

**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.



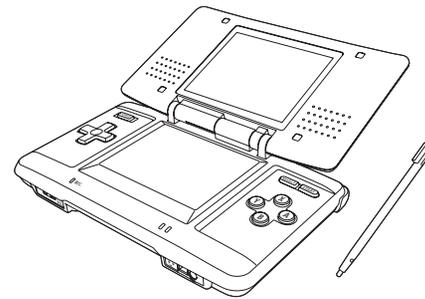
Nintendo of America Inc.

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

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

55877C

NINTENDO DS™



**INSTRUCTION
BOOKLET**

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

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

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 **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 es compatible con videojuegos de Game Boy Advance en modo para un sólo jugador.



El Nintendo DS incluye programa Criptográfico RSA BSAFE de RSA Security Inc. RSA y BSAFE son marcas registradas de RSA Security Inc. en los Estados Unidos y/o otros países. © 2000 RSA Security Inc. Todos los derechos reservados.

TM y ® son marcas registradas de Nintendo. © 2004 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	60-61
3	Cargo de la Batería del Nintendo DS	62-63
4	Uso del Stylus y Pantalla Táctil del Nintendo DS	64
5	Uso de la Correa de Muñeca del Nintendo DS	65
6	Inicio del Sistema e Información del la Privacidad	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™	72-73
12	Uso del Teclado Integrado en la Pantalla	74
13	Menú de Configuración - Cambio de la Configuración del Sistema	75-79
14	Localización de Averías	80-82
15	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; D478,743.

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

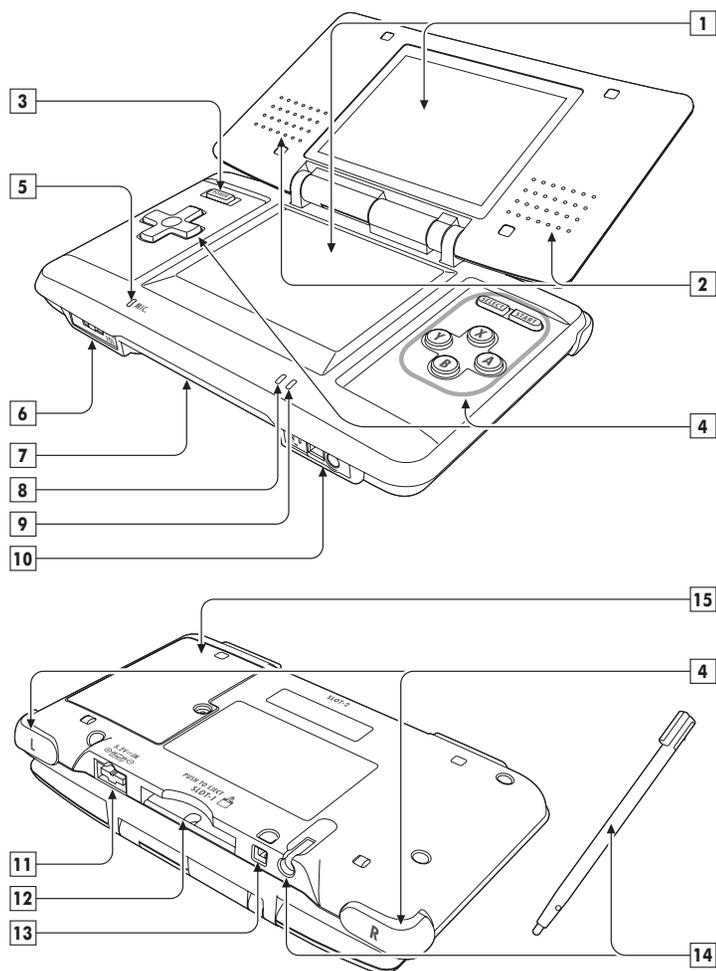
El Nintendo DS puede emitir ondas de radio que pueden afectar la operación de dispositivos electrónicos cercanos, incluyendo marcapasos cardiacos.

- 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 ni plomo.

Componentes del Nintendo DS



Componentes del Nintendo DS

1. **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.
2. **Bocinas Estéreo**
3. **Botón Power (POWER)** – Prende el sistema o lo apaga. Para impedir apagar accidentalmente el sistema mientras juegue, debe mantener presionado el Botón POWER por un momento antes de que el sistema se apague.
4. **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 esté jugando para obtener información específica del control del juego.
5. **Micrófono (MIC)** – Se usa con video juegos diseñados especialmente para incluir esta función.
6. **Ajuste de Volumen (VOL)** - Deslícelo hacia la derecha para subir el volumen.
7. **Ranura para Cartuchos de Juego (SLOT 2)** – Para Cartuchos de Juego de Game Boy Advance o Accesorios para Nintendo DS (se venden por separado). **No es compatible con Cartuchos de Juego para Game Boy o Game Boy Color.**
8. **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.
9. **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.
10. **Entrada para Audífonos/Micrófono** – Para conectar audífonos estéreo, micrófono externo, o un dispositivo que incluya los dos (se venden por separado).
11. **Conexión a Extensión Externa (5.2 V IN)** – Permite la conexión del AC Adapter del Nintendo DS (incluido) para recargar la batería o para operar el Nintendo DS usando electricidad casera. También se puede conectar el adaptador de Game Boy Advance SP para Audífonos (Se vende por separado).
12. **Ranura para Tarjeta de Juego de DS (SLOT 1)** – Para empezar una Tarjeta de Juego de Nintendo DS.
13. **Asidero para la Correa de Muñeca** – Para atar la correa de muñeca (incluida). Para más información, vea las páginas 64-65.
14. **Stylus y Receptáculo para el Stylus** – Cuando no se encuentre en uso, siempre inserte el Stylus en su receptáculo.
15. **Cobertura de la Batería** – Se puede remover para reemplazar la batería. Vea la página 63 para información del cambio de la batería.

Cargo de la Batería del Nintendo DS

No use el Adaptador de Corriente (AC Adapter) del Nintendo DS 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.)

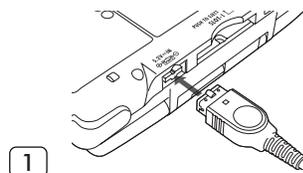
Cuando exte completamente cargada, la batería durará de seis a diez horas dependiendo de el tipo de actividad de juego.

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.

Tomará aproximadamente cuatro horas para recargar la batería. (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.

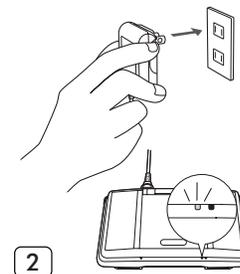
IMPORTANTE: El Adaptador de Corriente del Nintendo DS es solamente para uso con los sistemas portátiles de videojuegos Nintendo DS y Game Boy Advance SP. No es compatible con el Game Boy original, Game Boy Pocket, Game Boy Color, ni con el Game Boy Advance original.

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)

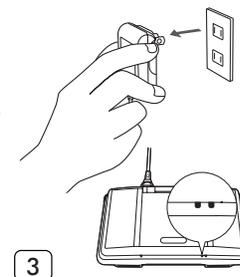


IMPORTANTE: Asegúrese de que el Enchufe de Conexión DC esté orientado en la dirección correcta antes de conectarlo en la Conexión a Extensión Externa para evitar daño al Enchufe o a la Conexión a Extensión Externa.

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. Puede usar el Nintendo DS mientras se esté cargando, sin embargo, recargar la batería tomará más tiempo. **El Adaptador de Corriente deberá estar orientado correctamente en una posición vertical o montado en el piso.** (Ilustración 2)



3. La luz del indicador de recarga se apagará cuando la batería esté totalmente recargada. 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. (Ilustración 3)



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

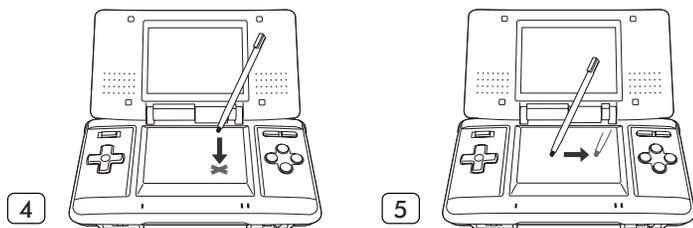
NORMAS IMPORTANTES PARA LA BATERÍA

- 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. 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, No. de Modelo NTR-002.
- 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.

Uso del Stylus y Pantalla Táctil del Nintendo DS

La pantalla LCD inferior, o Pantalla Táctil, es sensitiva 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.

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.

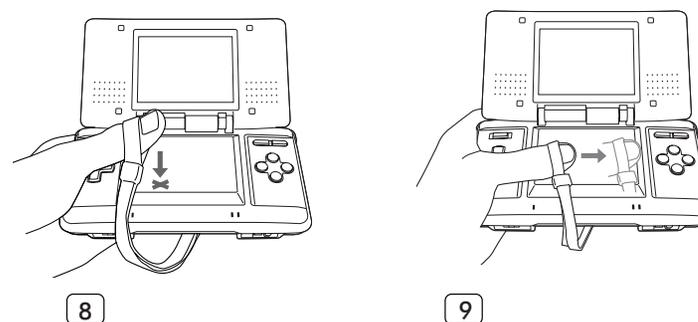
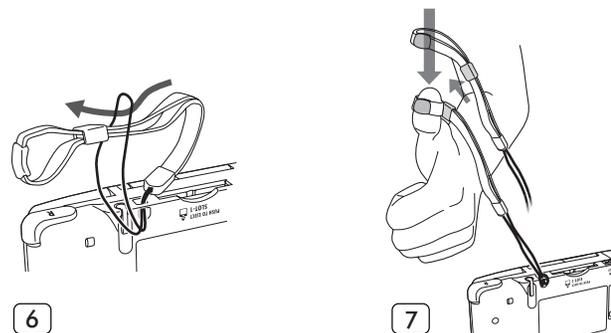
1. Ligeramente humedezca el paño con agua **SOLAMENTE** y limpie las pantallas para aflojar cualquier suciedad o material extraño.
2. Con una tela seca, limpie las pantallas para secarlas y terminar el proceso de limpieza.
3. De ser necesario, repita el proceso.

Uso de la Correa de Muñeca del Nintendo DS

La correa de muñeca tiene adherida una pequeña almohadilla plástica que también se puede usar en la pantalla táctil. Esta almohadilla es diseñada para uso con juegos que funcionen mejor con un tipo de control deslizante. Para usarla, primero sujete la correa de muñeca al asidero detrás del Nintendo DS. (Ilustración 6)

Ponga su pulgar, o dedo, en la almohadilla y deslice el seguro a lo largo de la correa de muñeca para sujetar la almohadilla, como se demuestra en la ilustración 7. **No sobreajuste el seguro de la correa; debería estar suficientemente apretado para mantener la almohadilla en su lugar.**

Ligeramente toque o deslice la almohadilla sobre la pantalla táctil. (Ilustraciones 8 y 9)



Inicio del Sistema e Información del la 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 comparta 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.

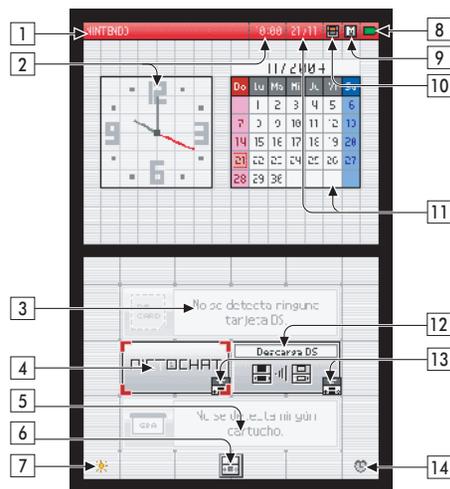
Durante el inicio del sistema, cualquier fecha que elija elija poner como su cumpleaños requiere el mes y día (no se pide el año). En esa fecha, en la Sala de Chat se presentará el mensaje "es su cumpleaños".

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

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:

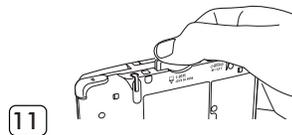
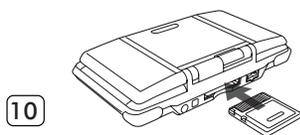


Pantalla de Menú del Nintendo DS

- Nombre del Usuario** – Se puede cambiar a través del Menú de Configuración. (Páginas 75-79)
- Reloj/Alarma y Hora** – Se puede cambiar a través del Menú de Configuración. (Páginas 75-79)
- 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.)
- Panel de Selección de PictoChat** – Toque aquí para empezar una sesión de PictoChat. (Vea PictoChat en las páginas 72-73.)
- 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.)
- 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.)
- Luz de la Pantalla ENCENDER/APAGAR** – Toque aquí para encender o apagar la luz de la pantalla.
- 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.
- 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. (Páginas 75-79)
- 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. (Páginas 75-79)
- Calendario y Fecha** – Se puede cambiar a través del Menú de Configuración (Páginas 75-79)
- 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)
- 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.)
- Panel de Alarma ENCENDER/APAGAR** – Toque aquí para encender la alarma. Se puede cambiar a través del Menú de Configuración. (Páginas 75-79)

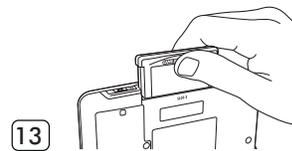
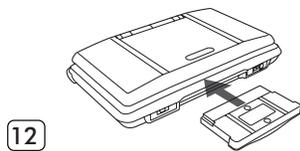
Uso de las Tarjetas de Juego de Nintendo DS

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 10)
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 chasqué. De forma automática la tarjeta será expulsada parcialmente de la ranura. (Ilustración 11)



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 12)
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". (Ilustración 13)



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 14). Se le pedirá una confirmación de su elección (Ilustración 15). Toque SI para bajar la información del juego desde el sistema padre.
5. 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 16)
2. La pantalla para seleccionar la sala de chat aparecerá. Seleccione una de las salas para entrar. (Ilustración 17)

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. (Ilustración 18)

Pantalla de PictoChat

1. **Símbolo de la Potencia de la Señal** - Indica la potencia de la señal para su sala de chat.
2. **Exposición de Mensajes** - Enseña los mensajes o dibujos enviados o recibidos.
3. **Barra de Desplazamiento** - Enseña los mensajes o dibujos por color de usuario. Cada línea representa un mensaje.
4. **Letra de la Sala de Chat** - Indica en cual de las cuatro salas de charlas Ud. se encuentra.

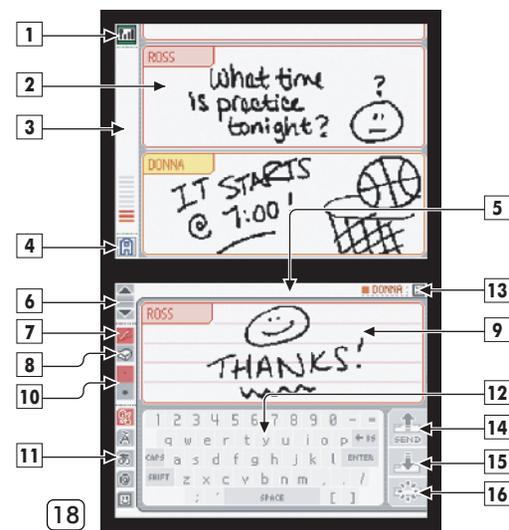


Panel de PictoChat



17

5. **Barra de Participantes de Chat** - Presenta los nombres de los participantes en la sala de chat. Toque el sobrenombre para ver el comentario de esa persona. (Vea la página 79 para saber como crear un mensaje.)
6. **Botón de Desplazamiento** - Desplaza hacia arriba o abajo a través de los mensajes.
7. **Lápiz Digital** - Se usa para dibujar ilustraciones en el Tablero de Ingresos Táctiles.
8. **Borrador Digital** - Se usa para borrar líneas puestas en el Tablero de Ingresos Táctiles.
9. **Tablero de Ingresos** - Texto o líneas aparecen aquí antes de elegir SEND (ENVIAR).
10. **Espesor del Lápiz Táctil** - Seleccione entre línea gruesa o delgada para crear un dibujo.
11. **Estilo del Teclado** - Seleccione de los diferentes estilos de Teclados. (Vea Uso del Teclado Integrado en la Pantalla, página 74.)
12. **Panel del Teclado** - Use el stylus o el + Mando de Control y los Botones A/B para seleccionar letras para sus mensajes.
13. **Botón de Salida** - Toque para salir de la sala de charlas.
14. **Botón de Envío (SEND)** - Toque para mandar su mensaje o dibujo.
15. **Botón de Copia** - Toque para copiar el último mensaje o dibujo de la Exposición de Mensajes a su Tablero de Ingresos.
16. **Botón para Despejar** - Toque para despejar toda la información de su Tablero de Ingresos.



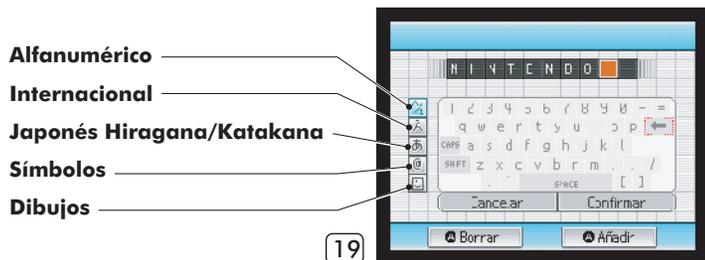
Pantalla de PictoChat

18

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 19) Aquí se indican dos estilos; sin embargo, todos funcionan en forma similar.

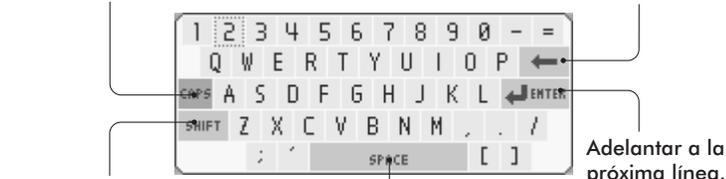
Seleccione las letras usando el stylus o el + Mando de Control y los Botones A/B.



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



Añadir un espacio.

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 20)



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 21)

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



21

1 2 3 4
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 22)

Modo de Inicio
Idioma de la Pantalla
Modo GBA

22



• **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 23)

• **Idioma de la Pantalla**

Esta opción determina el idioma que se usará en funciones, como los menús que no son del juego. (Ilustración 24)

• **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 25)

23



24



25



(2) Reloj
(Ilustración 26)

Fecha
Alarma
Hora

26



• **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 27)

27



• **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 28)

28



• **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 29)

29



(3) Usuario (Ilustración 30)

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



30

- **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 31)
- **Cumpleaños**
Toque las flechas de arriba/abajo para ajustar los números. Escoja "confirmar" cuando haya terminado de poner su cumpleaños. (Ilustración 32)
- **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. (Vea #5 en la página 72.)

Utilice el teclado integrado en la pantalla para introducir hasta 10 caracteres. (Ilustración 33) Vea la página 74 para instrucciones sobre el uso del teclado integrado en la pantalla.

31



32



33



(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. (Vea #5 en la página 72.)

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 34)

34



(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 35)

35



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 o el adaptador para 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 o al adaptador para los 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.

Localización de Averías (continuación)

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 71-73.

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.

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.