

**NEED HELP WITH INSTALLATION,
MAINTENANCE OR SERVICE?**

NINTENDO CUSTOMER SERVICE: WWW.NINTENDO.COM

**or call 1-800-255-3700, MON.-SUN., 6:00 a.m. to 7:00 p.m.,
Pacific Time (Times subject to change)**

TTY Hearing Impaired: 800-422-4281

**BESOIN D'AIDE AVEC L'INSTALLATION,
L'ENTRETIEN OU LE SERVICE ?**

SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO: www.nintendo.ca

**Ou appelez le 1-800-255-3700 LUN.-DIM., entre 6 h 00 et 19 h 00,
heure du Pacifique. (Heures sujettes à changement)**

Service à la clientèle ATS : 1-800-422-4281

**¿NECESITA AYUDA CON LA INSTALACIÓN
MANTENIMIENTO O SERVICIO?**

SERVICIO AL CLIENTE DE NINTENDO: WWW.NINTENDO.COM

**o llame al 1-800-255-3700 LUN. - DOM., 6:00 a.m. a 7:00 p.m.
Tiempo del Pacífico (Las horas pueden cambiar)**

Número de TTY de Servicio al Cliente para individuos
con impedimento auditivo: 1-800-422-4281

If you would like to order Nintendo parts, please visit our online store at
www.nintendo.com or call 1-800-255-3700. This Nintendo product is not designed for
use with any unauthorized accessories.

Si vous souhaitez commander des pièces pour les produits de Nintendo, visitez notre
magasin en ligne à www.nintendo.com ou appelez le 1-800-255-3700. Ce produit de
Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des accessoires non autorisés.

Si a Usted le gustaría ordenar piezas de Nintendo, por favor visite nuestra tienda en el
sitio Internet www.nintendo.com o llame 1-800-255-3700. Este producto no está
diseñado por uso con accesorios no autorizados.



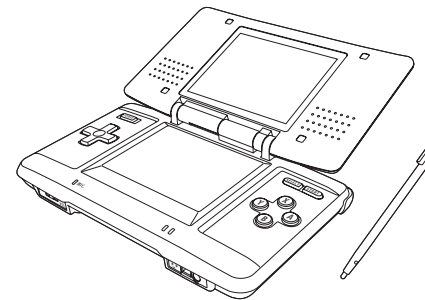
Nintendo of America Inc.

P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

PRINTED IN USA IMPRIMÉ AUX E.-U. IMPRESO EN LOS EE.UU.

55877A

NINTENDO DS™



**INSTRUCTION
BOOKLET**

**MODE
D'EMPLOI (Pages 28-55)**

**FOLLETO DE
INSTRUCCIONES (Páginas 56-83)**

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



Nintendo n'agrége pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo.

Veillez lire attentivement les instructions suivantes ainsi que la brochure séparée sur les précautions à prendre en matière de santé et sécurité, avant d'installer ou d'utiliser le Nintendo DS.

Si vous avez encore des questions après avoir lu toutes les instructions, visitez notre section du service à la clientèle au www.nintendo.com ou téléphonez au 1-800-255-3700.

Compatibilité avec les jeux et les accessoires Game Boy®

Le Nintendo DS NE fonctionne **PAS** avec les jeux et les accessoires suivants :

- Les Game Paks du Game Boy original
- Les cartouches de jeu de Game Boy Color
- Les câbles Game Link® de Game Boy ou Game Boy Advance
- L'adaptateur sans fil de Game Boy Advance
- Le e-Reader de Game Boy Advance
- Le câble de Nintendo GameCube™ Game Boy Advance
- L'imprimante de Game Boy
- La caméra de Game Boy

Le Nintendo DS est compatible avec les cartouches de jeu de Game Boy Advance, en mode joueur unique.



Nintendo DS inclut le logiciel RSA BSAFE Cryptographic de RSA Security Inc. RSA et BSAFE sont des marques déposées de RSA Security Inc. aux États-Unis et/ou dans les autres pays. RSA Security Inc. Tous droits réservés.

TM & © sont des marques déposées de Nintendo. © 2004 Nintendo. Tous droits réservés. Nintendo of Canada Ltd. Utilisateur autorisé au Canada.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA BROCHURE SÉPARÉE SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ, INCLUSE AVEC LE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME, LES CARTES DE JEU OU LES ACCESSOIRES NINTENDO®. CETTE BROCHURE CONTIENT DES INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

Table des matières

1	Informations sur la santé et la sécurité	30-31
2	Composants du Nintendo DS	32-33
3	Comment charger la pile du Nintendo DS	34-35
4	Comment utiliser le stylet et l'écran tactile du Nintendo DS	36
5	Comment utiliser la sangle du Nintendo DS	36-37
6	Installation du système	38
7	Écran de menu du Nintendo DS	38-39
8	Comment utiliser les cartes de jeu du Nintendo DS	40-41
9	Comment utiliser les cartouches de jeu de Game Boy Advance	40-41
10	Communication et mode de jeu sans fil	42-43
11	PictoChat™	44-45
12	Comment utiliser le clavier virtuel	46
13	Le menu des paramètres – Comment modifier les paramètres du système	47-51
14	Dépannage	52-54
15	Information sur la garantie et le service	55

Les produits Nintendo sont protégés par un ou plusieurs des brevets suivants :

Numéro des brevets américains :

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; D478,866; D468,743.

Numéro des brevets canadiens :

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.

D'autres brevets émis et en attente aux É.-U., au Canada et ailleurs dans le monde.

Informations sur la santé et la sécurité

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ AU JEU - VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC DES JEUX VIDÉO. SI CE PRODUIT EST UTILISÉ PAR DE JEUNES ENFANTS, LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS DOIVENT LEUR ÊTRE LUS ET EXPLIQUÉS PAR UN ADULTE. LES IGNORER PEUT ENTRAÎNER DES BLESSURES.

▲ 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
troubles de la vue
perte de conscience**

**tics oculaires ou musculaires
mouvements involontaires
désorientation**

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. 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.
- 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.

Informations sur la santé et la sécurité

▲ AVERTISSEMENT- Écoulement du liquide de la pile

Le Nintendo DS contient une pile au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la pile ou les éléments combustibles des ingrédients peut causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la pile, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez la surface 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 pile à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne la démontez, ni tentez 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 avec un objet de métal.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la pile.

▲ AVERTISSEMENT- Interférence avec les radiofréquences

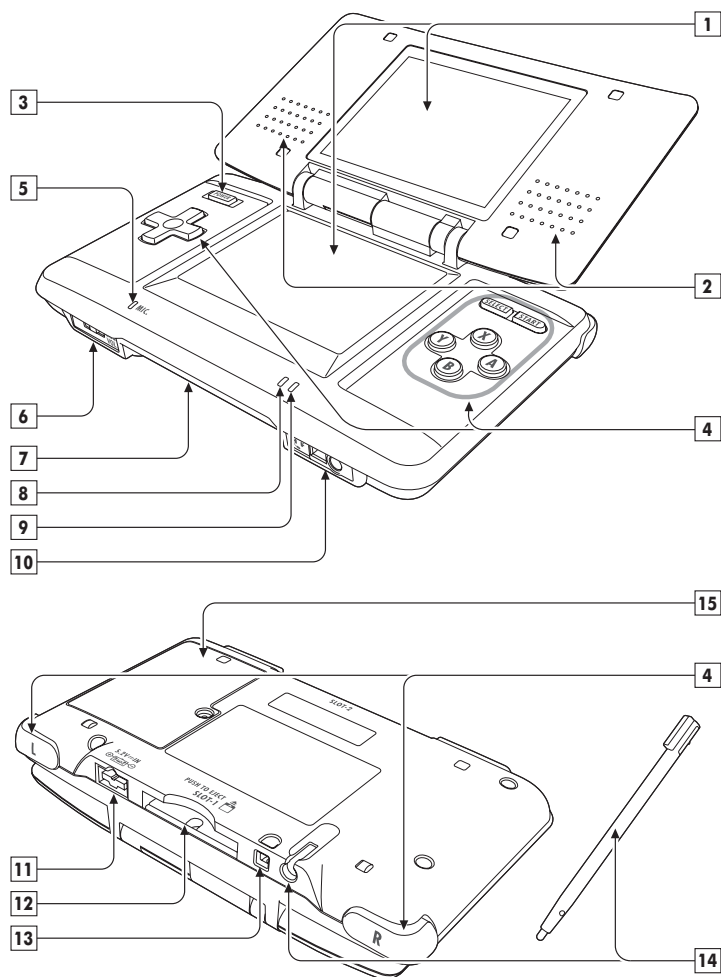
Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- 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 de l'appareil implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures ou des dommages matériels.

Veillez vous référer à la brochure séparée sur les précautions en matière de santé et sécurité du Nintendo DS, pour plus d'information sur les précautions à prendre et sur l'entretien de l'équipement et du logiciel.

REMARQUE : Ce produit ne contient ni latex ni plomb.

Composants du Nintendo DS



Composants du Nintendo DS

1. **Écrans LCD** – Affichage double à cristaux liquides, éclairé par l'arrière. L'écran inférieur (l'écran tactile) est sensible au toucher et ne devrait être utilisé qu'avec un stylet agréé par Nintendo.
2. **Haut-parleurs stéréo**
3. **Touche de mise en marche (POWER)** – Allumer ou éteint le système. Afin d'éviter d'éteindre le système accidentellement pendant une partie, vous devez maintenir le bouton de mise en marche appuyé pendant quelques secondes pour éteindre le système.
4. **Boutons de contrôle** – Le clavier de contrôle +, les boutons A, B, X, Y, les boutons L et R, START et SELECT sont utilisés pour contrôler le jeu. Voir la brochure d'instruction du jeu que vous utilisez, pour des informations spécifiques sur les contrôles de ce jeu.
5. **Microphone (Mic)** – Utilisé avec des jeux spécialement conçus qui ont une fonction microphone.
6. **Contrôle du volume (VOL.)** – Glisser vers la droite pour augmenter le volume.
7. **Fente de cartouche de jeu (Fente 2)** – Pour les cartouches de jeu de Game Boy Advance ou le accessoires de Nintendo DS (vendus séparément). **Non compatible avec les cartouches de jeu de Game Boy ou Game Boy Color.**
8. **Voyant DEL de recharge** – La lumière orange est allumée pendant que le bloc-pile se charge et s'éteint lorsque le bloc-pile est complètement chargé.
9. **Voyant DEL de mise en circuit** – Indique si le système est allumé ou éteint ainsi que le niveau de charge du bloc-pile. Lorsque le système est allumé, la couleur verte devient rouge lorsque la charge du bloc-pile est faible. Lorsque le voyant DEL devient rouge, sauvegardez votre jeu et rechargez le bloc-pile pour éviter de perdre des données de jeu.
 - La lumière qui clignote rapidement indique qu'une communication sans fil est en cours.
 - La lumière qui clignote lentement indique que le Nintendo DS est en mode sommeil.

REMARQUE : Si vous fermez le DS alors que l'appareil est allumé, il passe automatiquement en mode sommeil afin d'économiser l'énergie. Il revient en mode normal lorsque vous l'ouvrez de nouveau.
10. **Prises pour casque d'écoute/micro** – Pour brancher un casque d'écoute stéréo ou un micro externes (vendus séparément).
11. **Prise d'extension externe (5.2V)** – Permet de brancher l'adaptateur CA du Nintendo DS (inclus) pour recharger la pile ou faire fonctionner le DS sur le courant normal. On peut également y brancher l'adaptateur du casque d'écoute de Game Boy Advance (vendu séparément).
12. **Fente pour les Cartes de Jeux DS (fente 1)** – Pour charger une Carte de Jeu de Nintendo DS.
13. **Fixation de la sangle** – Pour fixer la sangle (incluse); voir les pages 36-37 pour plus d'informations.
14. **Stylet et logement de rangement** – Toujours replacer le stylet dans son logement après usage.
15. **Couvercle de piles** – Peut s'enlever pour remplacer le bloc-piles rechargeable. Voir la page 35 pour plus d'information sur le remplacement des piles.

Comment charger la pile du Nintendo DS

Ne pas utiliser l'adaptateur CA du Nintendo DS pendant un orage. Il pourrait y avoir risque de choc électrique à la suite d'un éclair.

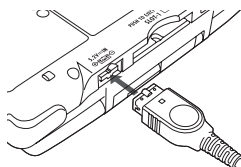
Avant d'utiliser le DS pour la première fois ou s'il n'a pas été utilisé pendant un certain temps, vous devez charger la pile (Si le DS n'est pas utilisé pendant une longue période, vous devriez recharger la pile au moins tous les six mois).

La pile peut être rechargée environ 500 fois mais son rendement peut diminuer après des recharges répétées et dépendant des conditions d'utilisation comme la température. (La recharge optimale se fait à une température située entre 10 et 40 °C). La durée de vie de la pile peut également diminuer avec le temps. Après 500 recharges, la durée de vie d'une pile peut n'être plus que 70 % de sa valeur lorsque la pile est neuve.

Recharger une pile prend environ quatre heures. (Le temps de charge dépend de la durée de vie restante de la pile). Lorsque que le voyant DEL tourne au rouge, sauvegardez votre jeu et rechargez la pile pour éviter de perdre les données du jeu. Vous pouvez jouer pendant la recharge, mais cette dernière prendra alors plus de temps.

IMPORTANT : L'adaptateur CA du DS ne peut être utilisé qu'avec les systèmes de jeu vidéo portable DS et Game Boy Advance SP. Il n'est pas compatible avec le Game Boy original, le Game Boy pocket, le Game Boy Color ou le Game Boy Advance original.

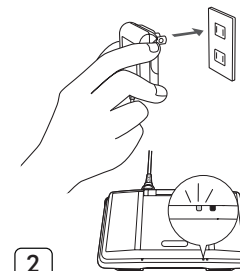
1. Branchez la fiche CC de l'adaptateur CA dans la prise d'extension externe derrière le DS. (illustration 1)



1

IMPORTANT : Assurez-vous que la fiche CC est dans le bon sens avant de l'insérer dans la prise, pour éviter d'endommager la fiche ou la prise.

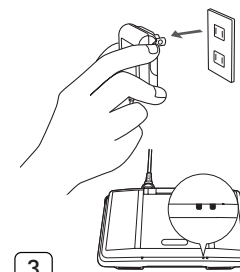
2. Retirez les broches hors de l'adaptateur CA et branchez-les sur une prise de courant 120 volts CC normale. Assurez vous que les broches sont bien enfoncées dans la prise. Le voyant DEL s'allumera en orange jusqu'à ce que le bloc-pile soit complètement chargée. Vous pouvez utiliser le DS pendant que le bloc-pile se charge, cependant cela augmentera le temps de charge.



2

L'adaptateur CA devrait toujours être orienté correctement dans une position verticale ou au plancher. (illustration 2)

3. Lorsque que le bloc-pile est complètement chargé, le voyant DEL de charge s'éteint. Débranchez l'adaptateur et repliez les broches dans leur logement. Enlevez la fiche CC de la Prise d'Extension Externe. (illustration 3)



3

Lorsque vous débranchez toute fiche, du DS ou d'une prise de courant, tirer doucement sur la fiche elle-même et non sur le fil.

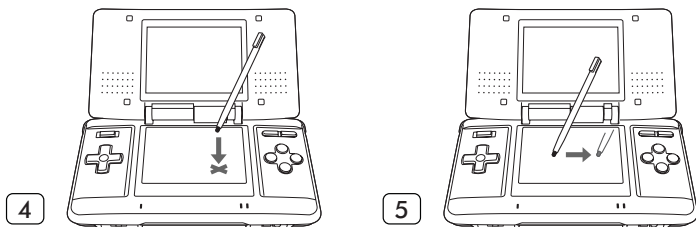
DIRECTIVES IMPORTANTES CONCERNANT LA PILE :

- N'enlevez pas la pile du DS à moins qu'elle ait besoin d'être changée.
- N'utilisez que les piles rechargeables de Nintendo DS. Vous pouvez commander une pile de remplacement sur le site Internet à www.nintendo.com (É.-U./ Canada uniquement) ou téléphonez au service à la clientèle au 1-800-255-3700.
- Pour recharger la pile, utilisez EXCLUSIVEMENT l'adaptateur CA de DS inclus, modèle n°NTR-002
- Lorsque vous voulez vous débarrasser d'une pile, suivez les directives et les réglementations locales appropriées. Pour des renseignements sur la manière de mettre une pile au rebut, contactez les autorités locales responsables de la mise au rebut des déchets solides.
- Advenant qu'un liquide entre en contact avec la pile, ne réutilisez pas cette dernière. Appelez le service à la clientèle de Nintendo au 1-800-255-3700 pour d'autres instructions sur le remplacement de la pile et une éventuelle vérification de votre Nintendo DS.

Comment utiliser le stylet et l'écran tactile du Nintendo DS

L'écran LCD inférieur ou écran tactile est sensible au toucher. Pour les jeux DS qui possèdent cette fonction de contrôle, utilisez l'écran en vous servant du stylet ou de la sangle qui sont incluses.

Touchez délicatement ou faites glisser le stylet sur l'écran tactile. (illustrations 4 et 5)



DIRECTIVES IMPORTANTES SUR L'UTILISATION DU STYLET :

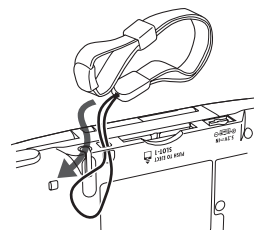
- Utilisez le stylet **UNIQUEMENT** sur l'écran tactile inférieur.
- Mettez juste assez de pression pour faire fonctionner le jeu. Une pression excessive pourrait endommager l'écran tactile.
- N'utilisez pas le stylet s'il est brisé.
- N'utilisez qu'un stylet agréé par Nintendo sur l'écran tactile.
- Remplacez le stylet dans son logement lorsque vous ne l'utilisez pas.

Comment utiliser la sangle du Nintendo DS

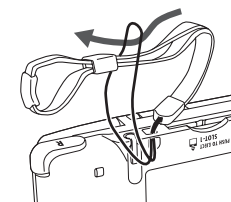
La sangle est munie d'un petit coussinet en plastique qui peut également être utilisé sur l'écran tactile. Ce coussinet est conçu pour être utilisé avec les jeux qui fonctionnent mieux avec un contrôle par glissement. Pour l'utiliser, attachez d'abord la sangle à la fixation en arrière du DS. (illustrations 6, 7 et 8)

Enfilez votre pouce ou un doigt dans la boucle en plaçant le petit coussinet en plastique en dessous, resserrez la boucle de la sangle autour de votre doigt de sorte à bien maintenir le coussinet en place, comme le montre l'illustration 9. **Ne serrez pas trop la sangle. Elle devrait être juste assez serrée pour tenir en place.**

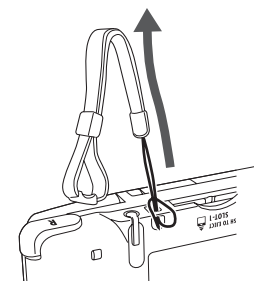
Posez et faites délicatement glisser le coussinet sur l'écran tactile. (illustrations 10 et 11)



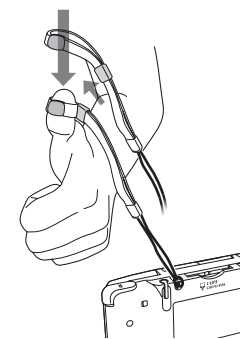
6



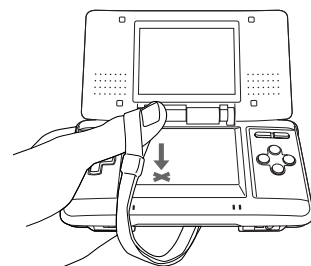
7



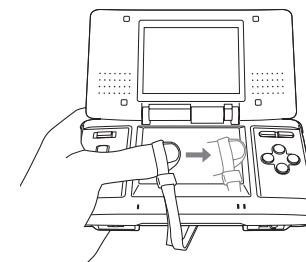
8



9



10



11

Installation du système

INFORMATION IMPORTANTE SUR LA PROTECTION DE LA VIE PRIVÉE

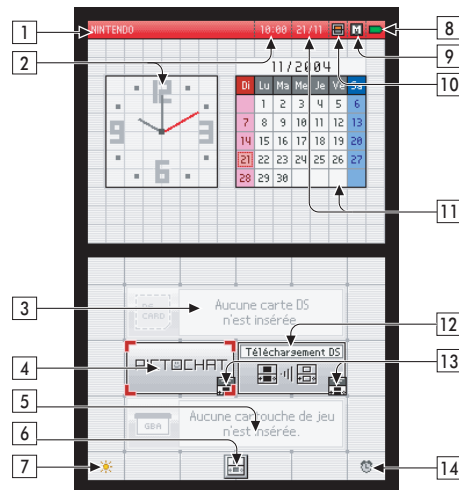
Les communications sans fil de Nintendo DS, incluant PictoChat (voir page 44), ne sont pas filtrées. Cela signifie que PictoChat ne bloque pas les messages venant d'étrangers. Comme dans le cas des groupes de conversation non filtrés d'Internet, les enfants devraient être avertis à propos des messages provenant d'étrangers ou des communications avec des étrangers. Jusqu'à 15 autres utilisateurs du DS, qui se trouvent à portée de votre Nintendo DS, sont susceptibles de lire votre pseudonyme et vos messages, au sein d'un groupe de conversation donné, en tout temps.

Un adulte devrait toujours aider les enfants dans l'installation du système et devrait leur dire de ne jamais utiliser de renseignements personnels, de ne pas rencontrer d'étrangers et de ne pas donner de renseignements personnels à qui que ce soit, car ils pourraient être lus par un étranger. Quelle que soit la date que vous choisissez d'entrer dans le système comme votre jour et mois de naissance (l'année n'est pas demandée) le message « c'est ton anniversaire » sera distribué au sein de ce groupe de conversation, ce jour là. Pour plus d'information, rendez-vous à <http://www.nintendo.com/consumer/dsprivacy>

La première fois que vous allumez le Nintendo DS, on vous demande de sélectionner la langue de l'écran. Utilisez les touches de contrôle + ou le stylet pour sélectionner la langue, ensuite touchez « oui » ou appuyez sur le bouton A.

Suivez les instructions à l'écran pour entrer votre pseudonyme, la couleur de l'écran, la date, l'heure et votre date de naissance. Vous pouvez appuyer sur le bouton B pour retourner en arrière dans ce processus, si vous souhaitez changer les paramètres. Vous pourrez changer ces paramètres plus tard à partir du menu Paramètres (pages 47 à 51). Pour de l'aide sur la façon d'utiliser le clavier virtuel, voir la page 46.

À la fin de ce processus, le DS enregistrera vos paramètres et s'éteindra. Mettez l'appareil en marche pour vous rendre à l'écran menu du Nintendo DS tel qu'illustré ci-dessous.

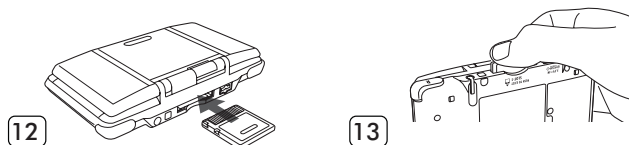


Écran de menu du Nintendo DS

- Nom d'utilisateur** – Peut être modifié à partir du menu des paramètres, page 50.
- Horloge/alarme et heure actuelle** – Peuvent être modifiées à partir du menu des paramètres, page 49.
- Panneau de sélection de jeu DS** – Sélectionnez, pour jouer, une carte de jeu DS et insérez-la dans la fente 1. Voir - Comment utiliser les cartes de jeu du Nintendo DS, page 40.
- Panneau de sélection PictoChat** – Entamez une session de PictoChat. Voir PictoChat, pages 44-45.
- Panneau de sélection d'un Game Pak de Game Boy Advance** – Choisissez de jouer un Game Pak de Game Boy Advance, inséré dans la fente 2. Voir - Comment utiliser les Game Paks de Game Boy Advance, page 40.
- Panneau du menu des paramètres** – Sélectionnez ce panneau pour vous rendre au menu des paramètres afin de modifier les données d'installation initiale et autres paramètres. Voir - Panneau des paramètres, pages 47-51.
- Voyant d'affichage ON/OFF** – Touchez pour allumer ou éteindre le voyant d'affichage.
- Icône du voyant de mise en marche** – Indique le niveau de charge du bloc-pile. Il est vert lorsque la charge est élevée et devient rouge lorsque la charge est faible.
- Icône du mode de démarrage de l'écran** – Indique quel mode de démarrage le DS utilise lorsqu'il est allumé.
 - Dans le mode « A » (AUTO), le DS télécharge automatiquement le jeu s'il y en a un dans la fente 1 ou 2. Le DS télécharge une carte de jeu DS automatiquement si les deux fentes contiennent des jeux.
 - Dans le mode « M » (MANUEL), l'écran du menu d'écran s'affiche. Ce mode peut être modifié à partir du menu des paramètres, page 48.
- Icône de l'écran d'affichage du Game Boy Advance** – Indique quel écran affichera le jeu Game Boy Advance. Peut être modifié à partir du menu des paramètres, page 48.
- Calendrier et date actuelle** – Peuvent être modifiés à partir du menu des paramètres, page 49.
- Panneau de sélection du jeu DS à télécharger** – Sélectionnez pour utiliser le mode de jeu téléchargeable en une seule carte. Voir communication et mode de jeu sans fil, pages 42-43.
- Icône de communication sans fil** – Indique qu'une communication sans fil débutera si ce panneau est sélectionné. **REMARQUE : les appareils sans fil sont interdits dans certains endroits. (Voir la page 31)**
- Panneau d'alarme ON/OFF** – Touchez pour mettre l'alarme en marche. Peut être modifié à partir du menu des paramètres, page 49.

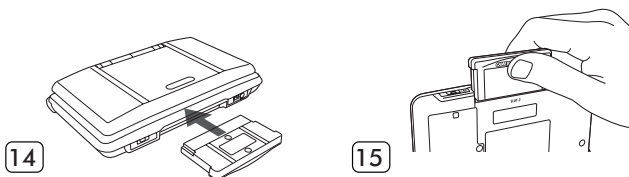
Comment utiliser les cartes de jeu du Nintendo DS

1. Assurez-vous que le Nintendo DS est éteint.
2. Insérez la carte de jeu du DS dans la fente 1, en arrière du système et poussez-la jusqu'à ce qu'un clic se fasse entendre. L'étiquette devrait être tournée vers le haut du DS (illustration 12).
3. Mettez le système en marche. Une fois que l'écran d'information sur la sécurité aura disparu, le titre du jeu s'affichera. Touchez le titre du jeu avec le stylet, pour démarrer le jeu. Veuillez vous référer au manuel d'instructions de ce jeu pour d'autres instructions.
4. Pour enlever votre jeu, éteignez d'abord le système. Poussez la carte de jeu du DS dans la fente 1 jusqu'à ce qu'il y ait un clic. Elle sera automatiquement éjectée à moitié de la fente. (illustration 13)



Comment utiliser les cartouche de jeu de Game Boy Advance

1. Assurez-vous que le Nintendo DS est éteint.
2. Insérez le Game Pak de Game Boy Advance dans la fente 2, sur le devant du DS. Assurez-vous qu'il est complètement inséré dans la fente 2. (L'étiquette devrait être tournée vers le bas du DS. (illustration 14)
3. Allumez le système. Le titre du jeu s'affiche. Touchez le titre du jeu avec le stylet, pour entamer la partie. Veuillez vous référer au manuel d'instructions de ce jeu pour d'autres instructions.
4. Pour enlever un Game Pak, éteignez d'abord le système. Avec votre pouce, poussez sur la cartouche de manière à la faire sortir de la Fente 2, tel qu'indiqué. (illustration 15)



Lorsque vous avez fini de jouer, éteignez toujours votre système et débranchez l'adaptateur CA (au cas où vous l'utiliserez) à la fois de la prise murale et du Nintendo DS.

N'enroulez pas le fil de l'adaptateur CA autour du DS.

Lorsque vous ne l'utilisez pas, fermez le DS pour protéger les écrans de la poussière ou des dommages.

REMARQUE : L'alimentation NE S'ÉTEINT PAS automatiquement lorsque vous fermez le système. Si vous fermez le DS lorsqu'il est encore allumé, il bascule automatiquement en mode d'économie d'énergie. Il retourne en mode normal lorsque vous l'ouvrez de nouveau.

DIRECTIVES IMPORTANTES CONCERNANT LES CARTES DE JEU/CARTOUCHES DE JEU :

- **Assurez-vous toujours que le connecteur de la Carte de Jeu ou de la Cartouche de Jeu n'est contaminé par aucun corps étranger avant de l'insérer dans votre DS.**
- **Assurez-vous de bien orienter la carte de jeu ou la cartouche de jeu avant de l'insérer dans le DS.**
- **N'éteignez pas ou ne retirez pas la carte de jeu ou la cartouche de jeu pendant que vous sauvegardez les données du jeu sinon les données sauvegardées pourraient être détruites.**

Modes communication et jeux sans fil

Remarque : Les appareils sans fil sont interdits dans certains lieux. Voir page 31, Interférence des Radiofréquences.

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 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 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 16). Vous devrez confirmer votre choix (illustration 17). 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.



16



17

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.



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. Chacune des quatre salles de chat peut recevoir jusqu'à 16 personnes.

Voir INFORMATION IMPORTANTE SUR LA PROTECTION DE LA VIE PRIVÉE, page 38.

1. Allumez le système. Sélectionnez le panneau PictoChat, à partir de l'écran menu du DS. (illustration 18)

2. L'écran de sélection de la salle de chat s'affiche. Sélectionnez l'une des salles pour vous y joindre. (illustration 19)

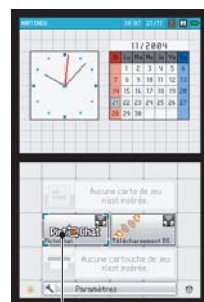
Le nombre sur chaque panneau indique le nombre de personnes déjà entrées dans chaque salle de chat. Si le nombre total de participants, dans une salle de chat donné, est déjà rendu au maximum (16/16), vous ne pouvez pas y entrer.

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.

3. L'écran PictoChat s'affiche pour la salle de chat que vous avez sélectionnée. (illustration 20)

Écran PictoChat

1. **Icône sur la puissance du signal** - Indique la puissance du signal de votre salle de chat.
2. **Affichage du message** – Affiche les messages ou les images envoyés ou reçus.
3. **Barre de défilement** – Affiche les messages ou les images par couleur d'utilisateur. Chaque ligne représente un message.
4. **Lettre du groupe de conversation** – Indique dans quel salle de chat vous êtes.



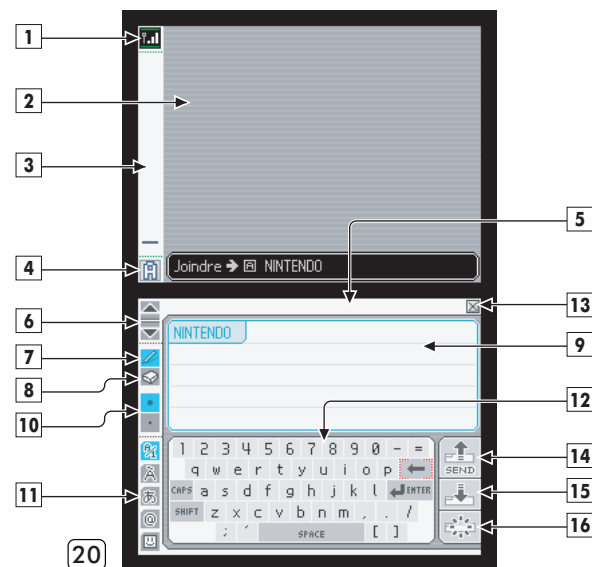
Panneau du PictoChat



19

5. **Barre des membres du groupe de conversation** – Énumère les noms des participants dans cette salle de chat. Touchez le nom pour voir le message ce participant (Voir à la page 51, la façon de créer un commentaire d'utilisateur.)
6. **Bouton de défilement** – Utilisez pour naviguer de haut en bas à travers l'historique des messages.
7. **Outil plume** – Utilisez pour dessiner des images sur le tableau d'entrée.
8. **Outil gomme à effacer** – Utilisez pour effacer des lignes sur le tableau d'entrée.
9. **Tableau d'entrée** – Le texte ou les lignes s'affichent ici avant que l'on appuie sur SEND.
10. **Épaisseur de la plume** – Sélectionnez entre ligne épaisse ou fine pour dessiner une image.
11. **Style de clavier** – Sélectionnez à partir de tous les styles différents de clavier. (Voir – Comment utiliser le clavier virtuel, page 46.)
12. **Panneau du clavier** – Utilisez le stylet ou le clavier + et les boutons A/B pour choisir les lettres pour vos messages.
13. **Bouton quitter** – Touchez pour quitter la salle de chat actuelle.
14. **Bouton envoyer** – Touchez pour envoyer votre message ou votre image.
15. **Bouton copier** – Touchez pour copier le dernier message ou la dernière image à partir de l'affichage des messages vers votre tableau d'entrée.
16. **Bouton enlever** – Touchez pour enlever toutes les informations sur votre tableau d'entrée.

Écran PictoChat

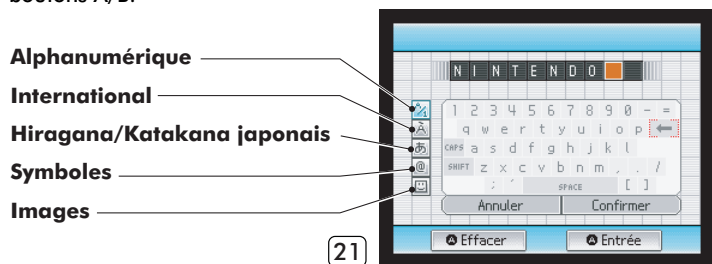


20

Comment utiliser le clavier virtuel

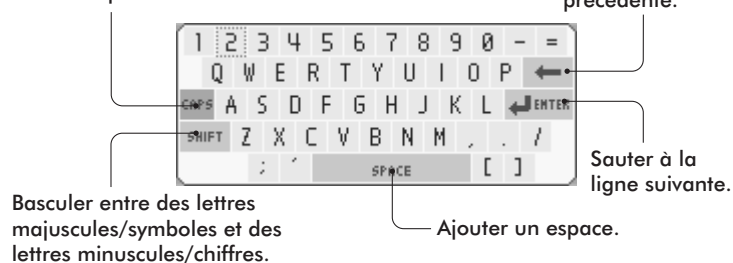
Le clavier virtuel fonctionne comme un simple clavier d'ordinateur. Le style de clavier peut être sélectionné à partir du menu sur le côté gauche du clavier. Il y a cinq styles de clavier tel qu'indiqué ci-dessous (illustration 21). Deux styles sont illustrés; mais ils fonctionnent tous de la même façon.

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

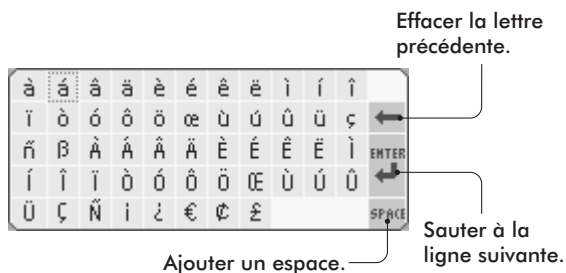


Alphanumérique

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 22)



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 23)

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



Panneaux du menu

(4) Écran tactile

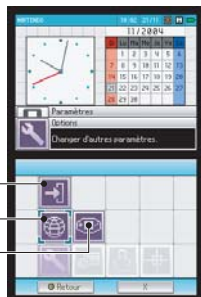
Voir pages 48-51 pour obtenir une description et des instructions pour chaque option.

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 24)

Mode démarrage
Langue de l'écran
Écran Game Boy Advance

24



- **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 25)

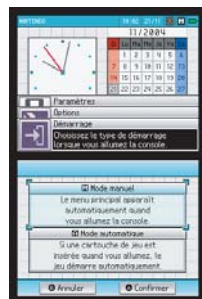
- **Langue de l'écran**

Cette option fixe la langue utilisée pour les fonctions non jeux comme les menus. (illustration 26)

- **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 27)

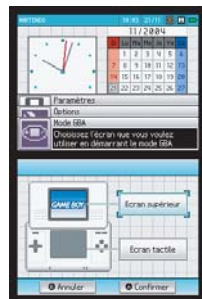
25



26



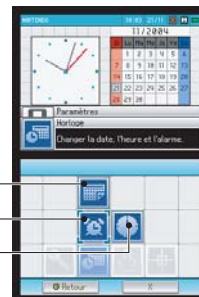
27



(2) Horloge (illustration 28)

Date
Alarme
Heure

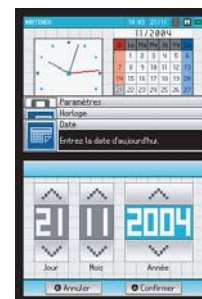
28



- **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 29)

29



- **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 désactivée en touchant n'importe quel bouton ou l'écran tactile. Touchez les flèches montantes ou descendantes pour changer les chiffres. Sélectionnez « confirmer » lorsque vous avez modifié l'heure. (illustration 30)

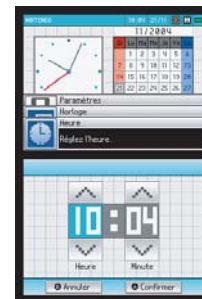
30



- **Heure**

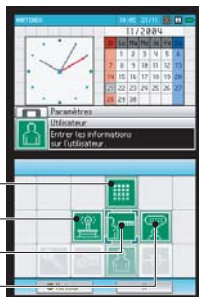
Cette option fixe l'heure de l'horloge du système. Touchez les flèches montantes ou descendantes pour changer les chiffres. Sélectionnez « confirmer » lorsque vous avez modifié la date. (illustration 31)

31



(3) Utilisateur (illustration 32)

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

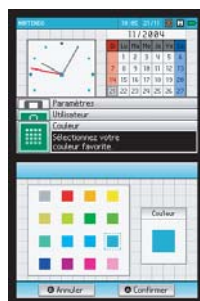


32

- **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 33)

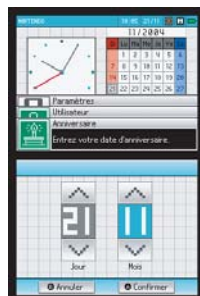
33



- **Date de naissance**

Touchez les flèches montantes ou descendantes pour changer les chiffres. Sélectionnez « confirmer » lorsque vous avez modifié la date. (illustration 34)

34



- **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.

Utilisez le clavier virtuel pour entrer jusqu'à 10 caractères. (illustration 35)
Voir la page 46 sur la façon d'utiliser le clavier sur l'écran.

35



(3) Utilisateur (suite)

- **Message Personnel**

Cette option vous permet d'entrer un message. Votre message s'affichera sur les écrans des participants avec PictoChat (Voir n° 5 à la page 45). Utilisez le clavier virtuel pour entrer jusqu'à 18 caractères. Voir page 46 sur la façon d'utiliser le clavier sur l'écran. (illustration 36)

36



(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 37)

37



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 ou l'adaptateur de 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 ou de l'adaptateur 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.

Dépannage (suite)

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.
- Revoyez les instructions pour le PictoChat, pages 44-45.

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.

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. O

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Internet 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, sept jours sur sept (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 ou vous serez référé au CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO le plus près de chez vous. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo of America Inc. (Nintendo) garantit à l'acheteur original que l'appareil ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de douze (12) mois suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant cette période de garantie, Nintendo ou un CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO réparera sans frais la pièce ou le produit défectueux. Le propriétaire original ne peut profiter de la présente garantie que si la date d'achat du produit a été enregistrée au point de vente ou si le consommateur peut prouver, à la satisfaction de Nintendo, que le produit a été acheté dans les douze (12) derniers mois.

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

Veuillez visiter notre site internet www.nintendo.com ou appelez la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions ou pour trouver le CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ NINTENDO le plus près de chez vous. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, au centre d'entretien le plus près de chez vous. 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 AGRÉÉS PAR NINTENDO (Y COMPRIS, SANS S'Y LIMITER, LES APPAREILS D'AMÉLIORATION ET DE COPIE DES JEUX, LES ADAPTATEURS ET LES APPAREILS D'ALIMENTATION ÉLECTRIQUE); (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 LEUR 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 TENU 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.