

**BESOIN D'AIDE POUR L'INSTALLATION,
L'ENTRETIEN OU LA RÉPARATION?**

**SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO
SUPPORT.NINTENDO.COM**

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



Nintendo®

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

67247A



IMPRIMÉ AUX É.-U.

NINTENDO DS™



Leçons de cuisine™

Qu'allons-nous manger aujourd'hui ?



MANUEL D'INSTRUCTIONS

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ — VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
 - Si vous avez été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
 - Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :
- | | | |
|---------------------------|--------------------------------------|----------------------------|
| convulsions | tics oculaires ou musculaires | perte de conscience |
| troubles de la vue | mouvements involontaires | désorientation |
- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

AVERTISSEMENT - Interférence avec les fréquences radio

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

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 9 pouces (22,9 cm) d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS, avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le manufacturier du mécanisme implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des mécanismes sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures corporelles ou des dommages matériels.

AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les poignets, la peau ou les yeux. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou la tension oculaire :

- Évitez les périodes trop longues de jeu. Il est recommandé aux parents de s'assurer que leurs enfants jouent pendant des périodes adéquates.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Quand vous utilisez le stylet, ne le serrez pas trop fort et n'appuyez pas excessivement sur l'écran, ce qui peut causer fatigue et inconfort.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant quelques heures avant de jouer de nouveau.
- Si la douleur persiste lorsque vous reprenez le jeu, arrêtez de jouer et consultez votre médecin.

AVERTISSEMENT - Écoulement de l'acide de la batterie

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

- N'exposez pas la batterie à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne tentez pas de démonter, de réparer, ni de déformer la batterie.
- Ne disposez jamais d'une batterie dans les flammes.
- Ne touchez pas aux points de contact de la batterie, ne causez pas de court circuit en y touchant avec un objet métallique.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la batterie.

Renseignements légaux importants

REV-E

Ce jeu de Nintendo n'est pas conçu pour une utilisation avec des appareils non autorisés. L'utilisation de tels appareils annulera votre garantie de produit Nintendo. La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre jeu. Les contrevenants seront poursuivis en justice.

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Cherchez-le toujours sur les boîtes des consoles de jeux vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits apparentés.



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

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC LA CONSOLE DE JEU VIDÉO NINTENDO DS™.

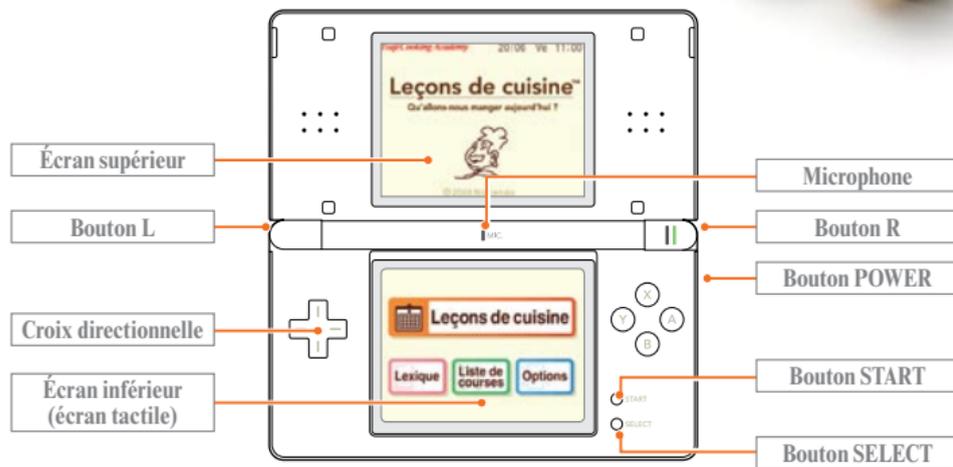
BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Des conseils enregistrés sont disponibles sur la Power Line de Nintendo au 425 885-7529. Ce pourrait être un appel interurbain, alors veuillez demander la permission à la personne responsable du compte de téléphone.

Si l'information que vous recherchez n'est pas offerte sur la Power Line, vous pouvez utiliser votre moteur de recherche préféré sur Internet pour trouver des conseils du jeu auquel vous jouez. Quelques mots utiles à inclure dans votre recherche, ainsi que le nom du jeu, sont : « FAQ », « Foire aux questions », « codes » et « conseils ».

La plupart des commandes de ce logiciel peuvent être réalisées en touchant ou en faisant glisser le stylet sur l'écran tactile.

Commandes du Nintendo DS



- * La position du microphone et des boutons START, SELECT et POWER peut varier selon que vous utilisez une console Nintendo DS^{MC} ou une console Nintendo DS^{MC} Lite.
- * À n'importe quel moment, vous pouvez revenir à l'écran titre en appuyant simultanément sur les boutons L, R, START et SELECT.
- * Vous pouvez activer le **mode veille** lorsque la console est en marche en la fermant et, ainsi, prolonger la durée de vie de la batterie.
- * Veuillez vous référer au **mode d'emploi** du Nintendo DS quand vous utilisez le Nintendo DS (NTR-001) ou le Nintendo DS Lite (USG-001).



Enfilez votre tablier!

LEÇONS DE CUISINE^{MC} : QU'ALLONS-NOUS MANGER AUJOURD'HUI? est un logiciel qui vous aidera à préparer des plats délicieux sans trop d'efforts. Pour ce faire, vous n'aurez qu'à suivre les conseils de notre chef. Celui-ci vous guidera à travers chaque étape de la préparation d'une recette.

Trouvez la recette qui vous convient en un clin d'œil.

Avant de passer derrière les fourneaux, il vous faudra choisir une recette. Grâce à un système de recherche intuitif, vous n'aurez aucun mal à sélectionner le plat idéal en un rien de temps.

Cuisinez à votre rythme en suivant les consignes du chef.

Après avoir choisi une recette, la console Nintendo DS^{MC} vous guidera à travers chaque étape de sa préparation. Les instructions vocales du chef vous fourniront une aide claire et conviviale.

Sommaire

Commandes du Nintendo DS	5
Avant de commencer	9
Choisir une recette	15
Cuisiner avec le chef	23
Vérifier votre liste de courses	33
À propos de la reconnaissance d'écriture	35



Dans ce mode d'emploi, l'écran supérieur du Nintendo DS est encadré en orange et l'écran tactile est encadré en brun.

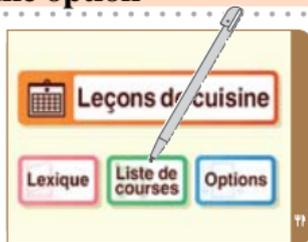
- * Les étapes et les quantités pour 2 personnes contenues dans ce logiciel sont tirées des recettes écrites par Tsuji Cooking Academy. Les étapes et les quantités indiquées pour 1, 4 et 6 personnes sont calculées automatiquement, mais ont fait l'objet de simplifications pour certaines d'entre elles. Veuillez noter que les recettes permettant de réaliser les INGRÉDIENTS PRÉPARÉS utilisent des quantités fixes.
- * Le calcul des valeurs nutritives est basé sur la « 5^e édition revue et élargie de la table standard de la composition des aliments au Japon » (STANDARD TABLES OF FOOD COMPOSITION IN JAPAN Fifth Revised and Enlarged Edition) publiée par le service gouvernemental des sciences et des technologies japonais. Veuillez noter que ces valeurs sont différentes en Amérique du Nord.
- * Les calories sont indiquées « par personne », en se basant sur la quantité de calories obtenue en réalisant les recettes pour 2 personnes. Les exceptions sont signalées dans les TRUCS ET ASTUCES.
- * Le temps de préparation est calculé sur la base d'une recette réalisée pour 2 personnes. Les temps de réhydratation, de marinade, de repos et de refroidissement ne sont pas pris en compte.
- * Le temps de cuisson nécessaire au four ou au four grille-pain varie selon le modèle de l'appareil.
- * Une cuillère à soupe correspond à 15 ml et une cuillère à café à 5 ml.
- * Le contenu de ce logiciel a été élaboré à partir de recettes conçues au Japon. Des informations supplémentaires ont été ajoutées dans les recettes lors de la traduction en cas de nécessité.
- * Chaque recette est divisée en étapes simples et logiques que vous devez réaliser les unes après les autres. Par sécurité, les opérations de cuisson (sauf la cuisson au four) ne s'effectuent pas en même temps que d'autres opérations.
- * Les recettes sont réalisées avec une cuisinière à gaz. Veuillez adapter la force du feu et le temps de cuisson en fonction du type d'appareil ou de plaque que vous utilisez.
- * Les recettes sont réalisées avec des poêles antiadhésives. Si vous utilisez un autre type de poêle, veuillez augmenter légèrement les quantités d'huile indiquées.
- * Il existe deux types de sauce de soja : la sauce de soja claire et la sauce de soja foncée. Lorsqu'une recette utilise de la sauce de soja, veuillez utiliser de la sauce de soja foncée.
- * Lorsque le type de farine n'est pas précisé dans la liste des ingrédients, veuillez utiliser de la farine fluide.
- * Les recettes (excepté les pâtisseries) sont réalisées avec du sucre japonais (jōhakatō). Vous pouvez le remplacer par de la cassonade.
- * Les recettes sont réalisées avec du riz japonais. Si vous utilisez une autre variété de riz, veuillez ajuster la quantité d'eau nécessaire.
- * Par convention, un « morceau » de gingembre pèse 15 g, soit un morceau d'environ 2 cm.
- * Par convention, une gousse d'ail pèse environ 5 g.
- * Les quantités de fromage sont données à titre indicatif. Augmentez légèrement les quantités quand vous devez le râper ou le couper finement en tranches.

- * Pour obtenir de meilleurs résultats, il est conseillé de toujours réaliser les recettes avec des produits frais. Veuillez vous reporter aux indications écrites sur les différents emballages pour connaître le mode de conservation des ingrédients. Veuillez également vérifier que la date d'échéance des ingrédients que vous utilisez n'est pas dépassée.
- * Lors des différentes opérations de coupe et lors de la manipulation d'ustensiles pointus et coupants, concentrez-vous uniquement sur ce que vous faites et ne regardez pas le Nintendo DS. De la même manière, lors de la manipulation d'objets chauds, concentrez-vous uniquement sur ce que vous faites et ne regardez pas le Nintendo DS.
- * Les parents doivent surveiller et diriger leurs enfants à chaque instant dans la cuisine.
- * Veuillez ne pas poser le Nintendo DS près de liquides ou de sources de chaleur lorsque vous l'utilisez dans la cuisine.

Touchez l'écran tactile pour sélectionner une option

Sélectionnez une option ou passez à l'écran suivant en touchant l'écran tactile avec le stylet.

Touchez **OK** pour passer à l'écran suivant et **+Retour** ou **xQuitter** pour revenir à l'écran précédent.



Faites glisser votre stylet pour écrire et naviguer dans les menus

Lorsqu'une zone de saisie apparaît sur l'écran tactile, faites glisser votre stylet pour écrire des lettres ou des chiffres comme si vous manipuliez un stylo. Vous pouvez également régler la vitesse d'élocution du chef et faire défiler les listes en glissant le stylet le long de la barre de défilement sur l'écran tactile.



Quand **▲** ou **▼** s'affiche, vous pouvez utiliser la croix directionnelle au lieu du stylet pour naviguer dans les menus, etc.

⚠ Aux fourneaux!

Quand il s'agit de cuisiner, chacun a son propre style. Suivez attentivement les instructions de LEÇONS DE CUISINE pour vous familiariser avec les recettes. Une fois les gestes du cuisinier assimilés, rien ne vous empêche d'y apporter votre touche personnelle.

⚠ Tout est une question de préparation!

Il n'y a rien de pire que de commencer à cuisiner et de réaliser tout à coup qu'il vous manque des ingrédients ou des ustensiles! Grâce à LEÇONS DE CUISINE, ces oublis appartiennent désormais au passé. LEÇONS DE CUISINE vous permet de vérifier que vous avez tous les ingrédients et ustensiles nécessaires avant de préparer votre plat.

⚠ La console Nintendo DS guide chacun de vos gestes!

Chaque recette comporte plusieurs étapes faciles à suivre. Aidez-vous des photos durant la préparation de la recette en vous référant si nécessaire aux explications détaillées des techniques de cuisine (voir page 30). Comme les ingrédients ne sont jamais tout à fait les mêmes, vous n'obtiendrez pas toujours le même résultat, mais c'est aussi ce qui fait le charme de la cuisine. À force d'entraînement, vous finirez par développer votre propre style!



Avant de commencer

1

Vous avez votre carte DS de LEÇONS DE CUISINE et votre console Nintendo DS avec vous? Parfait! Suivez les étapes ci-dessous pour réaliser les recettes et devenir un véritable cordon bleu.



Avant de commencer

Assurez-vous que la console Nintendo DS est éteinte. Insérez la carte DS LEÇONS DE CUISINE dans la fente carte DS à l'arrière de la console et poussez-la doucement jusqu'à ce que vous entendiez un clic.

Allumez la console. L'écran d'avertissement sur la santé et la sécurité s'affiche. Une fois que vous l'avez lu, touchez l'écran tactile pour accéder au menu principal Nintendo DS.

Dans le menu principal Nintendo DS, touchez le panneau LEÇONS DE CUISINE: QU'ALLONS-NOUS MANGER AUJOURD'HUI? pour accéder à l'écran titre.

* Si votre console a été configurée en mode automatique, vous pouvez ignorer cette étape. Consultez le mode d'emploi du Nintendo DS pour plus de détails.

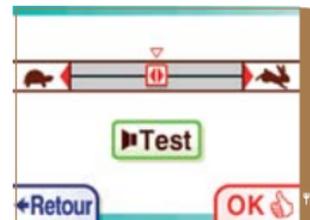


Écran titre

L'écran titre comporte quatre éléments (voir pages 12 – 14) affichés sur l'écran tactile du Nintendo DS. Touchez l'écran pour sélectionner un de ces éléments. La première fois que vous démarrez le logiciel, on vous demande de régler la vitesse d'élocution du chef. Après quoi, la console sauvegarde vos modifications et vous accédez à l'écran titre.



Écran titre



Écran de réglage de la voix du chef

Sauvegarde

Le logiciel sauvegarde automatiquement les données importantes, comme les informations sur les plats cuisinés et les mémos. Si vous souhaitez effacer les données sauvegardées, sélectionnez EFFACER LES DONNÉES dans le menu des options. Attention, une fois les données effacées, elles ne peuvent plus être récupérées.



Leçons de cuisine

Vous disposez de nombreux critères pour trier les recettes disponibles dans ce logiciel. Une fois votre choix arrêté, les instructions du chef vous guideront à travers la préparation.

Choisir une recette (voir pages 15 – 22)



Utiliser le guide (voir pages 23 – 32)



Lexique

Cette précieuse source d'informations vous permet entre autres d'en apprendre un peu plus sur les ingrédients et les techniques de cuisine utilisés dans ce logiciel. Sélectionnez une catégorie et touchez l'élément qui vous intéresse pour obtenir sa description détaillée sur l'écran supérieur.



INGRÉDIENTS	Vous trouverez ici une courte description de chaque ingrédient utilisé dans LEÇONS DE CUISINE, accompagnée d'une photo. Faites votre choix parmi les 5 catégories suivantes : VIANDES, FRUITS DE MER, FRUITS ET LÉGUMES, CONDIMENTS et AUTRES.
INGRÉDIENTS ALTERNATIFS	Que faire quand on ne trouve pas les ingrédients nécessaires pour cuisiner une recette asiatique? Consultez cette liste pour trouver des ingrédients de substitution.
USTENSILES	Apprenez à connaître les ustensiles utilisés dans LEÇONS DE CUISINE.
PRÉPARATIFS	Il est parfois nécessaire de préparer vos ingrédients avant de commencer à cuisiner. Cette section vous permet d'en savoir un peu plus sur cette phase préparatoire.
TECHNIQUES DE COUPE	Cette section vous présente les différentes façons de couper les ingrédients.
VOCABULAIRE	Un mot vous échappe? Une notion vous semble floue? Cette section couvre les différents termes de cuisine utilisés dans LEÇONS DE CUISINE.
ASTUCES	Cette section regorge d'astuces et de conseils qui vous seront certainement utiles en cuisine.
INGRÉDIENTS PRÉPARÉS	Apprenez à réaliser vos propres sauces, pâtes et ingrédients de base pour ne pas avoir à les acheter tout fait.
POINTS IMPORTANTS	Cette section rassemble des informations concernant l'élaboration de ce logiciel. Elle vous permettra d'en apprendre un peu plus sur les ustensiles, ingrédients et quantités utilisés. Nous vous conseillons de lire cette section en premier pour exploiter au mieux les fonctionnalités de ce logiciel.
VIDÉOS	Une série de vidéos qui illustrent certaines techniques de cuisine.

Liste de courses (voir pages 33 – 34)

Parfois, vous n'aurez pas tous les ingrédients nécessaires à la préparation d'une recette. Le cas échéant, n'hésitez pas à les ajouter à votre liste de courses. Après avoir ajouté des ingrédients, une icône s'affiche au-dessus du bouton LISTE DE COURSES à l'écran titre pour que vous soyez certain de ne pas l'oublier.



Options

Ici, vous pouvez modifier les paramètres du logiciel et indiquer les aliments que vous souhaitez exclure.

ALIMENTS EXCLUS	Touchez les aliments que vous voulez exclure pour les marquer d'une icône  . Touchez OK pour sauvegarder vos modifications. En touchant  , vous pouvez choisir d'afficher une icône d'avertissement  à côté des recettes contenant des aliments exclus. Vous pouvez également exclure les recettes concernées du menu.
VOIX DU CHEF	Modifiez la vitesse d'élocution du chef.
MUSIQUE	Sélectionnez les moments où la musique est activée. Vous avez le choix entre : JOUER LA MUSIQUE, NE PAS JOUER LA MUSIQUE PENDANT LA PREPARATION et NE PAS JOUER LA MUSIQUE.
COMMANDES VOCALES	Choisissez d'utiliser ou non les commandes vocales en touchant les icônes OUI ou NON.
TEST DU MICRO	Parlez en direction du microphone pour tester la qualité de la réception (symbolisée par les barres orange à l'écran).
EFFACER LES DONNÉES	Sélectionnez cette option pour effacer les données de l'utilisateur. Attention, une fois effacées, les données ne peuvent pas être récupérées.
MINUTEUR	Sélectionnez cette option pour utiliser le minuteur (voir page 29).

Reprendre

Si vous avez choisi d'INTERROMPRE (voir page 32) une recette en cours, l'option REPRENDRE apparaîtra à l'écran **titre**, accompagnée du nom de la recette sauvegardée.

Touchez REPRENDRE pour reprendre la recette de LEÇONS DE CUISINE à l'étape où vous vous êtes arrêté.



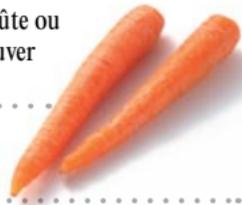
Choisir une recette

2



2

Que vous ayez l'intention de préparer un simple casse-croûte ou un repas fastueux, LEÇONS DE CUISINE vous permet de trouver facilement une recette qui répond à vos attentes.



Choisir une recette

Menu de recherche et calendrier

Choisissez LEÇONS DE CUISINE pour accéder au **menu principal**. Choisissez l'une des options de l'écran tactile pour définir une méthode de recherche.

Suivi des recettes

Vous recevrez un sceau sur le calendrier pour chaque jour où vous avez réalisé une recette grâce à LEÇONS DE CUISINE. Ce sceau clignotant affiche l'icône et la catégorie du plat que vous avez cuisiné.

* Si vous avez préparé plus d'un plat dans la même journée, seule la catégorie de la dernière recette est affichée.



Calendrier

Touchez cette icône pour afficher le calendrier sur l'écran tactile. En touchant une date étampée, le plat que vous avez préparé ce jour-là apparaîtra. Touchez le bouton AU TRAVAIL! pour accéder à l'écran récapitulatif de cette recette. Si plus d'une recette a été préparée ce jour-là, touchez VOIR pour accéder à l'écran des recettes.

Voir le calendrier

Touchez pour faire défiler les mois du calendrier. Touchez pour revenir au jour présent.

Menu de recherche (voir pages 17 – 22)

Toutes les recettes

Sélectionnez cette option pour accéder à l'écran des recettes. Les recettes sont réparties par catégorie, comme les soupes, salades, pâtisseries, etc.

Écran des recettes

Touchez une recette, puis touchez OK pour accéder à l'écran récapitulatif de la recette (voir page 24). Ici, vous pouvez voir les ingrédients et les ustensiles nécessaires à la préparation du plat avant de passer à sa réalisation.

Temps de préparation

Calories

Les calories sont calculées sur la base d'une part pour une recette préparée pour deux personnes.

Informations concernant la recette

Les icônes suivantes s'afficheront ici si vous avez écrit un mémo, réalisé le plat et étampé le calendrier ou si vous avez ajouté la recette à vos recettes favorites.

- Déjà cuisinée! (Nombre de réalisations)
- Recette favorite
- Mémo ajouté



Par catégorie

Touchez ou pour passer à une autre catégorie.

PAR PAYS (voir page 18)

Touchez cet onglet pour afficher la carte et sélectionner les recettes par pays.

NOMS / PHOTOS

Touchez l'onglet NOMS pour afficher les recettes par ordre alphabétique. Touchez l'onglet PHOTOS pour accéder à l'écran des recettes.

DÉTAILS / INFOS

Touchez ou Infos pour afficher des informations générales ou une description détaillée de la recette sur l'écran supérieur.

Par pays

La carte vous permet de sélectionner les recettes par pays. Sélectionnez un pays sur la carte pour afficher les plats locaux. Touchez OK pour accéder à l'écran récapitulatif de la recette (voir page 24).

NOMS

Touchez cet onglet pour afficher la liste des recettes par ordre alphabétique.



PHOTOS

Touchez cet onglet pour accéder à l'écran des recettes.

Carte régionale

Faites glisser le stylet pour vous déplacer sur la carte régionale et touchez l'une des icônes pour sélectionner un pays. Le pays sélectionné s'affiche en rouge. Le nombre de recettes que vous avez réalisées pour ce pays apparaît en clignotant.



Liste des recettes

Les recettes du pays sélectionné s'affichent ici. Touchez une photo pour sélectionner la recette correspondante.

Flèche

Touchez les flèches pour faire défiler les recettes une par une.

Drapeau du pays

Touchez le drapeau pour afficher sur l'écran supérieur des informations concernant la cuisine du pays sélectionné.

Barre de défilement

Faites glisser cette barre pour faire défiler les recettes.

Recette sélectionnée

Nombre total de recettes

Changer de pays

Touchez les flèches pour changer de pays.

Carte du monde

Le rectangle rouge indique la région du monde où vous vous trouvez. Touchez ou pour changer de région. Vous pouvez également choisir votre région en touchant directement la petite carte sur l'écran tactile.



Par ingrédients

Sélectionnez cette option pour rechercher des recettes comportant l'ingrédient de votre choix. Choisissez un ingrédient dans la liste et touchez VOIR pour accéder à l'écran des recettes (voir page 17).

Vous pouvez également écrire le nom d'un ingrédient dans la zone de saisie en bas de l'écran tactile.



Nombre de recettes contenant l'ingrédient sélectionné

Type d'ingrédient
Touchez ces onglets pour sélectionner la catégorie d'ingrédient à afficher.

Effacer
Touchez l'icône pour effacer une lettre. Maintenez le stylet sur l'icône pour effacer une série de lettres.

Espace
Touchez ce bouton pour taper un espace.

Zone de saisie de caractères
Chaque lettre que vous écrivez dans ces cases est reconnue automatiquement. Vous pouvez écrire en majuscules ou en minuscules, mais les majuscules seront converties en minuscules à l'écran.

Lettres saisies
Les lettres que vous écrivez s'affichent ici.

Par critères

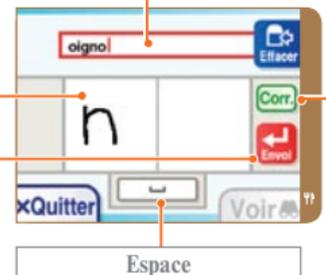
Ici, vous pouvez sélectionner différents critères pour limiter le nombre de recettes. Touchez l'écran pour choisir une catégorie, telle que CALORIES ou TEMPS DE PRÉPARATION. Sélectionnez ensuite le critère de votre choix, puis touchez OK.

Une fois tous les critères sélectionnés, touchez VOIR et les recettes qui correspondent à vos critères s'afficheront sur l'écran des recettes.



Par mots-clés

Recherchez les noms de recettes, les descriptions et les informations contenant des mots spécifiques, tels que « épice », « crémeux », « steak », etc. Utilisez la zone de saisie de caractères pour saisir un mot-clé en écrivant une lettre à la fois, puis touchez le bouton d'envoi pour déterminer le nombre de recettes contenant ce mot. Touchez VOIR et ces recettes s'afficheront à l'écran des recettes. Vous pouvez écrire en majuscules ou en minuscules, mais les majuscules seront converties en minuscules à l'écran.



Caractères saisis

Zone de saisie des caractères

ENVOI
Touchez ce bouton pour afficher le nombre de recettes contenant ce mot.

Suggestions
Si une lettre n'est pas reconnue correctement, touchez CORR. pour afficher une liste de lettres possibles.

Espace
Touchez ce bouton pour taper un espace.

Par ingrédients marqués

Ici, vous pouvez voir une liste des recettes contenant des ingrédients sélectionnés. Vous pouvez marquer des ingrédients par le biais de l'écran des ingrédients (voir page 25). Cette fonction vous permet de garder une trace des ingrédients que vous devez vous procurer.

Touchez une recette pour la sélectionner, puis touchez OK pour accéder à l'écran récapitulatif de la recette (voir page 24).

Cette option n'apparaît que si vous avez sélectionné au moins un ingrédient.



Favorite

Touchez ce bouton pour afficher vos recettes favorites (voir page 26). Les recettes sont classées par catégories. Touchez une recette pour la sélectionner, puis touchez OK pour accéder à l'écran récapitulatif de la recette. Cette option n'apparaît que si vous avez au moins une recette favorite.



Cuisiner avec le chef

3



3

Après avoir passé en revue les différents ingrédients, inspecté les ustensiles et pris connaissance des étapes de la recette, vous êtes maintenant prêt à cuisiner avec l'assistance du chef. Le chef vous guidera à travers chaque étape de la préparation par le biais d'instructions vocales faciles à assimiler. Des instructions et des photos seront également affichées sur l'écran supérieur.



Cuisiner avec le chef

Au travail!

Quand vous sélectionnez une recette, l'écran récapitulatif s'affiche sur l'écran tactile. Touchez-le pour prendre connaissance des différents ingrédients, examiner les étapes de la recette ou passer directement à la réalisation en suivant les directives du chef. Vous pouvez également écrire un mémo ou sélectionner vos recettes favorites.

Menu AU TRAVAIL! (voir pages 25 – 26)

MÉMO (voir page 27)

MENU PRINCIPAL

Touchez ce bouton pour revenir au menu principal (voir page 16).

Tourner la page

Touchez ou pour passer en revue les TRUCS & ASTUCES affichés sur l'écran supérieur.

Mémo sauvegardé

FAVORITE (voir page 26)

1. Ingrédients / Ustensiles

Ici, vous pouvez consulter la liste des ingrédients et des ustensiles nécessaires à la préparation de la recette. Le logiciel vous indique également les quantités nécessaires. Touchez ETAPES pour accéder à l'écran des étapes.

ING. / UST.

Touchez ces onglets pour passer de la liste des ingrédients à celle des ustensiles.

Nombre de portions

Touchez ou pour modifier le nombre de portions. Les quantités d'ingrédients nécessaires sont modifiées automatiquement.

Cases à cocher

Cochez la case d'un ingrédient en la touchant. Les ingrédients que vous avez choisi d'exclure sont indiqués par une icône (voir page 14).

Que se passe-t-il quand je coche un ingrédient?

Les ingrédients cochés rejoignent votre LISTE DE COURSES (voir pages 33 – 34). Vous pouvez consulter votre liste de courses depuis l'écran titre. Vous pouvez également afficher les recettes dont vous avez coché les ingrédients en sélectionnant PAR INGRÉDIENTS MARQUÉS dans le menu principal (voir page 22).

Remarque : une fois que vous avez réalisé une recette et estampé le calendrier, tous les ingrédients de cette recette sont décochés automatiquement.

2. Étapes

Cet écran offre un aperçu des différentes étapes de la recette. Touchez RÉALISER pour commencer à cuisiner. Vous pouvez commencer à partir d'une étape spécifique en sélectionnant l'étape de votre choix et en touchant À PARTIR DE CETTE ÉTAPE.



3. Réaliser

Cette option permet de passer à la préparation de la recette. Vous pouvez naviguer à travers les étapes de la recette en utilisant l'écran tactile ou les commandes vocales (voir page 28).



Sélectionner vos recettes favorites

En touchant FAVORITE à l'écran récapitulatif d'une recette, vous l'ajoutez à vos recettes favorites. Touchez FAVORITE une seconde fois pour la retirer de la liste.



Vos recettes favorites sont indiquées par une icône en forme d'étoile à l'écran des recettes (voir page 17). Vous pouvez consulter la liste de vos recettes favorites en touchant FAVORITE dans le menu principal. Si une recette vous plaît et que vous avez l'intention de la cuisiner à nouveau, n'hésitez pas à l'ajouter à vos recettes favorites!

Écrire des mémos

Touchez MÉMO à l'écran récapitulatif d'une recette pour écrire et sauvegarder des commentaires la concernant. Écrivez un caractère à la fois dans la zone de saisie, en vous aidant des lignes horizontales pour différencier les minuscules des majuscules.

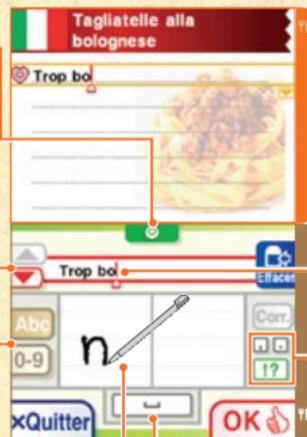
Icônes

Touchez le bouton  pour ouvrir une liste d'icônes. Touchez une icône pour l'ajouter à votre mémo (). Touchez  pour la retirer.

Retour à la ligne

Mode de saisie

Sélectionnez les lettres ou les chiffres.



Caractères saisis

Les caractères que vous écrivez s'affichent ici. Ils sont reconnus automatiquement.

Ponctuation

Touchez ce bouton pour ajouter un signe de ponctuation.

Espace

Touchez ce bouton pour ajouter un espace.

Comment utiliser le guide

La voix du chef vous guide à travers les étapes de la recette. Des instructions écrites s'affichent également sur l'écran supérieur. Les options sur l'écran tactile vous permettent de passer à l'étape suivante ou de revenir à la précédente. Lorsque l'icône du microphone apparaît sur l'écran tactile, vous pouvez contrôler le guide sans utiliser le stylet. Il vous suffit d'énoncer la commande vocale appropriée, telle que « Étape suivante! » ou « Encore une fois! », en direction du microphone.

Dans le schéma ci-dessous, les commandes vocales apparaissent entre guillemets et sont affichées en lettres rouges.

Icône du microphone
 Cette icône grandit et s'affiche en rouge quand le système de reconnaissance vocale capte votre voix.

Étape suivante!

« REVENIR! »
 Revenir à l'écran précédent.

ÉTAPES
 Consulter les étapes.

LEXIQUE
 Consulter le LEXIQUE (voir page 12).

QUITTER
 Quitter le guide pour revenir à l'écran récapitulatif de la recette. Vous pouvez choisir d'INTERROMPRE la recette pour reprendre plus tard depuis l'étape où vous vous êtes arrêté (voir page 32).

Le chef
 Lorsque le chef ne comprend pas votre commande vocale, un point d'interrogation apparaît au dessus de sa tête. Répétez alors la commande vocale, en parlant aussi distinctement que possible.

« ENCORE UNE FOIS! »
 Écouter à nouveau les instructions.

« ÉTAPE SUIVANTE! »
 Passer à l'étape suivante.

ING. / UST.
 Consulter la liste des ingrédients et des ustensiles.

OPTIONS
 Modifier les paramètres du logiciel.

- **Consignes pour faciliter la reconnaissance vocale :**
- ✱ Lorsque vous parlez dans le microphone du Nintendo DS, tenez-vous idéalement à une distance de vingt à trente centimètres. Le microphone étant très sensible, évitez de crier ou de souffler dedans car cela pourrait nuire à la reconnaissance vocale.
- ✱ Vérifiez que vous parlez assez fort en allant à l'**écran des options** et en sélectionnant TEST DU MICRO (voir page 14).
- ✱ La console DS peut avoir du mal à reconnaître vos commandes vocales s'il y a beaucoup de bruit de fond. L'environnement doit être très calme. Prononcez chaque mot aussi clairement que possible et évitez de parler en dialecte ou avec un accent trop prononcé.
- ✱ Les jeunes enfants ou les femmes peuvent améliorer la qualité de la reconnaissance vocale en parlant d'une voix plus grave que d'ordinaire.
- ✱ Désactiver la musique pendant que vous cuisinez peut aider la console DS à capter votre voix plus clairement. Pour ce faire, allez à l'**écran des options** et sélectionnez MUSIQUE (voir page 14).

Minuteur

Ce minuteur très utile vous permet de chronométrer le temps de cuisson, de réhydratation ou de refroidissement d'un plat ou d'un ingrédient. Lorsque le bouton « MINUTEUR! » apparaît à l'écran, touchez-le pour utiliser le minuteur.

Touchez et pour régler le minuteur, puis touchez « COMMENCER! » pour lancer le décompte. Touchez pour mettre le minuteur en pause, pour reprendre et pour le réinitialiser.

✱ Vous pouvez contrôler le minuteur sans utiliser le stylet grâce aux commandes vocales « Minuteur! » et « Commencer! ».

✱ Si la console DS passe en **mode veille** (voir page 6) pendant que le minuteur fonctionne, ce dernier se met automatiquement en pause.

Minuteur!

Commencer!

Chef

En attendant la fin du décompte, vous pouvez vous détendre en jouant à Chef, un classique des jeux Game & Watch. Le minuteur restera affiché pendant votre partie au cas où vous ne verriez pas le temps passer.

Pour jouer à Chef, touchez le bouton correspondant sur l'écran de réglage du minuteur ou sur l'écran des paramètres. Touchez ensuite GAME A ou GAME B sur l'écran tactile pour commencer une partie.

* Cette option n'est disponible qu'après avoir rempli certaines conditions.



Explications détaillées



Touchez « EXPLICATIONS! » quand le bouton apparaît sur l'écran tactile pour obtenir des explications détaillées sur toute une série de techniques et de termes de cuisine.

* Vous pouvez activer cette fonction sans utiliser le stylet grâce à la commande vocale « Explications! ».



Explications!

Écran de fin de recette

Au terme de la préparation, l'écran de fin de recette apparaît. Touchez « ÉTAPE SUIVANTE! », choisissez une couleur et touchez  pour recevoir un sceau sur le calendrier. Le plat sera alors sauvegardé par le logiciel et ajouté au calendrier (voir page 16). La date et le nombre de réalisations du plat sont affichés à l'écran des recettes (voir page 17) et sur la carte (voir page 18).



COULEUR

Touchez une icône pour changer la couleur du sceau.



Interrompre

Lorsque vous décidez de QUITTER une recette durant la préparation, vous avez la possibilité de sauvegarder votre progression et de retourner à l'écran titre en touchant INTERROMPRE. Touchez ABANDONNER si vous préférez quitter une recette sans sauvegarder votre progression. Sélectionnez REPRENDRE à l'écran titre (voir page 14) pour reprendre une recette à l'endroit où vous vous êtes arrêté.

Remarque : votre sauvegarde sera effacée si vous arrivez au bout de la recette ou si vous décidez d'en interrompre une nouvelle.



Explications!

Tableau de conversion des températures de cuisson au four

Température (°C)	140	150	170	180	190	200	220	230	250
Indication	1	2	3	4	5	6	7	8	9

Veuillez noter que ces températures sont données à titre indicatif. Les temps de cuisson peuvent varier en fonction du type et de la marque de votre four. Réfêrez-vous au mode d'emploi de votre appareil pour plus de détails.

Vérifier votre liste de courses

4



Pour ne pas oublier d'ingrédients lorsque vous sortez faire vos achats, ajoutez-les à votre liste de courses. Sélectionnez **LISTE DE COURSES** à l'écran titre pour voir la liste des ingrédients que vous avez cochés sur l'écran **Ingrédients / Ustensiles** (voir page 25).



Vérifier la liste de courses

Liste de courses

Lorsque vous faites vos courses, touchez la case d'un ingrédient pour ajouter une icône **OK** signifiant que vous l'avez acheté. Lorsque vous êtes enfin prêt à cuisiner, touchez **AU TRAVAIL!** pour rejoindre l'écran **récapitulatif** de la recette (voir page 24) et préparer le plat contenant les ingrédients sélectionnés.

Vous pouvez voir la liste des recettes contenant des ingrédients marqués en sélectionnant **PAR INGRÉDIENTS MARQUÉS** dans le **menu principal**.

RECETTE D'ORIGINE / DESCR.

Après avoir sélectionné un ingrédient, touchez l'onglet **RECETTE D'ORIGINE** pour afficher des informations concernant la recette ou l'onglet **DESCR.** pour afficher une courte description concernant cet ingrédient sur l'écran supérieur.

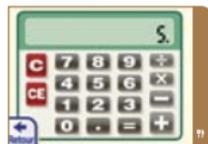
Liste des ingrédients

Touchez la case d'un ingrédient pour y ajouter une icône **OK**.



Calculatrice

Touchez l'icône de la calculatrice pour l'utiliser.



AU TRAVAIL!

Touchez un ingrédient de la liste et la recette contenant l'ingrédient marqué s'affichera sur l'écran supérieur. Touchez **AU TRAVAIL!** pour accéder à l'écran **récapitulatif** de cette recette.

À propos de la reconnaissance d'écriture



5

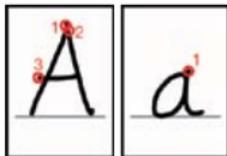
Parfois, la fonction de reconnaissance d'écriture peut éprouver des difficultés à interpréter ce que vous écrivez. Pour résoudre les problèmes liés à la reconnaissance d'écriture, veuillez consulter les pages suivantes. Elles vous indiquent la meilleure façon d'écrire les lettres et les chiffres utilisés dans le jeu.



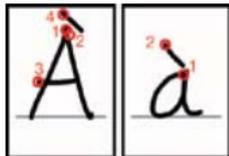
À propos de la reconnaissance d'écriture

Lettres

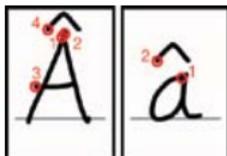
Aa



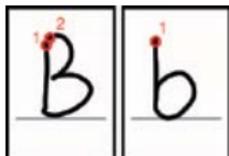
Àà



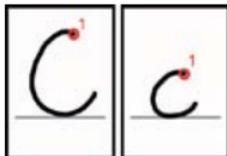
Ââ



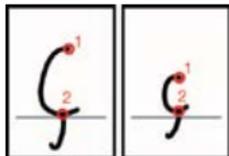
Bb



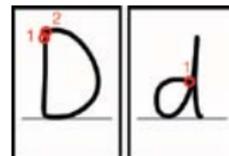
Cc



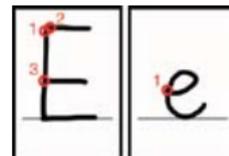
Çç



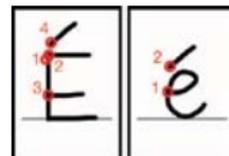
Dd



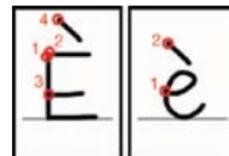
Ee



Éé



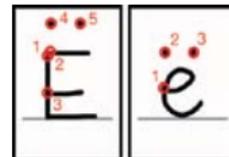
Èè



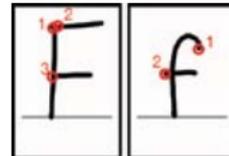
Êê



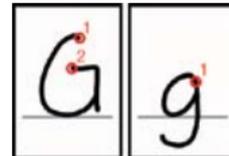
Ëë



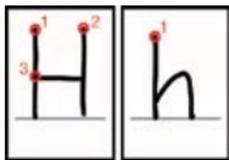
Ff



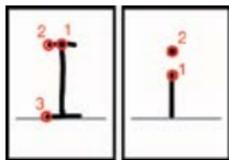
Gg



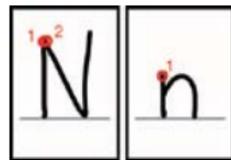
Hh



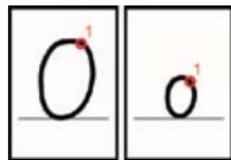
li



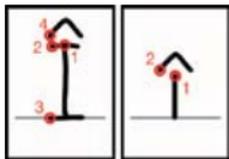
Nn



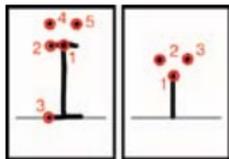
Oo



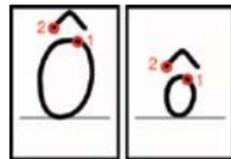
Îî



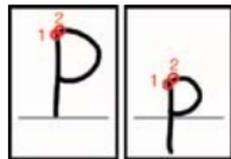
Ïï



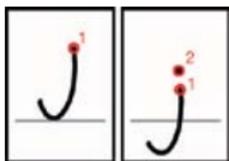
Ôô



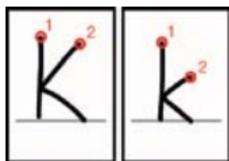
Pp



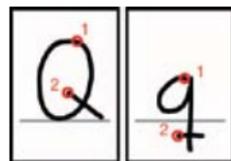
Jj



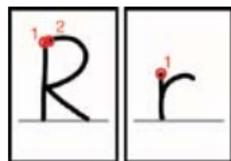
Kk



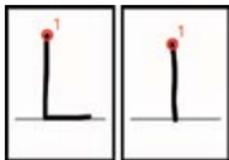
Qq



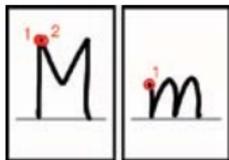
Rr



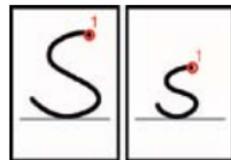
Li



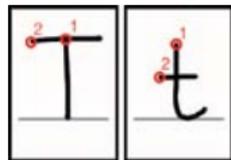
Mm



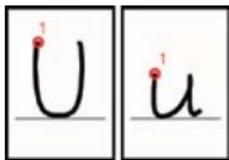
Ss



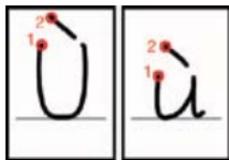
Tt



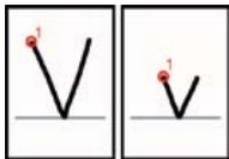
Uu



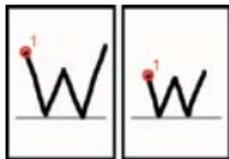
Ùù



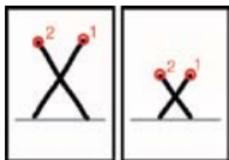
Vv



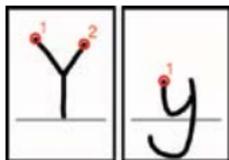
Ww



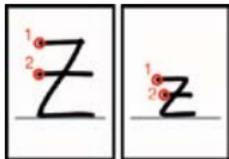
Xx



Yy

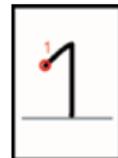


Zz



Nombres

1



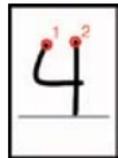
2



3



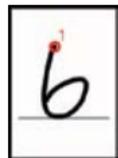
4



5



6



7



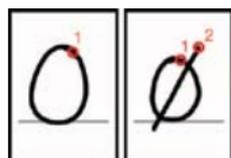
8



9



0



Générique

Directeur

Hirota Watanabe

Directeur de design

Eri Honma

Design

Aiko Inada

Rie Matsushita

Kouchi Takeda

Yasuhiro Nakamura

Kenta Kubo

Programmeurs

Kazuyuki Miyata

Makoto Nakajima

Takahiro Matsuda

Scénario

Mitsuru Shinohara

Yuuichi Igarashi

Tadayuki Hikida

Noriko Miura

Son

Toshiyuki Sudo

Support artistique

Sachiko Nakamichi

Chiharu Sakiyama

Norio Asakura

Débuguer

Ryosuke Yamada

Go Endo

Super Mario Club

Gestion de la

localisation européenne

Andy Fey

Takashi Ebiike

Jan Kuczynski

William Romick

Traduction

Hervé Lefranc

Frédéric Venet

Pierre Bancov

Voix

Jean-Marie Fonbonne

Validation et tests

par NOE

Alessio Danieli

NOE Testing Team

Localisation du

manuel et mise en page

Adrian Michalski

Jens Peppel

Peter Swietochowski

Silke Sczyrba

Dmitrij Sobin

Yumie Yamane

Monika Humpe

Kathrin Grieser

Sandra Bialys

Bastian Nehrke

Bianca Rose

Alfiya Alesheva

Uschi Lipinski

Sascha Nickel

Jan Muhl

Jasmina Libonati

Moni Händschke

Oleg Sdarskiy

Manfred Anton

Christopher Caël

Conseils pour les recettes et la cuisine

Tsuji Cooking Academy

Superviseur en chef

Shinya Shyundo

(Japanese Cooking

Section Professor)

Création des recettes

Akihiko Manada

(Spanish Cooking

Section Professor)

Arimasa Takemura

(Japanese Cooking

Section Professor)

Tomoji Nishio

(Italian Cooking

Section Professor)

Daigo Sakanaka

(Chinese Cooking Section

Assistant Professor)

Ryuji Miyake

(French Cooking Section

Assistant Professor)

Production vidéo

Tsuji Cooking Academy/

DENTSU INC.

Production audio

Side UK Ltd.

Création des textes de support

Brain corporation

Coordination

Miyuki Hirose

Emi Watanabe

Kazumi Kasatani

(Tsuji Cooking Academy)

Misa Sakurai

(Tsuji Cooking Academy)

Remerciements spéciaux

Abe Tomokazu

Masako Meineke

Hiroyuki Uesugi

Gestion des projets

Hiroshi Sato

Toshiharu Izuno

Producteurs

Masanobu Suzui

Yoshinori Tsuchiyama

Producteur exécutif

Satoru Iwata

Renseignements sur l'entretien et la garantie

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

GARANTIE SUR LES APPAREILS

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

GARANTIE SUR LES JEUX ET ACCESSOIRES

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

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site Web, support.nintendo.com ou appeler la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions, sur les options de réparation ou de remplacement et les prix.*

*Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, chez Nintendo. Veuillez n'expédier aucun produit sans appeler Nintendo au préalable.

LIMITES DE LA GARANTIE

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

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

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

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

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