



Nintendo of America Inc.

P.O. Box 957, Redmond, WA 98073-0957 U.S.A.

PRINTED IN USA IMPRIMÉ AUX É.-U. IMPRESO EN LOS EE.UU.

58485A

GAME BOYmicro

INSTRUCTION BOOKLET

Pages 1-29

MODE D'EMPLOI

Pages 31-61

FOLLETO DE INSTRUCCIONES

Páginas 63-93

AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL DE PRÉCAUTIONS SPÉCIFIQUE CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ COMPRIS AVEC CE PRODUIT AVANT D'UTILISER UN APPAREIL NINTENDO®, DES JEUX OU DES ACCESSOIRES. LE PRÉSENT MODE D'EMPLOI CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

Le sceau officiel est votre garantie que ce produit est breveté ou fabriqué par Nintendo. Recherchez toujours ce sceau lorsque vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires ou des produits connexes.



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

Les rodits Nintendo sont protégés par un ou plusieurs des brevets suivants :
Numéro des brevets américains : 4,932,904; 5,095,798; 5,134,391; 5,184,830; 5,207,426; 5,291,189; 5,327,158; 5,337,069; 5,371,512; 5,400,052; 5,483,257; 5,495,266; 5,509,663; 5,608,424; 5,708,457; 6,544,126; 6,322,447; 6,315,669; 6,120,379; 6,200,253; 5,226,136; 5,276,831; D468,743
Numéro des brevets canadiens : 2,007,434; 2,037,909; 2,048,167; 2,049,899; 2,049,900; 2,049,914; 2,051,655; 2,055,718; 2,055,724; 96,338.

© 2005 Nintendo. Tous droits réservés. MC et ® sont des marques de commerce de Nintendo.

30

Table des matières

Informations importantes pour votre sécurité	32-35
Composants	36-39
Compatibilité avec les jeux et accessoires Game Boy	40
Comment charger la pile du Game Boy micro	41-44
Comment utiliser le Game Boy micro	45-46
Fonction multi-joueurs	47-49
Comment changer le Couverture d'Écran	50
Comment remplacer la pile rechargeable	51
Dépannage	52-53
Informations concernant la classification des jeux vidéos et des Logiciels de PC par l'ESRB	54-55
Information sur la garantie et le service	56-59

Veillez bien lire les instructions suivantes avant de procéder à l'installation de votre Game Boy® micro ou de l'utiliser. Si, après avoir lu ces instructions, vous avez toujours des questions, veuillez consulter la section consacrée au service à la clientèle de notre site web www.nintendo.com (www.nintendo.ca pour le Canada) ou appeler le 1-800-255-3700.

31

Informations sur la santé et la sécurité :

Veillez lire 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 :
 - Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 - Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 - Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 - Jouez dans une pièce bien éclairée.
 - Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

32

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. Veillez 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.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous avez les mains, les poignets, les bras ou les yeux endoloris pendant le jeu ou après, cessez de jouer et consultez un médecin.

33

Informations sur la santé et la sécurité :

Veillez lire 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 :
 - Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 - Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 - Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 - Jouez dans une pièce bien éclairée.
 - Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

34

⚠️ AVERTISSEMENT – Écoulement du liquide de la batterie

Le **Game Boy micro** contient une batterie au lithium-ion rechargeable. L'écoulement d'ingrédients contenus dans cette batterie ou leur combustion peut causer des blessures corporelles et endommager votre Game Boy. Dans le cas d'un écoulement, évitez tout contact avec la peau. En cas de contact, lavez immédiatement l'aire contaminée à l'eau savonneuse. En cas de contact avec les yeux, rincez immédiatement avec de l'eau et consultez un médecin.

Pour éviter l'écoulement du liquide de la batterie :

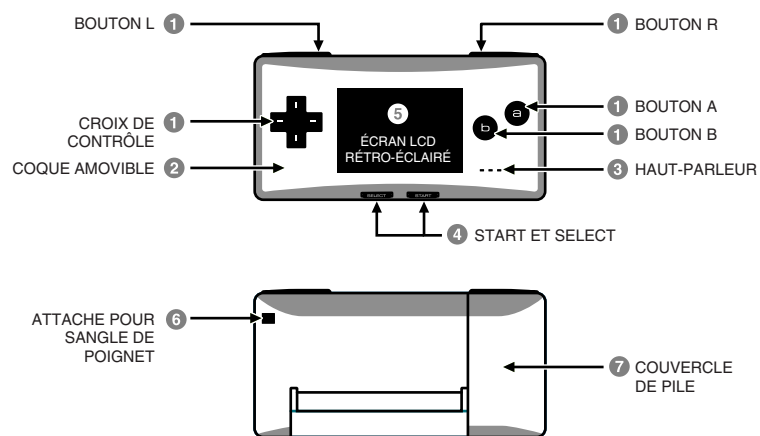
- Ne pas exposer la batterie à des chocs, des vibrations excessives ou des liquides.
- Ne pas démonter, ni tenter de réparer, ni de déformer la batterie.
- Ne jamais jeter les piles dans les flammes.
- Ne pas toucher les points de connexion de la batterie, ni causer de court circuit entre les points de connexion et un objet de métal.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la pile.

Ne pas retirer la batterie rechargeable du Game Boy micro sauf pour la remplacer.

Ne pas utiliser de batteries autres que la batterie rechargeable pour le Game Boy micro. Vous pouvez commander une batterie de rechange sur le site Web de Nintendo à l'adresse www.nintendo.com ou en appelant le service à la clientèle au 1 (800) 255-3700.

36

Composants



38

⚠️ 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.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur au niveau des mains, des poignets, des bras ou des yeux, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer de nouveau.
- Si vous avez les mains, les poignets, les bras ou les yeux endoloris pendant le jeu ou après, cessez de jouer et consultez un médecin.

35

Lors du rechargement de la pile, n'utilisez que l'adaptateur CA pour le Game Boy micro compris avec l'appareil.

Quand vous jetez la batterie, suivez les directives et règlements appropriés en vigueur dans votre région. Pour obtenir des renseignements sur la façon de disposer de piles, contactez votre responsable régional de la collecte des ordures.

IMPORTANT : N'échappez pas de liquide sur le Game Boy micro, les logiciels ou tout autre composant ou accessoire. Si le Game Boy micro venait à entrer en contact avec un liquide, essuyez-le à l'aide d'un chiffon doux légèrement humide (n'utilisez que de l'eau). Retirez le couvercle du compartiment de la batterie ainsi que la batterie. **Si la batterie a été en contact avec le liquide, jetez-la.** Téléphonnez au service à la clientèle au 1 (800) 255-3700 pour de plus amples informations sur le remplacement de la batterie ou pour faire réparer votre Game Boy micro.

Veillez vous référer au manuel de Précautions concernant la Santé et le Sécurité associé au Game Boy, inclus séparément, pour en savoir plus sur l'entretien et les précautions à prendre avec vos systèmes et vos jeux.

IMPORTANT : Ce produit est un appareil électronique complexe qui peut être endommagé en cas de choc. Un étui de transport protecteur (vendu séparément) peut aider à protéger l'appareil contre les chocs.

NOTE: Ce produit ne contient pas de latex, de plomb, de mercure, de cadmium, de chrome hexavalent, de PBB ou de PBDE.

37

1 Boutons L et R, Boutons A et B, Croix de Contrôle

Pour contrôler le jeu. Maintenez le Bouton L enfoncé tout en appuyant vers le haut ou vers le bas sur le Bouton de Réglage du Volume et de Luminosité (13) afin de régler la luminosité de l'écran.

2 Coque Amovible

IMPORTANT: Afin d'éviter que le coque amovible ne s'égratigne, rangez toujours le Game Boy micro dans son étui protecteur (inclus) ou dans une boîte protectrice portative (vendue séparément).

3 Haut-parleur

4 START et SELECT

Contrôles de jeu et Témoins Lumineux DELs - Indique le niveau de charge de la pile. Voir page 42 pour plus de renseignements.

5 Écran LCD rétro-éclairé

6 Attache pour sangle de poignet

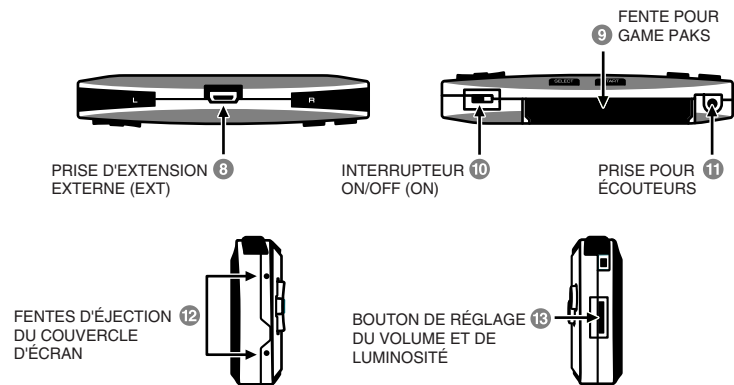
Conçue pour attacher une sangle de poignet (accessoire non-inclus).

7 Couvercle de pile

Retirez le couvercle pour changer la pile rechargeable. Voir page 53 pour plus de renseignements.

39

Composants



- 8 Prise d'Extension Externe (EXT)**
Permet de connecter un Adaptateur CA pour Game Boy micro (inclus) ou des accessoires agréés pour Game Boy micro (vendus séparément).
- 9 Fente pour Game Paks**
Permet d'insérer un Game Pak de Game Boy Advance.
- 10 Interrupteur ON/OFF (ON)**
- 11 Prise pour Écouteurs**
Pour connecter des écouteurs stéréos (vendus séparément).
- 12 Fentes d'éjection de la Coque Amovible**
Insérez les pointes de l'éjecteur de la coque amovible (inclus) dans les fentes afin de changer de coque amovible. Voir page 50 pour plus de renseignements. **IMPORTANT: Pour bien protéger l'Écran LCD, ayez toujours une coque amovible attaché à votre Game Boy micro.**
- 13 Bouton de Réglage du Volume et de Luminosité**
Appuyez vers le haut ou vers le bas pour régler le volume du haut-parleur ou des écouteurs. Pour régler la luminosité de l'écran, maintenez le Bouton L enfoncé tout en appuyant vers le haut ou vers le bas.

40

41

Compatibilité avec les jeux et accessoires Game Boy

Le Game Boy micro est compatible avec les Game Paks de Game Boy Advance et les accessoires agréés pour Game Boy micro.

Le Game Boy micro **NE FONCTIONNERA PAS** avec les jeux et accessoires suivants:

- Game Paks de Game Boy original
- Game Paks de Game Boy Color
- Câbles Game Boy ou Game Boy Advance Game Link*
- Game Boy Advance Wireless Adapter*
- Game Boy Advance e-Reader
- Câble Nintendo GameCube Game Boy Advance
- Game Boy Printer
- Game Boy Camera

*Veuillez consulter les pages 47-49 pour plus de renseignements concernant la fonction multi-joueurs entre le Game Boy micro et le Game Boy Advance ou le Game Boy Advance SP.

42

Comment recharger la pile du Game Boy micro

N'utilisez pas l'Adaptateur CA du Game Boy micro pendant un orage. Vous risquez un choc électrique causé par les éclairs.

Avant d'utiliser le Game Boy micro pour la première fois, ou si vous ne l'avez pas utilisé depuis longtemps, il vous faut recharger la pile. (Si le Game Boy micro n'est pas utilisé pendant une longue période, il faudra recharger la pile au moins une fois tous les six mois.)

Lorsqu'elle est pleine, la pile durera de six à dix heures selon le type d'activité de jeu. Il faut environ 2 heures et demie pour recharger la pile. (Cela dépendra en fait du niveau de charge qu'il vous reste dans la pile.) Vous pouvez jouer à un jeu pendant que vous rechargez la pile, mais le temps de recharge sera plus long.

La pile peut être rechargée environ 500 fois, mais son autonomie pourra diminuer après un nombre de recharges répété selon les conditions d'utilisation et la température. (La température de recharge optimale est entre 50 et 95 degrés Fahrenheit.) Il est possible que l'autonomie de la pile diminue aussi avec le temps. Après 500 recharges, il se peut que l'autonomie de la pile ne soit plus que 70% de ce qu'elle était quand la pile était neuve.

43

Comment recharger la pile du Game Boy micro (suite)

Les Témoins Lumineux DELs START et SELECT reflètent le niveau de charge de la pile:

- Lorsque vous allumerez l'appareil, il se peut que des DELs bleues clignoteront pendant environ 3 secondes. Cela signifie que le niveau de charge de la pile est suffisant.
- Lorsque vous allumerez l'appareil, il se peut qu'une DEL rouge clignotera pendant environ 3 secondes. Cela signifie qu'il faut recharger la pile.
- Pendant une partie, il se peut qu'une DEL rouge s'allume et reste allumée. Cela signifie qu'il faut recharger la pile. **Sauvegardez votre partie et rechargez la pile dès que possible.**
- Au cours de la procédure de recharge, une DEL bleue s'allumera et restera allumée jusqu'à ce que la pile soit entièrement rechargée.

IMPORTANT: L'adaptateur CA du Game Boy micro n'est conçu que pour s'utiliser avec le système portable Game Boy micro. Il n'est pas compatible avec le Game Boy original, le Game Boy pocket, le Game Boy Color, le Game Boy Advance, le Game Boy Advance SP, ou le Nintendo DS.

44

Comment recharger la pile du Game Boy micro (suite)

1. Insérez la Fiche de Connexion DC de l'Adaptateur CA dans la Prise d'Extension Externe en haut du Game Boy micro.

IMPORTANT: Assurez-vous que la Fiche de Connexion DC est dans le bon sens avant de l'insérer dans la prise afin de ne pas endommager la fiche ou la prise. (Le logo Nintendo doit être tourné vers le haut.)

2. Dépliez les tiges métalliques de l'Adaptateur CA et insérez-les dans une prise de courant CA de 120 Volts. Des Témoins Lumineux DELs START et SELECT de couleur bleue resteront allumés jusqu'à ce que la pile soit pleine

IMPORTANT: Assurez-vous que les tiges sont complètement enfoncées dans la prise. L'Adaptateur CA est conçu pour être correctement orienté verticalement ou vers le sol. Chaque fois que vous débranchez une fiche du Game Boy micro ou du mur, tirez toujours la fiche par son extrémité plutôt que par le fil.

3. Lorsque l'appareil est complètement rechargé, retirez l'Adaptateur CA du mur et repliez les tiges métalliques dans leur socle. Retirez la Fiche de Connexion DC de la Prise d'Extension Externe.

45

Comment recharger la pile du Game Boy micro (suite)

RECOMMANDATIONS IMPORTANTES CONCERNANT LA PILE:

- Ne pas retirer la pile du Game Boy Micro à moins qu'elle n'ait besoin d'être remplacée.
- Ne pas utiliser de pile autre que la pile rechargeable du Game Boy micro. Il est possible de commander une pile de rechange par le biais du site web de Nintendo (www.nintendo.com; E.U. et Canada uniquement) ou en appelant notre service à la clientèle au 1-800-255-3700.
- Pour recharger la pile, N'UTILISER QUE l'Adaptateur CA, Model No. OXY-002.
- Pour mettre la pile au rebut, suivez les instructions et réglementations locales. Pour en savoir plus sur la mise au rebut de la pile, veuillez contacter les responsables des ordures de votre région.
- Si un liquide quelconque entre en contact avec la pile, ne pas la réutiliser. Appelez le service à la clientèle de Nintendo au 1-800-255-3700 pour plus de détails sur le remplacement de la pile et la réparation éventuelle de votre Game Boy micro.

46

Comment utiliser le Game Boy micro

1. Insérez un Game Pak de Game Boy Advance dans la Fente pour Game Paks en dessous du Game Boy micro. L'étiquette du Game Pak doit être tournée vers l'arrière du Game Boy micro.

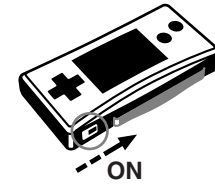
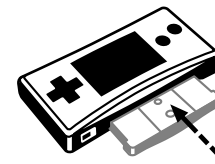
ATTENTION: Vérifiez toujours le bout des tiges en métal du Game Pak avant de l'insérer pour être sûr qu'aucun corps étranger ne s'est déposé dessus.

2. Allumez l'appareil en poussant l'interrupteur vers la droite, sur la position ON.

3. Le logo Game Boy s'affichera sur l'écran, puis les images correspondant au jeu auquel vous jouerez s'afficheront à leur tour.

4. Pour régler la luminosité de l'écran, maintenez le bouton L enfoncé tout en appuyant vers le haut ou vers le bas sur le Bouton de Réglage du Volume et de Luminosité qui se trouve du côté droit du Game Boy micro.

NOTE: Pour profiter de la durée optimale de la pile, réglez la luminosité de l'écran sur le niveau de confort le plus bas.



47

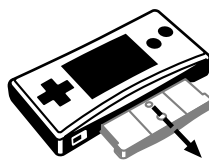
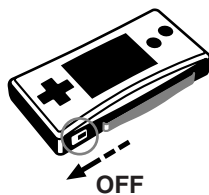
Comment utiliser le Game Boy micro (suite)

5. Lorsque vous avez fini de jouer, éteignez d'abord l'appareil, puis faites sortir le Game Pak du Game Boy micro en le faisant glisser.

REMARQUE: Pour éviter toute contamination par les saletés et la poussière, laissez toujours un logiciel inséré dans la fente de l'appareil et mettez ce dernier hors fonction.

INSTRUCTIONS IMPORTANTES CONCERNANT LES GAME PAKS:

- Vérifiez toujours le bout des tiges en métal du Game Pak avant de l'insérer pour être sûr qu'aucun corps étranger ne s'est déposé dessus.
- Assurez-vous que le Game Pak est orienté correctement avant de l'insérer dans la Fente de Jeu.
- N'éteignez pas l'appareil et ne retirez pas le Game Pak pendant la sauvegarde du jeu car vous risquez de détruire vos données sauvegardées.



48

Fonction multi-joueurs

La fonction multi-joueurs est accessible en utilisant l'une des méthodes décrites ci-dessous:

1. **Game Boy micro Wireless Adapter** - communiquez avec un autre Game Boy micro ou avec un Game Boy Advance auquel un Game Boy Advance Wireless Adapter est connecté (voir p.50).
2. **Câble Game Boy micro Game Link** - Connectez-vous à d'autres systèmes Game Boy micro (voir p.51).
3. **Game Boy micro Converter Connector** - À l'aide d'un câble Game Boy Advance Game Link, vous pouvez vous connecter à un autre Game Boy Advance ou Game Boy Advance SP (voir p.51).

(Voir p.50 et 51 pour une description des accessoires de Game Boy micro conçus pour le jeu multi-joueurs. ACCESSOIRES VENDUS SÉPARÉMENT. Consultez le site de Nintendo, www.nintendo.com (E.U./Canada uniquement), ou appelez notre Service à la Clientèle au 1-800-255-3700 pour passer une commande.)



Il vous faudra utiliser des Game Paks de Game Boy Advance qui offrent la fonction multi-joueurs avec fil ou sans fil. Recherchez ces icônes sur les Game Paks qui offrent cette fonction.

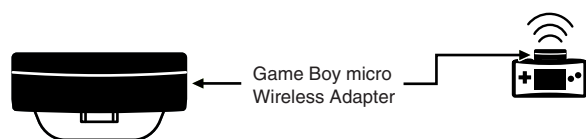
49

Fonction multi-joueurs (suite)

IMPORTANT: Examinez bien l'emballage du Game Pak et lisez bien le livret d'instructions du jeu auquel vous jouez pour savoir si plus d'un exemplaire d'un même jeu est nécessaire pour jouer en mode multi-joueurs et pour savoir combien de joueurs peuvent jouer en même temps.

Les caractéristiques de la fonction multi-joueurs et les méthodes de configuration varieront d'un jeu à l'autre. Lisez attentivement le livret d'instructions du jeu auquel vous jouez pour en savoir plus sur les caractéristiques et la configuration de cette fonction.

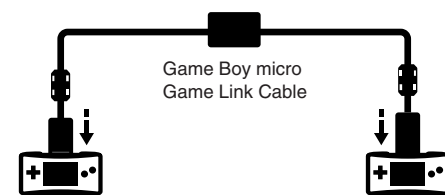
- Connexion multi-joueurs à l'aide du Game Boy micro Wireless Adapter. Vous pouvez communiquer avec des appareils Game Boy Advance ou Game Boy Advance SP utilisant des Game Boy Advance Wireless Adapters.



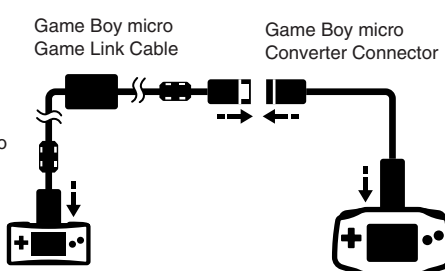
50

Fonction multi-joueurs (suite)

- Connexion multi-joueurs à l'aide du câble Game Boy micro Game Link.



- Connexion multi-joueurs à l'aide du câble Game Boy micro Game Link ainsi que du Game Boy micro Converter Connector. Pour se connecter à un Game Boy Advance ou un Game Boy Advance SP.



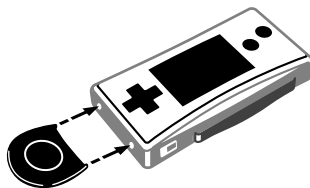
51

Comment remplacer la Coque Amovible

Vous pouvez changer l'aspect de votre Game Boy micro en changeant la coque amovible.

IMPORTANT : Pour bien protéger l'Écran d'Affichage LCD, ayez toujours une coque amovible attachée à votre Game Boy micro.

1. Insérez l'Outil d'Éjection de la Coque Amovible (inclus) dans les trous d'éjection de la Coque Amovible situés sur le côté gauche du Game Boy micro. Retirez la Coque Amovible.



2. Insérez les broches se trouvant du côté droit de la nouvelle Coque Amovible dans les fentes du Game Boy micro et emboîtez le côté gauche de la coque (voir ci-dessous.)

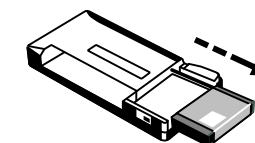
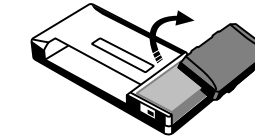
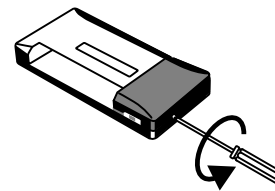


52

Comment remplacer la pile rechargeable

Ne retirez pas la pile du Game Boy micro à moins qu'elle n'ait besoin d'être remplacée. Veuillez consulter les instructions incluses avec la pile de recharge avant de procéder à l'installation.

1. Assurez-vous bien que l'appareil est éteint. Retirez le couvercle de pile à l'aide d'un petit (#0) tournevis cruciforme.
2. Retirez la pile du compartiment à pile et débranchez très délicatement le connecteur de la pile du Game Boy Micro.
3. Branchez très délicatement le connecteur de la nouvelle pile dans la prise.
4. Remplacez la pile et le couvercle de pile.



IMPORTANT: La pile doit être rechargée après l'avoir installée. (Cela prendra environ 2 heures et demie). Veuillez consulter les pages 42-46 pour tout renseignement concernant la recharge de la pile.

53

Dépannage

Avant de communiquer avec le service de dépannage, vérifiez les points suivants :

Problème	Solution
L'écran reste vide même lorsque l'appareil est allumé.	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez bien que la pile est rechargée. Les Témoins Lumineux DELs de couleur bleue devraient clignoter lorsque l'appareil est allumé. • Éteignez l'appareil. Retirez le Game Pak et réinsérez-le, puis rallumez l'appareil. • Si vous utilisez un câble Game Link, vérifiez vos connexions lorsque l'appareil est éteint, puis réessayez. • Si vous utilisez un câble Game Link, vérifiez que les tous Game Paks sont bien les mêmes. (Consultez les pages 49 et 51.) • Si vous utilisez l'Adaptateur CA, assurez-vous qu'il est bien enfoncé dans le Game Boy micro et dans la prise murale.
Des lignes horizontales apparaissent lorsque l'appareil est allumé.	<ul style="list-style-type: none"> • Assurez-vous que la pile est rechargée. Les Témoins Lumineux DELs de couleur bleue devraient clignoter lorsque vous allumez l'appareil. • Éteignez l'appareil, retirez le Game Pak et réinsérez-le en vous assurant qu'il est enfoncé jusqu'au bout dans la Fente de Game Pak. Rallumez l'appareil.

54

Problème	Solution
La pile ne se recharge pas ou les témoins Lumineux (DELs) ne s'allument pas pendant la recharge.	<ul style="list-style-type: none"> • Assurez-vous que l'Adaptateur CA est bien enfoncé dans le Game Boy micro et dans la prise murale. • Assurez-vous que la prise fonctionne bien.
Aucun son ne sort des haut-parleurs pendant une partie.	<ul style="list-style-type: none"> • Essayez de régler le volume. • Assurez-vous que les écouteurs ne sont pas insérés dans la Prise pour Écouteurs. • Certains jeux n'ont pas de son dans certaines sections de la partie.
Les modes de jeu multi-joueurs ne fonctionnent pas. (Consultez les pages 49 et 51.)	<ul style="list-style-type: none"> • Éteignez l'appareil. Vérifiez toutes les connexions du câble Game Link ou de l'adaptateur sans fil, puis rallumez l'appareil. • Éteignez l'appareil. Retirez tous les Game Paks et réinsérez-les, puis rallumez l'appareil. • Assurez-vous que les Game Paks offrent la fonction multi-joueurs et que les Game Paks sont ceux du même jeu. • Assurez-vous que vous utilisez le bon câble Game Link.

Si votre Game Boy Advance SP ne fonctionne toujours pas correctement après avoir essayé les solutions ci-dessus, veuillez visiter la section du service à la clientèle de notre site à www.nintendo.com (au Canada, www.nintendo.ca) ou appeler le 1 (800) 255-3700.

55

Renseignements sur les classifications des jeux vidéo et pour ordinateurs de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB)

Les indices de classification de l'Entertainment Software Rating Board (ESRB) ont pour but de vous fournir des renseignements sur le contenu des jeux vidéo et des jeux d'ordinateur pour que vous puissiez faire vos achats de manière informée. Les indices de classification de l'ESRB comportent deux éléments: les **symboles de classification** qui suggèrent une tranche d'âge appropriée pour un jeu et les **descriptifs du contenu** qui indiquent les éléments d'un jeu qui peuvent avoir entraîné un indice de classification spécifique et/ou qui peuvent faire l'objet d'un intérêt ou de préoccupations particuliers. Afin de tirer parti du système de classification de l'ESRB, il est important de bien faire attention non seulement à l'indice de classification (qui se trouve à l'avant de la boîte du jeu) mais aussi au **descriptif du contenu** (qui se trouve à l'arrière de la boîte du jeu). Visitez le site suivant pour consulter une liste complète de ces **descriptifs de contenu**: www.esrb.org.

Le système de classification de l'ESRB a pour but de vous fournir des renseignements sur le contenu d'un jeu vidéo ou d'un jeu d'ordinateur. Les indices de classification ne constituent aucunement des recommandations d'achat ou de location de jeux destinées aux consommateurs ou l'unique base de décision pour l'achat d'un produit. Au contraire, chaque individu a la possibilité d'utiliser les indices de classification de l'ESRB tout en tenant compte de ses goûts et valeurs personnels pour décider du meilleur achat possible.

Pour en savoir plus au sujet de l'ESRB et de la classification des jeux vidéo, visitez le site de l'ESRB à l'adresse suivante: www.esrb.org.

56

SYMBOLES DE CLASSIFICATION DES JEUX VIDÉO ET POUR ORDINATEURS DE L'ESRB



JEUNES ENFANTS
Convient aux enfants de 3 ans et plus. Ne contient aucun matériel qu'un parent jugerait inapproprié.



POUR TOUS
Convient aux enfants de 6 ans et plus. Peut contenir une violence minimale et une certaine malice ou du langage vulgaire.



POUR TOUS 10 ANS ET PLUS
Contenu approprié pour les personnes de 10 ans et plus. Peut contenir du fantastique animé, de la violence légère, de la vulgarité légère et/ou des thèmes suggestifs minimes.



ADO
Convient aux personnes de 13 ans et plus. Peut contenir un langage modérément ou très vulgaire et des thèmes suggestifs.



MATURE
Convient aux personnes de 17 ans et plus. Peut contenir des thèmes sexuels explicites, une violence plus intense et un langage extrêmement vulgaire.



ADULTES SEULEMENT
Convient aux adultes seulement. Peut contenir des images de sexe et de violence explicites. Ne s'adresse pas aux personnes de 18 ans et moins.



EN INSTANCE DE CLASSIFICATION
Les titres ont été soumis à l'ESRB et sont en instance de classification.

57

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 garantit à l'acheteur original que le produit (jeu ou accessoire) ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre 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.

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'oeuvre 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 ou un CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO réparera 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.

58

Assistance à la clientèle, accessoires et pièces de rechange

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

SERVICE À LA CLIENTÈLE DE NINTENDO : www.nintendo.com
(au Canada, www.nintendo.ca)

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

Service à la clientèle ATS : (800) 422-4281

Si vous souhaitez commander des pièces pour les produits de Nintendo, visitez notre magasin en ligne à www.nintendo.com ou appelez le 1-800-255-3700. Ce produit de Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des accessoires non autorisés.

60

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'OEUVRE; 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.

59

BESOIN D'AIDE POUR UN JEU?

Les pages de jeu de Nintendo (sur www.nintendo.com/games) comprennent les séquences complètes, les questions fréquemment posées et les codes de la plupart de nos jeux. Si la réponse que vous cherchez n'est pas là, jetez un oeil à nos forums où vous pouvez échanger des trucs sur Internet avec d'autres joueurs. Pour en savoir plus au sujet de nos forums, visitez la page suivante: www.nintendo.com/community.

Si vous n'avez pas accès au site web, des astuces pré-enregistrées pour nombre de nos titres sont disponibles sur la Power Line de Nintendo au (425) 885-7529. Il est possible que l'appel soit un appel interurbain pour vous, alors veuillez bien demander la permission de la personne qui paie la facture de téléphone.

61