

Ce sceau officiel est votre garantie que Nintendo a examiné ce produit et qu'il satisfait nos normes d'excellence en ce qui a trait à sa main-d'oeuvre, sa fiabilité et sa valeur en tant que divertissement. Recherchez-le toujours quand vous achetez des jeux et des accessoires pour vous assurer de leur compatibilité avec les produits de Nintendo.

À leur vente, tous les produits Nintendo sont brevetés pour leur utilisation exclusive avec d'autres produits autorisés portant le Sceau officiel de qualité de Nintendo®.



- To get an English version of this booklet, please visit our site at www.nintendo.com/consumer/manuals.html or call 1-800-255-3700.
- Para obtener la versión de este manual en español, visite nuestro web site a www.nintendo.com/consumer/manuals.html o llame a 1-800-255-3700.

© 2001, 2002 Nintendo/Creatures Inc./HAL Laboratory, Inc. MC, ® et le logo e-Reader sont des marques de commerce de Nintendo. Nintendo of Canada Ltd., usager autorisé.
« Dot Code Technology » est un brevet de OLYMPUS OPTICAL CO., LTD. © 2002 Nintendo.

▲ AVERTISSEMENT

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC LE GAME BOY ADVANCE OU LES LOGICIELS AVANT D'UTILISER CET ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS DE SÉCURITÉ IMPORTANTS : VEUILLEZ LIRE LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT JOUIEZ AVEC 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'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par les éclats de lumière.

Toute personne qui a été victime d'une telle attaque, d'une perte de conscience ou de symptômes reliés à l'épilepsie doit consulter un médecin avant de jouer à des jeux vidéo.

Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent à 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.

▲ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter muscles, poignets et peau. Veuillez suivre les instructions suivantes afin d'éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien ou une irritation cutanée.

- 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 ou des bras, 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.

1 Au sujet du e-Reader

Félicitations ! Vous êtes maintenant propriétaire de l'accessoire e-Reader^{MC} pour le Game Boy[®] Advance. Cet accessoire vous permet d'effectuer un balayage des cartes spéciales imprimées à l'aide d'une technologie unique de code à points (Dot Code) et utiliser les renseignements encodés de diverses façons, du téléchargement de parties complètes dans votre Game Boy Advance jusqu'au déverrouillage de certains articles ou l'affichage de données et d'animations.

Veillez remarquer que le type de renseignements, la façon de les utiliser et le type de connexion utilisé sera différent pour chaque ensemble de cartes de e-Reader. Assurez-vous de bien lire l'emballage des cartes et le mode d'emploi avant de les utiliser avec cet accessoire.

Avant d'utiliser l'accessoire e-Reader, veuillez lire attentivement le mode d'emploi et relire le mode d'emploi du Game Boy Advance ainsi que du Manuel des précautions compris avec le Game Boy Advance ou les logiciels.



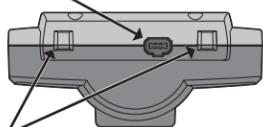
Recherchez cet icône sur l'emballage des cartes à collectionner conçues pour leur utilisation avec l'accessoire e-Reader pour le Game Boy Advance.



Recherchez toujours cet icône sur l'emballage du Game Boy Advance ou du Nintendo GameCube^{MC} pour connaître leur compatibilité avec l'accessoire e-Reader. Vous pourriez avoir besoin de câbles accessoires additionnels pour raccorder d'autres appareils au e-Reader. Consultez le chapitre 6, Raccord d'autres appareils, pour obtenir plus de renseignements.

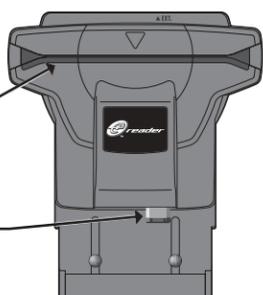
Prise EXT d'extension

Pour raccorder le câble de raccord Game Link[®] du Game Boy[®] Advance ou le câble de raccord pour Game Boy Advance et Nintendo GameCube^{MC} (vendu séparément), rendez visite à votre détaillant Nintendo régional ou appelez le 1 (800) 255-3700.



Fentes pour accessoires

Pour raccorder le câble de raccord pour Game Boy Advance et Nintendo GameCube (vendu séparément), rendez visite à votre détaillant Nintendo régional ou appelez le 1(800) 255-3700.



Fente pour carte e-Reader

Faites glisser la carte dans cette fente pour en lire le code à points imprimé.

Fiche de connexion EXT d'extension

Se raccorde à la prise EXT d'extension située sur le dessus du Game Boy Advance.

GAME BOY ADVANCE



MODE D'EMPLOI

2 Installation et retrait du e-Reader

1. Assurez-vous que le Game Boy Advance a suffisamment de puissance et est bien raccordé à l'adaptateur CA du Game Boy Advance, puis assurez-vous que l'appareil GBA est éteint.
2. Insérez le e-Reader dans la fente du logiciel sur le dos du Game Boy Advance (voir illustration 1).
3. Effectuez les raccords additionnels aux autres appareils si nécessaire (voir le chapitre 6, Raccord aux autres appareils, pour obtenir plus de renseignements sur différents types de raccords).
4. Allumez l'appareil Game Boy Advance. Après un moment, l'écran titre du e-Reader apparaîtra (voir illustration 2). Voir chapitre 3, Utilisation des cartes pour e-Reader pour obtenir plus de renseignements sur le balayage des cartes pour e-Reader.
5. Pour retirer le e-Reader, éteignez d'abord le Game Boy Advance et faites glisser le e-Reader hors de la fente pour logiciel (voir illustration 3).



Illustration 1
Installation du e-Reader



Illustration 2
Écran titre

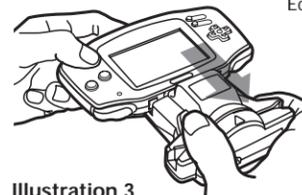


Illustration 3
Retrait du e-Reader

3 Utilisation des cartes pour e-Reader

1. Quand vous voyez l'écran titre du e-Reader, appuyez sur le BOUTON A du Game Boy Advance pour passer à l'écran du menu (voir illustration 4).
2. Utilisez le + coussinet de contrôle pour choisir un article au menu et appuyez sur le BOUTON A.



Illustration 4
Écran du menu

- **Balayez la carte** - Un écran « SCAN CARD » apparaît (voir illustration 5). Maintenez la carte pour e-Reader, le côté encodé tourné vers vous et faites doucement passer l'encodage à travers la fente pour la carte (voir illustration 6). Il faut une ou deux secondes pour balayer le bord le plus long de la carte. Faites glisser la carte dans une direction ou l'autre, mais assurez-vous qu'elle est bien insérée et que le rebord est posé bien à plat contre le fond de la fente.



Illustration 5
Écran de BALAYAGE DE LA CARTE

- Si l'écran indique un balayage adéquat, appuyez sur le BOUTON A pour utiliser les données balayées (jeu, animations et autres caractéristiques) ou appuyez sur le BOUTON B pour continuer le balayage d'un autre encodage sur la même carte ou sur une autre carte. Si, après le balayage d'une carte, vous obtenez un message d'erreur essayez de faire une nouvelle lecture ou revoyez le chapitre 5, Messages d'erreur-Lecture d'erreurs.

Selon la carte utilisée, vous pourriez devoir balayer plusieurs cartes pour télécharger un programme au complet.

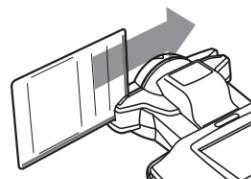


Illustration 6
Balayage d'une carte pour e-Reader

- **Communication** - Le e-Reader effectuera le raccord à un autre appareil si vous utilisez un câble accessoire et un autre appareil. Voir chapitre 6, Raccord d'autres appareils, pour obtenir plus de renseignements.
- **Accession aux données sauvegardées** - Le e-Reader utilise des renseignements déjà sauvegardés en mémoire sur une carte précédente pour e-Reader (voir illustration 7).



Illustration 7
Accès aux données sauvegardées

4 Précautions à prendre avec le e-Reader

Il est très important de manipuler soigneusement vos cartes pour e-Reader.

Une carte endommagée ou salie pourrait ne pas fonctionner dans le e-Reader ou endommager le délicat mécanisme de balayage à l'intérieur du e-Reader. La lecture de cartes pour e-Reader sales peut contaminer le mécanisme de balayage du e-Reader et vous empêcher de faire la lecture d'autres cartes en parfaite condition. Pour empêcher ceci de se produire, veuillez suivre les directives suivantes :

- Ne pas plier, tordre, déchirer, ni endommager autrement, la carte.
- Ne pas apposer de ruban gommé, d'autocollants, ni autres objets, sur la carte.
- Ne pas mouiller la carte, ni la souiller de saletés, de nourriture ou autres corps étrangers.
- Ne pas écrire sur la carte, inscrire une marque, égratigner, ni endommager de quelque façon le code à points (Dot Code) sur la carte.

Si vous devez nettoyer les cartes pour e-Reader, essuyez-les délicatement avec un linge doux et sec.

5 Messages d'erreur

Vous pourriez voir apparaître un des messages d'erreur suivants pendant le fonctionnement de votre e-Reader :

READ ERROR (Erreur de lecture) - Ce message apparaît si vous essayez de faire la lecture d'une carte pour le e-Reader dont ce dernier est incapable de lire de code à points. Ceci peut se produire pour plusieurs raisons.

- La carte est trop rapidement balayée.
- La carte ne touche pas au fond de la fente pour carte de e-Reader.
- La carte est balayée sans être placée droite.
- Vous balayez plus d'une carte à la fois.
- Vous balayez pendant que la fente de carte pour e-Reader est directement exposée aux rayons du soleil.
- Vous balayez une carte tordue, endommagée, sale ou modifiée.
- Vous balayez une carte contenue dans un manchon de protection ou une enveloppe.
- Pour redémarrer l'opération, appuyez sur n'importe quel bouton pour retourner à l'écran « SCAN CARD » et essayez d'effectuer de nouveau le processus.

Pour effectuer un autre balayage, appuyez sur n'importe quel bouton pour revenir à l'écran « SCAN CARD » et effectuez de nouveau le processus.

TIME DELAY ERROR (Erreur pour délai) - Ce message apparaît si vous avez choisi un article au menu, mais que le e-Reader ne reçoit aucun matériel à balayer. Ceci peut se produire pour plusieurs raisons.

- Trop longue attente après le choix de « SCAN CARD » et l'opération de balayage elle-même.
- Tentative de balayer l'endos de la carte ou une autre aire de la carte ne portant pas de code à points.
- Tentative de balayer une carte qui n'est pas compatible au e-Reader.

Si vous obtenez ce message d'erreur, appuyez sur n'importe quel bouton pour retourner à l'article du menu précédent. Si vous continuez à voir ce message d'erreur, référez-vous au **chapitre 7, Problèmes et solutions**.

REGION ERROR (Erreur de région) - Ce message apparaît si vous essayez de faire la lecture d'une carte pour e-Reader fabriquée pour une autre région. Par exemple, vous obtiendrez ce message si vous tentez de lire une carte japonaise. Ce e-Reader ne fonctionne qu'avec les cartes fabriquées pour les régions d'Amérique du Nord, d'Amérique centrale et du Sud.

e-READER MEMORY ERROR (Erreur de mémoire de e-Reader) - Ce message apparaît s'il y a une erreur dans la mémoire de la carte pour e-Reader ou un problème de sauvegarde des renseignements en mémoire. Suivez alors les directives à l'écran pour corriger le problème.

COMMUNICATION FAILURE (Communication ratée) - Ce message apparaît lorsqu'il y a un problème au moment du raccord ou de la communication avec un autre appareil. Suivez les directives à l'écran et relisez le **chapitre 6, Raccord à d'autres appareils**.

Si vous continuez à obtenir des messages d'erreur après avoir suivi les directives à l'écran, veuillez consulter le **chapitre 7, Problèmes et solutions**.

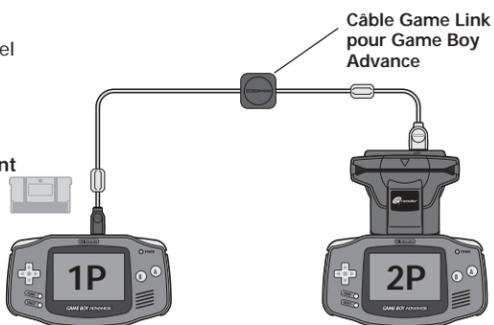
6 Raccord à d'autres appareils

Un e-Reader peut être raccordé à un autre e-Reader, à un Game Boy Advance ou à un Nintendo GameCube, à l'aide d'un câble de raccord Game Link pour Game Boy Advance ou d'un câble de raccord pour Game Boy Advance et Nintendo GameCube. (Câbles vendus séparément, voyez votre détaillant Nintendo et appelez le 1 (800) 255-3700).

Pour que l'appareil raccordé fonctionne, vous devez utiliser des cartes pour e-Reader, des logiciels pour Game Boy Advance ou des disques pour Nintendo GameCube présentant des caractéristiques de compatibilité au raccord. Veuillez lire attentivement l'emballage et le mode d'emploi des jeux avec lesquels vous jouez pour vous assurer que ces caractéristiques sont comprises et quels accessoires sont nécessaires, avant d'essayer une des méthodes de raccords illustrées ci-dessous.

Game Boy Advance et logiciel compatible avec le e-Reader raccordé au e-Reader pour Game Boy Advance.

Vous devez utiliser seulement le câble Game Link pour Game Boy Advance pour effectuer le raccord.



e-Reader pour Game Boy Advance raccordé avec un Nintendo GameCube muni d'un logiciel compatible.

Vous devez utiliser seulement le câble Game Link pour Game Boy Advance et Nintendo GameCube pour effectuer le raccord.



Raccord d'autres appareils (suite)

Au moment de raccorder et d'utiliser votre e-Reader avec d'autres appareils, veuillez suivre les directives suivantes :

- Assurez-vous que tous les appareils sont éteints avant d'attacher les câbles ou de télécharger des logiciels ou des disques.
- Lisez le mode d'emploi du jeu pour Game Boy Advance ou pour Nintendo GameCube et assurez-vous que les raccords sont bien effectués.
- Assurez-vous que les cartes pour le e-Reader et les logiciels et disques de jeu utilisés présentent des caractéristiques de compatibilité avec ce type de raccord.
- Ne débranchez aucun câble et n'éteignez pas l'appareil pendant le jeu.
- Quand vous effectuez un raccord avec le Nintendo GameCube, vérifiez le mode d'emploi du disque pour Nintendo GameCube utilisé pour savoir dans quelle prise pour contrôle manuel il faut brancher le ou les câbles de raccord pour Game Boy Advance et Nintendo GameCube.

7 Problèmes et solutions (avant de demander de l'aide)

Si vous faites l'expérience de difficultés avec votre e-Reader, essayez les solutions suivantes :

- Éteignez le Game Boy Advance et assurez-vous que le e-Reader est parfaitement inséré dans la fente pour logiciel de jeu.
- Assurez-vous que la carte pour e-Reader et la fente pour carte sont propres et libres de toute poussière, saleté ou corps étranger. Le cas échéant, nettoyez la carte pour e-Reader à l'aide d'un linge doux et sec.
- Si vous utilisez des cartes pour e-Reader vous permettant de communiquer avec d'autres appareils, vérifiez les connexions de tous les câbles reliant les appareils.
- Relisez le **chapitre 3, Utilisation de cartes pour e-Reader**, et assurez-vous que les balayer adéquatement.
- Assurez-vous que la carte pour e-Reader n'est pas tordue, déchirée, ni endommagée d'aucune façon.
- Certains jeux nécessitent plus d'une carte à être balayée dans un ordre spécifique. Assurez-vous de lire le mode d'emploi sur les cartes utilisées.
- Si vous êtes raccordés à un autre appareil Game Boy Advance ou à un Nintendo GameCube, assurez-vous que le logiciel du Game Boy Advance ou le disque du Nintendo GameCube présente les caractéristique de compatibilité avec le e-Reader.

Si votre e-Reader ne fonctionne toujours pas correctement, après avoir essayé les solutions ci-dessus, veuillez visiter le service à la clientèle du notre site Web à www.nintendo.ca ou appelez le 1 (800) 255-3700.

Renseignements sur l'entretien et la garantie

REV. M-1.2

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site internet www.nintendo.ca ou appeler la Ligne d'Assistance aux Consommateurs au 1 (800) 255-3700, plutôt que de retourner chez le détaillant. Nos heures d'ouverture sont, du lundi au dimanche, de 6 H 00 à 19 H 00, heure du Pacifique (heures sujettes à changement). Si le problème ne peut être résolu en consultant la partie "Problèmes et solutions" en ligne, ni au téléphone, on vous offrira un service usine exprès chez Nintendo ou vous serez référé au CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDOMS le plus près de chez vous. Veuillez n'expédier aucun produit sans avoir appelé Nintendo au préalable.

GARANTIE SUR LES APPAREILS

Nintendo garantit à l'acheteur original que ce produit (appareils) 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 ou un CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO réparera 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 LOGICIELS ET ACCESSOIRES

Nintendo garantit à l'acheteur original que ce produit (logiciels ou accessoires) 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 ou un CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO réparera sans frais le produit défectueux.

ENTRETIEN APRÈS ÉCHÉANCE DE LA GARANTIE

Veuillez visiter notre site internet www.nintendo.ca ou appelez la Ligne d'Assistance aux Consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour du support technique et/ou pour trouver le CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ NINTENDO le plus près de chez vous. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE, au centre d'entretien le plus près de chez vous. 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 SÉRIENT PAS RELIÉES À DES VICÉS 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 et vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'une province ou d'un État à l'autre. L'adresse de Nintendo est : Nintendo of Canada Ltd., 110 - 13480 Crestwood Place, Richmond, B.C. V6V 2J9 Canada.

Cette garantie est valide au Canada et aux États-Unis seulement.

INTERFÉRENCE AVEC LES FRÉQUENCE RADIO :

En conformité avec les exigences des lois de la FCC américaine, lorsque vous utilisez des écouteurs, veuillez utiliser les écouteurs stéréo Nintendo (vendus séparément, appelez le 1(800) 255-3700). Ces écouteurs sont conçus pour minimiser l'interférence des fréquences radio pouvant être générée quand vous utilisez un Game Boy Advance et un e-Reader.

BESOIN D'AIDE AVEC L'INSTALLATION,
L'ENTRETIEN OU LE SERVICE ?



CUSTOMER SERVICE WWW.NINTENDO.CA
ou appelez le 1 (800) 255-3700 LUN. - DIM., entre 6 h 00 et 19 h 00 :
heure du Pacifique. (Heures sujettes à changement.)

Si votre e-Reader ne fonctionne toujours pas correctement, après avoir essayé les solutions ci-dessus, veuillez visiter le service à la clientèle du notre site Web à www.nintendo.ca ou appelez le 1 (800) 255-3700.

Nintendo of Canada Ltd.

110 - 13480 Crestwood Place, Richmond, B.C. V6V 2J9 Canada

PRINTED IN USA / IMPRIMÉ AUX É.-U.

P.N. 48643A