

La DS de Nintendo victime du pixel mort

Le lancement outre-Atlantique de la très attendue DS de Nintendo, la nouvelle console portable à deux écrans du japonais, est déjà entaché d'un problème technique touchant quelques modèles. Un problème gênant pour le fabricant pourtant connu pour la qualité de ses produits. En effet, certains heureux possesseurs de ce nouveau jouet ont découvert avec horreur la présence sur un des écrans de la console de pixels morts persistants. Les pixels morts sont des pixels qui s'affichent et qui ne disparaissent pas, un problème rencontré sur certains écrans LCD. Et sur les petits écrans de la DS, ce pixel peut vite être très gênant.

Nintendo a d'ores et déjà fait savoir que la console étant sous garantie et qu'il était possible de la renvoyer au fabricant. Mais un taux de tolérance (entre 3 et 6 pixels morts) est souvent avancé par les fabricants pour que l'échange ou la réparation rentre dans la garantie. Chez le japonais, on indique par ailleurs que le problème concerne « *quelques consoles* ». Et d'ajouter qu'il peut y avoir un voire deux pixels morts par écran, de couleur blanche ou rouge, et souligne que cela arrive même pour les meilleurs écrans LCD. Pourtant, on peut déjà lire sur les forums spécialisés de nombreux messages faisant état du problème. D'ailleurs, Nintendo conseille à ses utilisateurs de patienter 2 à 3 semaines avant de renvoyer la machine. Il semblerait donc que Nintendo doive faire face à de nombreuses demandes, toutes n'étant d'ailleurs pas forcément justifiées par le problème du pixel mort. Mais pour l'instant, il n'est pas question d'échange.