

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE DE 24 MOIS

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat à l'intérieur de l'Espace Economique Européen, Nintendo Benelux B.V. garantit l'acheteur contre tout défaut de matériaux et/ou de fabrication de ce produit Nintendo existant à la date de l'achat. Cette garantie est soumise aux conditions suivantes :

- Nintendo, à son entière discrétion et sans aucun frais pour l'acheteur, réparera ou remplacera le produit défectueux, et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement, en particulier au paiement de dommages et intérêts ;
- Cette garantie ne s'appliquera pas si le défaut est dû à la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, l'usage déraisonnable, la modification, la réparation inappropriée, l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le manuel d'utilisation de Nintendo, par l'acheteur et/ou par tout tiers ; la garantie ne s'appliquera pas non plus si le défaut du produit est le résultat d'un dommage accidentel.

Il est important de noter que cette garantie est consentie en sus de tous autres droits accordés par la loi que l'acheteur de biens de consommation peut avoir à l'encontre du vendeur détaillant auprès duquel il a acheté le produit. La garantie accordée par Nintendo en vertu de la présente n'affecte pas ces droits.

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 - 33, B - 2000 Anvers
tel : 03-224 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

Lors de l'envoi du produit à Nintendo Benelux B.V. merci d'utiliser l'emballage d'origine, d'inclure une description du défaut et de joindre à votre envoi une copie de votre preuve d'achat indiquant la date dudit achat.

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, Nintendo Benelux B.V. pourra néanmoins réparer ou remplacer le produit.

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

Nintendo Benelux B.V.
Belgium Branch, Frankrijklei 31 - 33, B - 2000 Anvers
tel : 03-224 76 83 (du lundi au vendredi, entre 11.00 et 17.00 heures)

Votre mot de passe

Veillez écrire votre mot de passe ci-dessous :

Si vous oubliez ou perdez votre mot de passe, envoyez votre carte DS au service consommateurs Nintendo le plus proche.

NTR-UBRP-FRA

France:

Nintendo France SARL
 Immeuble "Le Montaigne" 6 Bd de L'Olise
 95031 Cergy Pontoise Cedex
 www.nintendo.fr

Belgium, Luxembourg:

Nintendo Benelux B.V., Belgium Branch
 Frankrijklei 31 - 33, B-2000 Antwerpen
 www.nintendo.be

Suisse:

Waldmeier AG
 Neustrasse 50, CH-4623 Neuendorf

Nintendo

IMPRIME EN ALLEMAGNE

1824647M



NINTENDO DS™

NINTENDO
BROWSER
 Navigateur Nintendo DS

MODE D'EMPLOI

Précautions sur la santé et la sécurité

▲ AVERTISSEMENTS

- Assurez-vous d'utiliser ce produit dans une pièce suffisamment éclairée. Si le navigateur Nintendo DS est utilisé par un enfant, il est recommandé aux parents de vérifier que l'utilisation est conforme aux consignes de sécurité.
- Evitez d'utiliser le navigateur Nintendo DS de manière excessive. Faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures, même si vous sentez bien.
- Les personnes particulièrement sensibles aux stimulations lumineuses de forte intensité sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie, d'être victimes de spasmes musculaires ou de pertes de conscience à la vue. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté ce genre de symptômes, consultez votre médecin avant toute utilisation du navigateur Nintendo DS.
- Si vous souffrez de vertige, nausée, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, cessez immédiatement d'utiliser le navigateur Nintendo DS et consultez votre médecin si les symptômes persistent. Il y a un risque de dommages sur le long terme si vous ne respectez pas ces consignes.
- N'utilisez pas le logiciel en cas de douleurs aux mains ou aux bras ou en cas de sensation de fatigue, vous risqueriez d'aggraver les symptômes. Dans de telles circonstances, veuillez consulter votre médecin avant d'utiliser le navigateur Nintendo DS.

4

Art. Nr. 1824647M 09.06 / TUE

[1005/FR/NTRI]

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.



Merci d'avoir choisi le logiciel NINTENDO DS™ BROWSER pour la console de jeu Nintendo DS™.

IMPORTANT : ce mode d'emploi contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité. Nous vous conseillons de le lire attentivement avant de commencer à jouer, afin de profiter pleinement de votre nouveau logiciel ! Ce mode d'emploi contient également des informations sur la garantie et sur le service consommateurs. Conservez ce document pour toute référence ultérieure.

Cette carte DS ne peut être utilisée qu'avec la console de jeu Nintendo DS.

NECESSITE LA CARTOUCHE D'EXTENSION MEMOIRE
NINTENDO DS OU LA CARTOUCHE D'EXTENSION MEMOIRE
NINTENDO DS LITE



[0606/FR/NTRI]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ? APPELEZ-NOUS !

7/7 jours - 24/24 heures

Par courrier : NINTENDO France
Service Consommateurs

6 Bd de l'Oise

95031 Cergy Pontoise Cedex

* 0,34 Euro / mn - France Métropolitaine uniquement

The logo consists of a red speech bubble containing a white letter "M". To the right of the speech bubble, the text "SOS Nintendo" is written in a stylized, bold font. Below this, the phone number "08.92.68.77.55*" is displayed in a large, bold font.

08.92.68.77.55*

[0503/NBE-FR/NTRI]

DES QUESTIONS SUR UN JEU NINTENDO ?

APPELE LE NINTENDO HELPDESK !

Aussi géant soit un jeu, c'est tout de suite un peu moins drôle quand tu te retrouves bloqué. Pour t'éviter ce genre de mésaventure il n'y a qu'une chose à faire : appelle le Nintendo Helpdesk !

Belgique :

0900 - 10800 (0,45 Euro par min.)

Des astuces et des informations sur les principaux jeux,
24h/24h via un répondeur et la possibilité de parler
avec un spécialiste du lundi au vendredi de 10.00 à 18.00 heures.

© 2006 Opera Software ASA. © 2006 Nintendo. Brevet en cours.
Ce produit contient le navigateur Opera, développé par Opera Software ASA. Opera est une marque ou une marque déposée d'Opera Software ASA. Pour obtenir des informations détaillées sur Opera, veuillez visiter le site <http://www.opera.com>.

Ubiquitous TCP/IP + SSL Copyright © 2001 - 2005 Ubiquitous Corp.
Windows® est soit une marque déposée soit une marque de Microsoft Corporation aux E.U. et/ou autres pays.

AOSS et le logo AOSS sont des marques de BUFFALO INC., au Japon et dans les autres pays.

Ce produit intègre le logiciel de sécurité MatrixSSL, sous licence de PeerSec Networks Inc.

Ce produit utilise le système de reconnaissance d'écriture manuelle Decuma® de ZI Corporation. Decuma® est une marque déposée de ZI Corporation.

TM, ® et le logo Nintendo DS sont des marques de Nintendo. © 2006 Nintendo.
Tous droits réservés.

Nous remplaçons ce mode d'emploi si des pages sont manquantes ou dans le désordre.

Le navigateur Nintendo DS est fourni par :

Nintendo of Europe GmbH

Nintendo Centre

63760 Grossostheim, Allemagne

E-mail: info@nintendo.de

Numéro d'identification fiscal :
DE 132095955

Enregistré auprès de la cour régionale d'Aschaffenburg HRB 4276

Directeur général :
Satoru Shibata

Pour plus d'informations concernant la CWF Nintendo, visitez le site www.nintendowifi.com ou contactez le service consommateurs Nintendo pour recevoir le mode d'emploi de la connexion Wi-Fi Nintendo.

FRANCE SEULEMENT GARANTIE DE 24 MOIS

[0606/NFR/NTRI]

Garantie consommateur

Pendant une durée de 24 mois à compter de la date d'achat initial effectué par le consommateur (« l'acheteur »), NINTENDO France Sarl (« Nintendo ») garantit à l'acheteur que ce produit est exempt de tout défaut de matériaux et de fabrication à la date d'achat, selon les termes et conditions des présentes.

Pour faire valoir la garantie, si le produit s'avère défectueux en raison d'un défaut de matériaux ou de fabrication au cours de la période garantie, le consommateur doit retourner le produit au SAV Nintendo dans les 24 mois à compter de la date d'achat initial. Après inspection du produit, Nintendo, à son entière discrétion, procédera gratuitement à la réparation ou au remplacement de la pièce ou du produit défectueux et ne pourra être tenu d'aucun autre dédommagement. La présente garantie n'affecte pas les droits accordés par la loi à l'acheteur et notamment les droits en vertu desquels le vendeur auprès duquel il a acheté le produit reste tenu des défauts de conformité du bien au contrat et des vices rédhibitoires dans les conditions prévues aux articles L-211-4, L-211-5 et L-211-12 du code de la consommation et 1641 à 1649 du code civil français.

Exclusions de garantie

La présente garantie ne couvre pas :

- les produits achetés en dehors de l'Espace Economique Européen,
- les produits loués ou d'occasion ou les produits utilisés à des fins commerciales,
- les défauts résultant d'un dommage accidentel, de la négligence de l'acheteur et/ou de tout tiers, de l'usage déraisonnable, de la modification, de la réparation inappropriée, de l'utilisation de produits non distribués par Nintendo ou non licenciés Nintendo (y compris non limitativement les appareils de copiage, adaptateurs ou blocs d'alimentation non licenciés), de l'utilisation du produit autrement qu'en conformité avec celle spécifiée dans le mode d'emploi ou avec toute autre instruction jointe au produit, ou pour toute autre cause sans aucun rapport avec un défaut de matériaux ou de fabrication (y compris non limitativement les écrans endommagés ou cassés).

Procédure de demande

En cas de défaut couvert par la présente garantie, merci de contacter :

SAV Nintendo
ZI des Bâtonnes • 10 avenue du Fief • Bloc N°24 • Cité Artisanale de la Mare 2 • 95310 St Ouen l'Aumône
e mail : sav-administratif@nintendo.fr • sav-technique@nintendo.fr • site internet : www.nintendo.fr
tel : 01 34 35 46 00 • fax : 01 34 24 90 85

Lors de l'envoi du produit au SAV Nintendo merci de suivre la procédure suivante :

1. utiliser l'emballage d'origine,
2. inclure une description du défaut,
3. joindre à votre envoi, une copie de votre preuve d'achat (ticket de caisse obligatoire) indiquant la date du/des achat.

[Frais d'envoi au SAV Nintendo à charge de l'acheteur].

Si les vingt-quatre mois indiqués au premier paragraphe se sont déjà écoulés ou si le défaut n'est pas couvert par la présente garantie, le SAV Nintendo pourra néanmoins être disposé à réparer ou remplacer la pièce ou le produit défectueux, aux frais de l'acheteur (après acceptation d'un devis).

Pour plus d'informations à ce propos, en particulier en ce qui concerne les détails des coûts pour ces services, merci de bien vouloir contacter :

SAV Nintendo

Coordonnées ci-dessus mentionnées

Memory Expansion Pak (cartouche d'extension mémoire)

Instructions d'utilisation

Le navigateur Nintendo DS nécessite la cartouche d'extension mémoire. Veuillez lire/les instructions suivantes avant toute utilisation.

La cartouche d'extension mémoire est un périphérique qui permet non seulement d'augmenter la capacité mémoire des consoles de la série Nintendo DS mais aussi d'utiliser des logiciels compatibles.

Note : la cartouche d'extension mémoire ne fonctionne qu'avec des logiciels spécifiques.

Note : si vous démarrez un logiciel nécessitant la cartouche d'extension mémoire mais que celle-ci n'a pas été insérée, vous risquez de ne pas avoir accès à toutes les fonctions du logiciel, et certaines fonctions ne pourront pas être utilisées correctement.

Il existe deux types de cartouches d'extension mémoire adaptés aux différentes consoles de la série Nintendo DS.

Nintendo DS (NTR-001)

Cette console est compatible avec la cartouche d'extension mémoire Nintendo DS (NTR-011).

Note : la cartouche d'extension mémoire Nintendo DS Lite (USG-007) ne peut pas être utilisée.

Nintendo DS Lite (USG-001)

Aussi bien la cartouche d'extension mémoire Nintendo DS (NTR-011) que la cartouche d'extension mémoire Nintendo DS Lite (USG-007) peuvent être utilisées.

Note : si vous avez inséré la cartouche d'extension mémoire Nintendo DS (NTR-011), celle-ci dépassera de la console d'environ 1 cm.

Cet accessoire ne fonctionne pas avec les systèmes suivants :

- Game Boy Advance SP™ (AGS-001/101)
- Game Boy Player™ NINTENDO GAMECUBE™ (DOL-017)
- Toutes les consoles de la série Game Boy

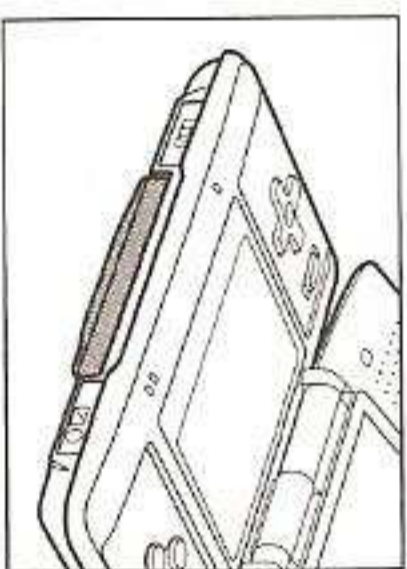
▲ AVERTISSEMENTS

- N'utilisez en aucun cas ce logiciel quand vous conduisez ou quand vous marchez.
- Concernant l'utilisation de ce produit à bord des avions, notez que les appareils de communication sans fil doivent être éteints lors du décollage et de l'atterrissage, ainsi que pendant le vol. Le non-respect de cette consigne de sécurité peut donner lieu à des sanctions ou à des poursuites.
- Dans les lieux publics et les transports en commun, la Nintendo DS peut émettre des ondes radio susceptibles de perturber le fonctionnement de certains appareils électroniques situés à proximité, comme les stimulateurs cardiaques (pacemakers).
- Dans les trains, les aéroports, les hôpitaux et autres établissements médicaux, l'utilisation des appareils de communication sans fil est parfois soumise à des restrictions. Veuillez à suivre strictement les consignes de sécurité propres à ces lieux.
- **Note :** quand la communication sans fil est activée, le témoin d'alimentation clignote à vitesse variable.
- Si une personne équipée d'un pacemaker utilise la fonction de communication sans fil, la distance qui sépare les appareils doit être au moins de 25 cm.
- Rangez la carte DS hors de portée des enfants afin d'éviter que ces derniers ne l'avallent.

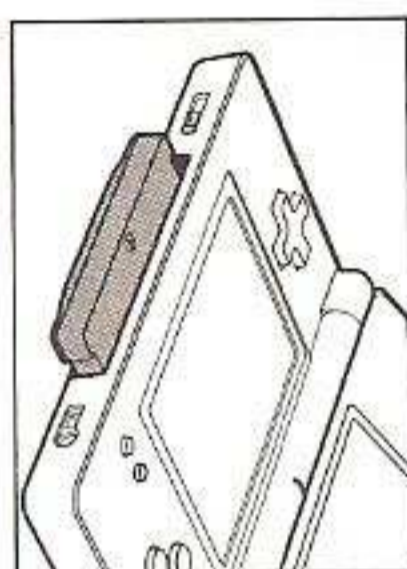
Précautions d'emploi

Veillez respecter les instructions suivantes

- Lorsque vous insérez la cartouche d'extension mémoire Nintendo DS (NTR-011) dans une console Nintendo DS Lite, la cartouche dépasse d'environ 1 cm. Ceci est normal, n'essayez pas de forcer sur la cartouche pour l'insérer jusqu'au bout.



Cartouche insérée dans une Nintendo DS



Cartouche insérée dans une Nintendo DS Lite

- N'insérez pas la cartouche d'extension mémoire lorsque la console est allumée, cela pourrait entraîner une défaillance du système.
- Faites attention au sens dans lequel vous introduisez la cartouche d'extension mémoire dans la console.

En cas de problèmes

Si vous constatez un mauvais fonctionnement

- Assurez-vous qu'il n'y a pas de poussière sur les connecteurs de la cartouche d'extension mémoire ou à l'intérieur du port cartouche. Si c'est le cas, reportez-vous à la section « Comment nettoyer les connecteurs d'une cartouche » sur la page suivante.

Note : si vous avez suivi les instructions ci-dessus et que le logiciel ne fonctionne toujours pas, veuillez contacter le service consommateurs Nintendo ou votre revendeur.

8

▲ AVERTISSEMENTS

- La carte DS, le Memory Expansion Pak (cartouche d'extension mémoire) et la boîte de la carte DS sont composés d'éléments plastiques et métalliques. Pour votre sécurité, ne brûliez pas ces éléments et conformez-vous aux directives en vigueur dans votre localité si vous souhaitez les jeter.

Précautions d'emploi et entretien

- Utilisez et rangez ce produit à l'abri de l'humidité, de la poussière, de la fumée et de la chaleur.
- N'insérez pas et ne retirez pas la carte DS ou la cartouche d'extension mémoire quand le témoin d'alimentation est allumé.
- Manipulez ce produit avec précaution et évitez les chocs trop violents avec d'autres objets.
- Prenez garde de ne pas laver votre équipement avec votre linge, évitez de renverser de l'eau dessus ou de le toucher avec des mains trop moites.
- Évitez de toucher les connecteurs avec les doigts et ne les mettez pas en contact avec des objets métalliques ou des corps étrangers.
- N'essayez pas de démonter ou de réparer votre équipement vous-même.
- Avant d'insérer la carte DS dans votre console, vérifiez qu'elle est dans le bon sens.
- Pour l'entretien, n'utilisez pas de benzène, de diluant, d'alcool ou autres solvants. Nettoyez votre équipement avec un chiffon propre et sec.

6

Informations importantes sur la vie privée

- Pour protéger votre vie privée, ne donnez pas d'informations personnelles comme votre nom, numéro de téléphone, date de naissance, âge ou adresse électronique lorsque vous communiquez avec d'autres personnes.
- Votre identifiant de connexion Wi-Fi Nintendo est lié à votre liste d'amis et sauvegardé sur votre console Nintendo DS. Assurez-vous de conserver votre Nintendo DS à l'abri et effacez vos informations d'utilisateur de la configuration CWF Nintendo si vous n'utilisez plus votre console ou votre logiciel pour éviter qu'une personne étrangère ne puisse accéder à votre liste d'amis.
- Si vous décidez de fournir des informations personnelles à un tiers (tel qu'un éditeur de jeu), ces informations sont soumises à la politique de confidentialité de cette société, et non à celle de Nintendo. Soyez prudent avant de fournir des informations personnelles à un tiers.

65



Ce produit utilise la fonte LC de Sharp Corporation. LCFONT, LC Font et le logo LC sont des marques de Sharp Corporation.



Ce produit inclut le logiciel RSA BSAFE Cryptographic de RSA Security, Inc. RSA est une marque déposée de RSA Security, Inc. BSAFE est une marque déposée de RSA Security, Inc. aux États-Unis et/ou autres pays. © 2005 RSA Security, Inc. Tous droits réservés.



Nintendo
D-63760 Grobostheim

8 ANS ET PLUS.
CONSERVER L'EMBALLAGE.

La CARTOUCHE D'EXTENSION MEMOIRE NINTENDO DS et la
CARTOUCHE D'EXTENSION MEMOIRE NINTENDO DS LITE sont
conformes aux directives européennes suivantes :

- Directive JOUET (89/378/EEC)
- Directive CEM (89/336/EEC)

67

Précautions concernant l'utilisation du navigateur Nintendo DS

- Lorsque vous utilisez le navigateur Nintendo DS, gardez à l'esprit les points suivants :
- Le navigateur Nintendo DS utilise le système de communication Wi-Fi. Ne l'utilisez pas dans les lieux où la communication sans fil est interdite (exemples : avions, hôpitaux, trains et bus).
 - Si le logiciel est destiné à être utilisé par un enfant, les paramètres doivent être configurés par un adulte.
 - Si le logiciel est destiné à être utilisé à la maison, la configuration requise pour la connexion et les appareils réseau peut varier selon votre environnement Internet. Réglez les paramètres correctement en vous référant au présent mode d'emploi, au site www.nintendowifi.com, aux modes d'emploi de vos appareils réseau, à la documentation fournie par votre fournisseur d'accès ou tout autre document approprié.
 - L'utilisation du navigateur Nintendo DS peut entraîner une décharge de la batterie plus rapide que la normale.
 - Nintendo ne saurait être tenu pour responsable de toute perte et/ou dommages relatifs à l'utilisation du navigateur Nintendo DS pour se connecter à Internet ou de votre incapacité à vous connecter. Nintendo n'a aucun contrôle sur les services de messagerie électronique en ligne (webmail), les forums de discussion, les blogs et autres contenus Internet.
 - Lorsque vous utilisez le navigateur Nintendo DS pour écrire sur des sites Internet, n'oubliez pas ce qui suit :
 - N'utilisez pas de mots pouvant choquer les autres utilisateurs.
 - Ne dévoilez pas vos informations personnelles ou celles d'autres utilisateurs (adresse, numéro de téléphone, adresse électronique, etc.).
 - Certains sites Internet peuvent contenir des éléments choquants, inappropriés, dangereux, illégaux, etc. Soyez très attentifs à ce type de contenu. Si les sites Internet sont susceptibles d'être consultés par un enfant, nous recommandons à son responsable légal d'être particulièrement vigilant. Pour plus d'informations sur le contrôle parental, reportez-vous au livret spécifique.

62

Pour une communication optimale, suivez ces directives :

- Gardez une distance inférieure à 10 m entre la console Nintendo DS et la borne d'accès Nintendo ou tout autre point d'accès. Si nécessaire, rapprochez-vous du point d'accès afin que le signal affiche au minimum deux barres.
- La console Nintendo DS doit être orientée vers le point d'accès de la manière la plus directe possible. Évitez que des personnes ou des obstacles ne se trouvent entre la console Nintendo DS et le point d'accès.
- Si la communication semble affectée par d'autres appareils (Nintendo DS en mode sans fil, adaptateur sans fil, manette sans fil WaveBird™ NINTENDO GAMECUBE, four à micro-ondes, appareils sans fil, etc.), déplacez-vous à un autre endroit ou éteignez l'appareil créant les interférences.
- Si votre connexion réseau est extrêmement faible, il se peut que vous ne puissiez pas utiliser la communication confortablement.
- Si vous utilisez la communication alors qu'un autre ordinateur ou un autre appareil utilise la même connexion réseau, il se peut que vous ne puissiez pas utiliser la communication confortablement.

Sommaire

Instructions	
Navigateur Nintendo DS	12
Commandes	14
Démarrer le navigateur	16
Démarrer le navigateur Nintendo DS pour la première fois	17
Ecrans	
Ecran du navigateur	19
Modes d'affichage	21
Fonctions	
Afficher une page et accéder à d'autres pages	26
Ecran de saisie de l'adresse Internet (URL)	28
Méthodes de saisie : reconnaissance d'écriture	29
Méthodes de saisie : clavier virtuel	32
Signets	35
Recherche	37
Réglages	38
Wi-Fi	
Configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo	42
Connecteur Wi-Fi USB Nintendo	44
Hotspot (borne d'accès public)	46
Ecran d'options	52
Transférer vos informations d'utilisateur Wi-Fi sur une autre console Nintendo DS	53
En cas de problèmes	55
Questions & réponses	57
Explications supplémentaires	59
Terminologie	60
Précautions concernant l'utilisation du navigateur Nintendo DS	62
Informations importantes sur la vie privée	65
Notes	66

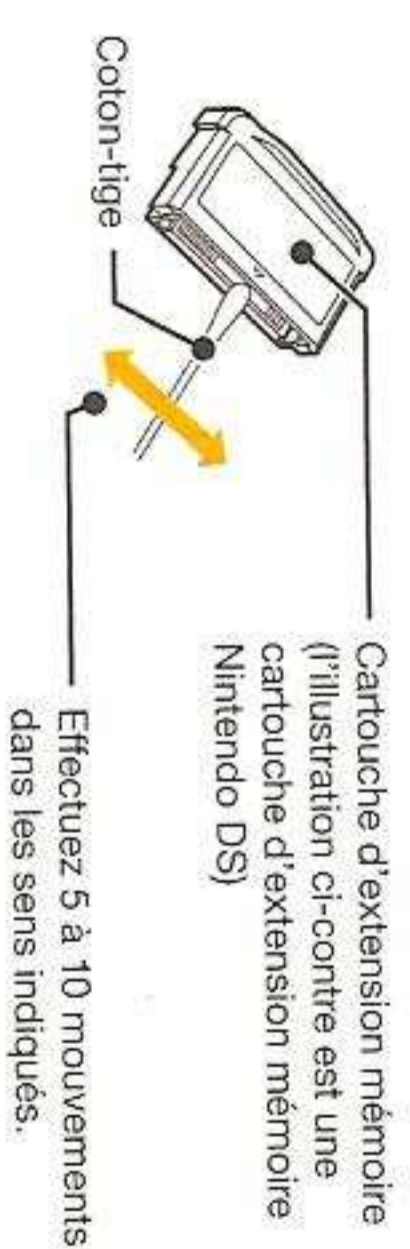
11

Fiche technique

Cartouche d'extension mémoire Nintendo DS	Cartouche d'extension mémoire Nintendo DS Lite
Modèle n° : NTF-011	Modèle n° : USG-007
Poids : 10 g environ	Poids : 7 g environ
Dimensions : 60 mm x 34,5 mm x 9,3 mm	Dimensions : 62,5 mm x 23,2 mm x 8,5 mm

Comment nettoyer les connecteurs d'une cartouche

- Un nettoyage régulier est recommandé pour éviter des défaillances dues à la poussière.
 - Au moyen d'un coton-tige, vous pouvez facilement nettoyer les connecteurs (voir l'illustration ci-dessous).
- Note :** n'exercez pas de pression excessive sur les connecteurs.
- Note :** n'utilisez pas d'alcool ni de liquides inflammables tels que des diluants ou du benzène.



Navigateur Nintendo DS

Le navigateur Nintendo DS est un logiciel qui vous permet d'accéder à Internet facilement et rapidement.

Caractéristiques du navigateur Nintendo DS

Le navigateur Nintendo DS offre une excellente visibilité grâce aux deux écrans de la console. De plus, l'écran tactile rend son utilisation particulièrement intuitive.

Les modes d'affichage (voir page 21)

Il y a deux modes d'affichage différents tirant parti de l'écran supérieur et de l'écran tactile.

Naviguer avec le stylet (voir pages 10 et 14)

Le navigateur Nintendo DS est simple à utiliser puisqu'il suffit de toucher l'écran tactile au moyen du stylet.

Toucher les icônes sur la barre d'outils pour accéder à toutes les autres fonctions (voir page 19).



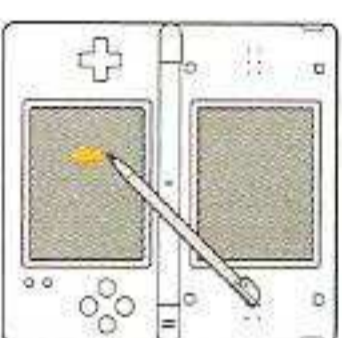
12

Commandes de base de l'écran tactile

Le stylet permet d'exécuter deux types d'actions sur l'écran tactile.

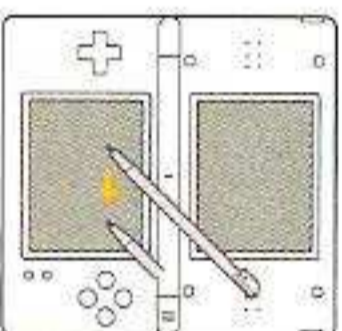
Toucher

Toucher délicatement l'écran tactile avec le stylet.



Glisser

Posez délicatement le stylet sur l'écran tactile puis faites-le glisser sur la surface.



Précautions concernant l'écran tactile

- Les actions de l'écran tactile doivent être effectuées au moyen du stylet fourni avec la console ou au moyen de l'instrument spécifié dans le logiciel.
- N'utilisez pas de stylet endommagé ou déformé.
- N'utilisez pas le stylet avec une force excessive.
- N'utilisez pas les ongles de la main pour effectuer des actions.
- N'utilisez pas le stylet ou tout autre objet sur l'écran supérieur.
- Protégez l'écran tactile du sable, de la poussière, des sucres, du chocolat, des miettes, etc.
- Si vous utilisez un des écrans de protection DS disponibles dans le commerce, suivez les procédures d'installation pour éviter la présence de bulles d'air ou de poussière.

Dans ce mode d'emploi, les captures de l'écran supérieur sont entourées de **rouge** tandis que celles de l'écran tactile ont un cadre **bleu**.

10

URL
Une ligne de texte correspondant à la référence d'un site Internet. Egalement appelée adresse.

Serveur proxy

Un serveur depuis lequel votre console Nintendo DS reçoit des informations au lieu de les recevoir directement depuis Internet.

Fuseau horaire

Indique combien d'heures de différence il y a entre l'heure GMT (Méridien de Greenwich) et l'heure à l'endroit où vous êtes. En Europe, il est réglé sur GMT + 01, sauf pour le Royaume-Uni, le Portugal, l'Irlande et l'Islande (GMT + 00).

Encodage

Un système qui convertit les informations afin d'éviter que des erreurs ne soient générées lors des communications. Les méthodes d'encodage diffèrent selon le langage. Si l'encodage n'est pas approprié, le texte de la page ne s'affichera pas correctement. Cela s'appelle le mojibake.

Moteur de recherche

Un serveur Internet utilisé pour faire une recherche. Il existe de nombreux moteurs de recherche.


61

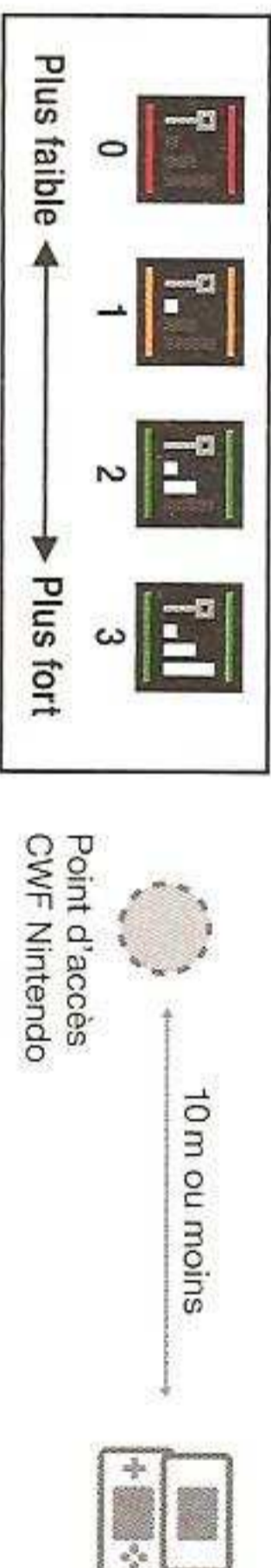
- Le contenu des sites Internet (textes, images, etc.) est protégé par les lois du copyright. Le contenu ne peut être reproduit, distribué, modifié ou recopié sans l'autorisation de son propriétaire.

- Avant de vous débarrasser de votre console Nintendo DS ou de la donner, effacez vos informations d'utilisateur Wi-Fi afin d'empêcher qu'une autre personne n'en fasse une utilisation illicite.

- Si vous comptez utiliser une autre console Nintendo DS, mais que vous désirez conserver vos anciennes données (liste d'amis, etc.) et la configuration de votre connexion Nintendo Wi-Fi, vous devez transférer vos informations d'utilisateur Wi-Fi sur la console Nintendo DS que vous allez utiliser.

- Si vous envoyez votre console Nintendo DS en réparation, sachez que selon le problème constaté sur votre console Nintendo DS, vos informations d'utilisateur Wi-Fi peuvent être perdues.

- L'icône  qui apparaît à l'écran lors d'une communication sans fil indique la puissance du signal. L'icône a quatre affichages différents selon la puissance du signal. Plus le signal est élevé, plus la qualité de la communication est bonne.



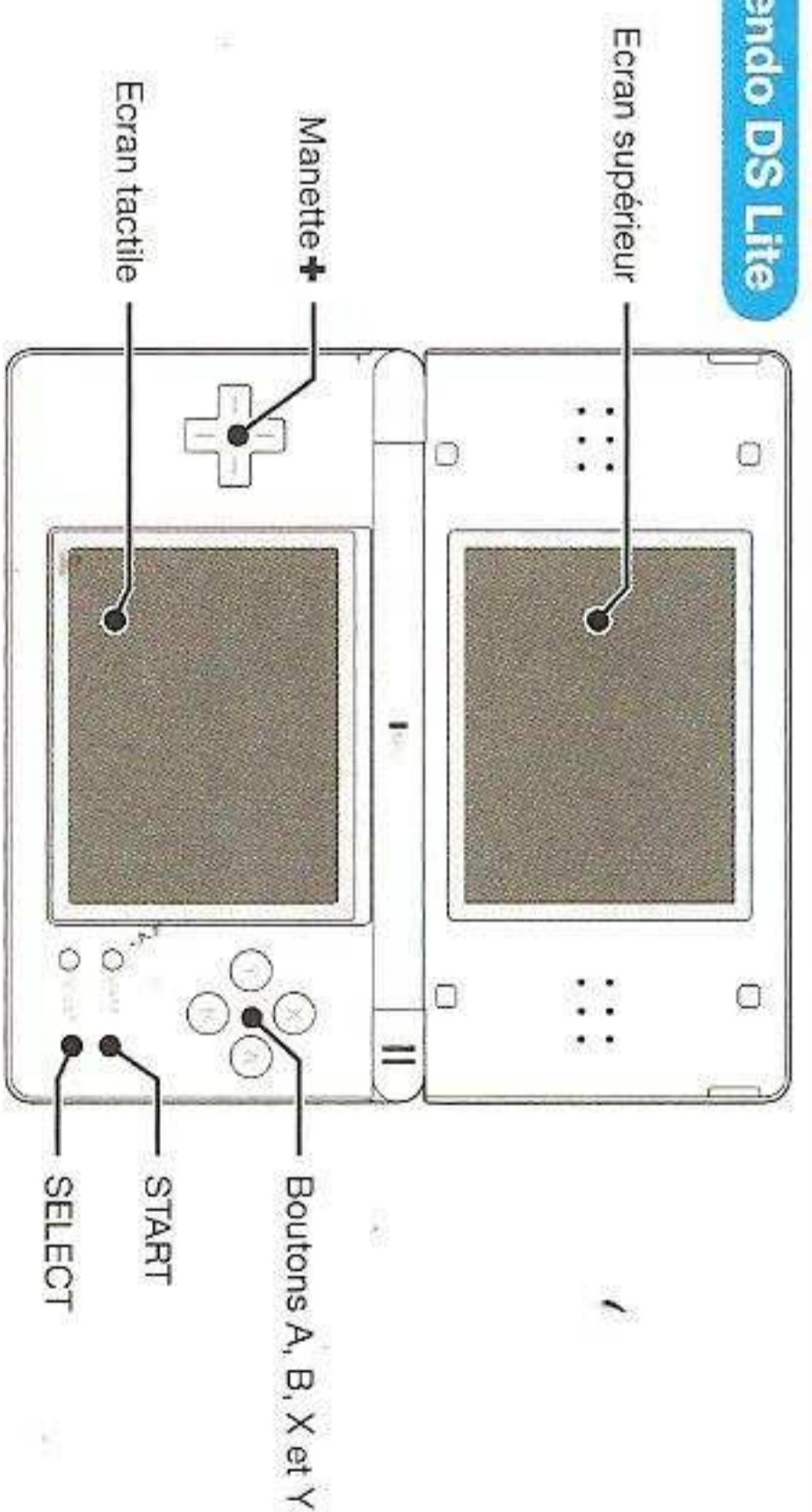
Note : lorsque la communication sans fil est en cours, le témoin d'alimentation clignote à vitesse variable.

63

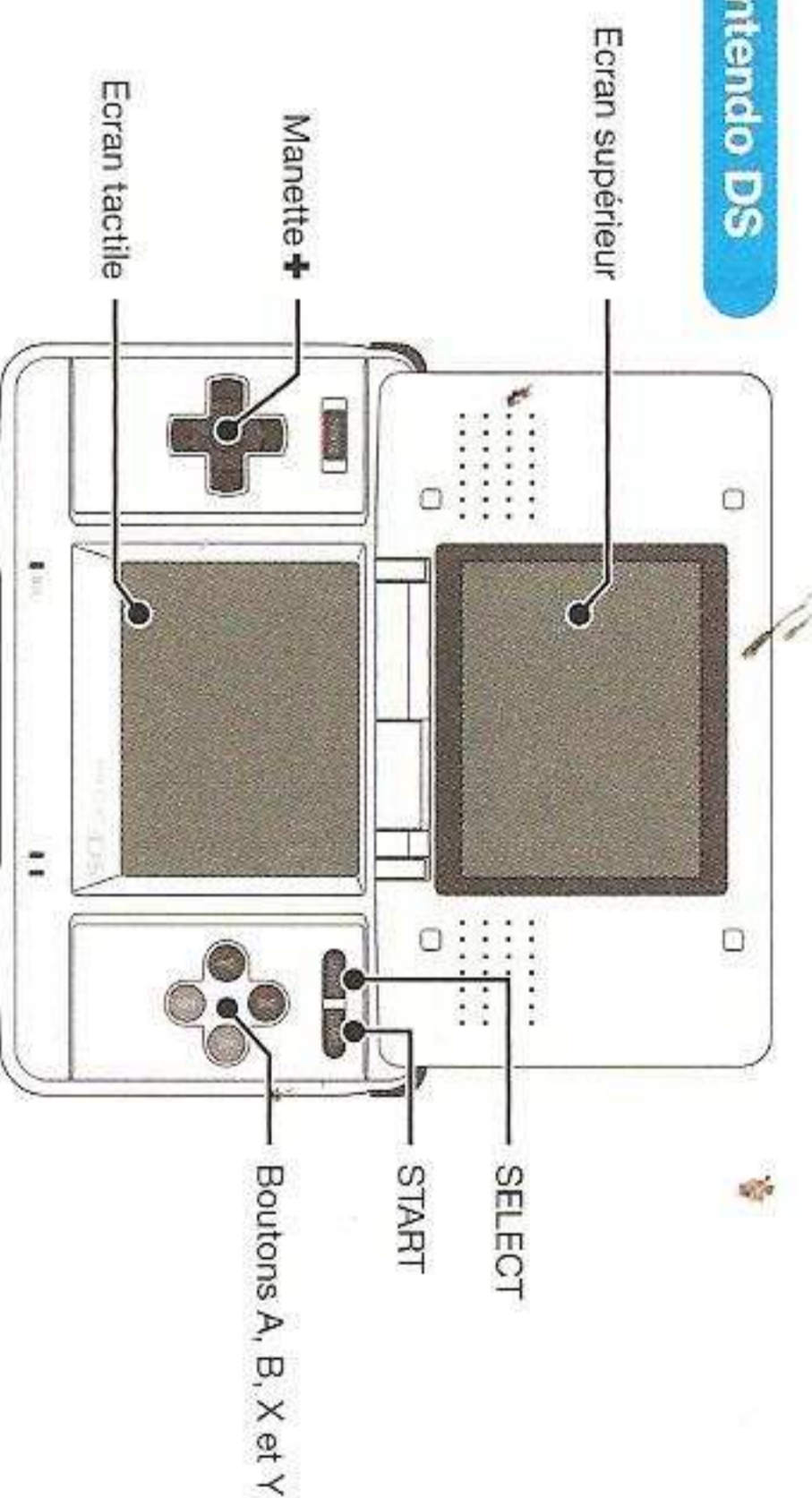
Question	Réponse
Puis-je utiliser le navigateur pour participer à des forums de discussions et mettre à jour mon blog ?	Oui.
Puis-je sauvegarder des images et des pages Internet ?	Non : lorsque vous éteignez la console Nintendo DS, les images et les pages Internet sont perdues.
Que dois-je garder à l'esprit lorsque je visite des sites Internet ?	Reportez-vous aux « Précautions concernant l'utilisation du navigateur Nintendo DS », pages 62 à 64.
Puis-je instaurer des restrictions sur l'utilisation du navigateur pour mes enfants ?	En définissant un mot de passe, vous pouvez empêcher vos enfants de démarrer le navigateur Nintendo DS (voir page 41). Vous pouvez également utiliser un service commercial pour bloquer l'accès aux sites Internet pour adultes et assimilés.

Présentation des consoles Nintendo DS

Nintendo DS Lite



Nintendo DS



Terminologie

SSID

Le nom associé à un point d'accès. Egalement appelé ESSID ou nom du réseau.

Clé WEP

La clé WEP est une valeur numérique utilisée pour crypter les échanges de données entre la console Nintendo DS et le point d'accès. La même valeur doit être utilisée par le point d'accès et la console Nintendo DS. On utilise également les termes « clé de cryptage » ou « mot de passe réseau ».

Adresse IP

Le numéro utilisé pour spécifier la destination et la source des transferts de données sur le réseau.

Masque de sous-réseau

La valeur numérique indiquant quelle partie de l'adresse IP correspond à l'identifiant du réseau auquel elle appartient.

Passerelle

Le point d'entrée / de sortie du réseau en question. Son adresse IP est spécifiée dans les paramètres de connexion.

DNS primaire / DNS secondaire

Le serveur qui fait le lien entre le nom des ordinateurs sur le réseau et leur adresse IP. L'adresse IP de ce serveur est spécifiée dans les paramètres de connexion.

Serveur DHCP

Le serveur qui détermine l'adresse IP ainsi que d'autres informations nécessaires à la communication sur le réseau.

Adresse MAC

L'identifiant unique attribué à chaque appareil sur le réseau. Votre console Nintendo DS a également une adresse MAC.

Matériel et environnement de connexion requis

Le matériel et l'environnement de connexion requis pour utiliser le navigateur Nintendo DS à la maison ou à l'extérieur sont détaillés ci-dessous. Vous devez régler les paramètres Wi-Fi avant de vous connecter à Internet (voir page 42).

1 Utiliser le navigateur à la maison

Pour utiliser le navigateur Nintendo DS à la maison, il vous faut :

- Une connexion Internet à haut débit
- Un point d'accès LAN sans fil (ou un connecteur Wi-Fi USB Nintendo) et un ordinateur

Note : veuillez consulter le site www.nintendo.wifi.com pour savoir comment vous procurer le connecteur Wi-Fi USB Nintendo.

2 Utiliser le navigateur à l'extérieur

Le navigateur Nintendo DS peut être utilisé avec les bornes d'accès suivantes :

- Bornes d'accès Nintendo
- Bornes d'accès sans fil à Internet (gratuites ou payantes)

Note : Nintendo ne propose que des bornes d'accès Nintendo. Veuillez consulter le site www.nintendo.wifi.com pour en savoir plus sur les autres bornes d'accès compatibles.

- Le navigateur Nintendo DS peut se connecter à Internet grâce aux appareils réseau portant l'icône connexion Wi-Fi Nintendo (CWF), que vous pouvez voir à droite.
- Si votre environnement vous permet d'utiliser un logiciel compatible avec la connexion Wi-Fi Nintendo, vous pouvez utiliser le navigateur Nintendo DS sans réglages supplémentaires.
- Veuillez consulter le site www.nintendo.wifi.com pour des détails sur les appareils compatibles avec la connexion Wi-Fi Nintendo.



Démarrer le navigateur

Cette section explique comment démarrer le navigateur Nintendo DS. L'écran de configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo s'affiche automatiquement lors de la première utilisation du navigateur Nintendo DS (voir page 17).

Procédure de démarrage

- 1 Préparer la console Nintendo DS**
Assurez-vous que votre console est éteinte, puis insérez la carte NINTENDO DS BROWSER dans le port carte DS jusqu'à ce que vous entendiez un clic. Ensuite, insérez la cartouche d'extension mémoire Nintendo DS (NTR-011) ou la cartouche d'extension mémoire Nintendo DS Lite (USG-007) dans le port cartouche (voir page 7).
- 2 Menu principal Nintendo DS**
L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche lorsque vous allumez votre console Nintendo DS. Touchez l'écran tactile après l'avoir lu pour accéder au menu principal Nintendo DS.



- 3 Démarrer le navigateur**
Démarez le navigateur en touchant le panneau NINTENDO DS BROWSER sur le menu principal Nintendo DS. Cette opération n'est pas nécessaire si vous avez réglé votre console sur MODE AUTOMATIQUE. Consultez le mode d'emploi de la console Nintendo DS pour plus de détails.

16

Commandes

Toutes les commandes peuvent être effectuées sur l'écran tactile. A partir de maintenant, « console Nintendo DS » désigne à la fois la console Nintendo DS et la console Nintendo DS Lite.

Commandes

Ecran supérieur

Ecran tactile*
Naviguer en touchant l'écran avec le stylet ou en le faisant glisser.

Manette +
Déplacer le curseur.

Bouton A
Confirmer.

Bouton B
Annuler/recharger.

Bouton X*
Inverser les écrans.

Bouton Y
Aller en haut ou en bas de page.

Bouton +
Placer le curseur sur la barre d'outils (utilisez la barre d'outils à l'aide de la manette + et du bouton A).

Boutons L/R et manette +
Faire défiler (haut/bas/gauche/droite) sur l'écran supérieur.

Boutons L/R et bouton A
Copier l'écran tactile sur l'écran supérieur (voir page 23).

SELECT
Afficher l'écran des signets (identique à ) (voir page 35).

START
Afficher l'écran de saisie de l'URL (identique à ) (voir page 28).

* **Note** : les fonctions associées à l'écran tactile et au bouton X peuvent varier suivant le mode d'affichage (voir page 21).

14

Code d'erreur	Problème	Que faire pour résoudre le problème ?
20100	L'état de la communication est instable et la communication a échoué.	• Si cet état se reproduit régulièrement pendant de longues périodes, il y a peut-être un problème dans votre environnement réseau. Vérifiez les paramètres du point d'accès, etc.

Questions & réponses

Question	Réponse
Je n'arrive pas à me connecter à Internet. Que dois-je faire ?	Reportez-vous au tableau des codes d'erreur, page 55, et visitez le site www.nintendowifi.com . Vous pouvez également contacter le service consommateurs Nintendo.
Puis-je utiliser le point d'accès LAN sans fil de mon lieu de travail ou de mon école ?	Cela dépend de l'environnement de la connexion. Contactez votre administrateur réseau pour plus d'informations.
Certains sites Internet ne s'affichent pas sur le navigateur.	Les sites Internet qui utilisent les formats Flash, PDF et autres ne peuvent pas être affichés.
Je n'arrive pas à lire les fichiers audio et vidéo sur le navigateur.	Les fichiers audio et vidéo ne sont pas pris en charge.
Les sites Internet mettent longtemps à s'afficher sur le navigateur.	Salon leurs spécificités, certains sites Internet contenant des images de taille importante auront du mal à s'afficher sur le navigateur. Désactivez les images pour accélérer l'affichage.
Puis-je envoyer et recevoir des e-mails à partir du navigateur ?	Vous pouvez utiliser les services de messagerie électronique en ligne (webmail) classiques.

57

Explications supplémentaires
















Saisie de la clé WEP

- Sur l'écran de confirmation, la clé WEP sera représentée par une ligne d'astérisques (*).
- Généralement, jusqu'à 4 clés WEP peuvent être enregistrées pour un même point d'accès. Lorsque vous configurez la connexion de la console Nintendo DS, la clé WEP doit être saisie sur la première ligne, et le point d'accès doit être configuré pour utiliser la même clé WEP.
- La clé WEP est constituée de caractères ASCII ou d'un code hexadécimal pouvant contenir les chiffres 0 à 9 et les lettres « a » à « f ».
- Le nombre de caractères utilisés pour la clé WEP est variable.
ASCII : 5, 13 ou 16 caractères
Hexadécimal : 10, 26 ou 32 caractères
- La clé WEP est la seule méthode de cryptage supportée par la console Nintendo DS. Si le point d'accès utilise une autre méthode de cryptage, la méthode de cryptage du point d'accès devra être changée.
- Pour en savoir plus sur la configuration des paramètres du point d'accès, reportez-vous à son mode d'emploi.

59

Barre d'outils

En touchant les icônes situées sur la barre d'outils, vous pouvez utiliser les fonctions indiquées ci-dessous. Si vous maintenez le stylet sur une icône, une explication de sa fonction s'affiche sur l'écran tactile.

-  Précédent
Revenir à la page précédente.
-  Suivant
Aller à la page suivante.
-  Arrêter
Interrompre le chargement de la page.
-  Recharger
Recharger la page en cours et la réactualiser.
-  Historique
Afficher l'historique des pages visitées.
Sélectionnez une page pour la charger (voir page 27).
-  URL
Entrer l'adresse d'une page (voir page 28).
-  Signets
Enregistrer vos pages préférées (voir page 35).
-  Recherche
Faire une recherche sur Internet ou sur un site (voir page 37).
-  Réglages
Afficher ou modifier les réglages du navigateur Nintendo DS (voir page 38).
-  Aide
Afficher l'aide pour les opérations du navigateur Nintendo DS ainsi qu'un lien pour contacter Nintendo (voir page 66).
-  Mode SSR/Mode général
Déterminer le mode d'affichage (voir page 21).
Activer ou désactiver le chargement des images.
-  Charger les images
Activer ou désactiver le chargement des images.
Modifier le niveau de zoom du texte ou de l'image (voir page 23).
-  Zoom
Modifier le niveau de zoom du texte ou de l'image (voir page 23).
-  Basculer
Intervenir les pages du haut avec celles du bas en mode général (voir page 23).
-  Navigation rapide
Aller en haut ou en bas de page en mode SSR (voir page 25).

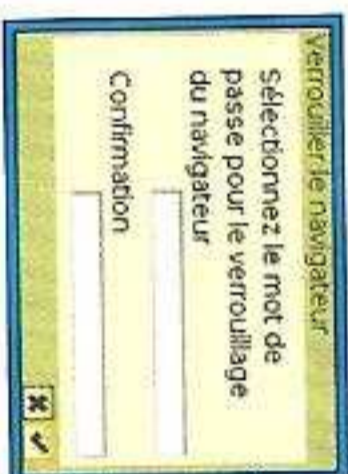
20

3 Mot de passe pour le démarrage

Il s'agit du mot de passe utilisé pour démarrer le navigateur Nintendo DS.

Une fois que le mot de passe a été défini, le navigateur ne démarre que si le bon mot de passe est entré. Cette fonction permet de limiter l'accès des enfants au navigateur Nintendo DS.

Si vous ne voulez pas utiliser de mot de passe, n'entrez rien dans les champs de saisie et touchez .



4 Paramètres de la connexion Wi-Fi Nintendo (voir page 42)

Il s'agit des paramètres que vous devez régler pour vous connecter à Internet.

Si votre console Nintendo DS est déjà configurée pour un point d'accès avec un logiciel compatible avec la connexion Wi-Fi Nintendo, vous n'avez pas besoin de configurer votre navigateur Nintendo DS.



Attention !

- Utilisez un mot de passe facilement mémorisable.
- Ne communiquez votre mot de passe à personne.

18

Note : lorsque la console Nintendo DS n'est plus connectée à la CWF Nintendo, elle ne contient plus aucune information d'utilisateur Wi-Fi hormis les paramètres de connexion ; vos informations ne peuvent donc être ni effacées ni transférées. Par conséquent, la suppression des paramètres de connexion s'effectue à partir de l'écran des paramètres de connexion.

Précautions

- Avant de vous séparer de votre console Nintendo DS, effacez vos informations d'utilisateur Wi-Fi.
- Si vous comptez utiliser une autre console Nintendo DS, transférez vos informations d'utilisateur Wi-Fi sur la console Nintendo DS que vous allez utiliser.
- Si vous effacez ou si vous transférez vos informations d'utilisateur Wi-Fi, vos paramètres de connexion et les données de votre liste d'amis seront perdus.

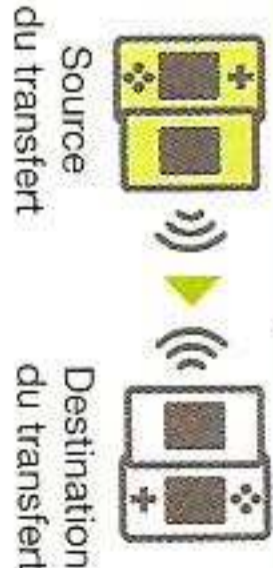
Transférer vos informations d'utilisateur Wi-Fi sur une autre console Nintendo DS

Vos informations d'utilisateur Wi-Fi peuvent être transférées via le téléchargement sans fil DS (jeu une carte).

Note : n'oubliez pas que lorsque les informations d'utilisateur Wi-Fi sont transférées, les informations de la console Nintendo DS de destination sont écrasées par les informations de la console Nintendo DS source.

Équipement nécessaire

- Source du transfert**
Console Nintendo DS et carte NINTENDO DS BROWSER
- Destination du transfert**
Console Nintendo DS (pas de carte DS requise)



53

En cas de problèmes

Si le test de connexion effectué après avoir configuré la CWF Nintendo échoue, un message d'erreur et un code d'erreur (un nombre à 5 chiffres) s'affichent. Reportez-vous aux solutions présentées dans le tableau suivant, aux « Explications supplémentaires » (voir page 59), aux « Précautions concernant l'utilisation du navigateur Nintendo DS » (voir page 62), ainsi qu'au site www.nintendowifi.com et aux modes d'emploi de vos appareils réseau.

Code d'erreur	Problème	Que faire pour résoudre le problème ?
20101 à 20999	Impossible d'accéder à la connexion Wi-Fi Nintendo.	<ul style="list-style-type: none"> • Contactez le service consommateurs Nintendo dont les coordonnées figurent au dos du mode d'emploi. • Réessayez ultérieurement. • Si le problème persiste, visitez la rubrique d'assistance technique sur le site www.nintendowifi.com.
23000 à 23999	Soit la connexion Wi-Fi Nintendo est interrompue pour des raisons de maintenance, soit le trafic est trop important.	<ul style="list-style-type: none"> • Ce problème peut être dû à une mauvaise réception. Essayez d'améliorer la réception, par exemple en vous rapprochant du point d'accès. • Vérifiez si le point d'accès est en état de fonctionnement. Pour en savoir plus, reportez-vous au mode d'emploi de l'appareil.
50000 à 50099	Impossible de trouver un point d'accès.	<ul style="list-style-type: none"> • Si vous vous connectez à partir d'un point d'accès autre qu'une borne d'accès Nintendo, paramétrez la configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo (voir page 42). • Si vous avez réglé les paramètres de connexion, assurez-vous que le SSID que vous avez entré correspond à celui du point d'accès que vous voulez utiliser (voir page 46).
51000 à 51099	Un point d'accès a été trouvé mais il n'est pas configuré ou compatible avec la connexion Wi-Fi Nintendo.	<ul style="list-style-type: none"> • Si vous vous connectez à partir d'un point d'accès autre qu'une borne d'accès Nintendo, paramétrez la configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo (voir page 42). • Si vous avez réglé les paramètres de connexion, assurez-vous que le SSID que vous avez entré correspond à celui du point d'accès que vous voulez utiliser (voir page 46).

55

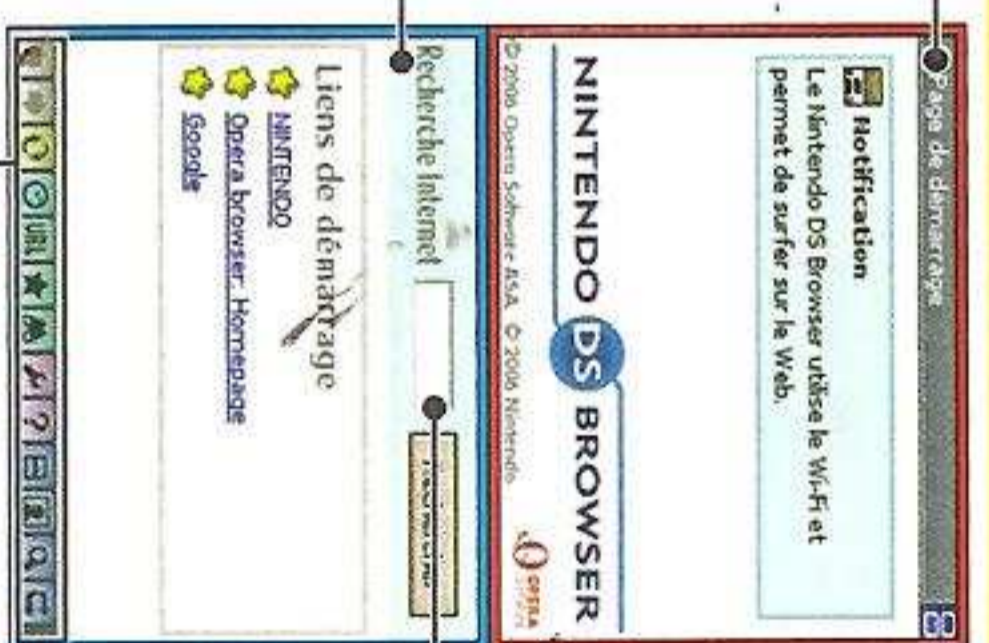
Écran du navigateur

Les éléments qui composent l'écran du navigateur vous sont présentés ci-dessous.

Écran du navigateur

Barre de titre
Elle indique la puissance du signal de réception (voir page 63) et le titre de la page actuellement affichée. L'icône située à droite de la barre bouge lorsqu'une communication ou une opération est en cours.

Écran tactile
Sur l'écran tactile, vous pouvez soit toucher un lien vers une autre page, soit entrer un texte dans le champ prévu à cet effet.

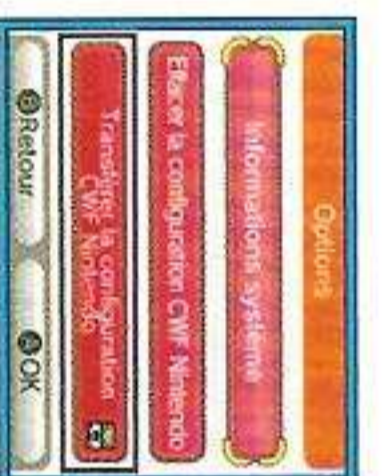


Champ de saisie de texte
L'écran de saisie de texte s'affiche lorsque vous touchez ce champ.

Barre d'outils
Vous pouvez utiliser de nombreuses fonctions en touchant ces icônes.

Source du transfert

- 1 Touchez TRANSFERER LA CONFIGURATION CWF NINTENDO sur l'écran d'options.
- 2 Un message d'avertissement s'affiche. Pour continuer, touchez OK.
- 3 Pendant le transfert, une demande de confirmation apparaît. Confirmez en touchant OK.



Écran d'options

Destination du transfert

- 4 Lorsque vous allumez la console Nintendo DS, le menu principal Nintendo DS s'affiche.
- 5 En touchant TELECHARGEMENT DS, l'écran de sélection du jeu s'affiche.
- 6 En touchant TRANSFERT DE CONFIGURATION CWF, l'écran de confirmation de téléchargement s'affiche.
- 7 Vérifiez et touchez OUI.
- 8 Vérifiez le nom de la console Nintendo DS de destination et, s'il est correct, touchez OK.



Écran de sélection du jeu

Destination du transfert

- 9 Un message d'avertissement s'affiche. Pour continuer, touchez OK.

Source du transfert

- 10 Une fois que le transfert a été effectué, une demande de confirmation s'affiche. Si vous touchez OK, la console Nintendo DS s'éteint.

54

Code d'erreur	Problème	Que faire pour résoudre le problème ?
51100 à 51199	Impossible de se connecter au point d'accès en raison d'un problème de configuration.	<ul style="list-style-type: none">• Si vous avez réglé les paramètres de connexion, assurez-vous que la clé WEP que vous avez saisie correspond à celle du point d'accès que vous voulez utiliser.• Si vous voulez vous connecter à partir d'un connecteur Wi-Fi USB Nintendo, réglez les paramètres pour autoriser la connexion (voir page 44).
51200 à 51299	Impossible de se connecter car trop d'appareils sont connectés simultanément au point d'accès.	<ul style="list-style-type: none">• Le point d'accès auquel vous voulez vous connecter peut uniquement accueillir un nombre limité d'appareils. Réessayez ultérieurement.
51300 à 51399	Impossible de se connecter au point d'accès en raison d'un problème non identifié.	<ul style="list-style-type: none">• Reportez-vous aux solutions pour les codes d'erreurs 51100 à 51299.• Reconfigurez les paramètres du point d'accès.
52000 à 52099	L'adresse IP ne peut pas être obtenue automatiquement.	<ul style="list-style-type: none">• Activez le protocole DHCP du point d'accès, du routeur, etc.• Si le protocole DHCP ne peut pas être utilisé, modifiez les paramètres de connexion.• Assurez-vous que la clé WEP que vous avez entrée dans les paramètres de connexion correspond à celle du point d'accès que vous voulez utiliser (voir page 59).
52100 à 52399	Impossible de se connecter à Internet.	<ul style="list-style-type: none">• Vérifiez que votre environnement de connexion Internet vous permet de vous connecter à Internet.• Dans les paramètres de connexion, passez en revue les paramètres à partir de OBTENTION AUTO D'ADRESSE IP (voir page 42).• Si OBTENTION AUTO D'ADRESSE IP est sur NON, assurez-vous que la clé WEP que vous avez saisie dans les paramètres de connexion correspond à celle du point d'accès que vous voulez utiliser (voir page 59).

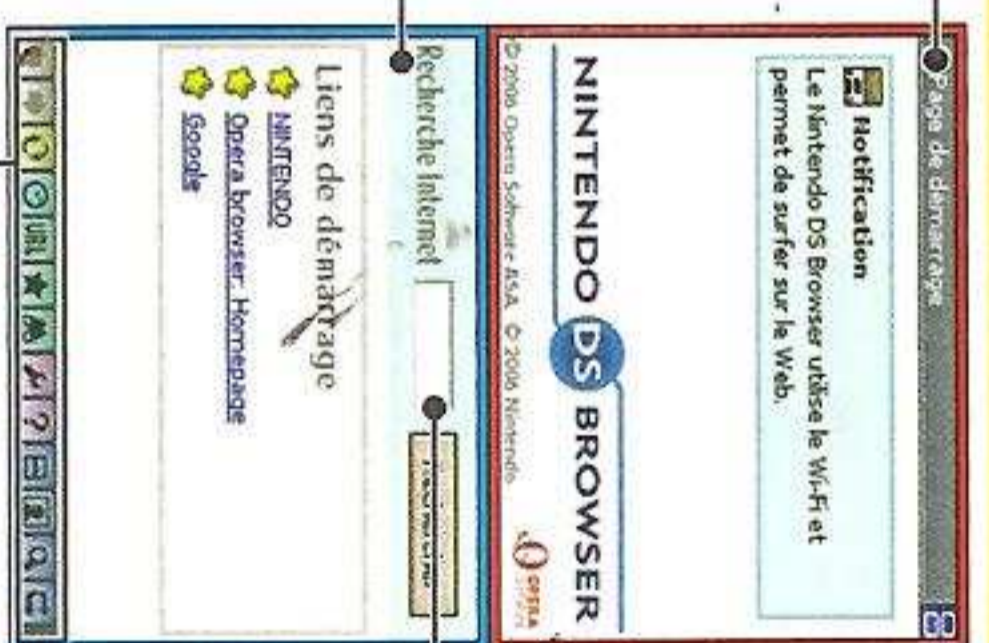
Écran du navigateur

Les éléments qui composent l'écran du navigateur vous sont présentés ci-dessous.

Écran du navigateur

Barre de titre
Elle indique la puissance du signal de réception (voir page 63) et le titre de la page actuellement affichée. L'icône située à droite de la barre bouge lorsqu'une communication ou une opération est en cours.

Écran tactile
Sur l'écran tactile, vous pouvez soit toucher un lien vers une autre page, soit entrer un texte dans le champ prévu à cet effet.



Champ de saisie de texte
L'écran de saisie de texte s'affiche lorsque vous touchez ce champ.

Barre d'outils
Vous pouvez utiliser de nombreuses fonctions en touchant ces icônes.

19

4 Accéder à l'écran de configuration

L'écran de configuration s'affiche automatiquement lorsque vous démarrez le navigateur pour la première fois.



La console Nintendo DS entre automatiquement en mode veille si vous la refermez sans l'éteindre. Ce mode vous permet d'économiser de l'énergie. Vous avez juste à rouvrir la console pour quitter ce mode.

Note : les communications sont interrompues pendant le mode veille.

Démarrer le navigateur Nintendo DS pour la première fois

L'écran de configuration s'affiche automatiquement lorsque vous démarrez le navigateur pour la première fois. Vous pouvez à tout moment modifier les paramètres en touchant [Régler] (Régler). Lisez la page 38 pour en savoir plus.

Réglages

1 LANGUE DU CLAVIER

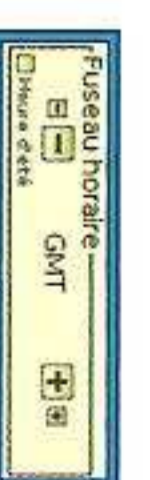
Choisissez la langue du clavier que vous utilisez pour saisir vos textes.

Note : lisez la page 32 pour obtenir plus d'informations sur le clavier virtuel.



2 FUSEAU HORAIRE

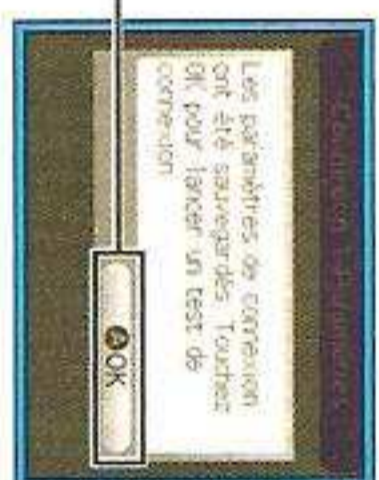
Indiquez le fuseau horaire de votre région. En Europe, il est réglé sur GMT + 01, sauf pour le Royaume-Uni, le Portugal, l'Irlande et l'Islande (GMT + 00).



56

17

- 5** **Ecran de test de connexion**
Si le test de connexion échoue, reportez-vous à la page 55.



- Après avoir sauvegardé la configuration, touchez OK pour lancer le test de connexion.
- 6** **Configuration terminée**
Lorsque vous avez terminé la configuration, touchez B (RETOUR) pour quitter le menu de configuration.

Type de configuration C : configuration manuelle ou modification des paramètres

- 1** **Ecran de configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo**
- 2** **Ecran des paramètres de connexion Wi-Fi Nintendo**
- 3** **Ecran des paramètres de connexion**



Touchez le panneau PARAMETRES CONNEXION Wi-Fi NINTENDO.



Touchez une connexion sans AUCUNE configuration.

Note : vous pouvez également toucher une connexion déjà configurée (PRET) et la modifier.



Touchez le panneau CONFIGURATION MANUELLE.

50

Ecran d'options

La fenêtre OPTIONS sur l'écran de configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo vous permet d'accéder aux informations système, d'effacer vos informations d'utilisateur Wi-Fi ou de transférer vos informations d'utilisateur Wi-Fi sur une autre console Nintendo DS.

- 1** **Ecran de configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo**



- 2** **Ecran d'options**



Choisissez un paramètre et touchez-le.

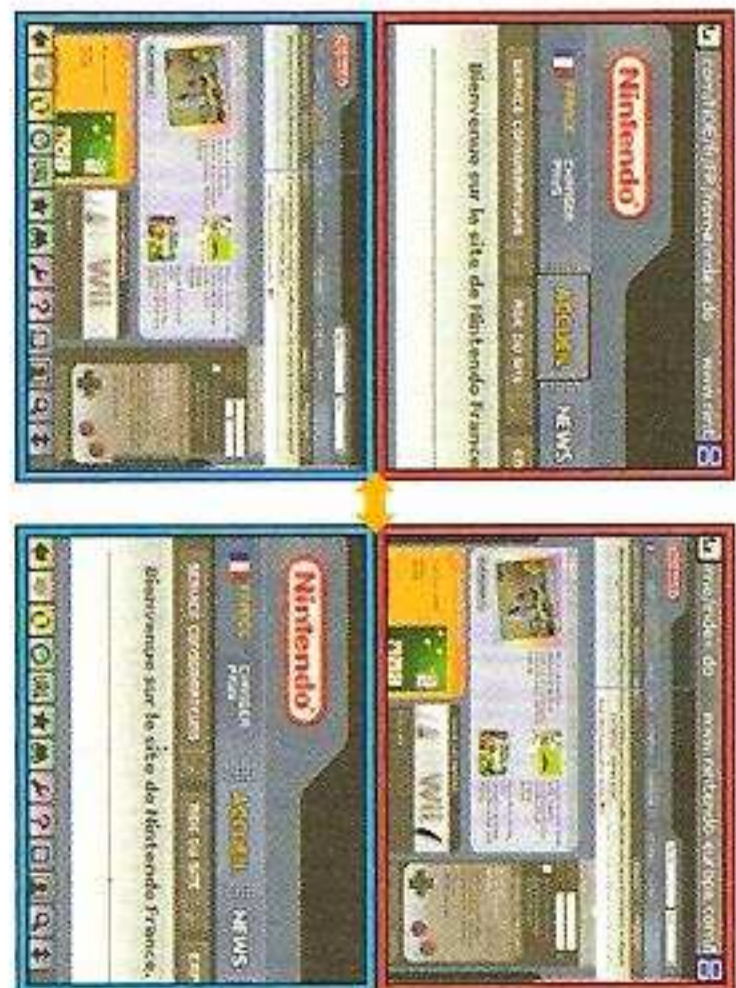
- 1** **INFORMATIONS SYSTEME**
Touchez ceci pour afficher l'adresse MAC et l'identifiant CWF Nintendo de votre console Nintendo DS.
- 2** **EFFACER LA CONFIGURATION CWF NINTENDO**
Touchez ceci pour effacer vos informations d'utilisateur Wi-Fi.
- 3** **TRANSFERER LA CONFIGURATION CWF NINTENDO**
Touchez ceci pour transférer vos informations d'utilisateur Wi-Fi sur une autre console Nintendo DS.

52

- 3** **Intervenir les écrans**
Touchez **3** (Basculer) ou appuyez sur le bouton X pour faire basculer les écrans.

Conseils pratiques
Affichez la page réduite sur l'écran tactile et placez le rectangle de sélection à l'endroit désiré.

Utilisez **3** ou le bouton X pour faire basculer les écrans.
Touchez le lien sur la page normale.



- 4** **Utiliser le zoom**
L'écran de réglage du zoom s'affiche lorsque vous touchez **4** (Zoom).

Choisissez un pourcentage pour déterminer la taille d'affichage du texte et des images : 50 % (réduit), 80 % (légerement réduit), 100 % (normal), 120 % (légerement agrandi) ou 150 % (grand). Le pourcentage du zoom peut également être modifié sous **4** (Réglages) (voir page 38).



23

Modes d'affichage

Il existe deux modes d'affichage : le mode général et le mode SSR. Vous pouvez basculer de l'un à l'autre en touchant **5** ou **6**.

Modes d'affichage

Mode général (voir page 22)

Dans ce mode, la page visitée est affichée en deux formats sur l'écran supérieur et sur l'écran tactile. Un écran affiche la page entière (format réduit) tandis que l'autre écran affiche une partie de la page dans sa taille d'origine (format normal).

Sur l'écran de vue d'ensemble, un rectangle représente la portion affichée sur l'autre écran. Ce mode d'affichage vous permet d'avoir une vue d'ensemble de la page et de choisir la partie que vous souhaitez avoir dans le rectangle.

Mode SSR (voir page 24)

Dans ce mode, les écrans supérieur et tactile sont combinés pour former un seul écran à l'intérieur duquel la page est affichée. Ce mode est utile pour l'affichage de pages longues.



21

Dans le **mode général**, l'un des écrans de la console Nintendo DS affiche la page visitée dans un format semblable à celui d'un ordinateur ordinaire. L'autre écran affiche une partie de la page dans sa taille d'origine. Sur l'**écran de vue d'ensemble** (l'écran tactile par défaut), un rectangle représente la portion de page affichée sur l'autre écran. Appuyez sur le bouton X pour alterner l'affichage sur l'un ou l'autre écran.

L'option **AJUSTER A LA LARGEUR**, accessible dans le **menu des réglages**, permet de limiter la largeur de la page à la largeur de l'écran et ainsi d'éviter le défilement horizontal sur des pages qui en auraient autrement besoin.

Il y a deux modes d'entrée dans le **mode général** : le **mode normal** et le **mode événement direct**. En **mode normal**, le stylet est utilisé pour déplacer le rectangle de sélection et pour faire défiler toute la page lorsque le rectangle atteint l'un des angles de l'écran. En **mode événement direct**, les événements sont directement renvoyés sur la page, ce qui signifie que vous pouvez sélectionner des liens tout en affichant la vue d'ensemble sur l'écran tactile et que les cadres défilent au lieu de la page entière. Appuyez sur les boutons L ou R pour alterner entre le **mode normal** et le **mode événement direct**.

Mode SSR

Note sur le mode SSR

Dans ce mode, le format de la page web est ajusté à la taille de l'écran de la console Nintendo DS. C'est pourquoi les images sont parfois affichées de manière incorrecte.

Naviguer à l'aide des boutons.

Vous pouvez faire défiler le contenu d'une page en maintenant appuyés les boutons L ou R et en appuyant sur la manette **+**.



Mode général

Rectangle de sélection
Vous pouvez déplacer le rectangle de sélection en glissant le stylet sur l'écran tactile. Activez le **mode événement direct** en appuyant sur les boutons L ou R puis déplacez le rectangle de sélection avec la manette **+**. Le **mode événement direct** vous permet de sélectionner des liens affichés sur la page réduite.



Format normal
La partie de la page réduite à l'intérieur du rectangle de sélection est affichée en taille normale. C'est particulièrement utile pour afficher des liens ou des images.

Format réduit
La page est affichée entièrement. Déplacez le rectangle de sélection pour afficher la partie sélectionnée sur la page normale. C'est particulièrement utile pour rechercher une information sur une page ou pour afficher toutes les images à la fois.

Applications spéciales

Écran tactile

Déplacer le rectangle de sélection quand la page réduite est affichée sur l'écran tactile.
Défiler / Confirmer quand la page normale est affichée sur l'écran tactile.

Bouton X

Intervertir les écrans (voir page 23).

Type de configuration B : en cherchant un point d'accès

1 Écran de configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo



2 Écran des paramètres de connexion Wi-Fi Nintendo



3 Écran des paramètres de connexion /



Touchez le panneau PARAMÈTRES CONNEXION Wi-Fi NINTENDO.

Touchez une connexion sans AUCUNE configuration.

Touchez le panneau RECHERCHE D'UN POINT D'ACCÈS.

4 Écran de sélection du point d'accès

Choisissez un point d'accès et touchez-le. Les résultats de la recherche sont présentés sous la forme d'une liste des points d'accès les plus proches. Choisissez-en un et touchez-le.
Note : pour savoir comment entrer la clé WEP, reportez-vous à la page 59.



Note : si aucun point d'accès ne s'affiche, paramétrez la configuration en utilisant le type C.

Il n'est pas nécessaire d'entrer une clé WEP (voir page 59).

Une méthode de cryptage non compatible avec la console Nintendo DS a été utilisée (voir page 59).

Lorsque vous touchez un point d'accès qui a un **W** à côté, l'écran de saisie de clé WEP s'affiche. Vous devez alors entrer la même clé WEP que celle enregistrée sur le point d'accès.

4 Écran des paramètres de connexion

Éditez les paramètres et lancez un test de connexion.



Touchez un paramètre pour l'éditer.



Éditez le paramètre.

5 Écran des paramètres de connexion

Sauvegardez les modifications.

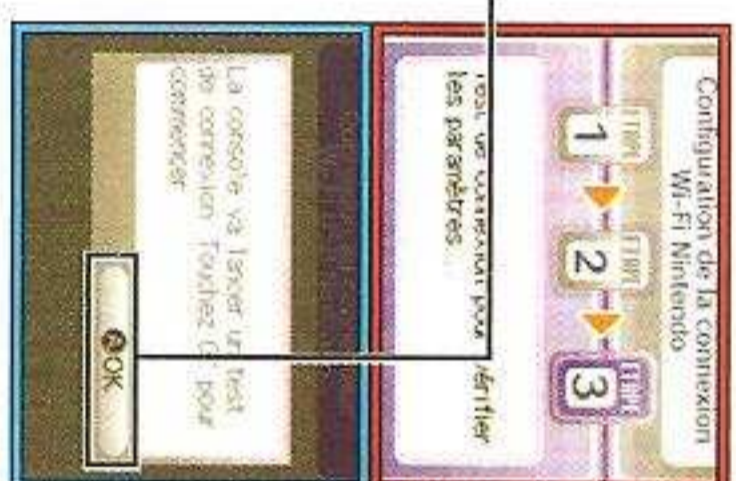
Touchez la case SAUVEGARDER LES PARAMÈTRES pour lancer le test de connexion.



6 Configuration terminée
Lorsque vous avez terminé la configuration, touchez B (RETOUR) sur l'écran de configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo pour quitter le menu de configuration.

- 5** **Ecran de test de connexion**
Si le test de connexion échoue, reportez-vous à la page 55.

Touchez OK pour lancer le test de connexion.



- 6** **Configuration terminée**
Lorsque vous avez terminé la configuration, touchez B (RETOUR) pour quitter le menu de configuration.

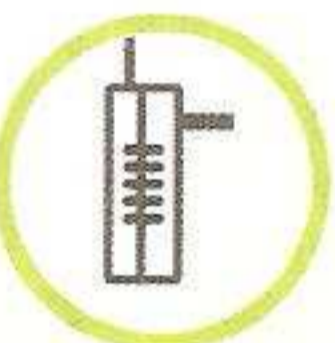
Hotspot (borne d'accès public)

Note : si la borne d'accès est compatible avec le système AOSS (par Buffalo Technology), vous pouvez paramétrer facilement la configuration en utilisant les fonctionnalités du système en question. Pour en savoir plus, reportez-vous au mode d'emploi de la borne d'accès.



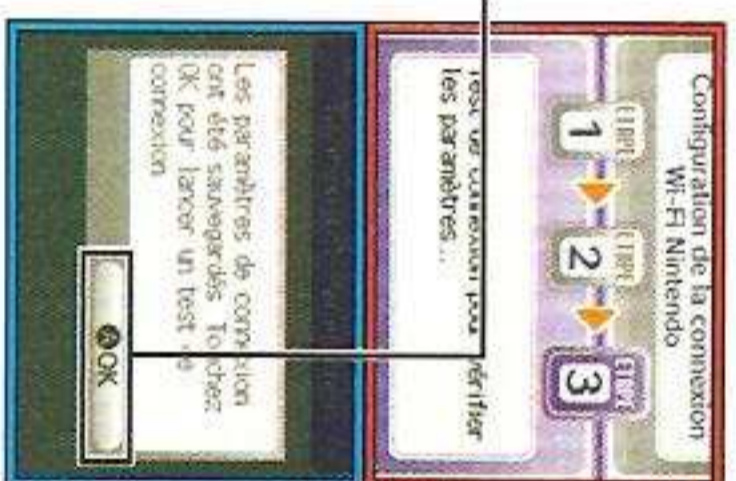
Opérations à effectuer à partir de la borne d'accès

- 4** **Hotspot**
Appuyez sur le bouton AOSS de la borne d'accès jusqu'à ce que le témoin correspondant clignote (ou s'allume). Appuyez sur les boutons de la borne d'accès en suivant les indications qui s'affichent sur l'écran de votre console Nintendo DS.



- 5** **Ecran de test de connexion**
Si le test de connexion échoue, reportez-vous à la page 55.

Après avoir sauvegardé la configuration, touchez OK pour lancer le test de connexion.



- 6** **Configuration terminée**
Lorsque vous avez terminé la configuration, touchez B (RETOUR) pour quitter le menu de configuration.

- 4** **Utiliser l'historique**
Touchez (Historique) pour afficher une liste des pages visitées depuis que vous avez démarré le navigateur. Touchez un lien pour y accéder.



Accéder à d'autres pages

- 1** **A partir d'un lien**

Les liens servent à accéder à d'autres pages. Ils sont généralement d'une couleur différente, en gras ou symbolisés par une icône. Touchez ces liens pour naviguer vers d'autres pages.



Appuyez sur le bouton Y pour afficher le curseur sur la page, puis à l'aide de la manette +, positionnez le curseur sur un lien ou sur une zone de saisie de texte.

- 2** **Accéder à la page suivante ou précédente**

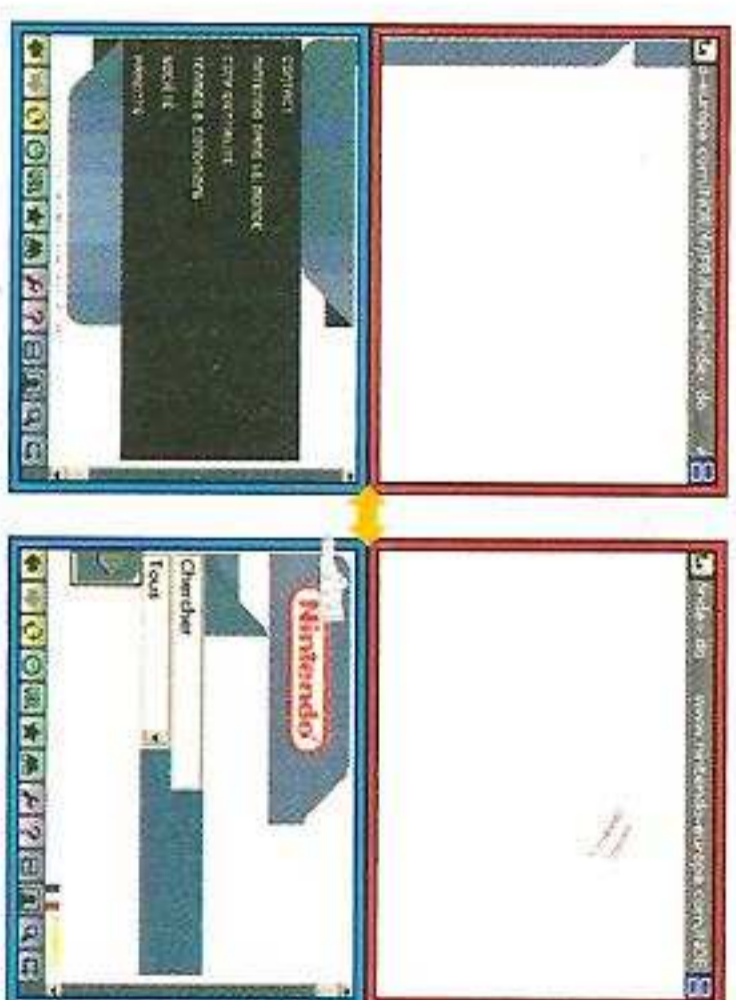
Si vous avez affiché plusieurs pages, touchez (Précédent) pour retourner à la page précédemment affichée.

Si vous touchez (Suivant), vous accéderez à la page suivante.



Se déplacer dans la page

Appuyez sur le bouton X pour afficher le haut ou le bas de la page. A chaque fois que vous appuyez sur le bouton X, l'affichage alterne entre le haut et le bas de la page.



Opérations spéciales

Ecran tactile Défiler le long de l'écran / Confirmer.

/ Bouton X Aller vers le haut ou le bas de la page.

SSR signifie « Small Screen Rendering » (rendu petit écran). C'est un mode de rendu développé spécifiquement pour les appareils équipés d'écrans de petites dimensions, tels que la console Nintendo DS. Dans le **mode SSR**, la mise en page est modifiée pour éviter le défilement horizontal. De plus, les parties inutiles de la page, comme les images d'arrière-plan, sont supprimées.

Dans le **mode SSR**, le défilement peut être effectué avec le stylet en le plaçant n'importe où sur la page et en le déplaçant dans la direction souhaitée.

Ecran de saisie de l'adresse Internet (URL)

Vous pouvez accéder à un site Internet en écrivant son URL sur l'écran de saisie de l'URL.

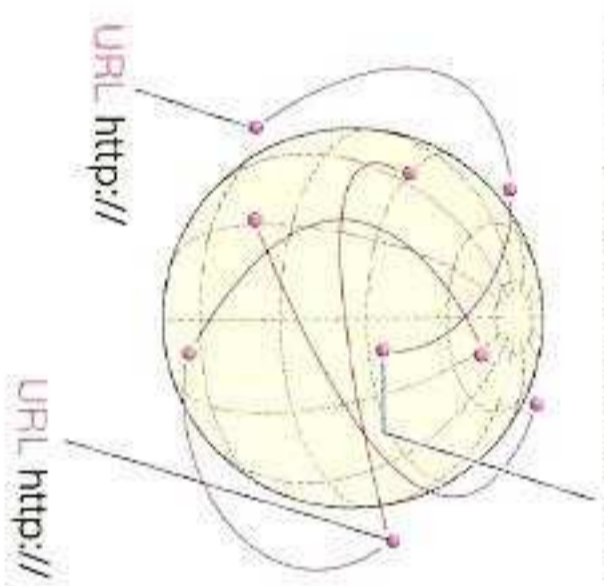
Qu'est-ce qu'une URL ?

Une URL est l'adresse d'une page Internet. Le terme « adresse » est parfois utilisé à la place d'URL.

URL <http://www.nintendo.wifi.com/>

Guide de prononciation des symboles utilisés dans les URL

:	Deux points
/	Slash
.	Point
-	Tiret
_	Sous-tiret
&	Esperluette
~	Tilde
\	Antislash
@	Arobase
:	Point virgule
?	Point d'interrogation
=	Signe égal



Afficher une page et accéder à d'autres pages

Vous pouvez afficher les pages que vous désirez consulter en utilisant les méthodes expliquées ci-dessous. Les fonctions Signets et Historique sont très utiles.

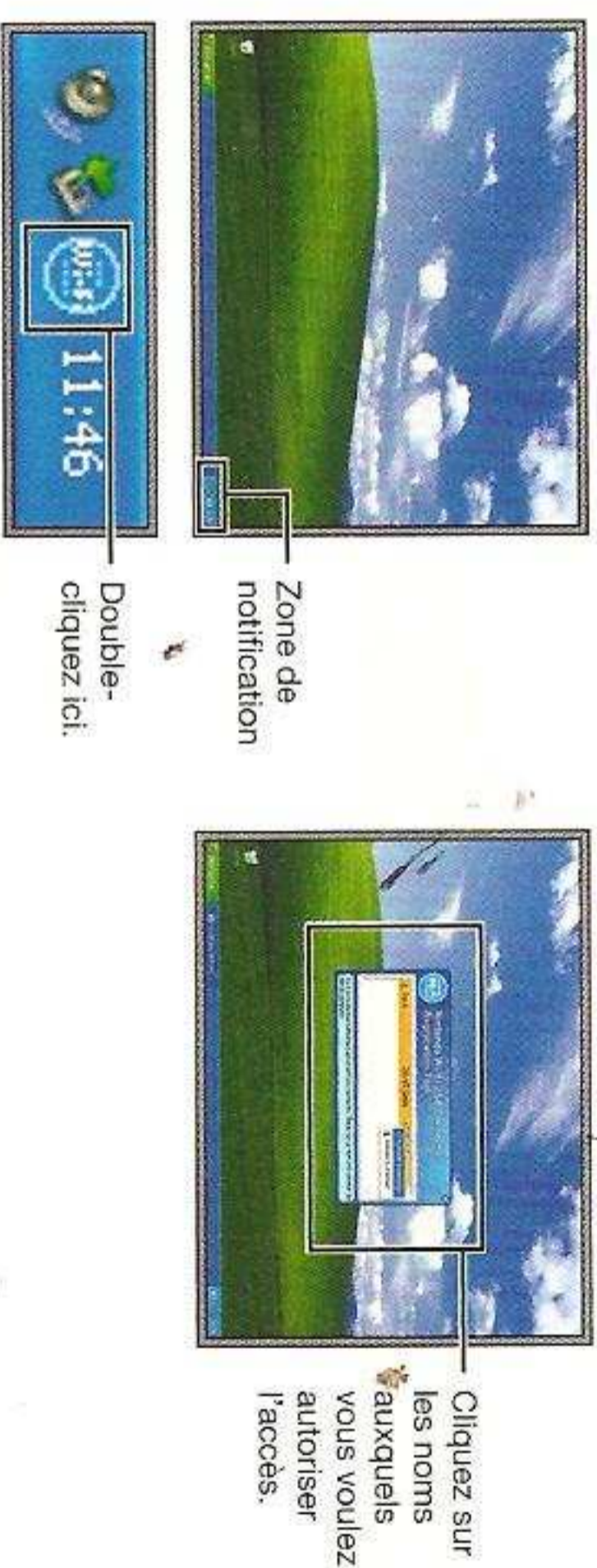
Afficher une page

- 1 Entrer l'URL**
Si vous connaissez l'URL (l'adresse Internet) d'une page, vous pouvez l'entrer directement (voir page 28).
- 2 Utiliser les signets**
Utilisez les signets pour enregistrer l'URL d'une page que vous visitez souvent et ainsi pouvoir l'afficher directement (voir page 35).
- 3 Utiliser la recherche**
Pour utiliser cette fonction, entrez un mot-clé pour trouver la page que vous aimeriez visiter (voir page 37).



Opérations à effectuer sur l'ordinateur

- 4 Zone de notification de la barre des tâches de Windows**



Lorsque vous double-cliquez sur l'icône de la connexion Wi-Fi Nintendo, dans la zone de notification de la barre des tâches de Windows, l'écran de l'utilitaire d'enregistrement s'affiche. Parmi la liste des surroms de Nintendo DS affichés sur cet écran, cliquez sur ceux auxquels vous voulez autoriser l'accès, puis cliquez sur AUTORISER LA CONNEXION dans le menu qui s'affiche.

Type de configuration A :

avec le système AOSS

- 1 Ecran de configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo**
Touchez une fenêtre.
- 2 Ecran des paramètres de connexion Wi-Fi Nintendo**
Sélectionnez jusqu'à trois connexions sans fil qui utilisent le protocole IEEE 802.11b/g/n (Wi-Fi USB Nintendo optionnel).
- 3 Ecran des paramètres de connexion**
Sélectionnez un point d'accès à partir de la liste des points d'accès compatibles.



Note : si vous avez paramétré la configuration AOSS mais que vos tentatives d'établir une connexion ont échoué plusieurs fois, attendez environ trois minutes avant de réessayer.

Conseils pour la reconnaissance d'écriture manuscrite

Veuillez prendre en compte les conseils suivants afin que les caractères saisis soient facilement reconnaissables.

Écrivez lentement et clairement

Prenez le temps de bien former les caractères.

Écrivez aussi grand que possible

Utilisez toute la surface du carré lorsque vous écrivez un caractère.

Méthodes de saisie : clavier virtuel

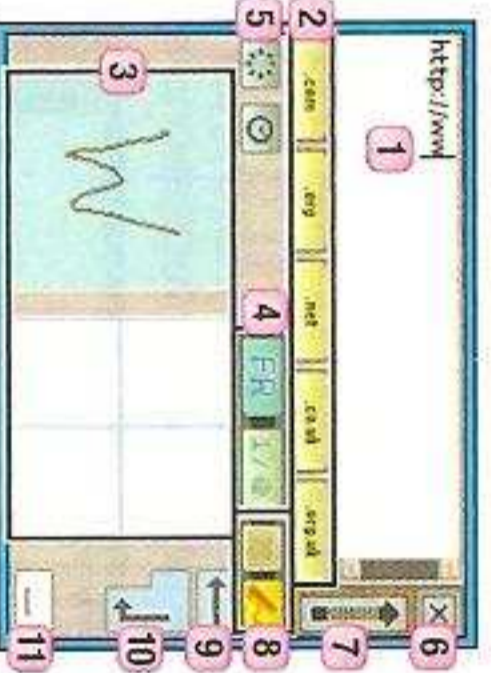
Utilisez les touches du clavier virtuel affiché sur l'écran tactile pour écrire des caractères.

Ecran du clavier virtuel



32

- 1 Zone d'affichage
- 2 Raccourcis URL



- 3 Zone de saisie
- 4 Icônes de sélection des caractères

Les caractères saisis s'affichent dans cette zone. Touchez cette icône pour entrer la chaîne de caractères affichée. Enregistrez les chaînes de caractères que vous utilisez souvent.

- 5 Zone de saisie
- 6 Fermer
- 7 Envoyer

Dans cette zone, vous pouvez écrire au moyen du stylet. Touchez ces icônes pour changer de caractères. Tous les caractères sont reconnus comme étant des caractères alphanumériques.

- 8 Changer le mode de saisie
- 9 Retour
- 10 Nouvelle ligne

Changer le mode de saisie de la reconnaissance d'écriture manuscrite au clavier virtuel ou vice-versa. Effacer le caractère à gauche du curseur. Insérer une nouvelle ligne à partir de la position du curseur dans la zone de saisie. Si la zone d'affichage ne comporte qu'une seule ligne, cette commande termine la saisie des caractères.

- 11 Espace

Insérer un espace.

30

VERRILLER LE NAVIGATEUR

Utilisez cette option pour définir un mot de passe qui sera nécessaire au démarrage du navigateur Nintendo DS.

Remarques concernant les mots de passe

- Utilisez un mot de passe facilement mémorisable.
- Ne communiquez votre mot de passe à personne.

LANGUE DU CLAVIER

Choisissez la langue du clavier.

Configuration de la connexion réseau

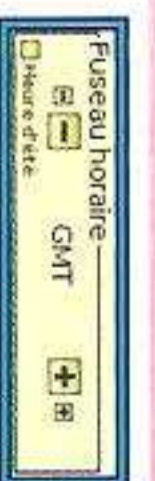
CONNEXION Pour configurer votre connexion réseau (voir page 42).

DECONNEXION Pour vous déconnecter du réseau.

En cas de mauvaise configuration de la connexion réseau, reportez-vous au tableau d'explication des codes d'erreur, pages 55 à 57.

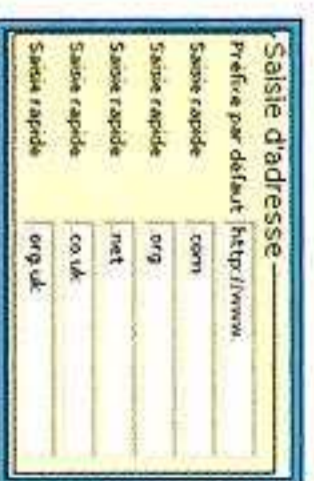
Réglage du FUSEAU HORAIRE

Cette fonction vous permet de déterminer le fuseau horaire correspondant à votre région. Utilisez les icônes + et - pour régler l'heure. En Europe, il est réglé sur GMT + 01, sauf pour le Royaume-Uni, le Portugal, l'Irlande et l'Islande (GMT + 00). Si l'heure d'été s'applique à votre fuseau horaire, cochez la case HEURE D'ÉTÉ.



SAISIE D'ADRESSE

Cette fonction vous permet de paramétrer les raccourcis qui seront affichés sur l'écran de saisie de l'URL. Vous pouvez ajouter de nouveaux raccourcis ou des mots-clés souvent utilisés.



41

Disposez-vous d'un modem LAN sans fil ?

Oui

Effectuez la configuration rapide A.O.S.S.™ (voir page 47).

Non

Cherchez votre point d'accès LAN sans fil et paramétrez-le (voir page 46).

Disposez-vous d'un modem LAN sans fil ?

Oui

Effectuez la configuration rapide A.O.S.S.™ (voir page 47).

Non

Cherchez votre point d'accès LAN sans fil et paramétrez-le (voir page 46).

Possédez-vous un ordinateur équipé du système d'exploitation Windows® XP connecté à Internet ?

Oui

Utilisez le connecteur Wi-Fi USB Nintendo (vendu séparément) pour procéder à une configuration simple et rapide (voir page 44).

Non

Vérifiez l'environnement nécessaire pour la connexion Internet (voir page 13).

43

Configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo

Pour utiliser le navigateur, vous devez régler les paramètres de la connexion Wi-Fi Nintendo. Ces paramètres peuvent être réglés facilement à partir de l'écran de configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo.

Sélectionnez un type de configuration

Lorsque vous démarrez le navigateur pour la première fois, ou si vous sélectionnez CONFIGURATION DE LA CONNEXION AU RESEAU puis CONNEXION à partir des réglages, l'écran de configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo s'affiche. Sélectionnez un type de configuration en suivant les indications ci-dessous et procédez au paramétrage à partir de l'écran de configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo.

Pour utiliser le navigateur à la maison

Disposez-vous d'une connexion Internet à haut débit ?

Non

Non
Vérifiez l'environnement nécessaire pour la connexion Internet (voir page 13).

Oui

Pour utiliser le navigateur à l'extérieur

Si vous vous trouvez à proximité d'une borne d'accès Nintendo ou d'une borne d'accès public (hotspot), le navigateur ne nécessite pas de configuration spéciale pour être utilisé.

Note : le navigateur peut également être utilisé à partir de services commerciaux LAN sans fil (payants). Pour plus de détails, visitez le site www.nintendowifi.com.

42

Connecteur Wi-Fi USB Nintendo

Avant de suivre la procédure décrite ci-dessous, vous devez installer l'utilitaire d'enregistrement du connecteur Wi-Fi USB Nintendo sur votre ordinateur et le configurer. Pour en savoir plus, consultez le mode d'emploi du connecteur Wi-Fi USB Nintendo.

Note : pour en savoir plus sur le connecteur Wi-Fi USB Nintendo, visitez le site www.nintendowifi.com. Il est également recommandé de télécharger la dernière version de l'utilitaire d'enregistrement disponible sur le site.

1 Écran de configuration de la connexion Wi-Fi Nintendo



Touchez le panneau PARAMÈTRES CONNEXION Wi-Fi NINTENDO.

2 Écran des paramètres de connexion Wi-Fi Nintendo



Touchez le panneau CONNEXION AU CONNECTEUR Wi-Fi USB NINTENDO.

3 Écran de connexion au connecteur Wi-Fi USB Nintendo



Assurez-vous d'avoir configuré le connecteur Wi-Fi USB Nintendo et touchez OK.

44

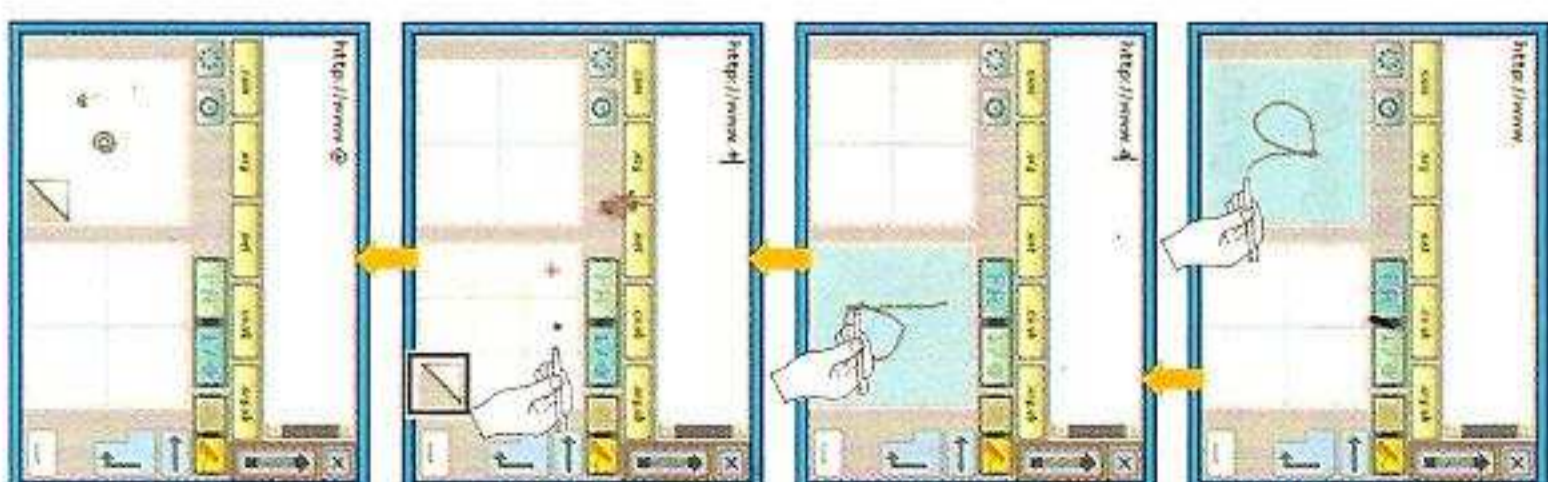
Utiliser la reconnaissance d'écriture manuscrite

Touchez l'icône d'écriture manuscrite, choisissez un type de caractères puis utilisez l'un des deux carrés dans la zone de saisie pour écrire un caractère.

Le caractère reconnu apparaîtra dans le carré de la zone de saisie et celui de la zone d'affichage. Écrivez le prochain caractère dans le carré adjacent.

Si le caractère n'est pas correctement reconnu, touchez Δ dans le coin inférieur droit du carré et sélectionnez un caractère parmi ceux proposés. Si le caractère n'est pas dans la liste, touchez l'icône retour et recommencez l'opération.

Touchez l'icône envoi lorsque vous avez terminé la saisie de caractères. Touchez l'icône fermer si vous désirez terminer les opérations de saisie.



31

Écran de saisie de l'URL

Touchez \square (URL) pour afficher l'écran de saisie de l'URL. Vous pouvez saisir des URL avec le clavier virtuel ou avec la reconnaissance d'écriture manuscrite.

Veuillez lire les pages 29 à 32 pour plus d'informations sur la reconnaissance d'écriture manuscrite et les pages 32 à 34 pour plus d'informations sur le clavier virtuel.

Effacer la chaîne de caractères que vous venez d'entrer.

Historique des adresses entrées

Afficher toutes les URL entrées depuis le démarrage du navigateur. Touchez une des URL affichées pour l'inscrire dans la zone d'affichage.



Envoi
Touchez cette icône pour accéder à l'adresse que vous avez saisie.

Raccourci URL
Touchez cette icône pour entrer la chaîne de caractères affichée. Vous pouvez ainsi enregistrer les chaînes de caractères fréquemment utilisées dans les URL (voir page 41).

Méthodes de saisie : reconnaissance d'écriture

Il existe deux façons de saisir du texte : la reconnaissance d'écriture manuscrite et le clavier virtuel.

Écran de reconnaissance d'écriture manuscrite

Utilisez le stylet pour écrire des caractères (voir page 31).

29

Configuration du MOTEUR DE RECHERCHE

Choisissez le site Internet à utiliser lors de vos recherches Internet. Si le site Internet par défaut ne vous convient pas, saisissez l'URL du moteur de recherche souhaité à l'endroit prévu à cet effet.

ZOOM

Vous pouvez modifier la taille du texte et des images affichées sur l'écran du navigateur. Pour ce faire, touchez  dans la barre d'outils (voir page 20).

Le niveau de zoom sera sauvegardé si vous le modifiez à partir de l'écran des réglages. Cependant, si vous le modifiez à partir de la barre d'outils, il ne sera pas sauvegardé.

Configuration de l'interface utilisateur

AFFICHER LES ASTUCES

Si vous cochez cette case, des astuces utiles sur les différentes opérations seront affichées sur l'écran supérieur.

SIGNAL SONORE EN CAS D'ÉVÉNEMENTS

Si vous cochez cette case, un signal sonore se fera entendre en cas d'événements.

FENETRES D'AIDE

Si vous cochez cette case, des explications sur les différentes opérations seront affichées sur les écrans de saisie, etc.

MESSAGE EN CAS DE MÉMOIRE INSUFFISANTE

Si vous cochez cette case, un message d'alerte sera affiché s'il n'y a pas assez de mémoire pour sauvegarder les données de la page. Si le système est à court de mémoire, il est possible que les pages ne s'affichent pas correctement. Dans ce cas, éteignez puis rallumez la console.

ÉCRITURE MANUSCRITE PAR DÉFAUT

Si vous cochez cette case, la reconnaissance d'écriture manuscrite sera définie comme la méthode de saisie par défaut.



Organiser les signets

En touchant **MODE ÉDITION** sur l'écran des signets, vous pouvez organiser vos signets. Changez l'ordre des pages que vous avez enregistrées en les faisant glisser. Si vous enregistrez un signet dans le dossier **LIENS DE DÉMARRAGE**, le lien sera affiché sur la page de démarrage.



EDITER

Utilisez cette option pour modifier vos signets et vos dossiers.

NV. DOSSIER

Utilisez cette option pour créer un nouveau dossier.

SUPPRIMER

Utilisez cette option pour supprimer un signet ou un dossier.

Configuration avancée

Titre de la page

Editez le signet

URL de la page

URL <http://www.nintendo-europe.com>

Mode d'affichage

Forcer l'affichage en mode SSR (voir page 24).

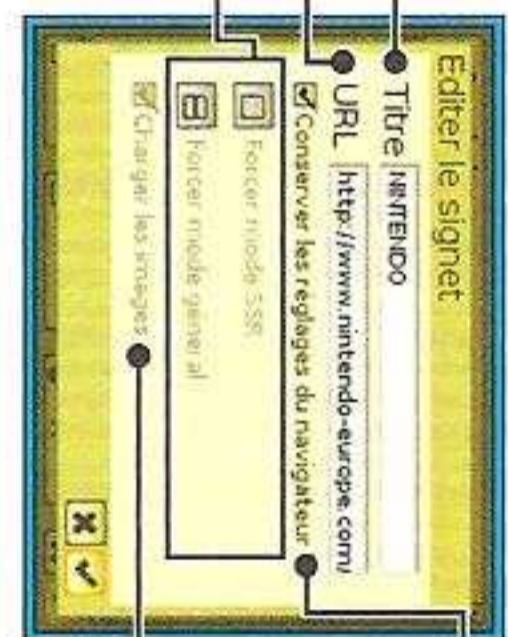
SSR (voir page 24)

Forcer l'affichage en mode général (voir page 22).

Forcer l'affichage en mode général (voir page 22)

Charger les images

En touchant le **TITRE** ou l'**URL**, vous pouvez modifier son contenu.



CONSERVER LES RÉGLAGES DU NAVIGATEUR

Si vous cochez cette case, la page sera affichée selon les préférences de la barre d'outils (voir page 20).

CHARGER LES IMAGES

Si vous cochez cette case, les images de la page seront affichées.

1 Zone d'affichage

2 Clavier

3 Effacer

4 Fermer

5 Envoyer

6 Icônes de sélection des caractères

7 Changer le mode de saisie

8 Retour

9 Nouvelle ligne

10 Maj

11 Shift

Le caractère saisi est affiché dans cette zone.


Choisissez un caractère et touchez-le.


Effacer tous les caractères de la zone d'affichage.

Terminer l'opération de saisie des caractères. Tous les caractères dans la zone d'affichage seront effacés.

Envoyer les caractères de la zone de saisie vers la zone d'affichage.

Touchez ces icônes pour changer de type de caractères.

 Afficher le clavier des lettres et des chiffres.

 Afficher le clavier des caractères spéciaux.

 Afficher le clavier des symboles.

Passer de l'écriture manuelle au clavier virtuel ou vice-versa.

Effacer le caractère à gauche du curseur.

Insérer une nouvelle ligne à partir de la position du curseur. Si la zone d'affichage ne comporte qu'une seule ligne, cette commande termine la saisie des caractères.

Touchez cette icône pour changer la casse.

Touchez cette icône pour changer les caractères du clavier. Vous repassez en mode normal après avoir entré un caractère.

Recherche

En touchant  (Chercher), vous pouvez chercher la page Internet désirée par mot-clé ou chercher un mot spécifique dans la page affichée.

Faire une recherche Internet

Touchez  (Chercher).

Touchez **DANS LE WEB**.

Entrez un mot-clé puis touchez l'icône envoi (voir le point 7 de la page 30).

Touchez le lien sur la page des résultats.

Remarques concernant les recherches Internet

• Parmi les pages affichées dans les résultats, toutes ne proposeront pas nécessairement du contenu en rapport direct avec votre mot-clé. Sachez aussi que certains sites proposent du contenu pouvant choquer.

• Concernant les résultats de vos recherches, Nintendo ne saurait être tenu pour responsable du contenu des sites Internet autres que le site Internet Nintendo et les sites Internet contrôlés et gérés par Nintendo.

Faire une recherche dans une page

Touchez  (Chercher).

Touchez **CHERCHER**.

Entrez un mot-clé puis touchez l'icône envoi (voir le point 7 de la page 30).

Vérifiez les résultats de la recherche. Les occurrences du mot-clé apparaîtront en surbrillance sur la page.

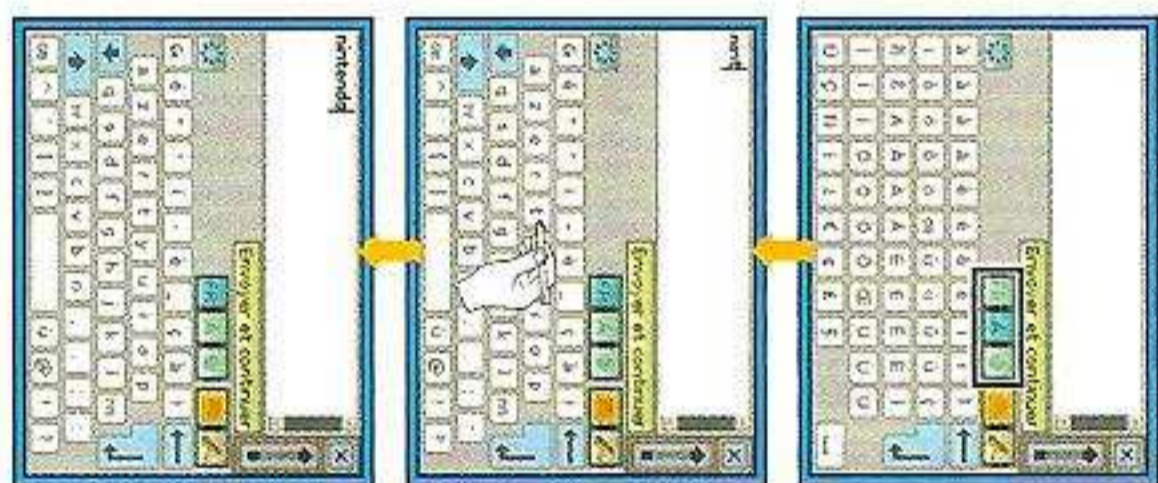


Utiliser le clavier virtuel

Sélectionnez le type de caractères en touchant une des icônes de sélection de caractères.

Toucher un caractère sur le clavier pour qu'il apparaisse dans la zone d'affichage.

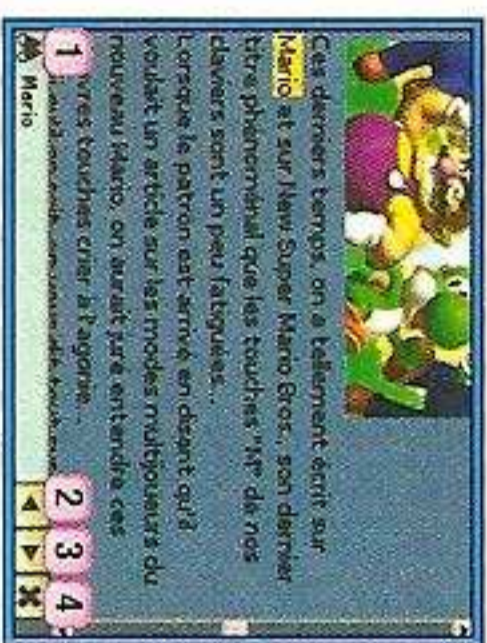
Toucher l'icône envoi (voir le point 7 de la page 30) une fois que tous les caractères ont été saisis. Terminez l'opération de saisie des caractères en touchant l'icône fermer (voir le point 6 de la page 30).



34

La barre de recherche

En mode chercher, la barre de recherche s'affiche sur l'écran tactile.



- 1 Chercher** Touchez ceci pour afficher l'écran de saisie du mot-clé.
- 2 Précédent** Touchez ceci pour revenir au mot-clé précédent.
- 3 Suivant** Touchez ceci pour passer au mot-clé suivant.
- 4 Stop** Touchez ceci pour terminer la recherche.

Réglages

L'écran des réglages s'affiche lorsque vous touchez (Réglages). Vous pouvez ensuite toucher un paramètre à régler dans la liste qui apparaît.

Configuration Internet

CHARGER LES IMAGES

Activer ou désactiver l'affichage des images sur les pages. Les pages s'afficheront plus rapidement si vous choisissez de désactiver cette option. Vous pouvez également modifier ce paramètre en touchant sur la barre d'outils.

MODE GENERAL

Faire du mode général le mode d'affichage par défaut.

AJUSTER A LA LARGEUR

Ajuster automatiquement la largeur de la version réduite de la page dans le mode général à la largeur de l'écran de la console Nintendo DS.



38

Configuration de l'ENCODAGE

Sélectionner un type d'encodage. En règle générale, il est préférable de le laisser en DETECTION AUTOMATIQUE. Changez-le uniquement si le texte ne s'affiche pas correctement.

REGLAGE PROXY

Paramétrer l'utilisation d'un serveur proxy.

Verrouillage du proxy

Définir un mot de passe pour le serveur proxy.

PROXY

C'est ici que vous saisissez l'URL ou l'adresse IP du serveur proxy à utiliser.

PORT

C'est ici que vous saisissez le numéro de port pour communiquer avec le serveur proxy à utiliser.

UTILISER POUR HTTPS

Cocher cette case si vous voulez utiliser un serveur proxy pour les communications HTTPS.

UTILISER L'AUTHENTIFICATION AUTOMATIQUE

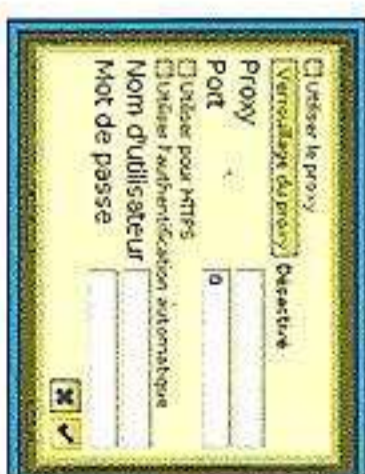
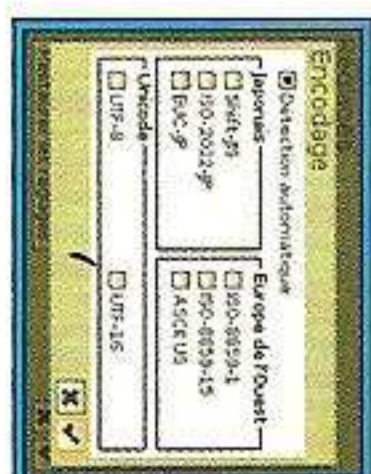
Cocher cette case si vous voulez utiliser l'authentification automatique pour les serveurs qui requièrent une authentification.

NOM D'UTILISATEUR

C'est ici que vous saisissez l'identifiant d'utilisateur pour une connexion automatique au serveur proxy.

MOT DE PASSE

C'est ici que vous saisissez le mot de passe pour une connexion automatique au serveur proxy.



39

Signets

Les signets sont une sorte de carnet d'adresses dans lequel vous sauvegardez vos URL favorites. Vous pouvez organiser vos signets dans des dossiers séparés.

L'écran des signets

L'écran des signets s'affiche lorsque vous touchez (Signets).

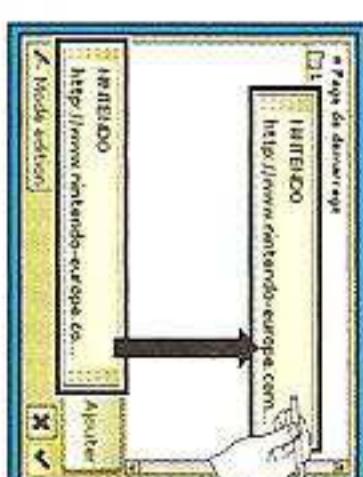
En sélectionnant et en touchant la page désirée parmi celles enregistrées dans vos signets, vous accéderez à cette page.

Si vous enregistrez le lien de votre page favorite dans le dossier LIENS DE DEMARRAGE des signets, le lien sera affiché sur la page de démarrage (voir page 36).

Enregistrer des signets

Si vous touchez (Ajouter) quand le navigateur affiche une page que vous voulez ajouter à vos signets, vous pouvez l'enregistrer en faisant glisser les informations de la page affichée dans vos signets ou dans un dossier spécifique. En touchant l'icône AJOUTER, située à droite des informations de la page, vous pouvez enregistrer cette page dans vos signets.

Une fois que vous avez fini d'enregistrer la page, touchez pour sauvegarder vos signets.



35