

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

**NINTENDO CUSTOMER SERVICE
WWW.NINTENDO.COM**

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

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

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

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



Nintendo of Canada Ltd.
110 - 13480 Crestwood Place
Richmond, B.C. V6V 2J9
Canada
www.nintendo.ca

60998B



PRINTED IN U.S.A. /
IMPRIMÉ AUX É.-U.



NINTENDO DSTM MC

天珠の
TENCHU X DARK SECRETTM MC

INSTRUCTION BOOKLET/MODE D'EMPLOI

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠ WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	Eye or muscle twitching	Loss of awareness
Altered vision	Involuntary movements	Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠ WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠ WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

⚠ WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.



Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.



Wireless DS
Multi-Card
Play

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES WITH EACH DS SYSTEM CONTAINING A SEPARATE GAME CARD.

Le sceau officiel vous assure que ce produit est autorisé sous licence ou fabriqué par Nintendo. Vérifiez toujours la présence du sceau lorsque vous achetez des systèmes, des accessoires, des jeux ou tout autre produit connexe.



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 L'APPAREIL DE JEU VIDÉO NINTENDO DS^{MC}.



Jeu pour DS
sans fil
et cartes multiples

CE JEU PERMET DE JOUER À PLUSIEURS, SANS FIL, CHAQUE DS UTILISANT SA PROPRE CARTE.

NEED HELP PLAYING A GAME?

Nintendo's game pages, at www.nintendo.com/games, feature walkthroughs, frequently-asked questions, and codes for many of our games. If your answer isn't there, check out our forums where you can exchange tips with other gamers on-line.

For more information about our on-line forums, visit www.nintendo.com/community.

If you don't have access to the website, recorded tips for many titles are available on Nintendo's Power Line at **(425) 885-7529**.

This may be a long distance call, so please ask permission from whoever pays the phone bill.



Nintendo

© 2006 FromSoftware, Inc. TENCHU IS A TRADEMARK OF FromSoftware, Inc. TM, ® AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

BESOIN D'AIDE POUR JOUER?

Sur le site www.nintendo.com/games, des pages sur les jeux de Nintendo présentent le déroulement des jeux, des foires aux questions et des codes pour plusieurs de nos jeux. Si la réponse que vous cherchez n'y est pas, consultez nos forums où vous pouvez échanger, en ligne, des indices avec d'autres joueurs.

Pour obtenir plus d'information sur nos forums en ligne, visitez www.nintendo.com/community.

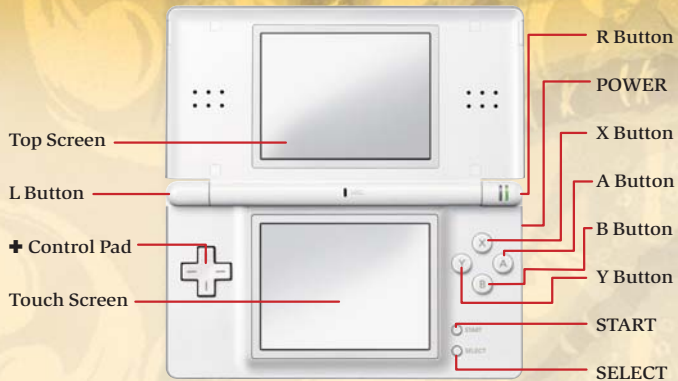
Si vous n'avez pas accès au site Web, vous pouvez obtenir des conseils enregistrés pour de nombreux jeux, en utilisant la ligne de puissance de Nintendo au **(425) 885-7529**. Il peut s'agir d'un interurbain, demandez donc la permission à la personne responsable du compte de téléphone.



Nintendo

© 2006 FromSoftware, Inc. TENCHU EST UNE MARQUE DE COMMERCE DE FromSoftware, Inc. MC, ® ET LE LOGO DU NINTENDO DS SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO. © 2006 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

★ CONTROLS



	IN MENUS	DURING MISSIONS
	Confirm	Block
	Cancel	Jump
	_____	Use or Retrieve Ninja Gear
	_____	Attack
	Switch Ninja Gear Type	Switch Ninja Gear (back, next)
	Move Cursor	Move
	_____	Pause

★ VERSUS MODE

You can use the DS Wireless system to play two- to four-person versus games.

★ SETTING UP VERSUS PLAY

1 CREATE BATTLEGROUND/JOIN BATTLEGROUND

► Create Battleground (If you are hosting a game.)

Once all participants have registered, select the battleground and game rules.

VERSUS GAMES

Annihilator: Cut down all your opponents. The last ninja standing wins!

Glutton: Collect as many rice dumplings as you can before time runs out. The player with the most dumplings wins. You can steal other players' dumplings by attacking them.

Sneak: One player flees, the others chase. The player who finds and attacks whoever is "it" becomes the hunted player. The player who is being hunted when time runs out is the winner.

► Join Battleground (If you're not hosting a game.)

First, connect with a battleground created by the host. Choose the battleground you want to join by selecting a host from the list of available hosts, then wait for them to complete the set-up.

2 SELECT A CHARACTER

Choose the character that you want to use.



3 NINJA GEAR SELECTION

Pick out the ninja gear you want to take into battle. (The kinds of gear you can use are limited.) When you've finished equipping yourself, press **O** START.



4 STARTING THE GAME

When all the players are ready, "START" will appear on the host system. The game will begin when the host selects "START."



5 RESULTS

This is where the results of Versus play are displayed.

Retry: If you choose this, the host can start a contest with a different battleground and rules.

End: Choose this to return to the title screen.

ESTABLISHING THE DS WIRELESS LINK (DS WIRELESS PLAY)

This section explains how to establish a link for local wireless play.

What You Will Need:

Nintendo DS or Nintendo DS Lite systems – One per player



Tenchu: Dark Secret – One per player





Steps

1. Make sure that all DS systems are turned off, then insert a Tenchu: Dark Secret DS Game Card into each system.
2. Turn all game systems on. The DS menu screen will display.
3. Touch the Tenchu: Dark Secret panel.
4. Now follow the instructions on p. 07.

WIRELESS COMMUNICATION TROUBLESHOOTING

Please read the following for important wireless play information.

- The DS Wireless icon  indicates compatibility with DS Wireless play. This icon appears on the DS menu screen, in-game menus, and other places. Selecting any menu items that have this icon will turn on the wireless communication system, so be aware of and comply with rules and regulations regarding the use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and aircraft, etc.
- During wireless game play, an icon  appears on-screen showing the strength of the wireless signal. The icon displays four levels of signal strength. The stronger the signal, the smoother game play will be.

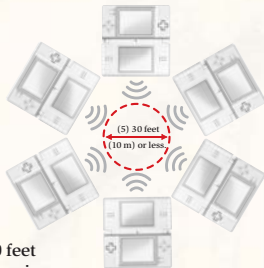
Number of bars				
Signal Strength	Weak	←→		Strong

- The power light blinks when the wireless function is working.
- For optimum wireless communications, please follow these guidelines.

Begin with the distance between systems at about 30 feet or less and move closer or farther apart as desired, keeping the signal strength at two or more bars for best results.

The systems should face each other as directly as possible without having people or other obstructions between them.

Avoid interference from other devices. If communication seems to be affected by other devices (wireless LAN, microwave ovens, cordless devices, computers), move to another location or turn off the interfering devices.



WI-FI MARKET



Connect to Nintendo Wi-Fi Connection for your chance to buy and sell ninja gear and items within a set time limit. The market will close once all players choose to end trading, or when the time limit is up.

If the power is turned off during trading, the results of your trade will be lost. The items and ninja gear you had for sale will also be lost.



TRADE WITH FRIENDS



To trade one-on-one with a registered friend, follow the steps listed below. (*For info on registering friends, see pg. 14*)

- 1 Select ninja gear/items to sell.
- 2 Set the number and price of goods. (Use  to make adjustments.)
- 3 Press  START to connect to Nintendo WFC.
- 4 Select a friend to trade with.
- 5 When the menu appears, select the goods you wish to purchase.
- 6 When time runs out, trades will be recorded automatically and you'll return to the Wi-Fi Market menu. (If all participants select End Trading, the market will close and you'll be returned to the Wi-Fi Market menu.)



★ TRADE WITH STRANGERS

To trade with up to four random people, follow the steps listed below.

- 1 Select ninja gear/items to sell.
- 2 Set the number and price of goods. (Use  to make adjustments.)
- 3 Press  to connect to Nintendo WFC.
- 4 Wait for trading partners to be found.
- 5 When the menu appears, select the goods you wish to purchase.
- 6 When time runs out, trades will automatically be recorded and you'll be returned to the Wi-Fi Market menu. (If all participants select End Trading, the market will close and you'll be returned to the Wi-Fi Market menu.)

★ WI-FI MARKET SETTINGS

This is where settings related to the Wi-Fi Market can be adjusted.

☾ NINTENDO WI-FI CONNECTION SETTINGS

Follow the on-screen instructions to set up your Nintendo Wi-Fi Connection. You will be unable to use the Wi-Fi Market without first completing the Nintendo WFC set-up process. For more information on the Nintendo WFC, please see the Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Booklet packaged with this software.

NINTENDO WI-FI CONNECTION ALLOWS MULTIPLE TENCHU: DARK SECRET OWNERS TO PLAY TOGETHER OVER THE INTERNET—EVEN WHEN SEPARATED BY LONG DISTANCES.

- To play Nintendo DS games over the internet you must first set up the Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) on your Nintendo DS system. Please see the separate Nintendo Wi-Fi Connection instruction booklet included with this game for directions on setting up your Nintendo DS.
- To complete the Nintendo WFC setup, you will also need access to a PC that has a wireless network device installed (such as a wireless router) and an active broadband or DSL internet account.
- If you do not have a wireless network installed on your PC, you can order a Nintendo Wi-Fi USB Connector (sold separately) directly from Nintendo. See the separate Nintendo WFC instruction booklet for more information.
- Nintendo Wi-Fi Connection game play uses more battery power than other game play. You may prefer to use the AC Adapter to prevent running out of power when using the Nintendo WFC.
- You can also play Nintendo WFC compatible games at selected internet hotspots without additional setup.
- The Terms of Use Agreement which governs Nintendo Wi-Fi connection game play is available in the Nintendo Wi-Fi Connection instruction booklet or online at www.nintendowifi.com/terms.

For additional information on the Nintendo WFC, setting up your Nintendo DS, or a list of available internet hotspots, visit nintendowifi.com (USA, Canada, and Latin America) or call 1-800-895-1672 (USA/Canada only).

☾ FRIEND ROSTER

Come here to add, delete, or edit information on your Friend Roster.

▶ Friend Code Input

Want to register a friend? Come here to input Friend Codes and names!

▶ Trade Friend Information

Use the local wireless system to play DS to DS and trade friend information.

Wait for Invitation: Choose this to wait for an invitation from a friend. When the invite arrives and is safely registered, the name entry screen will appear. Input your friend's name to end the process.

Invite: Select this to pull up a list of waiting friends, then select one to send him or her an invitation. Once your friend has received and registered your invitation, the name entry screen will appear—allowing you to enter your friend's name.

If you lose your connection to Nintendo WFC or are unable to complete the registration, please try again.

For more details on connecting to Nintendo WFC, please see the Nintendo Wi-Fi Connection Instruction Booklet included with this software.

If you have problems connecting be sure to check out the troubleshooting section.

▶ Data Update

Come here to make revisions to or delete currently registered data.

☾ REGISTER FRIEND CODE

Double-check your own Friend Code here. If you don't already have a Friend Code, follow the on-screen instructions to receive one.

It's necessary to connect to Nintendo WFC to complete this process. Please complete Nintendo WFC setup first.

(For information on Nintendo WFC, see pg. 13.)

☾ BACK

Return to the previous screen.

Important Legal Information

REV-D

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact Nintendo Customer Service (see below).

The contents of this notice do not interfere with your statutory rights.

This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

For further information or assistance, please contact:
Nintendo Consumer Service
www.nintendo.com
or call 1-800-255-3700
(U.S. and Canada)

Warranty & Service Information

REV-P

You may need only simple instructions to correct a problem with your product. Try our website at www.nintendo.com or call our Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700, rather than going to your retailer. Hours of operation are 6 a.m. to 7 p.m., Pacific Time, Monday - Sunday (times subject to change). If the problem cannot be solved with the troubleshooting information available online or over the telephone, you will be offered express factory service through Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

HARDWARE WARRANTY

Nintendo of America Inc. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that the hardware product shall be free from defects in material and workmanship for twelve (12) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this warranty period, Nintendo will repair or replace the defective hardware product or component, free of charge. The original purchaser is entitled to this warranty only if the date of purchase is registered at point of sale or the consumer can demonstrate, to Nintendo's satisfaction, that the product was purchased within the last 12 months.

GAME & ACCESSORY WARRANTY

Nintendo warrants to the original purchaser that the product (games and accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of three (3) months from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this three (3) month warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product, free of charge.

SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

Please try our website at www.nintendo.com or call the Consumer Assistance Hotline at 1-800-255-3700 for troubleshooting information and repair or replacement options and pricing. In some instances, it may be necessary for you to ship the complete product, FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE, to Nintendo. Please do not send any products to Nintendo without contacting us first.

WARRANTY LIMITATIONS

THIS WARRANTY SHALL NOT APPLY IF THIS PRODUCT: (a) IS USED WITH PRODUCTS NOT SOLD OR LICENSED BY NINTENDO (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, NON-LICENSED GAME ENHANCEMENT AND COPIER DEVICES, ADAPTERS, AND POWER SUPPLIES); (b) IS USED FOR COMMERCIAL PURPOSES (INCLUDING RENTAL); (c) IS MODIFIED OR TAMPERED WITH; (d) IS DAMAGED BY NEGLIGENCE, ACCIDENT, UNREASONABLE USE, OR BY OTHER CAUSES UNRELATED TO DEFECTIVE MATERIALS OR WORKMANSHIP; OR (e) HAS HAD THE SERIAL NUMBER ALTERED, DEFACED OR REMOVED.

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED IN DURATION TO THE WARRANTY PERIODS DESCRIBED ABOVE (12 MONTHS OR 3 MONTHS, AS APPLICABLE). IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY IMPLIED OR EXPRESS WARRANTIES. SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS OR EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

This warranty gives you specific legal rights. You may also have other rights which vary from state to state or province to province.

Nintendo's address is: Nintendo of America Inc., P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

This warranty is only valid in the United States and Canada.

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
troubles de la vue**

**tics oculaires ou musculaires
mouvements involontaires**

**perte de conscience
désorientation**

- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les 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 stylos, 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, évitez 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 :

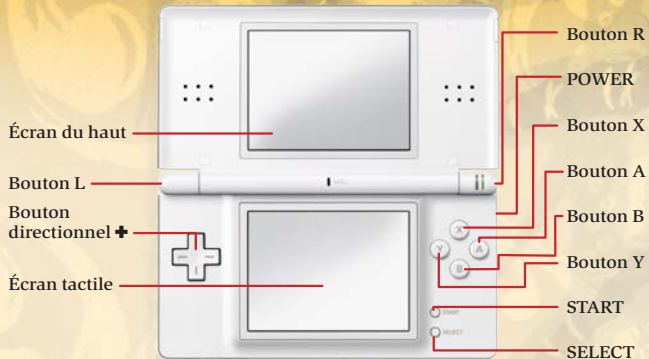
- N'exposez pas la batterie à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne tentez pas de démonter, de réparer, ni de déformer la batterie.
- Ne disposez jamais d'une batterie dans les flammes.
- Ne touchez pas aux points de contact de la batterie, ne causez pas de court circuit en y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

⚠ 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 fabricant 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.

COMMANDES



	DANS LES MENUS	PENDANT LES MISSIONS
A	Confirmer	Bloquer
B	Annuler	Sauter
X	_____	Utiliser ou récupérer de l'équipement ninja
Y	_____	Attaquer
L R	Changer de type d'équipement ninja	Changer de type d'équipement ninja (L retour, R prochain)
+	Déplacer le curseur	Déplacer
START	_____	Pause

MODE VERSUS

Tu peux utiliser le système de jeu sans fil DS pour jouer à des jeux versus de deux ou quatre joueurs.

RÉGLER UN JEU VERSUS

1 CRÉER DES CHAMPS DE BATAILLE / JOINDRE UN CHAMP DE BATAILLE

► Créer un champ de bataille (Si tu es l'hôte de la partie.)

Une fois que tous les participants se sont enregistrés, sélectionne le champ de bataille et les règles de jeu.

PARTIES VERSUS

Anéantissement (Annihilator) : Élimine tous tes adversaires. Le dernier ninja à se tenir debout gagne !

Glouton (Glutton) : Collectionne autant de boulettes de pâte et riz que tu peux avant que le temps ne s'écoule. Le joueur avec le plus de boulettes de pâte gagne. Tu peux voler les boulettes de pâte des autres joueurs en les attaquant.

Ratoureux (Sneak) : Un joueur se sauve, l'autre le poursuit. Le joueur qui trouve et attaque devient le joueur poursuivi. Le joueur qui est poursuivi lorsque le temps s'est écoulé est le gagnant.

► Joindre un champ de bataille (Si tu n'es pas l'hôte de la partie.)

Tout d'abord, branche-toi à un champ de bataille créé par l'hôte. Choisis le champ de bataille que tu veux rejoindre en sélectionnant l'hôte sur la liste des hôtes disponibles, ensuite, attend que l'installation se termine.

2 SÉLECTIONNER UN PERSONNAGE

Choisis le personnage que tu veux utiliser.



3 SÉLECTIONNER L'ÉQUIPEMENT NINJA

Choisis l'équipement ninja que tu veux prendre lors d'une bataille. (Les genres d'équipement que tu utilises sont limités.) Lorsque tu as terminé de t'équiper, appuie sur **O** START.



4 COMMENCER UNE PARTIE

Lorsque tous les joueurs sont prêts, « START » apparaîtra sur l'appareil de l'hôte. La partie débutera lorsque l'hôte sélectionnera « START ».



5 RÉSULTATS

C'est ici que les résultats de Versus sont illustrés.

« Retry » (Recommencer) : Si tu choisis ceci, l'hôte peut commencer un concours avec un nouveau champ de bataille et de nouvelles règles.

« End » (Terminer) : Choisis ceci pour retourner à l'écran de titre.

ÉTABLIR LE RACCORD SANS FIL DS (PARTIE SANS FIL DS)

Cette section explique comment établir un raccord pour une partie locale sans fil DS.

Ce dont tu auras besoin :

Appareils Nintendo DS ou Nintendo DS Lite – Un par joueur



Tenchu: Dark Secret – Un par joueur





Étapes :

1. Assure-toi que tous les appareils DS sont éteints. Ensuite, insère une carte de jeu Tenchu: Dark Secret dans chaque appareil.
2. Allume tous les appareils. L'écran de menu DS sera illustré.
3. Touche le panneau « Tenchu: Dark Secret ».
4. Maintenant, suis les instructions de la page 21.

INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT LA COMMUNICATION SANS FIL

Lis les informations importantes suivantes concernant le jeu sans fil.

- L'icône  du DS sans fil indique la compatibilité avec le jeu DS sans fil. Cette icône apparaît à l'écran de menu DS, dans les menus du jeu et à d'autres endroits. Sélectionner n'importe quel item d'un menu ayant cette icône activera le système de communication sans fil. Observe et suis les règles et règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que des hôpitaux, des aéroports, des avions, etc.
- Pendant une partie de jeu sans fil, une icône  apparaîtra à l'écran illustrant la force du signal sans fil. L'icône illustre quatre niveaux de force de signal. Plus le signal est fort, mieux la partie de jeu sera.

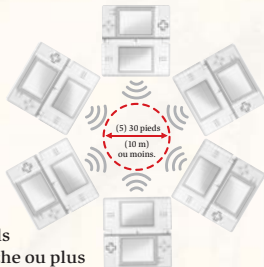
				
Nombre de barres	0	1	2	3
Force du signal	Faible ← → Fort			

- La lumière de pouvoir clignotera lorsque la fonction sans fil fonctionne.
- Pour des communications sans fil optimales, respecte ces informations.

Commence en gardant une distance entre les appareils d'environ 10 mètres ou moins et déplace-toi plus proche ou plus loin si désiré, en maintenant la force du signal à deux barres ou plus pour de meilleurs résultats.

Les appareils devraient tous se faire face aussi directement que possible sans avoir des gens ou d'autres obstructions entre eux.

Évite les interférences provenant d'autres appareils. Si la communication semble être affectée par d'autres appareils (réseau local sans fil, fours à micro-ondes, appareils sans fil, ordinateurs), déplace-toi vers un autre endroit ou éteins l'appareil causant l'interférence.



MARCHÉ WI-FI

Branche-toi à la Nintendo Wi-Fi Connection pour ta chance d'acheter et de vendre de l'équipement ninja et des articles dans une période de temps limitée. Le marché fermera une fois que tous les joueurs décideront de terminer leurs échanges or lorsque le temps limite est expiré.

Si ton appareil est éteint pendant les échanges, les résultats de tes échanges seront perdus. Les articles et l'équipement ninja que tu avais à vendre seront aussi perdus.



ÉCHANGER AVEC DES AMIS



Pour échanger avec un ami enregistré, suis les étapes énumérées ci-bas. (*Pour de l'information sur tes amis, consulte p. 28.*)

- 1 Sélectionne de l'équipement ninja/articles à vendre.
- 2 Fixe la quantité et le prix des produits. (Utilise pour faire des ajustements.)
- 3 Appuie sur pour te brancher à la Nintendo WFC.
- 4 Sélectionne un ami avec qui échanger.
- 5 Lorsque le menu apparaît, sélectionne les produits que tu désires acheter.
- 6 Lorsque le temps expire, les échanges seront enregistrés automatiquement et tu retourneras au menu du Marché Wi-Fi. (Si tous les participants sélectionnent « End Trading », le marché fermera et tu retourneras au menu Marché Wi-Fi.)



★ ÉCHANGER AVEC DES ÉTRANGERS

Pour échanger avec jusqu'à quatre personnes au hasard, suis les étapes énumérées ci-bas.

- 1 Sélectionne de l'équipement ninja/articles à vendre.
- 2 Fixe la quantité et le prix des produits. (Utilise  pour faire des ajustements.)
- 3 Appuie sur  pour te brancher à la Nintendo WFC.
- 4 Attends que les partenaires d'échange soient trouvés.
- 5 Lorsque le menu apparaît, sélectionne les produits que tu désires acheter.
- 6 Lorsque le temps expire, les échanges seront enregistrés automatiquement et tu retourneras au menu du Marché Wi-Fi. (Si tous les participants sélectionnent « End Trading », le marché fermera et tu retourneras au menu Marché Wi-Fi.)

★ RÉGLAGE DU MARCHÉ WI-FI

C'est ici que les réglages du Marché Wi-Fi peuvent être ajustés.

➤ RÉGLAGES NINTENDO WI-FI CONNECTION

Suis les instructions qui apparaîtront à l'écran pour régler ta Nintendo Wi-Fi Connection. Tu seras incapable d'utiliser le Marché Wi-Fi sans avoir tout d'abord complété le procédé d'installation de la Nintendo WFC. Pour plus d'informations sur la Nintendo WFC, consulte le livret d'instructions sur la Nintendo Wi-Fi Connection emballé avec ce logiciel.

LA NINTENDO WI-FI CONNECTION PERMET À DE MULTIPLES PROPRIÉTAIRES DE TENCHU: DARK SECRET DE JOUER ENSEMBLE SUR INTERNET – MÊME S'ILS SONT SÉPARÉS PAR DE GRANDES DISTANCES.

- Pour jouer les jeux de Nintendo DS via l'Internet, tu dois d'abord installer la Nintendo Wi-Fi Connection (Nintendo WFC) sur ton appareil Nintendo DS. Consulte le livret d'instructions sur la Nintendo Wi-Fi Connection inclus avec ce jeu pour des informations sur le réglage de ton Nintendo DS.
 - Pour compléter l'installation de la Nintendo WFC, tu auras aussi besoin d'avoir accès à un ordinateur qui a un appareil de réseau sans fil (tel qu'un routeur) et un accès actif à larges bandes or un compte Internet DSL.
 - Si tu n'as pas accès à un réseau sans fil installé sur ton ordinateur, tu peux commander un Nintendo Wi-Fi USB Connector (vendu séparément) directement de Nintendo. Consulte le manuel d'instructions de la Nintendo Wi-Fi Connection pour plus d'informations.
 - Les parties de jeu via la Nintendo Wi-Fi Connection utilisent plus d'énergie des piles que d'autres parties de jeu. Tu préféreras peut-être utiliser un adaptateur AC pour ne pas manquer d'énergie lors d'une partie via la Nintendo Wi-Fi Connection.
 - Tu peux aussi jouer à des jeux compatibles avec la Nintendo WFC à des bornes Wi-Fi sans aucun coût additionnel.
 - L'entente des termes d'utilisation gouvernant la Nintendo Wi-Fi Connection est disponible dans le livret d'instructions de la Nintendo Wi-Fi Connection ou en ligne au www.nintendowifi.com/terms.
- Pour des informations additionnelles sur la Nintendo WFC, le réglage de ton Nintendo DS ou une liste des bornes Wi-Fi disponibles, visite nintendowifi.com (É.-U., Canada et Amérique Latine) ou téléphone le 1-800-895-1672 (É.-U./Canada seulement).

LISTE D'AMI

Viens ici pour ajouter, effacer ou éditer l'information sur ta liste d'ami.

► Entrer un code d'ami

Tu veux enregistrer un ami ? Viens ici pour entrer des codes d'ami et des noms !

► Échanger l'information d'un ami

Utilise un appareil local sans fil pour jouer de DS à DS et échanger de l'information.

Attendre pour une invitation (Wait for Invitation) : Choisis ceci pour attendre une invitation d'un ami. Lorsque l'invitation arrive et qu'il est enregistré prudemment, l'écran d'entrée de noms apparaîtra. Entre le nom de ton ami pour terminer le procédé.

Invite : Sélectionne ceci pour voir la liste des amis en attente, ensuite sélectionne un nom pour lui envoyer une invitation, l'écran d'entrée de noms apparaîtra – te permettant d'entrer le nom de l'ami.

Si tu perds ta connexion à la Nintendo WFC ou que tu es incapable de compléter ton enregistrement, réessaie.

Pour plus de détails pour te brancher à la Nintendo WFC, consulte le livret d'instructions sur la Nintendo Wi-Fi Connection inclus avec ce logiciel.

Si tu éprouves des problèmes à te brancher, assure-toi de consulter la section problèmes et solutions.

► Mise à jour de données

Viens ici pour faire des révisions ou pour effacer des données actuellement sauvegardées.

ENREGISTRER UN CODE D'AMI

Vérifie bien ton propre code d'ami ici. Si tu n'as pas déjà un code d'ami, suis les instructions à l'écran pour en recevoir un.

Il est nécessaire de te brancher à la Nintendo WFC pour compléter ce procédé. Complète tout d'abord l'installation de la Nintendo WFC.

(Pour de l'information sur la Nintendo WFC, voir p. 27.)

RETOUR

Retourne à l'écran précédent.

Renseignements légaux importants

REV-D

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 jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés, ni des accessoires non brevetés. L'utilisation de tels mécanismes annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation de tels mécanismes. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre jeu, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si votre jeu ne fonctionne pas sans utilisation d'un tel mécanisme, veuillez contacter votre distributeur régional autorisé de Nintendo (voir ci-dessous).

Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux.

Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce jeu sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.

Pour obtenir de plus amples renseignements ou de l'aide, veuillez contacter :
Le Service à la clientèle de Nintendo à
www.nintendo.com
ou au 1 (800) 255-3700
(aux É.-U. et au Canada)

Renseignements sur l'entretien et la garantie

REV-P

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Web à www.nintendo.com ou appeler notre Ligne sans frais d'assistance aux consommateurs, au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez votre détaillant. Nos heures d'ouverture sont de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, 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, www.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 ADAPTEURS 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 MATÉRIAUX 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 RESULTANT 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.