

### ▲ AVISO

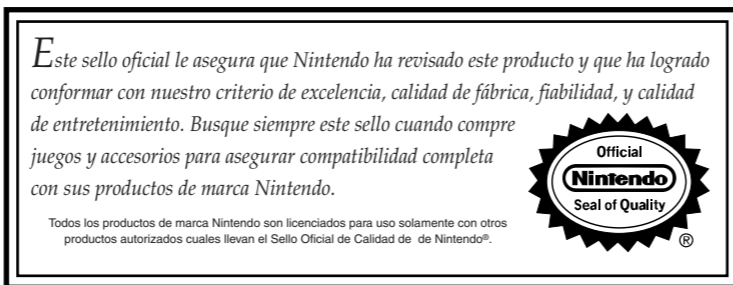
LEA CUIDADOSAMENTE LOS MANUALES DE PRECAUCIONES INCLUIDOS CON EL EQUIPO NINTENDO GAMECUBE Y LOS VIDEOJUEGOS ANTES DE USAR ESTE ACCESORIO. ESTE MANUAL CONTIENE INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE.

## INFORMACIÓN DE SEGURIDAD IMPORTANTE

- No utilice el Nintendo GameCube o Modem Adapter durante una tormenta eléctrica. Puede existir un riesgo de electrochoque resultado de un descargo de relámpago.
- No desarme o trate de reparar el Nintendo GameCube Modem Adapter. El intentarlo anula la garantía.
- No guarde el Nintendo GameCube Modem Adapter en un lugar húmedo, en el piso, o en algún lugar donde podría acumular, tierra, polvo, pelusa, o otro tipo de materiales.
- No deje caer, golpee, o de otra manera abuse el Nintendo GameCube Modem Adapter.
- No deje prendido el equipo por largos periodos de tiempo si no lo está utilizando. Si sabe que no usará el Nintendo GameCube por un tiempo, desconéctelo de la fuente eléctrica y del enchufe telefónico.
- Al desconectar los alambres de la consola, de la fuente eléctrica, del enchufe telefónico, o del Modem Adapter, apague primero el Nintendo GameCube. Después proceda a desconectar los alambres, agarrando los enchufes en lugar de los cables. No pise, saque fuertemente, ni doble ninguno de los cables o alambres.
- No exponga el Nintendo GameCube Modem Adapter a temperaturas extremas, ya sea de calor o frío.
- No derrame líquidos sobre el Nintendo GameCube Modem Adapter. Utilice una tela suave y húmeda para limpiarlo. Permita que el componente se seque completamente antes de volverlo a utilizar (Utilice agua solamente).

**Guarde este instructivo para futura referencia.**

- Pour une version française de ce manuel, veuillez aller sur le site [www.nintendo.com/consumer/manuals.html](http://www.nintendo.com/consumer/manuals.html) ou appelez le 1-800-255-3700.
- Para obtener la versión de este manual en español, visite nuestro web site a [www.nintendo.com/consumer/manuals.html](http://www.nintendo.com/consumer/manuals.html) o llame a 1-800-255-3700.



Gracias por haber comprado el Nintendo GameCube™ Modem Adapter. El Modem Adapter le permite conectar el Nintendo GameCube a una conexión de línea conmutada para jugar los videojuegos con opciones de jugar por Internet. Este adaptador se puede utilizar solamente con videojuegos especialmente diseñados que incluyan opciones para jugar conectada al Internet.

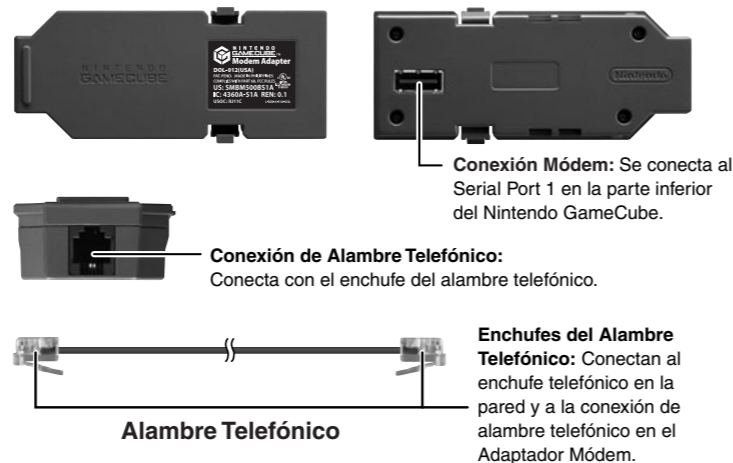
**Para jugar videojuegos en el Internet con este Modem Adapter necesitará:**



- Un videojuego de Nintendo GameCube diseñado para jugar conectado en línea. Busque este símbolo en el empaque de los videojuegos Nintendo GameCube, lo cual indicará que el juego ha sido diseñado para usar el Modem Adapter.

- Un alambre telefónico modular (incluido) para conectar el Modem Adapter al enchufe telefónico de la casa.
- Una cuenta de línea conmutada con Proveedor de Servicios Internet (ISP).

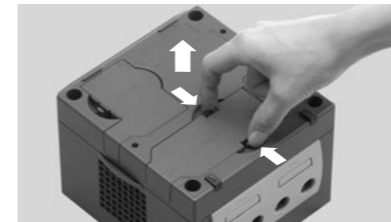
### Nintendo GameCube Modem Adapter



**Enchufes del Alambre Telefónico:** Conectan al enchufe telefónico en la pared y a la conexión de alambre telefónico en el Adaptador Módem.

## Instalación y Removimiento del Modem Adapter

- Asegúrese de que el Nintendo GameCube esté apagado.
- Remueva la tapadera marcada "Serial Port 1" ubicado abajo del Nintendo GameCube (Dibujo 1).



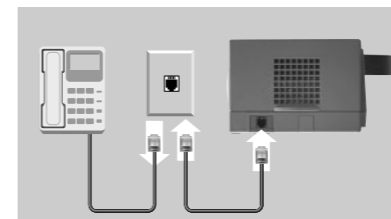
Dibujo 1 - Removiendo la tapadera

- Inserte el Modem Adapter en el espacio bajo el Nintendo GameCube hasta que chasquee y quede insertado (Dibujo 2).



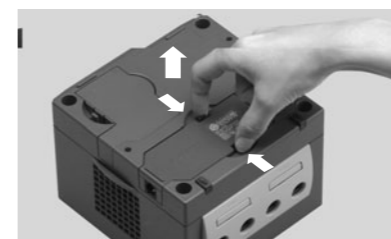
Dibujo 2 - Insertando el Modem Adapter

- De ser necesario, desconecte su teléfono del enchufe en la pared que utiliza para hacer la conexión a la red. Conecte un extremo del alambre telefónico (incluido) en el enchufe del Modem Adapter ubicado al costado del Nintendo GameCube, y conecte el otro extremo del alambre telefónico en el enchufe telefónico en la pared (Dibujo 3).



Dibujo 3 - Conectando al enchufe telefónico

- Una vez que el Modem Adapter quede instalado, puede dejarlo conectado, aún cuando utilice juegos que no son compatibles con este accesorio. Si necesita removerlo, presione los dos tabulares a los lados del Modem Adapter y saque el aparato en manera directa del Nintendo GameCube (Dibujo 4).



Dibujo 4 - Removiendo el Modem Adapter

- Tal vez necesitará información pertinente a su Proveedor de Servicios Internet (ISP), como números de teléfono y si su conexión usa tipo de señal de tono o de pulso para marcar. Favor de leer el instructivo que vino con el videojuego o visite nuestro sitio [www.nintendo.com/gamecubeonline](http://www.nintendo.com/gamecubeonline) si tiene problemas al conectarse.

## IMPORTANTE:

Es posible que su Proveedor de Servicios Internet (ISP) le cobre una tarifa al conectarse a una red o al jugar videojuegos en línea. Averigüe con su Proveedor de Servicios Internet (ISP) igual que con la compañía que opera el servidor de videojuegos en línea que está usando sobre cargos asociados con el jugar videojuegos en línea.

## Localización de Averías

Si tiene problemas usando el Modem Adapter o configurando su videojuego para jugar en línea, revise las siguientes soluciones antes de buscar asistencia adicional:

- Asegúrese que el Modem Adapter esté totalmente insertado en el espacio apropiado bajo el Nintendo GameCube.
- Asegúrese de que los dos extremos del alambre telefónico estén bien insertados, tanto en el enchufe telefónico de la pared como en el enchufe del Modem Adapter.
- Asegúrese que el videojuego que quiere jugar fue diseñado para jugar en línea.
- Revise el instructivo que vino con el videojuego que desea jugar para asegurarse de que todo esté configurado correctamente (números telefónicos y si marca en forma pulso o tono).
- Si el servidor de videojuegos tiene problemas con su operación, entonces puede esperar un tiempo y después intenta hacer la conexión nuevamente. Revise el instructivo que vino con el videojuego para la información sobre servicio pertinente a dicho videojuego.
- Revise el procedimiento sugerido por su Proveedor de Servicios Internet (ISP) sobre el arreglo de su conexión.
- Asegúrese que nadie este usando la línea telefónica para conectarse a una red, es decir usándolo con una computadora.

**NOTA:** Normalmente cuando alguien llama por teléfono cuando su Modem Adapter se encuentra conectado, recibirá un tono que indica que la línea está ocupada. Si tiene servicio de "call waiting," una llamada llegando puede interrumpir la conexión establecida. Puede prevenir este tipo de interrupción al suspender el servicio "call waiting" antes de conectarse al Internet o al instalar una línea telefónica adicional.

Para más información y la localización de averías más nueva, por favor visite nuestro sitio [www.nintendo.com/gamecubeonline](http://www.nintendo.com/gamecubeonline).

Si su Nintendo GameCube Modem Adapter todavía no funciona correctamente después de tratar estas soluciones y visitar el sitio mencionado, por favor contactenos al 1-800-255-3700. Representantes bilingües disponibles de 7:00 a.m. a 4:00 p.m. los 7 días de la semana.



## INSTRUCTIVO DEL MODEM ADAPTER (ADAPTADOR MODEM)

Este aparato cumple con la parte 15 de las reglas FCC. La operación se sujeta a las siguientes condiciones: (1) Este aparato no puede causar interferencias dañosas y (2) este aparato debe aceptar cualquier tipo de interferencia recibida, incluso interferencia que pueda causar operación no deseable.

Cambios o modificaciones hechos a este equipo sin la aprobación del fabricante puede anular la autoridad del usuario para operarlo.

Este equipo ha sido probado y cumple con los límites de un aparato digital de clase B, según la parte 15 de las reglas de la FCC. Estos límites son diseñados para proveer protección razonable contra interferencia dañosa en una instalación doméstica. Este equipo genera, utiliza y puede emitir energía de tipo radio frecuencia, y puede causar interferencia dañosa si no se instala y usa según las instrucciones. Sin embargo, no hay garantía de que no ocurra interferencia en cualquier instalación. Si este equipo causa interferencia dañosa a la recepción de señales de radio o televisión, lo cual se puede establecer al apagar y prender el equipo, se recomienda al usuario que intente corregir la interferencia usando una o varias de las siguientes medidas:

- Vuelva a orientar o traslade la antena que recibe la señal.
- Aumente la separación entre el receptor que recibe la señal y el equipo.
- Conecte el equipo en un enchufe distinto del circuito en que el receptor se encuentre conectada.
- Consulte con el vendedor o con un técnico de TV/radio para más información.

### REGULACIONES PARA EL USO DEL EQUIPO EN CANADÁ Información de la Industry Canadá (Industria Canadiense)

Este equipo cumple con las especificaciones técnicas de terminales de la Industry Canadá. El número de "Ringer Equivalency Number (REN)" es una indicación del máximo número de aparatos que se permiten conectar a un arreglo telefónico. El terminal de un arreglo puede consistir de varias combinaciones de aparatos, siempre y cuando la suma de RENs no exceda cinco.

El REN para este equipo terminal es 0.1.

La abreviación IC antes del número de registraci3n significa que el registro fue hecho basándose en una declaraci3n de conformidad o "Declaration of Conformity" que indica que las especificaciones técnicas de la Industry Canadá fueron cumplidas. No implica que la Industry Canadá ha aprobado el equipo.

Este aparato digital de clase B cumple con el ICES-003 Canadiense.

Nintendo of America Inc.  
P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

IMPRIMIDO EN E.U.A.

P.N. 49349A

**¿NECESITA ASISTENCIA CON INSTALACIÓN, MANTENIMIENTO O SERVICIO?**



**SERVICIO AL CLIENTE  
WWW.NINTENDO.COM**

*o llame al 1-800-255-3700*

*Abierto Lunes a Domingo, 6:00 a.m. to 7:00 p.m., hora Pacífica  
con servicio en Español de Lunes a Domingo 7:00 a.m. to 4:00 p.m. (Horario sujeto a cambios)*

### INFORMACIÓN SOBRE GARANTÍA Y SERVICIO:

Rev. M-C

Es posible que solamente necesite instrucciones sencillas para corregir un problema con su producto. En lugar de ir a su comerciante local, visite nuestra página de Internet [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com), o llame a nuestra línea de Servicio al Consumidor al 1-800-255-3700. Las horas de operación son de Lunes a Domingo, de 6:00 a.m. a 7:00 p.m. Hora Pacífico (el horario puede cambiar). Si no se puede resolver el problema con la informaci3n de localizaci3n de averías disponible en el Internet o por teléfono, le podremos ofrecer nuestro servicio de fábrica expreso o será dirigido a un CENTRO DE SERVICIO AUTORIZADO DE NINTENDO más cercano. Favor de no enviar ningún producto a Nintendo sin comunicarse con nosotros primero.

**GARANTÍA DEL HARDWARE** Nintendo de America Inc. ("Nintendo") garantiza al comprador original que el producto de hardware será libre de defectos de material y fabricaci3n por un período de doce (12) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de garantía, Nintendo o CENTRO DE SERVICIO AUTORIZADO DE NINTENDO reparará el producto de hardware o componente defectuoso, libre de costo. El comprador original tiene derecho a esta garantía solamente si la fecha de compra se registra al momento de la compra o el consumidor puede demostrar, a la satisfacci3n de Nintendo, que el producto fue comprado dentro de los últimos 12 meses.

**GARANTÍA DEL JUEGO Y ACCESORIO** Nintendo garantiza al comprador original que el producto (juegos y accesorios) será libre de defectos de material y fabricaci3n por un período de tres (3) meses desde la fecha de compra. Si un defecto cubierto bajo esta garantía ocurre durante este período de tres (3) meses de garantía, Nintendo o CENTRO DE SERVICIO AUTORIZADO DE NINTENDO reparará el componente defectuoso, libre de costo.

**SERVICIO DESPUÉS DE LA EXPIRACIÓN DE LA GARANTÍA** Visite nuestra página de Internet [www.nintendo.com](http://www.nintendo.com), o llame a nuestra línea de Servicio al Consumidor al 1-800-255-3700 para informaci3n de la localizaci3n de averías y/o el CENTRO DE SERVICIO AUTORIZADO DE NINTENDO más cercano. En algunos casos, puede ser necesario que envíe el producto completo al centro de servicio más cercano. Favor de no mandar ningún producto a Nintendo sin comunicarse con nosotros primero. De ser necesario el envío, USE TRANSPORTE PREPAGADO Y ASEGURADO PARA PERDIDA O DAÑO.

#### LIMITACIONES DE LA GARANTÍA

ESTA GARANTÍA NO APLICARÁ SI EL PRODUCTO: (a) ESTÁ UTILIZADO CON PRODUCTOS QUE NO SEAN VENDIDOS NI AUTORIZADO POR NINTENDO (INCLUSO, PERO NO LIMITADO A LOS APARATOS PARA ACRECENTAR O COPIAR LOS JUEGOS, ADAPTADORES, Y ADAPTADORES DE ELECTRICIDAD); (b) ESTÁ UTILIZADO PARA USO COMERCIAL (INCLUSO PARA ALQUILER); (c) SE ENCUENTRA MODIFICADO O ESTROPEADO; (d) SE ENCUENTRA DA—ADO POR NEGLIGENCIA, ACCIDENTE, USO IRRAZONABLE, O POR OTRAS CAUSAS QUE NO ESTÁN RELACIONADAS CON MATERIALES DEFECTUOSOS O LA FABRICACION; (e) EL NÚMERO DE SERIE HA SIDO MODIFICADO, DESFIGURADO O QUITADO. CUALQUIER GARANTÍAS APLICABLES IMPLÍCITAS (INCLUSO, LAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y LA CONVENIENCIA PARA UN OBJETIVO CONCRETO, SON POR ESTE MEDIO LIMITADAS EN LA DURACION DE LOS PERIODOS DE LA GARANTIA COMO SE DESCRIBE ANTERIORMENTE (12 MESES O 3 MESES, COMO SEA APLICABLE), EN NINGUN CASO SE ENCUENTRA RESPONSABLE NINTENDO POR DAÑOS INDIRECTOS O ACCIDENTALES RESULTANDO DE LA VIOLACION DE CUALQUIER GARANTÍAS IMPLÍCITAS O EXPRESAS. ALGUNOS ESTADOS NO PERMITEN LIMITACIONES SOBRE LA DURACION DE UNA GARANTIA IMPLÍCITA O LA EXCLUSIÓN DE LOS DA—OS INDIRECTOS O INCIDENTALES, DE MODO QUE ES POSIBLE QUE LA GARANTÍA ANTERIORMENTE CITADA NO LE SEA APLICABLE.

Esta garantía le otorga derechos legales específicos, y es posible que tenga otros derechos los cuales difieren de un estado a otro. La direcci3n de Nintendo se encuentra en la cobertura posterior de este manual.

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

### REGULACIONES PARA EL USO DEL EQUIPO EN LOS ESTADOS UNIDOS Información de la FCC (Comisi3n Federal de Comunicaciones) para el consumidor

Este equipo cumple con la parte 68 de las reglas y requisitos de la FCC adoptados por el ACTA. Por fuera de este equipo hay una etiqueta que, junto con otra informaci3n contiene, un número de identificaci3n del producto en la siguiente forma US:AAAEQ##TXXXX. Si se requiere, Ud. necesitará suministrar esta informaci3n a la compaía telefónica.

Para hacer la conexi3n, utilice solamente un aparato de conexi3n de tipo USOC RJ11C (es decir un enchufe RJ11C típico).

Los enchufes usados para conectar este aparato a la instalaci3n eléctrica de la casa y a la red telefónica deben de cumplir con la parte 68 de las reglas y requisitos de la FCC adoptados por el ACTA. Este producto incluye un alambre y un enchufe modular que cumplen con estos requisitos y han sido diseñados para conectar solamente con un enchufe de tipo USOC RJ-11C.

El número de "Ringer Equivalency Number (REN)" es usado para determinar cuantos aparatos pueden quedar conectados a una línea telefónica. El conectar demasiados RENs en una línea telefónica podría resultar en que no suene el timbre del teléfono al recibir llamadas ingresando. En la mayoría de los casos, la cantidad de RENs conectados no puede exceder 5.0. Comuníquese con la compaía telefónica local para determinar cuantos RENs pueden ser conectados a la vez a una línea telefónica. El REN de este producto es parte del número de identificaci3n del producto en la siguiente forma US:AAAEQ##TXXXX. Los dígitos representados por los símbolos # indican el número REN sin punto decimal(por ejemplo 03 es igual que un REN de 0.3). El número REN para este producto es 0.0.

Si este equipo (US:SMBM500BS1A) causa daño a la red telefónica, la compaía telefónica se le comunicará con tiempo si se requiere la desconexi3n temporal del servicio. En el caso que la compaía telefónica no pueda suministrar un aviso adelantado, se le notificará lo más pronto posible. También se le avisará de su derecho de someter una queja con la FCC si lo cree necesario.

La compaía telefónica puede hacer cambios de planta, equipo, operaciones o procedimientos que pueden afectar la operaci3n del equipo. En tales casos, la compaía telefónica le avisará antes de hacer los cambios y con tiempo suficiente para que Ud. pueda hacer las modificaciones necesarias para mantener servicio sin interrupciones

Si tiene problemas con este equipo (US:SMBM500BS1A), contacte con la compaía Nintendo de America al 1-800-255-3700. Si este equipo está causando daño a la red telefónica, la compaía telefónica le puede pedir que desconecte el equipo hasta que el problema sea resuelto.

No intente hacer reparaciones, con excepci3n de las instrucciones provistas en la secci3n "LOCALIZACI3N DE AVERÍAS" de este folleto.

Las conexiones a servicios "party line" (servicios de llamadas en grupo) pueden estar sujetas a tarifas del estado. Contacte a la comisi3n de empresas de servicios públicos del estado, la comisi3n de servicios públicos, o la comisi3n de corporaciones para más informaci3n.

Si su casa tiene equipo de alarma instalado que se conecta a la línea telefónica, asegúrese de que la instalaci3n de este equipo (US:SMBM500BS1A) no incapacite su equipo de alarma. Si tiene preguntas sobre lo que pueda incapacitar su equipo de alarma, consulte con su compaía telefónica o con alguien capacitado para instalar este tipo de alarma.