indica que si está encendido o apagado y el cargo de la batería. El color verde cambiará a rojo cuando el cargo de la batería esté bajo. Para evitar pérdida de datos, grave su video juego y recargue la batería cuando el indicador de encendido se ponga rojo.
 - Luz intermitente rápida indica que comunicación inalámbrica se encuentra en proceso.
 - Luz intermitente lenta indica que el Nintendo DS se encuentra en Modo de Ahorro de Energía.
 NOTA: Si usted cierra el DS cuando se encuentre encendido, éste automáticamente cambiará al Modo de Ahorro de Energía. Regresará a su modo normal cuando se abra nuevamente.
4. **Indicador LED de Recarga** – La luz anaranjada se prende cuando la batería se está recargando y se apaga sólo cuando la batería está totalmente cargada.
5. **Botón Power (POWER)** – Prende el sistema o lo apaga. Para prevenir que el sistema se apague accidentalmente mientras está jugando, el Botón de Encendido debe mantenerse presionado por un momento en la posición de ARRIBA antes de que el DS se apague.
6. **Botones de Control** – El + Mando de Control, los botones A, B, X, Y, L, R, START (Empezar), y SELECT (Selector) se utilizan para controlar el juego. Vea el folleto de instrucciones del video juego que está jugando para obtener información específica del control del juego.
7. **Stylus y Receptáculo para el Stylus** – Cuando no se encuentre en uso, siempre inserte el Stylus en su receptáculo.
8. **Micrófono (MIC)** – Se usa con video juegos diseñados especialmente para incluir esta función.
9. **Ajuste de Volumen (VOL)** - Deslícelo hacia la derecha para subir el volumen.
10. **Cobertura de la Ranura para Cartuchos de Juego y Cubierta y Ranura para Cartuchos de Juego (SLOT 2)** – Cuando esté utilizando cartuchos de Game Boy Advance o accesorios para Nintendo DS (a la venta por separado), quite la cubierta. Cuando no esté usando la Ranura 2, deje la cubierta puesta para prevenir que haya contaminación a causa de polvo u otro material foráneo.
11. **Entrada para Audífonos/Micrófono** – Para conectar audífonos estéreo, micrófono externo, o un dispositivo que incluya los dos (se venden por separado).
12. **Cobertura de la Batería** – Se puede remover para reemplazar la batería. Vea la página 63, Normas Importantes Para la Batería, para información del cambio de la batería.
13. **Conexión a Extensión Externa (5.2 V IN)** – Permite la conexión del AC Adapter del Nintendo DS Lite (incluido) para recargar la batería o para operar el Nintendo DS usando electricidad casera.
14. **Ranura para Tarjeta de Juego de DS (SLOT 1)** – Para empezar una Tarjeta de Juego de Nintendo DS (a la venta por separado).
15. **Asidero para la Correa de Muñeca** – Para atar la correa de muñeca (a la venta por separado).

Carga de la Batería del Nintendo DS Lite

No use el Adaptador de Corriente (AC Adapter) del Nintendo DS Lite durante una tormenta eléctrica. Puede haber riesgo de descarga eléctrica por los relámpagos.

Antes de usar el Nintendo DS por primera vez, o si no lo ha usado por un tiempo largo, usted debe cargar la batería. (Si el Nintendo DS no se utilizará por largos periodos de tiempo, la batería se debería recargar por lo menos una vez cada seis meses.)

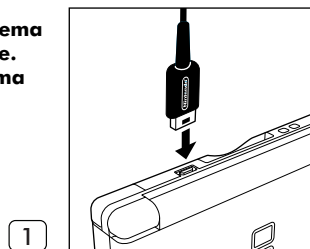
Cuando la batería está completamente cargada, la carga durará de 15 a 19 horas **si el ajuste de brillo está en la posición más baja** y dependiendo de la actividad de juego (consulte la página 11, #7, para encontrar información sobre cómo ajustar el brillo de la pantalla). Si el ajuste del brillo está al máximo, la carga de la batería durará aproximadamente de 5 a 8 horas.

La batería se puede recargar aproximadamente 500 veces. El funcionamiento puede declinar después de varias cargas, dependiendo de las condiciones de uso, como la temperatura. (La temperatura óptima para el cargo de la batería es entre 50 y 104 grados Fahrenheit.) La vida de la batería también puede declinar con el tiempo. Después de 500 recargas, la vida de la batería puede llegar solamente al 70% de cuando estaba nueva.

La batería demorará en recargarse aproximadamente tres horas. (El tiempo para recargar dependerá de cuanta vida quedaba en la batería). Cuando el indicador de encendido se ponga rojo, grabe su juego y recargue la batería para prevenir pérdida de datos. Puede jugar mientras la batería se esté recargando, pero recargar la batería tomará más tiempo.

IMPORTANTE: El Adaptador AC de Nintendo DS Lite (Modelo No. USG-002 JPN/USA) debe ser utilizado solamente con el sistema portátil de videojuegos Nintendo DS Lite. No es compatible con ningún otro sistema de Nintendo.

1. Inserte el Enchufe de Conexión DC del Adaptador de Corriente en la Conexión a Extensión Externa en la parte posterior del Nintendo DS. (Ilustración 1)

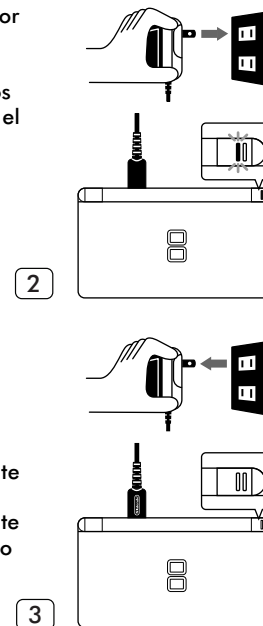


IMPORTANTE: Asegúrese de que el Enchufe de Conexión DC esté orientado en la dirección correcta antes de conectarlo en la Conexión a Extensión Externa para evitar daño al Enchufe o a la Conexión a Extensión Externa.

2. Alce los dientes retractables del Adaptador de Corriente e insértelos en una salida estándar de 120 voltios de corriente alterna en la pared. Asegúrese de que los dientes queden fijamente conectados en el toma corriente. La luz naranja del indicador de recarga se encenderá hasta que la batería esté completamente cargada (Ilustración 2). Puede usar el Nintendo DS mientras se esté cargando, sin embargo, recargar la batería tomará mas tiempo.

El Adaptador de Corriente deberá estar orientado correctamente en una posición vertical o montado en el piso.

3. La luz del indicador de recarga se apagará cuando la batería esté totalmente recargada (Ilustración 3). Remueva el Adaptador de Corriente del toma corriente en la pared y doble los dientes de regreso a su cobertura. Remueva el Enchufe de Conexión DC de la Conexión a Extensión Externa del Nintendo DS.



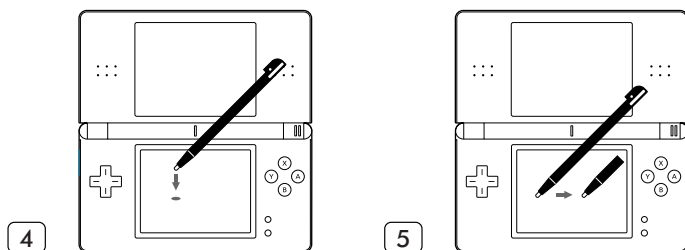
Al desconectar cualquier enchufe del Nintendo DS, o del toma corriente, hale con cuidado solamente del enchufe y no del cordón.

NORMAS IMPORTANTES PARA LA BATERÍA

- No remueva la batería del Nintendo DS a menos que requiera ser reemplazada.
- No use ningún otro tipo de batería aparte de la batería recargable de Nintendo DS Lite (Modelo No. USG-003). Puede ordenar un reemplazo por medio de nuestro sitio en la red Internet www.nintendo.com (EE.UU./Canadá solamente) o llame a nuestro servicio al cliente al 1-800-255-3700.
- Al recargar la batería recargable, use **SOLAMENTE** el Adaptador de Corriente para Nintendo DS incluido, Modelo No. USG-002 JPN/USA.
- Siga las normas y reglas apropiadas en su área para desechar su batería. Para obtener información de cómo desechar baterías, contacte a la autoridad para desechos sólidos en su área.
- Si líquido hace contacto con la batería, no la use nuevamente. Llame a Servicio al Cliente de Nintendo al 1-800-255-3700 para información en como reemplazar la batería y posible servicio técnico para su Nintendo DS Lite.

Uso del Stylus y Pantalla Táctil del Nintendo DS

La pantalla LCD inferior, o Pantalla Táctil, es sensible al tacto. Con juegos de DS que incluyan esta característica de control del juego, manipule la pantalla usando el stylus incluido. Ligeramente toque o deslice el stylus sobre la pantalla táctil. (Ilustraciones 4 y 5)



NORMAS IMPORTANTES PARA USO DEL STYLUS Y LAS PANTALLAS

- Utilice el stylus **SOLAMENTE** en la pantalla táctil **INFERIOR**.
- Use **sólo presión suficiente** para manipular el juego. **Presión excesiva podría dañar la pantalla táctil.**
- **No utilice el stylus si está quebrado.**
- **En la pantalla táctil use solamente un stylus autorizado por Nintendo.**
- **Coloque el stylus en su correspondiente receptáculo cuando no se encuentre en uso.**
- **No es necesario y no se recomienda instalar un protector en cualquiera de las pantallas. Esto puede dañar la pantalla, o interferir con el control del juego o calibración de la Pantalla Táctil.**

NOTA: Si la pantalla táctil se ensucia o contamina con un material extraño, no sigas usando tu Nintendo DS. Puede que no funcione apropiadamente y que se dañe más. Sigue las instrucciones de limpieza que aparecen abajo. Si sigue sin funcionar después de limpiarla, visita www.nintendo.com para obtener información sobre el servicio de reparación.

INSTRUCCIONES PARA LIMPIAR LAS PANTALLAS

Si las pantallas en su Nintendo DS tienen manchas visibles, huellas digitales, u otros materiales extraños, Usted puede limpiarlas usando un paño suave y limpio similar al que se utiliza para limpiar gafas, o anteojos.

1. Ligeramente humedezca el paño con agua **SOLAMENTE** y limpie las pantallas para aflojar cualquier suciedad o material extraño.
2. Con una tela seca, limpie las pantallas para secarlas y terminar el proceso de limpieza. De ser necesario, repita el proceso.

Información de Privacidad

PictoChat (vea la página 72) no es compatible con la red Internet.

Si embargo, al usar PictoChat, en cualquier momento se puede comunicar con hasta otros 15 usuarios de Nintendo DS que se encuentren dentro del alcance de tu su Nintendo DS (aproximadamente 20 metros, o 65 pies). Tales usuarios podrán ver su sobrenombre y mensaje. Para proteger su privacidad al comunicarse con otros, no comparte información personal como su apellido, número telefónico, edad, dirección postal o de correo electrónico.

Un adulto debe asistir a los niños con el inicio del sistema e indicarles que no usen información personal. A los niños se les debe alertar contra la comunicación y reuniones con desconocidos.

Durante el inicio del sistema, cualquier fecha que elija poner como su cumpleaños requiere el mes y día (no se pide el año). En esa fecha, en la Sala de Chat se presentará el mensaje "es su tu cumpleaños".

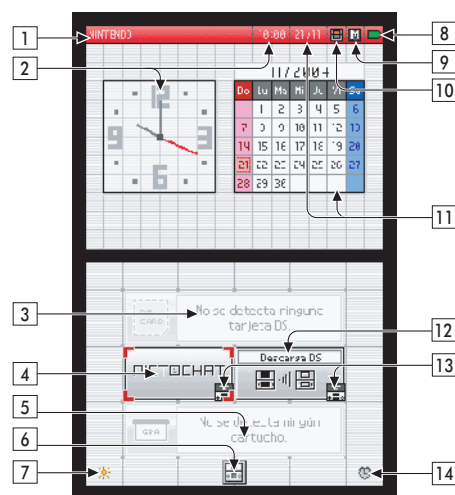
Para más información sobre comunicación inalámbrica y privacidad, visite nuestro sitio en la red Internet <http://www.nintendo.com/consumer/dsprivacy>.

Configuración del Sistema

Cuando prenda el Nintendo DS por primera vez, se le requerirá escoger el idioma de la pantalla. Utilice el + Mando de Control o stylus para seleccionar el idioma, luego toque "Yes" o presione el Botón A.

Siga las instrucciones en la pantalla para poner el sobrenombre, color de la pantalla, fecha, hora, y el mes y día de nacimiento (no el año). Si durante este proceso desea cambiar lo ya puesto, puede presionar el Botón B para retroceder. Ud. podrá cambiar esta información después a través del Menú de Configuración (Páginas 75-79). Para ayuda con el uso del teclado integrado en la pantalla, vea la página 74. Al final de este proceso, el Nintendo DS grabará la configuración y se apagará.

Prenda el Nintendo DS para ir a la pantalla de Menú que se presenta aquí:

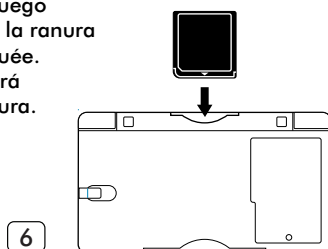


Pantalla de Menú del Nintendo DS

1. **Nombre del Usuario** – Se puede cambiar a través del Menú de Configuración. (Página 78)
2. **Reloj/Alarma y Hora** – Se puede cambiar a través del Menú de Configuración. (Página 77)
3. **Panel de Selección de Juego de Nintendo DS** – Toque aquí para empezar una Tarjeta de Juego de Nintendo DS insertada en la ranura marcada "Slot 1". (Vea uso de Tarjetas de Juego de Nintendo DS en la página 68.)
4. **Panel de Selección de PictoChat** – Toque aquí para empezar una sesión de PictoChat. (Vea PictoChat en las páginas 72.)
5. **Panel de Selección de Juego de Game Boy Advance** – Toque aquí para empezar un cartucho de juego de Game Boy Advance insertado en la ranura marcada "Slot 2". (Vea uso de juegos de Game Boy Advance en la página 68.)
6. **Panel del Menú de Configuración** – Escoja este panel para ir al Menú de Configuración para cambiar la información provista al inicio del sistema y otras conformaciones. (Vea Menú de Configuración en las páginas 75-79.)
7. **Brillo de la pantalla** – Toque para elegir entre cuatro niveles de brillo (Nota: la batería se descargará más rápido cuanto más brillo tenga la pantalla).
8. **Indicador de Energía** – Indica el cargo de la batería. Será verde cuando la batería tenga cargo normal. Cambiará a rojo cuando el cargo de la batería esté bajo.
9. **Símbolo para Modo de Inicio de la Pantalla** – Este símbolo indica qué modo de inicio el Nintendo DS usará al encenderse.
 - En modo A (AUTO), el Nintendo DS automáticamente empezará un juego, si hay uno en las ranuras marcadas "Slot 1" o "Slot 2". Si las dos ranuras tienen juegos insertados, el Nintendo DS automáticamente empezará una Tarjeta de Juego de Nintendo DS.
 - En modo M (MANUAL), aparecerá la Pantalla de Menú del Nintendo DS. Se puede cambiar a través del Menú de Configuración. (Página 75)
10. **Símbolo de Modo GBA** – Este símbolo indica en cual pantalla aparecerá el juego de Game Boy Advance. Se puede cambiar por medio del Menú de Configuración. (Página 75)
11. **Calendario y Fecha** – Se puede cambiar a través del Menú de Configuración (Página 76)
12. **Panel de Selección del Modo de Descarga de Juego de DS** – Toque aquí para usar el modo de juego de Descarga de una Sola Tarjeta de DS. Vea Modos de Comunicación y Juegos Inalámbricos. (Páginas 70-71)
13. **Símbolo de Comunicación Inalámbrica** – Si se selecciona, este símbolo indicará que la conexión inalámbrica empezará.
NOTA: En ciertos lugares se prohíbe el uso de dispositivos inalámbricos. (Vea la página 59, Interferencia de Radio frecuencia.)
14. **Panel de Alarma ENCENDER/APAGAR** – Toque aquí para encender la alarma. Se puede cambiar a través del Menú de Configuración. (Página 77)

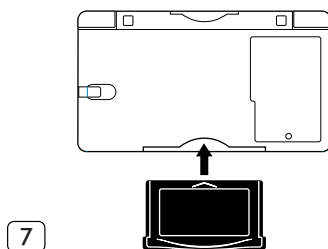
Uso de las Tarjetas de Juego de Nintendo DS

1. Asegúrese de que el Nintendo DS esté apagado.
2. Inserte la Tarjeta de Juego en la ranura marcada "Slot 1" en la parte posterior del Nintendo DS y empújela hasta que haga un chasquido y esté bien colocada. La etiqueta debería mirar hacia la base del Nintendo DS. (Ilustración 6)
3. Encienda el sistema. Después de la pantalla del aviso de precauciones, el título del juego aparecerá. Toque el título del juego con el stylus para empezar el juego. Refiérese al Folleto de Instrucciones para el juego que esté jugando para más instrucciones sobre el juego.
4. Para remover el juego, primero apague el sistema. Empuje la Tarjeta de Juego de Nintendo DS hacia adentro de la ranura marcada "Slot 1" hasta que chasquée. De forma automática la tarjeta será expulsada parcialmente de la ranura.



Uso de Cartuchos de Juego de Game Boy Advance

1. Asegúrese de que el Nintendo DS esté apagado.
2. Inserte el Cartucho de Juego de Game Boy Advance en la ranura marcada "Slot 2" al frente del Nintendo DS. Asegúrese de que el cartucho esté insertado por completo en la ranura marcada "Slot 2". La etiqueta debería mirar hacia la base del Nintendo DS. (Ilustración 7)
3. Encienda el equipo. El título del juego aparecerá. Toque el título del juego con el stylus para empezar el juego. Refiérese al folleto de instrucciones para el juego que esté jugando para más instrucciones sobre el juego.
4. Para remover el juego, primero apague el sistema. Usando el dedo pulgar como se indica, empuje el cartucho hacia afuera de la ranura marcada "Slot 2".



Al dejar de jugar siempre apague su sistema y desconecte el Adaptador de Corriente (si lo está usando) tanto de la pared como del Nintendo DS.

No envuelva el alambre del Adaptador de Corriente en el Nintendo DS.

Cierre el DS cuando no se encuentre en uso para proteger a las pantallas de polvo o daño.

NOTA: El sistema NO se apagará automáticamente al cerrar la pantalla. Al cerrar el DS mientras se encuentre encendido, automáticamente cambiará al Modo Ahorro de Energía. Regresará al modo normal al abrirlo nuevamente.

NORMAS IMPORTANTES PARA LAS TARJETAS DE JUEGO/CARTUCHOS DE JUEGO

- **Antes de insertar en el DS, siempre revise por materia extraña el filo de conectores de la Tarjeta de Juego o el Cartucho de Juego.**
- **Asegúrese de orientar correctamente la Tarjeta de Juego o el Cartucho de Juego antes de insertarlo en el DS.**
- **No apague el sistema ni remueva la Tarjeta de Juego o el Cartucho de Juego cuando esté grabando. La información del juego podría ser destruida.**

Comunicaciones y Modos de Juego Inalámbricos

NOTA: En ciertos lugares se prohíbe el uso de dispositivos inalámbricos. (Vea la página 59, Interferencia de Radio frecuencia.)

Usted Sabrá sabrá que tu su DS está en modo inalámbrico, cuando la luz del indicador de prendido (verde o rojo) se encienda y apague rápidamente; esto indica que la comunicación inalámbrica se encuentra en marcha. La luz de prendido se encenderá y apagará rápidamente cuando esté usando PictoChat, participando en un juego de varios jugadores, o descargando un juego a otro Nintendo DS.

Las opciones inalámbricas del Nintendo DS le permiten comunicarse y jugar juegos con otras personas sin tener que usar cables. Existen dos tipos de juegos de DS compatibles con opciones inalámbricas.



Juego DS Inalámbrico con Varias Tarjetas requiere una tarjeta de juego para cada sistema de DS en uso. El número de jugadores que pueden participar se indicará bajo el símbolo.



Juego DS Inalámbrico Descargable con una Sola Tarjeta requiere solamente una tarjeta para un sistema (sistema padre). Los otros jugadores descargarán la información del juego a sus sistemas (sistemas hijos) usando la opción inalámbrica. El número de jugadores que pueden participar se indicará bajo el símbolo.

Busque estos símbolos en el embalaje de los juegos de Nintendo DS para saber cual tipo de juego inalámbrico se usará con juegos específicos igual que cuántos jugadores pueden jugar simultáneamente.

DS Multi-Card Play (Juego con Varias Tarjetas de DS)

1. Asegúrese de que todos los sistemas de DS estén apagados, luego inserte una Tarjeta de Juego en cada sistema. Prenda todos los sistemas de DS.
2. Use el stylus para tocar el título del juego en la pantalla para empezar el juego. Refiérase al folleto de instrucciones del juego que esté jugando para información específica sobre como jugarlo.

DS Single-Card Download Play (Bajar y Jugar con una Tarjeta de DS)

1. Asegúrese de que todos los sistemas de DS estén apagados, luego inserte una Tarjeta de Juego en el sistema que será el sistema padre. Prenda todos los sistemas de DS.
2. Use el stylus para tocar el título del juego en la pantalla del sistema padre para empezar el juego.

3. Toque el panel de Modo de Descarga en la Pantalla de Menú de cada sistema hijo.
4. Toque el título del juego que quiera bajar en la Pantalla de Selección del Juego (Ilustración 8). Se le pedirá una confirmación de su elección (Ilustración 9). Toque SI para bajar la información del juego desde el sistema padre. Refiérase al folleto de instrucciones del juego que esté jugando para información específica sobre como jugarlo.



Potencia de la Señal Inalámbrica

Al jugar con opciones inalámbricas, en las pantallas superior o inferior aparecerá un símbolo que indicará la potencia de la señal inalámbrica. El símbolo tiene 4 modos, los cuales dependen de la potencia de la señal como se indica abajo.



NORMAS IMPORTANTES SOBRE COMUNICACIONES INALÁMBRICAS:

- **Empiece con la distancia entre sistemas alrededor de 30 pies (10 metros) o menor y acérquese o aléjese como desee. Para mejor resultado, asegúrese de mantener la potencia de la señal a dos barras o más.**
- **Mantenga la distancia máxima entre sistemas alrededor de 65 pies (20 metros) o menos.**
- **Los sistemas deberían orientarse frente a frente lo mejor posible.**
- **Evite que otras personas u obstáculos se encuentran entre los sistemas de Nintendo DS.**
- **Evite interferencia de otros aparatos inalámbricos. Muévase a otro sitio o apague el aparato que cause la interferencia si la comunicación parece ser afectada por otro aparato inalámbrico (LAN inalámbrico, horno de microondas, aparatos inalámbricos, computadoras).**

PictoChat™

PictoChat le permite usar el Nintendo DS para enviar y recibir mensajes y dibujos inalámbricos a otros usuarios de DS. **PictoChat no es compatible con la red Internet.** Usted puede comunicarse con hasta otros 15 usuarios de DS que se encuentren dentro del alcance de su DS. Vea la **INFORMACIÓN DEL LA PRIVACIDAD** en la página 66.

1. Prenda el equipo. Seleccione el panel de PictoChat de la pantalla de Menú. (Ilustración 10)
2. La pantalla para seleccionar la sala de chat aparecerá. Seleccione una de las salas para entrar. (Ilustración 11)

El número en cada panel indica cuantas personas se encuentran en esa sala de chat. No podrá entrar en una sala de chat si el número de participantes ya está al máximo (16/16).

El símbolo al extremo derecho del bloque indica la potencia de la señal para comunicarse con esa sala de chat. Para más información de este símbolo, vea Potencia de la Señal Inalámbrica en la página 71.

NOTA: Si tiene problemas comunicándose con otros miembros de una sala de chat, haga que todos se cambien a una sala de chat diferente. También, revise las normas de comunicación en la página 71 y revise que no haya interferencia.

3. La pantalla de PictoChat de la sala de chat que Ud. haya elegido aparecerá.



Panel de PictoChat



Si desea obtener información completa sobre cómo utilizar PictoChat, revise el folleto de instrucciones de PictoChat que viene incluido con su sistema Nintendo DS.

Nintendo Wi-Fi Connection

La Conexión Wi-Fi de Nintendo (CWF Nintendo) le permite jugar videojuegos por Internet, desde su hogar o desde un hotspot de Internet selecto, utilizando un videojuego compatible con la CWF de Nintendo.

Busque este ícono en la envoltura de los videojuegos de Nintendo DS para saber qué juegos incluyen la función CWF de Nintendo.



Para poder jugar videojuegos por Internet, necesitará además:

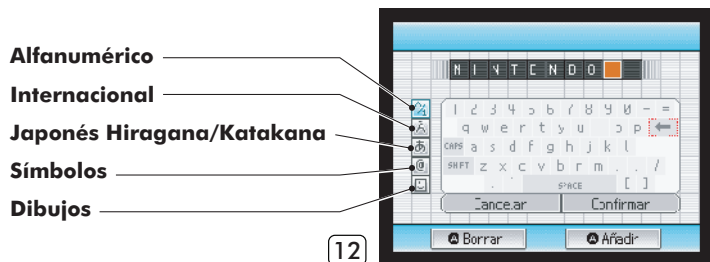
- Una cuenta de internet de banda ancha (tipo broadband) que esté activa.
- Un punto de acceso inalámbrico, como un encaminador (router) inalámbrico o el Conector USB Wi-Fi de Nintendo.

Para obtener información sobre cómo jugar videojuegos de Nintendo DS por Internet, por favor, revise el folleto de instrucciones de la Conexión Wi-Fi de Nintendo que viene incluido con todos los juegos compatibles con la CWF de Nintendo o visite www.nintendowifi.com.

Uso del Teclado Integrado en la Pantalla

El teclado integrado en la pantalla funciona como un teclado simple de una computadora. El estilo del teclado se puede seleccionar del menú en el extremo izquierdo del teclado. Existen cinco estilos de teclados, como se indican abajo. (Ilustración 12) Aquí se indican dos estilos; sin embargo, todos funcionan en forma similar.

Seleccione las letras usando el stylus o el + Mando de Control y los Botones A/B.



Alfanumérico

Cambiar entre letras mayúsculas o minúsculas.

Retroceder un espacio o borrar una letra.



Cambiar entre letras mayúsculas/símbolos y letras minúsculas/números.

Añadir un espacio.

Internacional



Menú de Configuración - Cambio de la Configuración del Sistema

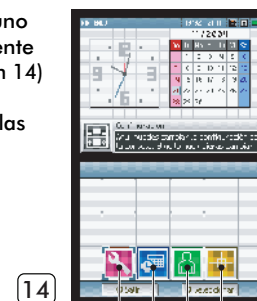
Desde el Menú de Configuración se pueden ajustar varias cosas. Para ir al Menú de Configuración, toque el Panel de Configuración en la Pantalla de Menú del DS. (Ilustración 13)



13 Panel de Configuración

El Menú de Configuración aparecerá. Cada uno de los cuatro paneles abrirán un grupo diferente de opciones que Ud. podrá cambiar. (Ilustración 14)

Seleccione el panel de menú para encontrar las opciones que desee ajustar.



14 Paneles de Menú

- (1) Opciones
 - Modo de Inicio
 - Idioma de la Pantalla
 - Modo GBA
- (2) Reloj
 - Fecha
 - Alarma
 - Hora
- (3) Usuario
 - Color
 - Cumpleaños
 - Nombre del Usuario
 - Mensaje de Inicio
- (4) Pantalla Táctil

Vea las páginas 76-79 para la descripción e instrucciones con cada opción.

NOTA: Después de cambiar cualquiera de las preferencias de sistema, el DS grabará las preferencias nuevas y se apagará. Préndalo para ver las preferencias nuevas y volver a usar el DS.

(1) Opciones (Ilustración 15)

- Modo de Inicio
- Idioma de la Pantalla
- Modo GBA

15



- **Modo de Inicio**
Esta opción determina el modo en que empezará el DS al prenderlo. Seleccione de los modos Manual y Automático.

En modo A (Automático), el DS empezará un juego si se encuentra puesta una Tarjeta de Juego o un Cartucho de Juego en cualquiera de las ranuras. El DS empezará primero una Tarjeta de Juego si ambas ranuras tienen juegos puestos. Si un juego no está insertado, la Pantalla de Menú del DS aparecerá.

En modo M (Manual), la Pantalla de Menú del DS aparecerá. (Ilustración 16)

- **Idioma de la Pantalla**
Esta opción determina el idioma que se usará en funciones, como los menús que no son del juego. (Ilustración 17)

- **Modo GBA**
Esta opción le permite escoger la pantalla (superior o inferior) que usted desea usar cuando juegue un video juego de Game Boy Advance en el DS. (Ilustración 18)

16



17



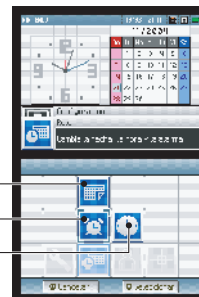
18



(2) Reloj (Ilustración 19)

- Fecha
- Alarma
- Hora

19



- **Fecha**
Esta opción le permite ajustar el mes, el día, y el año del calendario del sistema. Toque las flechas de arriba/abajo para ajustar los números. Escoja "Confirmar" cuando haya terminado de poner la fecha. (Ilustración 20)

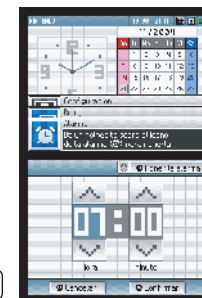
20



- **Alarma**
Esta opción le permite utilizar el DS como una alarma. Cuando la alarma esté encendida, no se puede utilizar el DS en ningún otro modo hasta que la alarma se haya apagado. La alarma se puede apagar al tocar cualquier botón o la Pantalla Táctil (a excepción de los botones L o R).

Toque las flechas de arriba/abajo para ajustar los números. Escoja "Confirmar" cuando haya terminado el ajuste de la alarma. (Ilustración 21)

21



- **Hora**
Esta opción le permite poner la hora correcta al reloj del sistema. Toque las flechas de arriba/abajo para ajustar los números. Escoja "Confirmar" cuando haya terminado el ajuste de la hora. (Ilustración 22)

22



(3) Usuario (Ilustración 23)

- Color
- Cumpleaños
- Nombre del Usuario
- Mensaje de Inicio



23

- **Color**
Toque la muestra del color para escoger el color del fondo de la pantalla. Escoja "confirmar" cuando haya terminado el ajuste del su color. (Ilustración 24)
- **Cumpleaños**
Toque las flechas de arriba/abajo para ajustar los números. Escoja "confirmar" cuando haya terminado de poner su cumpleaños. (Ilustración 25)
- **Nombre del Usuario**
Esta opción le permite introducir su sobrenombre. Es posible que su sobrenombre aparezca en la pantalla de otros participantes durante una sesión de PictoChat. Recomendamos escoger un sobrenombre de género neutral. (Revise el folleto de instrucciones de PictoChat que viene incluido con su sistema Nintendo DS.)

Utilice el teclado integrado en la pantalla para introducir hasta 10 caracteres. (Ilustración 26) Vea la página 74 para instrucciones sobre el uso del teclado integrado en la pantalla.

24



25



26



(3) Usuario (continuación)

- **Mensaje de Inicio**
Esta opción le permite introducir un mensaje. Es posible que su mensaje aparezca en la pantalla de otros participantes durante una sesión de PictoChat. (Revise el folleto de instrucciones de PictoChat que viene incluido con su sistema Nintendo DS.)

Utilice el teclado integrado en la pantalla para introducir hasta 18 caracteres. Vea la página 74 para instrucciones sobre el uso del teclado integrado en la pantalla. (Ilustración 27)

27



(4) Pantalla Táctil

- **Pantalla Táctil**
Esta opción le permite realinear el punto de contacto del stylus usando el ajuste de la Pantalla Táctil. Siga las instrucciones que aparezcan en la pantalla y toque cuidadosamente las marcas indicadas en la Pantalla Táctil. (Ilustración 28)

28



Localización de Averías

Antes de solicitar asistencia, revise la siguiente información.

La Pantalla se queda en blanco, aún cuando la luz del indicador de encendido está iluminada.

- Asegúrese de que la batería esté cargada. El indicador de encendido debe enseñar una luz verde o roja dependiendo de cuanta carga tenga la batería.
- Apague el sistema. Espere unos momentos, y vuélvalo a prender.
- Apague el sistema. Saque el juego y vuélvalo a colocar, luego prenda el sistema nuevamente.
- Si está utilizando el Adaptador de Corriente, asegúrese de que esté bien conectado al Nintendo DS al igual que al toma corriente en la pared.

La imagen se ve, pero no hay sonido.

- Revise el ajuste del volumen.
- Si los audífonos están conectados al Nintendo DS, el sonido no saldrá por las bocinas.
- Si está utilizando los audífonos, asegúrese de que estén bien conectados a la entrada para audífonos.
- Unos juegos no tienen sonido durante algunas partes del juego.

Se ve la imagen pero el sistema se ha trabado.

- Asegúrese de que el juego esté bien insertado en la ranura correcta.
- Apague el sistema. Saque el juego y vuélvalo a colocar, luego prenda el sistema nuevamente.
- Asegúrese de que el filo de conectores del juego y las ranuras para el juego estén libres de materiales extraños.

El cargo de la batería dura poco tiempo y tarda en cargar.

- Asegúrese de que la temperatura circundante sea mayor de 50 grados Fahrenheit. Temperaturas bajas tendrán un efecto negativo en el funcionamiento de la batería.
- Con el tiempo, la duración del cargo de la batería podría declinar. Después de 500 recargas, el tiempo que durará el cargo de la batería puede llegar solamente al 70% de lo que era cuando la batería era nueva.

El Cartucho de Juego de Game Boy no cabe en el Nintendo DS.

- Asegúrese de estar usando un Cartucho de Juego de Game Boy Advance. La ranura marcada "Slot 2" del Nintendo DS sólo funcionará con Accesorios para DS y Cartuchos de Juego de Game Boy Advance.

Comunicación o juego inalámbrico no funciona.

- Asegúrese de que el videojuego permita conexión inalámbrica para jugar.
- Para juegos de Jugar con Varias Tarjetas de DS, cada sistema DS debe tener una Tarjeta de Juego insertada.
- Primero asegúrese de que todos los sistemas DS se encuentren dentro de 30 pies (10 m) o menos de cada uno. La potencia de la señal debería ser de por lo menos dos barras.
- Revise el manual de instrucción del videojuego que esté jugando para información de la instalación correcta..

Comunicación o juego inalámbrico parece interrumpida o inestable.

- Asegúrese de que todos los sistemas DS se encuentren dentro de 30 pies (10 m) o menos de cada uno. La potencia de la señal debería ser de por lo menos dos barras.
- Asegúrese de que no haya obstrucciones entre los sistemas.
- Asegúrese de que los sistemas estén orientados frente a frente.
- Asegúrese de que la baterías estén recargadas.
- Verifique que no haya interferencia de otros aparatos inalámbricos (LAN inalámbrico, horno de microondas, aparatos inalámbricos, computadoras) y muévase a otro sitio o de ser necesario, apague el aparato que cause la interferencia.

PictoChat no funciona.

- Asegúrese de que no haya más de 16 participantes en una sala de chat.
- Trate cambiando a todos los participantes a una sala de chat diferente.
- Revise las secciones Potencia de la Señal Inalámbrica y PictoChat del manual en las páginas 71-72.

La Pantalla Táctil no funciona.

- Asegúrese de estar usando el stylus en el área correcta de la Pantalla Táctil.
- Revise la alineación del punto de contacto del stylus usando el ajuste de la Pantalla Táctil (página 79).
- Revise el manual de instrucción del video juego que esté jugando para información del uso correcto del stylus.
- Si tu Pantalla Táctil está arañada, sucia, o contaminada con un material extraño, sigue las instrucciones de limpieza que aparecen en la página 64.

El micrófono no funciona.

- Sólo videojuegos diseñados para utilizar el micrófono funcionarán con el micrófono. Asegúrese de que el videojuego que esté jugando incluya esta función.
- Si está utilizando un micrófono externo, asegúrese de que esté bien conectado en la entrada para audífonos.

Localización de Averías (continuación)

Cuando el sistema se apaga, en la pantalla hay un residuo de la imagen.

- Después de apagar el sistema podría aparecer un residuo de la imagen en la pantalla. Este residuo de la imagen no dañará el DS y desaparecerá después de un corto tiempo.

Al jugar videojuegos de Game Boy Advance, las opciones para varios jugadores no funcionan.

- Las opciones para varios jugadores en los video juegos de Game Boy Advance no funcionan en el Nintendo DS.

Si su Nintendo DS continúa sin funcionar apropiadamente después de tratar los remedios antes mencionados, visite el área de servicio al cliente en nuestro sitio en el Internet www.nintendo.com, o llame al 1-800-255-3700.

Información Sobre Garantía y Servicio de Reparación

Rev. P

Es posible que sólo necesite instrucciones sencillas para corregir un problema con su producto. En lugar de ir a su comerciante, trate nuestra página de Internet www.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Consumidor al 1-800-255-3700. El horario de operación es: Lunes a Domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m., Horario Pacífico (las horas pueden cambiar). Si el problema no se puede resolver con la información para localización de averías disponible por Internet o teléfono, se le ofrecerá servicio expreso de fábrica a través de Nintendo. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

GARANTÍA DE SISTEMAS (HARDWARE)

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que el sistema será libre de defectos de material y fabricación por un periodo de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si durante este periodo de garantía ocurre un defecto cubierto bajo esta garantía, Nintendo reparará o reemplazará libre de costo el sistema o componente defectuoso. El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la venta o si el consumidor puede demostrar, a la satisfacción de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

GARANTÍA DE JUEGOS Y ACCESORIOS

Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) será libre de defectos de material y fabricación por un periodo de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este periodo de tres (3) meses de garantía, Nintendo reparará o reemplazará el producto defectuoso libre de costo.

SERVICIO DESPUÉS DEL VENCIMIENTO DE LA GARANTÍA

Por favor trate nuestra página de Internet www.nintendo.com, o llame a nuestra línea de Servicio al Consumidor al 1-800-255-3700 para obtener información sobre localización de averías y reparación, u opciones para reemplazo y costos. En ciertos casos, puede ser necesario que nos envíe el producto completo, CON ENVÍO PREPAGADO Y ASEGURADO CONTRA PÉRDIDA O DAÑO. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse primero con nosotros.

LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO SE APLICARÁ SI E PRODUCTO: (A) SE UTILIZA USADO CON PRODUCTOS QUE NO SEAN VENDIDOS NI AUTORIZADOS POR NINTENDO (INCLUYENDO, PERO NO LIMITADO A, APARATOS PARA AUMENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, Y FUENTES DE ENERGÍA ELÉCTRICA); (B) ES USADO CON PROPOSITOS COMERCIALES (INCLUYENDO ALQUILERES); (C) ES MODIFICADO O FORZADO; (D) SE HA DAÑADO POR DESCUIDO, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE, O POR OTRAS CAUSAS NO RELACIONADAS MATERIALES DEFECTUOSOS O ARTESANÍA; O (E) TIENE EL NÚMERO DE SERIE ALTERADO, BORRADO O HA SIDO REMOVIDO.

CUALQUIERA DE LAS GARANTÍAS IMPLÍCITAS APLICABLES (INCLUYENDO, **LAS GARANTÍAS DE COMERCIALIZACIÓN** Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO, SON POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN DURACIÓN A LOS PERÍODOS DE GARANTÍA DESCRITOS ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, COMO APLIQUE). NINTENDO NO SERÁ RESPONSABLE EN NINGUNA OCASIÓN POR DAÑOS CONSEQUENTES O INCIDENTALES DEBIDO A INFRINGIOS DE GARANTÍAS IMPLICADAS O EXPLÍCITAS. UNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES EN CUANTO DURA UNA GARANTÍA IMPLA, O LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS CONSEQUENTES O INCIDENTALES; POR LO TANTO, ES POSIBLE QUE LAS LIMITACIONES ANTES CITADAS NO LE SEAN APLICABLES.

Esta garantía le derechos legales específicos. Usted también puede tener otros derechos, los cuales pueden variar de un estado a otro o de una provincia a otra.

La dirección de Nintendo es:
Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA, 98073-0957, U.S.A.

Esta garantía es válida solamente en los Estados Unidos y Canadá.

NINTENDO DS™

Health and Safety Precautions Booklet

IMPORTANT SAFETY INFORMATION - READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

IF THIS PRODUCT WILL BE USED BY YOUNG CHILDREN, THIS MANUAL SHOULD BE READ AND EXPLAINED TO THEM BY AN ADULT. FAILING TO DO SO MAY CAUSE INJURY.

Manuel de précautions concernant la santé et la sécurité

Folleto de Precauciones de Salud y Seguridad

INFORMACION DE SEGURIDAD IMPORTANTE - LEA LAS SIGUIENTES ADVERTENCIAS ANTES DE QUE USTED O SUS HIJOS JUEGUEN JUEGOS DE VIDEO

SI ESTE PRODUCTO SERA USADO POR NIÑOS JOVENES, UN ADULTO LES DEBE LEER Y EXPLICAR EL CONTENIDO DE ESTE FOLLETO. DEJAR DE HACERLO PODRIA CAUSAR UNA HERIDA.

55878D



PRINTED IN JAPAN
IMPRIMÉ AU JAPON
IMPRESO EN JAPON

⚠ WARNING - Seizures

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

Convulsions	Eye or muscle twitching	Loss of awareness
Altered vision	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 - Sit or stand as far from the screen as possible.
 - Play video games on the smallest available television screen.
 - Do not play if you are tired or need sleep.
 - Play in a well-lit room.
 - Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

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

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - Battery Leakage

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

To avoid battery leakage:

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

⚠ WARNING - Radio Frequency Interference

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

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

HARDWARE PRECAUTIONS / MAINTENANCE

- Do not disassemble or try to repair the Nintendo DS, components or accessories. Doing so voids your warranty.
- Always turn the Nintendo DS power OFF before loading or removing a Game Card. Insert the Game Card completely until it clicks into place, without forcing either the Game Card or the Nintendo DS.
- Do not store the Nintendo DS in a humid place, on the floor or in any location where it may contact moisture, dirt, dust, lint, or other foreign material.
- Do not drop, hit or otherwise abuse the Nintendo DS, components or accessories. This may damage the LCD screens or other precision components of the Nintendo DS.
- Make sure all connections to the Nintendo DS are made carefully and inserted into the correct locations only. Hold plugs straight when inserting them into a socket.
- When disconnecting any plugs from the Nintendo DS or wall outlet, first turn the Nintendo DS OFF. Then carefully pull by the plug itself rather than by the cord. Do not step on, sharply pull or bend any wires or cables.
- Do not expose the Nintendo DS, Game Cards or any of the Nintendo DS components or accessories to extreme heat or cold. The liquid crystal displays (LCD) may become slower or may not work when the temperature is low. The LCD will deteriorate at a high temperature. Take care not to expose the Nintendo DS to direct sunlight for extended periods of time.
- The LCD screens may be damaged by sharp objects or pressure. Take great care to protect the displays from scratches or stains.
- Connect **ONLY** accessories designed and licensed for use with the Nintendo DS to any external connectors.
- Do not spill liquids on the Nintendo DS, Game Cards or other components or accessories. If the Nintendo DS comes into contact with liquids, wipe clean with a soft, slightly damp cloth (use water only). Remove the battery cover and battery. **If liquid came into contact with the battery, do not reuse it.** Call Nintendo Customer Service at 1-800-255-3700 for further instructions on battery replacement and possible service to your Nintendo DS.

⚠ AVERTISSEMENT- Danger d'attaque

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

convulsions	tics oculaires ou musculaires
troubles de la vue	mouvements involontaires
perte de conscience	désorientation

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 - Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 - Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 - Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 - Jouez dans une pièce bien éclairée.
 - Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT- Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou les tensions oculaires.

- Évitez de jouer pendant des périodes excessives. Il est recommandé aux parents de voir à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes appropriées.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylét, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bras ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT- Écoulement du liquide de la pile

Le Nintendo DS contient une batterie au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la batterie ou les éléments combustibles des ingrédients peuvent causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la batterie, évitez tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez l'aire contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'exposez pas la batterie à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-les au sec.
- Ne pas démonter, ni tenter de réparer, ni de déformer la pile.
- Ne jamais jeter les piles dans les flammes.
- Ne pas toucher les points de connexion de la pile, ni causer de court circuit entre les points de connexion et un objet de métal.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la batterie.

⚠ AVERTISSEMENT- Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 22 cm d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le fabricant du mécanisme implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des mécanismes sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures ou des dommages matériels.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE ET ENTRETIEN DE L'APPAREIL

- Ne démontez pas le Nintendo DS, ses composants et accessoires, et n'essayez pas de les réparer ce qui pourrait causer l'annulation de la garantie.
- Éteignez toujours le Nintendo DS avant d'insérer ou d'en retirer une carte de jeu. Insérez complètement la carte de jeu jusqu'au dé clic, sans forcer ni la carte, ni le Nintendo DS.
- Ne rangez pas le Nintendo DS dans un endroit humide, près du sol ou dans aucun endroit où il pourrait être contaminé par de l'humidité, des saletés, de la poussière, de la charpie ou d'autres corps étrangers.
- N'échappez pas, ne frappez pas et n'utilisez pas abusivement le Nintendo DS, ses composants et ses accessoires.
- Assurez-vous que tous les raccords au Nintendo DS sont effectués correctement. Tenez les fiches droites lorsque vous les insérez dans les prises.
- Quand vous déconnectez une fiche d'une prise du Nintendo SP ou d'une prise murale, éteignez d'abord le Nintendo DS. Tirez ensuite soigneusement sur la prise elle-même et non sur le cordon. Ne marchez pas sur les cordons, ne les tirez pas brusquement, ne pliez pas les fils, ni les cordons.

⚠ AVISO - Convulsiones

- Algunas personas (una de cada 4000) pueden tener ataques o desmayos a causa de destellos de luz momentánea, como la luz del televisor o la luz de los juegos de video, aun cuando nunca antes hayan tenido un ataque.
- Cualquier persona que haya tenido convulsiones, desmayos, o algún síntoma asociado a una condición epiléptica debe consultar un médico antes de jugar con juegos de video.
- Los padres de familia deben de vigilar a sus hijos mientras que éstos jueguen los juegos de video. Deje de jugar y consulte con un médico si usted o sus hijos tienen alguno de los siguientes síntomas:

Convulsiones	Contorsiones de ojos o de músculos
Visión alterada	Movimientos involuntarios
Desorientación mental	Desmayos o Pérdida de consciencia

- Para evitar la posibilidad de un ataque mientras juegue los juegos de video:
 - Siéntese lo más lejos posible de la pantalla.
 - Juegue los juegos de video en la pantalla más pequeña que tenga disponible.
 - No juegue si siente cansancio o necesita dormir.
 - Juegue en una habitación bien iluminada.
 - Descanse de 10 a 15 minutos por cada hora que juegue.

⚠ AVISO - Lesiones por Tensión Repetitiva y Cansancio de Ojos

Después de varias horas, el jugar juegos de video puede causar dolor en los músculos, muñecas, piel, o en los ojos. Siga estas instrucciones para evitar problemas como Tendonitis, el síndrome Carpal Tunnel, irritación de la piel o cansancio de los ojos:

- Evite juego excesivo. Se recomienda que los padres vigilen a sus hijos para asegurar juego apropiado.
- Descanse de 10 a 15 minutos cada hora que juegue, aun cuando no sienta fatiga, o no piense que necesite descansar.
- Cuando utilice el Stylus, no necesita agarrarlo de manera tensa o presionar fuerte contra la pantalla. Hacer esto podrá causar fatiga o incomodidad.
- Si siente cansancio de manos, muñecas o brazos mientras juegue, deje de jugar y descanse durante varias horas antes de continuar jugando.
- Si continúa con dolor en las manos, muñecas, o brazos durante el juego o después de jugar, deje de jugar y consulte con un médico.

⚠ AVISO - Fuga de la Batería

El Nintendo DS contiene una batería recargable de tipo Lítio Ion. La fuga de los ingredientes contenidos dentro de la batería, o el producto de la combustión de tales ingredientes, puede causar daño personal al igual que daño a su Nintendo DS. Si ocurre una fuga de líquido, evite contacto con la piel. Si ocurre contacto, inmediatamente lave totalmente con jabón y agua. Si el líquido de la batería hace contacto con los ojos, sin demora limpie completamente con agua y consulte a un médico.

Para evitar la fuga de la batería:

- No exponga la batería a excesivos golpes físicos, vibración, o líquidos.
- No desarme, intente reparar, ni deformar la batería.
- No deseche la batería en el fuego.
- No toque los terminales de la batería ni cause un corto circuito entre los terminales con un objeto de metal.
- No remueva ni dañe la etiqueta de la batería.

⚠ AVISO - Interferencia de Radio frecuencia

El Nintendo DS puede emitir ondas de radio que pueden afectar la operación de dispositivos electrónicos cercanos, incluyendo marcapasos cardiacos.

- No use el Nintendo DS dentro de 9 pulgadas de un marcapasos al usar las opciones inalámbricas.
- Si ud. tiene un marcapasos o otro aparato medico injertado, no use las opciones inalámbricas del Nintendo DS sin primero haber consultado con su doctor o el fabricante del aparato medico.
- Observe y siga todas las normas y regulaciones con respecto al uso de aparatos inalámbricos en sitios como hospitales, aeropuertos, y abordos de aviones. Operar su sistema en estos sitios podría interferir o causar funcionamiento defectuoso de instrumentos, resultando en heridas a personas o daño a propiedades.

PRECAUCIONES Y MANTENIMIENTO PARA EL EQUIPO

- No desarme o intente reparar el Nintendo DS, componentes, ni accesorios. Hacer esto anula su garantía.
- Siempre apague (OFF) el Nintendo DS antes de insertar o sacar la Tarjeta de Juego. Inserte la Tarjeta de Juego completamente hasta que suene, sin forzar a la Tarjeta ni al Nintendo DS.
- No guarde el Nintendo DS en un lugar húmedo, sobre el suelo o en ningún sitio donde pueda recoger humedad, suciedad, polvo, pelusa u otras materias extrañas.
- No deje caer, golpee o de otra manera abuse al Nintendo DS, componentes, o accesorios. Esto puede dañar las pantallas de LCD (Presentación de Cristal Líquido) u otros componentes de precisión del Nintendo DS.
- Asegúrese de que todas las conexiones del Nintendo DS se hagan con cuidado y se inserten sólo en los lugares correctos. Agarre las clavijas en forma recta al introducirlas en los enchufes.
- Al desconectar cualquier clavija del Nintendo DS o toma corriente, primero apague el Nintendo DS. Luego con cuidado hale directamente por las clavijas en lugar del cordón. No pise, hale con fuerza, o doble ningún cordón o alambre.
- No exponga el Nintendo DS, los juegos, o cualquiera de sus componentes o accesorios a temperaturas extremas de frío o calor. Las pantallas de Cristal Líquido (LCD) se podrían volver lentas o tal vez dejar de funcionar cuando la temperatura esté baja. Las pantallas LCD se deteriorarán a altas temperaturas. Tenga cuidado de no exponer el Nintendo DS directamente a la luz del sol por periodos de tiempo prolongados.

HARDWARE PRECAUTIONS / MAINTENANCE (CONT.)

11. Do not rapidly turn the power switch ON and OFF, as this may shorten the life of the battery and cause Game Cards to lose your stored game information.
12. To avoid dirt or dust from getting into the Nintendo DS, always leave a Game Card and Game Pak Slot Cover (DS Lite) or Game Boy® Advance Game Pak loaded (with the power off), when not in use.
13. When using an AC adapter, make sure you are using the correct model appropriate for your Nintendo DS. Always unplug the AC adapter from the wall outlet when not in use.
14. Do not use the AC adapter if the cable or plug are damaged.
15. The AC adapter is intended to be correctly oriented in a vertical or floor mounted position.

GAME CARD PRECAUTIONS / MAINTENANCE

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

REGULATIONS FOR EQUIPMENT USE IN U.S.A. AND CANADA

FCC and Industry Canada Information

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

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

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

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

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

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

The term IC before the certification/registration number only signifies that the Industry Canada technical specifications were met.

TM and © are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo. All Rights Reserved. Nintendo of Canada Ltd., Authorized User in Canada.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE ET ENTRETIEN DE L'APPAREIL (SUITE)

7. N'exposez pas le Nintendo DS, les cartes de jeu, ni aucun des composants ou accessoires du Nintendo DS à des températures extrêmes. L'affichage à cristaux liquides (LCD) pourrait en être ralenti ou ne plus fonctionner à basse température. Les cristaux liquides se détérioreront à haute température. Assurez-vous de ne pas exposer le Nintendo DS directement aux rayons du soleil pendant de longues périodes de temps.
8. Les cristaux liquides peuvent être endommagés par les objets pointus ou de fortes pressions. Protégez toujours les écrans contre les égratignures et les taches.
9. Raccordez SEULEMENT des accessoires conçus et brevetés pour leur utilisation avec le Nintendo DS aux prises externes.
10. Ne répandez aucun liquide sur le Nintendo DS, ses composants et accessoires. Si le Nintendo DS entre en contact avec un liquide, essuyez-le avec un linge doux légèrement humide (n'utilisez que de l'eau). Retirez le couvercle du logement de la batterie et vérifiez cette dernière. **Dans le cas de contact entre un liquide et la batterie, retirez cette dernière et ne la réutilisez pas.** Appelez le Service à la clientèle de Nintendo au 1 (800) 255 3700 pour obtenir des directives concernant le remplacement de la batterie et la réparation possible du Nintendo DS.
11. Ne jouez pas à répétition sur le contrôle d'alimentation (ON/OFF), ce qui pourrait raccourcir la durée de la batterie et causer la perte des données sauvegardées sur la carte de jeu.
12. Afin d'éviter que de la saleté ou de la poussière ne s'introduise dans le Nintendo DS, laissez toujours une Carte de Jeu et le Couvercle (DS Lite seulement) pour Fente de Cartouches de Jeu ou une Cartouche de Jeu de Game Boy® Advance insérés (en laissant l'appareil éteint), lorsque vous ne l'utilisez pas.
13. Quand vous utilisez un adaptateur AC, assurez-vous d'utiliser le modèle correct approprié au Nintendo DS. Débranchez toujours l'adaptateur AC de la prise murale lorsque vous ne jouez pas.
14. N'utilisez pas l'adaptateur AC si le câble ou le cordon est endommagé.
15. L'adaptateur AC est conçu pour son insertion dans une prise verticale ou de plancher.

PRÉCAUTIONS À SUIVRE ET ENTRETIEN DE LA CARTE DE JEU

1. Évitez de toucher aux points de connexion. Ne soufflez pas dessus et ne permettez pas à ces points de devenir humides ou sales, ce qui pourrait endommager la carte de jeu et/ou le Nintendo DS.
2. La carte de jeu est un mécanisme électronique de grande précision. Ne le rangez pas dans des endroits très chauds, ni très froids. Ne pas le frapper, l'échapper, ni en abuser de quelque façon que ce soit. Ne pas le démonter.
3. Ne nettoyez pas la carte avec de la benzine, du solvant, de l'alcool, ni d'autres solvants qu'ils soient.
4. Vérifiez toujours le point de connexion de la carte de jeu pour en retirer tout corps étranger, avant de l'insérer dans le Nintendo DS.

RÈGLEMENTS CONCERNANT L'UTILISATION DE L'ÉQUIPEMENT AUX É.-U. ET AU CANADA

Renseignements sur la FCC et Industrie Canada

Afin de respecter les directives sur l'exposition aux fréquences radio de la FCC et concernant les expositions non contrôlées, le présent mécanisme et son antenne ne peuvent pas être situés au même endroit, ni fonctionner en coopération avec tout autre antenne ou transmetteur.

Le présent mécanisme respecte l'article 15 des règlements de la FCC et RSS-210 d'Industrie Canada. Son utilisation est sujet aux deux conditions suivantes : (1) Ce mécanisme ne doit pas causer d'interférence nuisible, et (2) ce mécanisme doit accepter toute interférence extérieure, y compris celle pouvant entraîner un mauvais fonctionnement.

Tout changement ou modification non approuvé expressément par le manufacturier pourrait annuler le droit de l'utilisateur à utiliser le présent mécanisme.

Le présent équipement a été testé et satisfait aux limites des mécanismes numériques de catégorie B, suivant l'article 15 des règlements de la FCC. Ces limites sont conçues pour offrir une protection raisonnable contre des interférences nuisibles dans des installations résidentielles. Le présent équipement génère, utilise et peut irradier l'énergie des fréquences radio et, s'il n'est pas installé, ni utilisé, conformément aux instructions, il peut causer une interférence nuisible aux communications radio. Cependant, il n'est pas garanti qu'une telle interférence ne puisse se produire dans une installation particulière. Si le présent équipement cause une interférence nuisible à la réception d'un signal radio ou télévisé, ce qui peut être déterminé en éteignant et en rallumant l'équipement, il est recommandé à l'utilisateur de corriger la situation en prenant une ou plusieurs des mesures suivantes :

- En réorientant ou en relocalisant l'antenne de réception
- En augmentant l'espace entre l'équipement et le récepteur
- En branchant l'équipement dans une prise d'un circuit autre que celui où est branché le récepteur
- En consultant un détaillant ou un technicien radio/télévision d'expérience, ou en appelant le Service à la clientèle de Nintendo au 1 (800) 255-3700 pour demander de l'aide.

L'utilisateur pourrait trouver utile de consulter une brochure préparée par la Federal Communications Commission américaine : How to Identify and Resolve Radio-TV Interference Problems. Elle est offerte par le U.S. Government Printing Office, Washington, D.C. 20402, no de stock 004-000-00345-4.

Les lettres «IC» placées devant un numéro de certification ou d'enregistrement signifient seulement que le produit respecte les spécifications techniques d'Industrie Canada.

TM et © sont des marques de commerce de Nintendo. © 2006 Nintendo. Tous droits réservés. Nintendo of Canada Ltd., usager autorisé au Canada.

PRECAUCIONES Y MANTENIMIENTO PARA EL EQUIPO (CONT.)

8. Las pantallas LCD pueden ser dañadas por presión u objetos afilados. Tenga mucho cuidado con las pantallas LCD y protéjalas de rasguños o manchas.
9. En cualquier conector externo (external connector) conecte SOLAMENTE accesorios diseñados y licenciados para uso con el Nintendo DS.
10. No derrame líquidos en el Nintendo DS, en las Tarjetas de Juegos, o en otros componentes o accesorios. Si el Nintendo DS, hace contacto con un líquido, límpielo con un paño suave y levemente húmedo (use agua solamente). Remueva la cobertura de la batería para revisarla. **Si el líquido hizo contacto con la batería, remuévala y no la vuelva usar.** Llame al número de Servicio al Cliente de Nintendo al 1-800-255-3700 para más instrucciones sobre el reemplazo de la batería y posible servicio a su Nintendo DS.
11. No prenda (ON) y apague (OFF) rápidamente su sistema porque esto puede reducir la vida de la batería y causar la pérdida de información grabada en las Tarjetas de Juegos.
12. Para evitar que entre polvo o suciedad a su Nintendo DS, deje siempre puesta la tarjeta de juego y la cubierta de la ranura para juegos (DS Lite solamente) o un cartucho de Game Boy Advance (con el sistema apagado), cuando no esté siendo utilizado.
13. Al utilizar el AC Adapter (adaptador AC), asegúrese de utilizar el modelo apropiado para su Nintendo DS. Siempre desconecte el AC Adapter de la pared, cuando no se encuentre en uso.
14. No utilice el AC Adapter si el cordón o enchufe están dañados.
15. El AC Adapter debe de ser colocado en una posición vertical o montado en el piso.

PRECAUCIONES Y MANTENIMIENTO PARA LAS TARJETAS DE JUEGOS

1. Evite tocar los conectores metálicos con los dedos. No sople en los conectores, ni permita que éstos se mojen o se ensucien. Tocar, soplar o permitir que los conectores se ensucien puede dañar la Tarjeta de Juego y/o el Nintendo DS.
2. La Tarjeta de Juego es un dispositivo de alta precisión electrónica. No la guarde en lugares donde la temperatura sea muy alta o muy baja. No la golpee, deje caer, o de otra manera maltrate. No intente desarmarla.
3. No limpie la Tarjeta de Juego con bencina, ingredientes para quitar pintura, alcohol o cualquier otro solvente.
4. Siempre revise que el filo de conectores en la Tarjeta de Juego esté libre de materiales extraños antes de introducirla en el Nintendo DS.

REGULACIONES SOBRE EL USO DEL EQUIPO EN CANADA Y EE.UU.

Información de la Industry Canada y la FCC

Para cumplir con las normas de la FCC en cuanto a exposición de radiación de radio frecuencia para una exposición incontrolada, este dispositivo y su antena no deben ser localizados con, o operados en conjunto con cualquier otra antena o transmisor.

Este artefacto cumple con la parte 15 de las reglas de la FCC al igual que RSS-210 de la Industry Canada. El funcionamiento se sujeta a las siguientes dos condiciones: (1) Este dispositivo no debe de causar interferencia perjudicial y (2) este aparato debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluyendo interferencia que podría causar operación no deseada.

Cambios o modificaciones no aprobadas expresamente por el fabricante podrían anular la autorización del usuario para operar este aparato.

Este equipo ha sido probado y comprobado que cumple con los límites de un dispositivo digital de Clase B (Class B), de acuerdo con la parte 15 de las reglas de la FCC. Estos límites están diseñados para proveer protección razonable contra interferencia perjudicial en una instalación residencial. Este equipo genera, usa, y puede emitir energía de radio frecuencia y, si no se instala y usa de acuerdo a las instrucciones, puede causar interferencia perjudicial a comunicaciones de radio. Sin embargo, no hay garantía de que no ocurrirá interferencia con cualquier instalación. Si este equipo causa interferencia perjudicial a la recepción de radio o televisión, lo cual se puede determinar al apagar y prender el equipo, se anima al usuario a que intente corregir la interferencia por uno o más de los siguientes métodos:

- Vuelva a orientar o localizar a la antena receptor.
- Aumenta la separación entre el equipo y receptor.
- Conecte el equipo a una toma de corriente en un circuito diferente de donde está conectado el receptor.
- Consulte con el comerciante o un técnico experto en radio/televisión o llame al Servicio al Cliente de Nintendo 1-800-255-3700 para asistencia.

Es posible que el usuario encuentre útil el siguiente folleto preparado por la Comisión Federal de Comunicaciones (Federal Communications Commission): Cómo Identificar y Resolver Problemas de Interferencia de Radio-Televisión (How to Identify and Resolve Radio-TV Interference Problems). Este folleto está disponible a través de la Oficina de Impresión del Gobierno de los Estados Unidos (U.S. Government Printing Office), en Washington, D.C., 20402, Número de Existencia (Stock No.) 004-000-00345-4.

El Término "IC" antes del número de certificación/registro sólo significa que se han cumplido las especificaciones técnicas de Industry Canada

TM y © son marcas registradas de Nintendo. © 2006 Nintendo. Todos los Derechos Reservados. Nintendo of Canada Ltd., Usuario Autorizado en Canadá.