



N I N T E N D O
G A M E C U B E ^{MC}

MODE D'EMPLOI



Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est breveté ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits connexes.

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



Félicitations ! Vous êtes maintenant propriétaire d'un appareil Nintendo GameCube^{MC}. Veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et le manuel « Précautions à prendre », avant de brancher ou d'utiliser l'appareil Nintendo GameCube ou ses composants. Si, après avoir lu toutes les étapes d'installation, vous êtes toujours incapable de raccorder ou d'utiliser votre appareil, appelez la ligne d'assistance à la clientèle dont le numéro apparaît à la page précédente.

Veuillez inscrire le numéro de série de votre appareil, situé sur le dessous de votre Nintendo GameCube, dans l'espace ci-dessous à cet effet. Vous pourriez en avoir besoin lorsque vous appelez le service à la clientèle.

Numéro de série : DS



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.
- 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 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 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.

AVERTISSEMENT – Choc électrique

Pour éviter tout choc électrique lors de l'utilisation de cet appareil :

- N'utilisez que l'adaptateur CA compris avec votre appareil.
- N'utilisez pas l'adaptateur CA si son cordon ou ses fils sont endommagés, fendus ou cassés.
- Assurez-vous que le cordon de l'adaptateur CA est parfaitement inséré dans la prise murale ou celle de la rallonge.
- Débranchez soigneusement toutes les fiches en tirant sur la fiche et non sur le cordon. Assurez-vous que le Nintendo GameCube est éteint avant de retirer le cordon de l'adaptateur d'une prise.

ATTENTION - Nausée

Jouer à des jeux vidéo peut causer étourdissement et nausée. Si vous ou votre enfant vous sentez étourdi ou nauséux pendant le jeu, cessez de jouer immédiatement et reposez-vous. Ne conduisez pas et n'entreprenez pas d'autres activités exigeantes avant de vous sentir mieux.

ATTENTION – Appareil à rayon laser

Le Nintendo GameCube contient un rayon laser de catégorie I. N'essayez pas de défaire le Nintendo GameCube. Pour son entretien, ne le confiez qu'à du personnel qualifié.

ATTENTION : L'utilisation des commandes, les réglages ou procédures effectués d'une manière autre que celles spécifiées aux présentes peuvent entraîner une exposition dangereuse aux radiations.

Spécifications : Type de laser : semi-conducteur
Puissance : max. 0,8 mW

Longueur de l'onde : 668 nm (typ.) (658-678 nm)
Ouverture numérique : 0,6

N. B. : Ce produit ne contient aucun latex.

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

Dans le présent mode d'emploi, vous trouverez des chapitres portant l'entête AVERTISSEMENT, ATTENTION OU N. B. Chacun présente un niveau différent d'information. Ainsi :

 **AVERTISSEMENT**

Vous met en garde contre l'utilisation non appropriée du Nintendo GameCube qui pourrait provoquer des blessures corporelles sévères.

 **ATTENTION**

Vous prévient que l'utilisation non appropriée du Nintendo GameCube pourrait entraîner des blessures corporelles (1) ou endommager l'appareil (2), ses composants, disques ou accessoires.

N. B. : Souligne un renseignement important concernant l'utilisation ou l'entretien de votre appareil Nintendo GameCube.

N. B. : Ce produit n'utilise que des disques conçus pour le Nintendo GameCube où il est inscrit « Pour utilisation aux É.-U., au Canada, au Mexique et en Amérique latine seulement. » Ce produit ne peut lire ni DC, ni DVD.

- 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.

Le Nintendo GameCube utilise des fontes de Fontworks International Limited.
Fontworks et les noms des fontes sont des marques de commerce de Fontworks International Limited.
MC, ® et le logo Nintendo GameCube sont des marques de commerce de Nintendo.

Nintendo of Canada Ltd., usager autorisé.
© 2001-2003 Nintendo. Tous droits réservés.

Chapitre 1	Les composants	
	Le Nintendo GameCube	32 à 34
	L'adaptateur CA	35
	Le câble audio/vidéo	35
	Le contrôle manuel	36
Chapitre 2	Installation de l'appareil	
	Raccord de l'adaptateur CA et le contrôle manuel.	37
	Raccord à un téléviseur ou à un magnétoscope stéréo à l'aide d'un câble AV stéréo.	38
	Raccord à un téléviseur ou à un magnétoscope stéréo à l'aide d'un câble AV S-vidéo	38
	Raccord à un téléviseur stéréo (numérique) à l'aide d'un câble stéréo AV et d'un câble vidéo . .	39
	Raccord à un téléviseur ou un magnétoscope mono	40
	Raccord à un téléviseur sans connexion audio/vidéo (connexion RF)	41
Chapitre 3	Fonctionnement de l'appareil	42 à 44
Chapitre 4	Menu principal	
	Accès au menu principal	45
	Écran de jeu.	46
	Écran d'options	46
	Écran du calendrier.	47
	Écran des cartes de mémoire	48 à 50
Chapitre 5	Problèmes et solutions.	51 à 54
Chapitre 6	Messages d'erreur	55
Chapitre 7	Renseignements sur l'entretien et la garantie.	56
Chapitre 8	Renseignements sur la classification des jeux vidéo	57

1 • LES COMPOSANTS

VUE EN PLONGÉE

POIGNÉE

BOUTON D'ALIMENTATION

Pour allumer et éteindre l'appareil

ESPACE D'IDENTIFICATION

COUVERCLE DU LOGEMENT DU DISQUE

BOUTON DE REMISE À ZÉRO

BOUTON D'ALIMENTATION

Pour allumer et éteindre l'appareil

BOUTON D'OUVERTURE
Ouvre le couvercle du logement du disque



VUE DE FACE

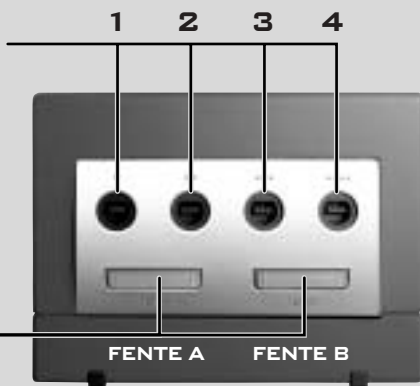
PRISES POUR CONTRÔLES MANUELS

Prises de connexion des contrôles manuels du Nintendo GameCube et des accessoires.

FENTES DE CARTES DE MÉMOIRE (FENTE A ET FENTE B)

Connexion des cartes de mémoire.

(Vendues séparément, voir couverture arrière pour connaître la façon de vous les procurer.) Consultez les pages 48 à 50 pour plus de détails sur l'utilisation des cartes de mémoire et lisez votre mode d'emploi pour obtenir des renseignements spécifiques sur la façon de sauvegarder des données sur une carte de mémoire.

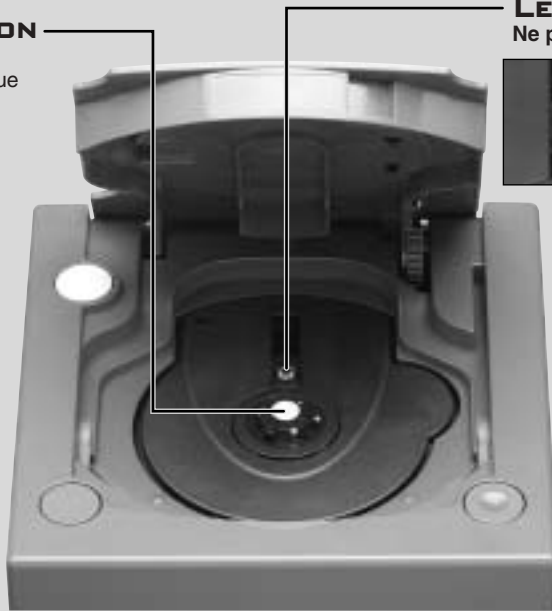


**BOUTON D'ÉJECTION
DU DISQUE**

Appuyez pour éjecter le disque



LENTILLE
Ne pas toucher



VUE ARRIÈRE

**CONNECTEUR DC
D'ENTRÉE
(DC 12V IN)**

Pour brancher la fiche.
DC de l'adaptateur CA.



**SORTIE AV
NUMÉRIQUE
(DIGITAL AV OUT)**

Pour brancher le composant câble vidéo.
Voir page 39.



**SORTIE AV ANALOGUE
(ANALOG AV OUT)
(MULTI OUT CONNECTOR)**

Pour brancher le câble stéréo A/V.
Voir pages 38 à 40.



VUE DU DESSOUS

**PORT HAUTE
VITESSE**



PORT SÉRIEL 1

Pour raccorder un modem ou un adaptateur à bande large
(Vendus séparément, voir couverture arrière pour connaître où vous le procurer.)

VUES DES CÔTÉS



**SORTIE DE
VENTILATEUR**



**PRISE
D'AIR DU
VENTILATEUR**

N. B. : Assurez-vous que ces grillages ne sont jamais couverts, ni obstrués.

ADAPTATEUR CA DU NINTENDO



FICHE CD

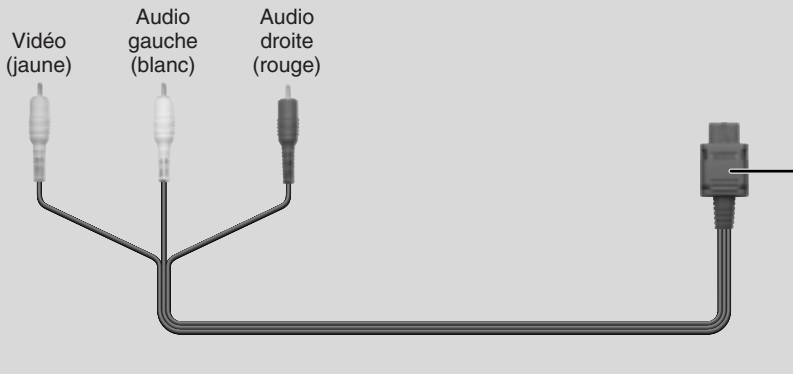
Se connecte à la prise CD située à l'arrière de votre Nintendo GameCube.

FICHE CA

Se connecte à une prise murale de 120V.

CÂBLE AV STÉRÉO DE NINTENDO

Se connecte aux prises A/V du téléviseur ou du magnétoscope.



FICHE DE SORTIE AV ANALOGUE

Se connecte à la prise ANALOG AV OUT (Multi Out) à l'arrière du Nintendo GameCube.

LE CONTRÔLE MANUEL NINTENDO GAMECUBE



N. B. : Si on appuie sur les boutons L ou R ou si la manette de jeu ou la commande C ne sont pas dans une position neutre lorsque l'appareil est allumé, ces positions deviendront les positions neutres, ce qui entraînera le mauvais fonctionnement du jeu.

Pour remettre ces commandes à zéro, relâchez tous les boutons et manettes pour leur permettre de reprendre leur position normale, puis maintenez la pression sur les boutons X, Y et de MISE EN MARCHÉ simultanément pendant 3 secondes.



Position neutre du manette de contrôle



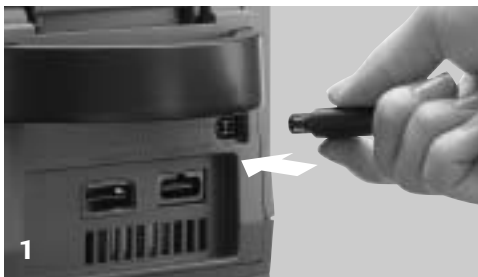
Position neutre de la commande C

N. B. : Dans le cas de jeux spécialement conçus, le Game Boy® Advance portable (vendu séparément; voir couverture arrière pour découvrir comment vous le procurer) peut être raccordé directement au Nintendo GameCube et utilisé comme écran et contrôle manuel additionnels. Veuillez vérifier l'emballage du disque pour Nintendo GameCube pour connaître la disponibilité ou non de cette caractéristique.

RACCORD DE L'ADAPTATEUR CA ET DU CONTRÔLE MANUEL

- 1** **IMPORTANT :** Avant de procéder au réglage de l'appareil Nintendo GameCube, veuillez lire le chapitre des précautions à prendre et de l'entretien, dans le manuel de précautions spécifique compris avec ce produit.

Insérez la prise CD dans la fiche CD située à l'arrière du module. (Illustration 1)



- 2** Insérez la fiche du contrôle manuel dans la prise située à l'avant du module. Consultez le mode d'emploi du jeu que vous utilisez pour savoir dans quelle prise la brancher. (Illustration 2)



- 3** **IMPORTANT :** Avant de raccorder l'appareil Nintendo GameCube à un téléviseur, veuillez lire l'avertissement de dommage pouvant être causé à l'écran du téléviseur, dans le manuel de précautions spécifique compris avec ce produit.

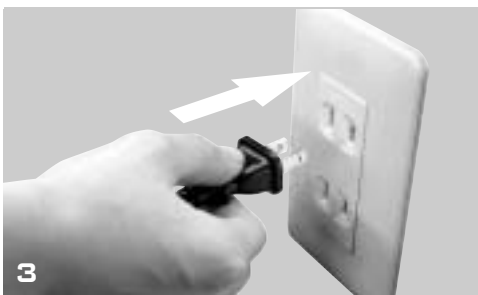
Raccordez votre module Nintendo GameCube à votre téléviseur ou à votre magnétoscope. Consultez les pages suivantes pour apprendre à raccorder votre appareil à votre propre équipement :

- Raccord à un téléviseur ou à un magnétoscope stéréo
- Raccord à un téléviseur ou à un magnétoscope mono
- Raccord à un téléviseur ou à un magnétoscope sans

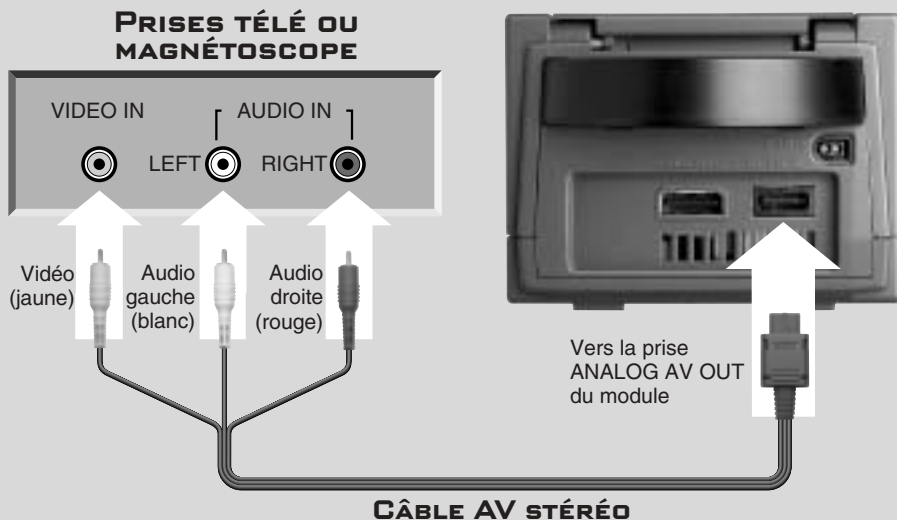
pages 38 et 39
page 40
page 41

- 4** Insérez la fiche CA de l'adaptateur dans une prise murale de 120V. (Illustration 3)

ATTENTION : Pour prévenir toute décharge électrique, insérez complètement la grosse dent de la fiche dans la fente large de la prise.

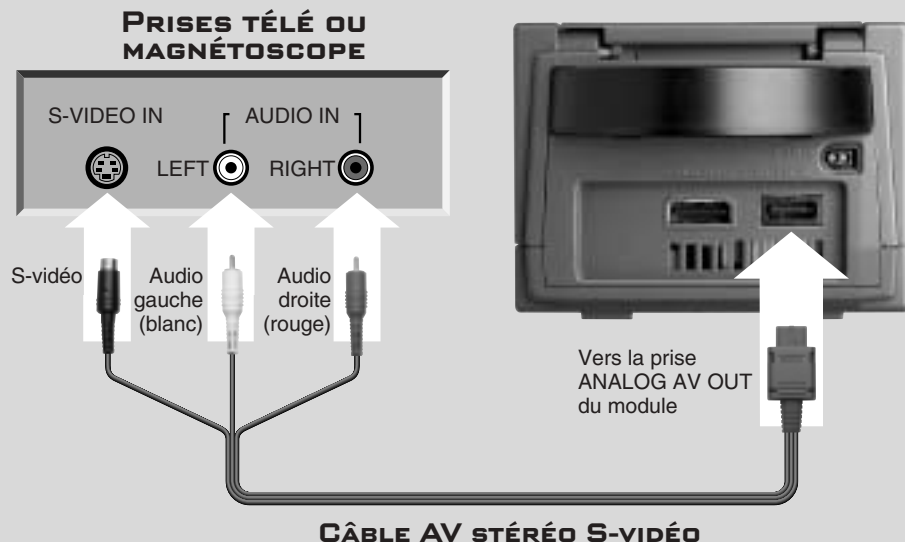


RACCORD À UN TÉLÉVISEUR OU À UN MAGNÉTOSCOPE STÉRÉO À L'AIDE D'UN CÂBLE AV STÉRÉO (COMPRIS)



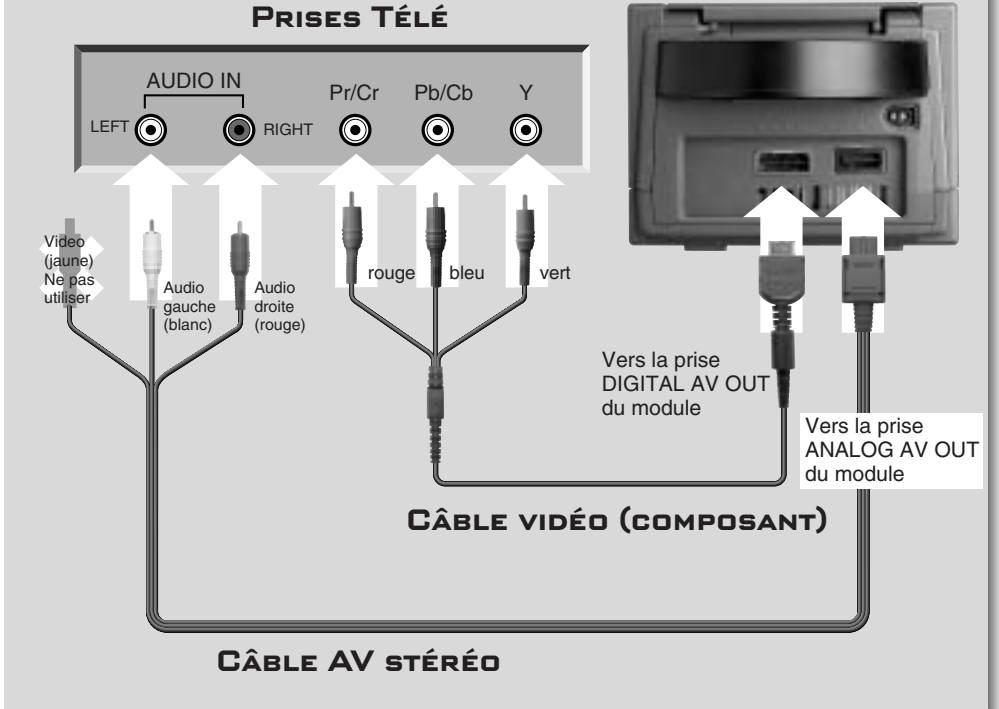
RACCORD À UN TÉLÉVISEUR OU À UN MAGNÉTOSCOPE STÉRÉO À L'AIDE D'UN CÂBLE AV STÉRÉO S-VIDÉO (COMPRIS)

(Vendu séparément, voir couverture arrière pour savoir où vous le procurer.)



RACCORD À UN TÉLÉVISEUR STÉRÉO (NUMÉRIQUE) À L'AIDE D'UN CÂBLE STÉRÉO ET D'UN CÂBLE VIDÉO

(Le câble vidéo est un composant vendu séparément, voir couverture arrière pour savoir comment vous le procurer.)



Le câble vidéo vous permet de visualiser des jeux spécialement conçus à cet effet en mode balayage progressif si votre téléviseur offre cette capacité (Progressive Scan). Les modes d'emploi des logiciels Nintendo GameCube vous indiqueront s'ils permettent cette fonction.

Quand vous effectuez les raccords décrits aux pages 38 et 39, assurez-vous de brancher les fiches A/V du câble stéréo A/V dans les prises « IN » ou « INPUT » du téléviseur ou du magnétoscope. (Ne pas utiliser les prises « OUT » ou « OUTPUT ».) La fiche jaune vidéo n'est pas requise lorsque vous utilisez le câble vidéo (voir illustration ci-dessus).

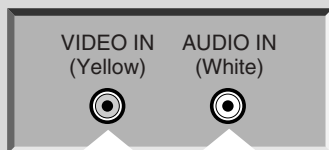
N. B. : Pour que l'image du jeu apparaisse sur l'écran du téléviseur quand vous utilisez le câble stéréo A/V, vous devez choisir le canal d'entrée A/V (« input select ») sur le téléviseur ou sur le magnétoscope. La façon de le faire est différente pour chaque modèle de télé ou de magnétoscope. Voir en page 42 les détails sur la fonction « Input Select ». Vous pouvez aussi trouver d'autres renseignements à ce sujet sur notre site web à :

www.nintendo.com/consumer/systems/general/findinput.jsp
(en anglais seulement)

Après avoir complété les raccords tel qu'illustré, veuillez passer à la page 42.

RACCORD À UN TÉLÉVISEUR OU À UN MAGNÉTOSCOPE MONO (SON EN MONO SEULEMENT)

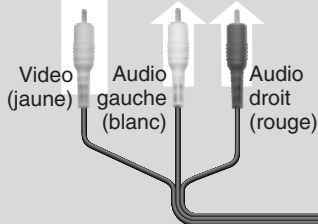
PRISES POUR TÉLÉ OU MAGNÉTOSCOPE



Vers la prise ANALOG AV OUT du module

ADAPTATEUR EN « Y » (FACULTATIVE)

(Non comprise – à acheter chez un détaillant d'accessoires électroniques.)



CÂBLE AV STÉRÉO

L'utilisation de l'adaptateur en « Y » est facultatif. Vous pouvez raccorder la fiche audio rouge ou la blanche directement dans la prise « AUDIO IN » de votre téléviseur ou de votre magnétoscope, mais certains sons seront inaudibles pendant la partie. Laissez la fiche non utilisée débranchée.

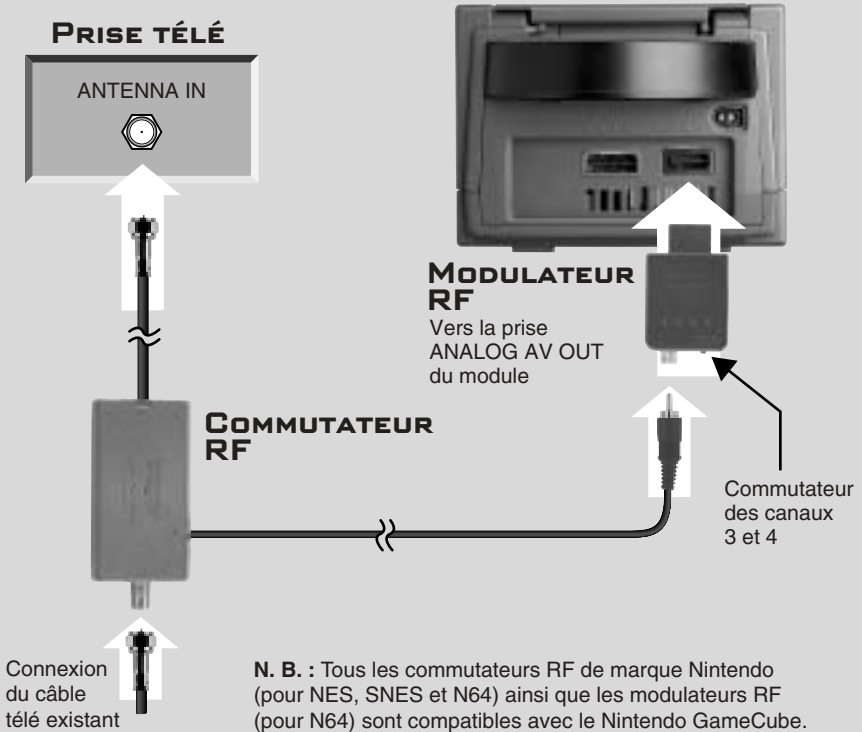
Quand vous effectuez le raccord ci-dessus, assurez-vous de brancher les fiches audio/vidéo du câble AV stéréo et les prises « IN » ou « INPUT » de votre téléviseur ou de votre magnétoscope. (Ne pas utiliser les prises « OUT » ni « OUTPUT ».)

N. B. : Pour que l'image du jeu apparaisse sur l'écran du téléviseur quand vous utilisez le câble stéréo A/V, vous devez choisir le canal d'entrée A/V (« input select ») sur le téléviseur ou sur le magnétoscope. La façon de le faire est différente pour chaque modèle de télé ou de magnétoscope. Voir en page 42 les détails sur le « input select ». Vous pouvez aussi trouver d'autres renseignements à ce sujet sur notre site web à :

www.nintendo.com/consumer/systems/general/findinput.jsp
(en anglais seulement)

**RACCORD À UN TÉLÉVISEUR SANS PRISE AV
À L'AIDE D'UN COMMUTATEUR ET D'UN MODULATEUR RF**

(Vendus séparément, voir la couverture arrière pour savoir où vous le procurer.)



N. B. : Pour obtenir l'image de la meilleure qualité, n'utilisez que le commutateur et le modulateur RF de Nintendo breveté (recherchez notre Sceau de qualité officiel).

Après avoir complété le raccord tel qu'illustré, veuillez passer à la page 42.

3 • FONCTIONNEMENT DE L'APPAREIL

Après avoir effectué les raccords nécessaires décrits au chapitre 2, Installation de l'appareil, assurez-vous que les grillages d'aération du Nintendo GameCube sont libres. Quand l'appareil est bien installé, continuez en suivant les instructions ci-dessous.

⚠ ATTENTION

Le Nintendo GameCube est muni d'une prise et d'une sortie d'aération, sur les côtés gauche et droit, afin d'en maintenir la ventilation adéquate. Ne pas utiliser le module dans un lieu où elles pourraient être couvertes ou obstruées.

1 Allumez votre appareil. Si le module est raccordé à votre magnétoscope, allumez aussi ce dernier et réglez-le au mode « VCR ».

2 Pour toutes les méthodes de connexion, sauf celle utilisant un commutateur RF, vous aurez besoin de régler la fonction « Input Select » de votre télé ou de votre magnétoscope. (Illustration 1)

« INPUT SELECT » : RENSEIGNEMENTS

La fonction « Input Select » vous permet de passer d'un signal à l'autre sur votre télé ou votre magnétoscope, habituellement, entre le signal de l'antenne (Antenna) et le signal audio/vidéo.

Repérez la commande « Input Select » pour le composant auquel le câble stéréo AV est raccordé (soit TV, soit VCR). Les endroits les plus communs sont :

- Un bouton à l'avant du téléviseur ou du magnétoscope.
- Un bouton sur la télécommande.
- Un canal un chiffre très bas ou très élevé (92, 99, 00 ou 02) sur le téléviseur ou le magnétoscope.
- Un choix de menu à l'écran.

Les fabricants de téléviseurs et de magnétoscopes utilisent divers noms et lieux pour le « Input Select » ; les noms communs utilisés sont : input, select, input select, line, source, in, EXT et AUX. Consultez le mode d'emploi de votre télé ou de votre magnétoscope pour plus de détails.

N. B. : D'autres renseignements sont disponibles (en anglais seulement) sur le « Input Select » sur notre site web à www.nintendo.com/consumer/systems/general/findinput.jsp.

Pour le raccord du commutateur RF, réglez votre télé au canal 3 et le bouton du commutateur à 3 aussi. Si ce canal est un canal actif de télévision, passez au canal 4.

3 Assurez-vous que les deux contrôles et l'adaptateur CA sont adéquatement branchés dans le module et dans la prise murale. (Illustration 2)

4 Appuyez sur le bouton d'ouverture pour ouvrir le couvercle du logement du disque. (Illustration 3)



IMPORTANT : Avant d'utiliser les disques de jeu pour le Nintendo GameCube, veuillez lire les chapitres concernant les précautions à prendre et l'entretien du disque de jeu, dans le manuel de précautions spécifique compris avec ce produit.

5 Placez le disque de jeu de Nintendo GameCube dans le logement et sur le pivot central, côté imprimé vers le haut. (Illustration 4)

6 Refermez le couvercle. (Illustration 5)

7 Appuyez sur le bouton d'alimentation pour allumer l'appareil. (Illustration 6)

Quand l'appareil est allumé pour la première fois, l'écran logo du Nintendo GameCube illustré ci-dessous, apparaîtra, suivi de l'écran du menu principal.

N. B. : Si vous ne voyez pas d'image sur votre téléviseur, révissez l'étape 2 ou consultez le chapitre « Problèmes et solutions » en page 51.

Le menu principal vous permet de régler la date et l'heure, de consulter des renseignements sur le jeu installé dans l'appareil, de régler diverses options et d'accéder à des renseignements sur les cartes de mémoire. Voir pages 45 à 50 pour connaître les instructions sur les écrans de menu principal.



Écran logo
du Nintendo
GameCube



Écran
du menu
principal



POUR RETIRER UN DISQUE DE JEU

- 1** Quand l'appareil est allumé, appuyez sur le bouton « Open » pour ouvrir le couvercle du logement du disque. (Illustration 1)

N. B. : Si le couvercle est déjà ouvert quand l'appareil est éteint, le disque pourrait encore tourner. Dans ce cas, attendez qu'il s'arrête avant de le retirer du module.



- 2** Appuyez sur le bouton d'éjection du disque et retirez celui-ci du module. (Illustration 2)

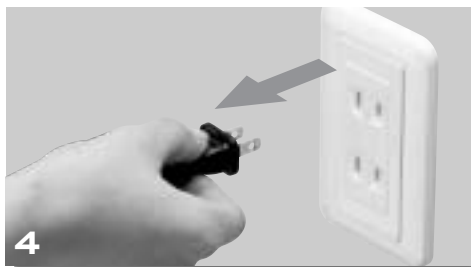
N. B. : Pour empêcher votre disque de se salir ou de s'égratigner, tenez-le toujours par les bords ou par le côté imprimé. Ne touchez pas au dessous du disque, partie non imprimée. Quand le disque n'est pas dans le module, rangez-le toujours dans son étui.



- 3** Refermez le couvercle et appuyez sur le bouton d'alimentation pour éteindre le module. (Illustration 3)



- 4** Quand vous n'utilisez pas votre Nintendo GameCube, débranchez l'adaptateur CA de la prise murale. (Illustration 4)



ACCÈS AU MENU PRINCIPAL

Le menu principal vous permet de régler la date et l'heure, de consulter des renseignements sur le jeu installé dans l'appareil, de régler diverses options et d'accéder à des renseignements sur les cartes de mémoire et les options.

Pour passer à l'écran du menu principal, utilisez une des méthodes suivantes :

- Allumez l'appareil quand le couvercle est ouvert ou
- Allumez l'appareil quand il n'y a pas de disque dans l'appareil ou
- Allumez l'appareil en maintenant la pression sur le bouton A du contrôle manuel.
(Maintenez cette pression jusqu'à ce que l'écran du menu principal apparaisse.)

Utilisez la manette pour passer d'un menu à l'autre tel qu'illustré ci-dessous.



Écran de jeu
Affiche les renseignements sur le jeu installé dans le module. Voir p. 46.



Écran du calendrier
Affiche les réglages de la date et de l'heure de l'horloge interne. Voir p. 47.



Écran d'options
Affiche les réglages de position du son et de l'écran. Voir p. 46.



Écran des cartes de mémoire
Pour accéder aux renseignements et options des cartes de mémoire. Voir pages 48 à 50.

ÉCRAN DE JEU

À partir du menu principal, rendez-vous à l'écran de jeu en poussant la manette vers le haut.

Appuyez sur le bouton A pour afficher les renseignements concernant le disque de jeu utilisé.

Appuyez sur le bouton de mise en marche (START) pour lancer la partie.

Appuyez sur le bouton B pour revenir au menu principal.



ÉCRAN D'OPTIONS

À partir de l'écran du menu principal, rendez-vous à l'écran des options en poussant la manette vers la gauche.

Appuyez sur le bouton A pour afficher les choix du menu concernant la position du son et de l'écran.

Poussez la manette vers le haut ou le bas pour illuminer votre article au menu et appuyez sur le bouton A pour accepter votre choix.

Poussez la manette vers la gauche ou la droite pour effectuer les réglages et appuyez sur le bouton A pour accepter.

Appuyez sur le bouton B pour revenir au menu d'options et au menu principal. Appuyez sur le bouton B avant d'accepter votre choix avec le bouton A vous renverra au menu d'options sans altérer les réglages.



ÉCRAN DU CALENDRIER

À l'écran du menu principal, rendez-vous à l'écran du calendrier en poussant la manette vers la droite.

Appuyez sur le bouton A pour afficher les choix du menu du calendrier en ce qui a trait à la date et à l'heure.

Utilisez la manette (poussez-la vers le haut ou le bas) pour illuminer votre article au menu et appuyez sur le bouton A pour effectuer votre choix.

Utilisez la manette (poussez-la vers la gauche ou la droite) pour illuminer le chiffre que vous voulez changer, puis vers le haut ou le bas, pour en régler la valeur.

Appuyez sur le bouton A pour accepter votre choix.

Appuyez sur le bouton B pour revenir au menu du calendrier ou au menu principal. Appuyez sur le bouton B avant d'accepter votre choix avec le bouton A vous renverra au menu du calendrier sans altérer les réglages.



ÉCRAN DES CARTES DE MÉMOIRE

N. B. : Une carte de mémoire du Nintendo GameCube est nécessaire pour la sauvegarde des données de jeu. (Vendue séparément ; voir couverture arrière pour apprendre où vous la procurer.) Consultez le mode d'emploi du jeu utilisé pour connaître toutes les instructions sur l'utilisation d'une carte de mémoire.

À partir de l'écran du menu principal, rendez-vous à l'écran des cartes de mémoire en poussant la manette vers le bas.

Appuyez sur le bouton A pour afficher le statut de n'importe quelle carte de mémoire insérée dans les fentes de votre Nintendo GameCube, à l'avant du module. Cet écran (voir ci-dessous) vous permet de déplacer ou de copier des fichiers d'une carte de mémoire à l'autre ou d'effacer des fichiers sauvegardés sur vos cartes de mémoire.

N. B. : Vous ne pouvez pas déplacer ni copier des fichiers dans les cas suivants :

- Quand il n'y a qu'une carte de mémoire insérée dans une fente.
- Quand il n'y a pas assez d'espace sur la carte de mémoire sur laquelle vous essayez de déplacer ou de copier des données.
- Quand vous avez atteint le maximum de 127 fichiers sur la carte de mémoire que vous voulez utiliser.
- Quand le même fichier apparaît déjà sur la carte de mémoire que vous essayez d'utiliser.
- Quand vous essayez de déplacer ou de copier un fichier qui ne peut pas être déplacé.

Fente de carte
de mémoire et
espace qu'il reste

Fichier
choisi

Taille du
fichier choisi



Contenu du
fichier choisi

▲ ATTENTION

Ne retirez pas et n'insérez pas de carte de mémoire pendant que vous déplacez, copiez, effacez ou formatez une carte. Ceci pourrait endommager la carte ou l'appareil Nintendo GameCube.

POUR DÉPLACER UN FICHER

- 1** Utilisez la manette pour illuminer le fichier que vous voulez déplacer et appuyez sur le bouton A.
- 2** Utilisez la manette pour choisir « MOVE » et appuyez sur le bouton A.



- 3** Une fenêtre apparaîtra pour confirmer votre choix. Utilisez la manette pour illuminer « YES » et appuyez sur le bouton A. Le fichier sera déplacé d'une carte de mémoire à l'autre.



POUR COPIER UN FICHER

- 1** Utilisez la manette pour illuminer le fichier à copier et appuyez sur le bouton A.
- 2** Utilisez la manette pour choisir « COPY » et appuyez sur le bouton A.



- 3** Une fenêtre apparaîtra pour confirmer votre choix. Utilisez la manette pour illuminer « YES » et appuyez sur le bouton A. Le fichier sera déplacé d'une carte de mémoire à l'autre.



POUR EFFACER UN FICHIER

- 1 Utilisez la manette pour illuminer le fichier à effacer et appuyez sur le bouton A.
- 2 Utilisez la manette pour choisir « ERASE » et appuyez sur le bouton A.



- 3 Une fenêtre apparaîtra pour confirmer votre choix. Utilisez la manette pour illuminer « YES » et appuyez sur le bouton A. Le fichier sera alors effacé de la carte de mémoire.

N. B. : Si vous effacez un fichier d'une carte de mémoire, il sera irrécupérable. Attention de ne pas effacer un fichier que vous voulez garder.



POUR FORMATER UNE CARTE DE MÉMOIRE

Cette procédure s'applique seulement si une carte de mémoire corrompue est insérée dans le Nintendo GameCube

Au besoin, cette action sera lancée automatiquement quand vous choisirez « Memory Card Screen » (Écran de la carte de mémoire) à partir du menu principal. Vous ne pouvez pas utiliser cette procédure pour effacer les données d'une carte de mémoire fonctionnant normalement.

- 1 Après avoir choisi « Memory Card Screen » (Écran de la carte de mémoire) dans le menu principal, et si votre carte de mémoire a besoin d'être formatée, une fenêtre s'ouvre pour vous demander de confirmer le formatage.
- 2 Utilisez la manette pour choisir « YES » et appuyez sur le bouton A.
- 3 Une fenêtre apparaîtra pour vous avertir que toutes les données seront effacées et vous demandera de confirmer à nouveau le formatage.
- 4 Utilisez la manette pour choisir « YES » et appuyez sur le bouton A.



N. B. : Quand vous formatez une carte de mémoire, toutes les données existantes sont effacées de façon définitive et sont irrécupérables.

Avant de demander de l'aide, consultez les descriptions suivantes de problèmes et de solutions.

PROBLÈMES	SOLUTIONS
<p>Pas d'image à l'écran de télé.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assurez-vous que le Nintendo GameCube, le téléviseur et le magnétoscope (le cas échéant) sont bien branchés aux prises de courant • Assurez-vous que la fiche CD de l'adaptateur CA est bien branchée dans la prise « DC Input » à l'arrière du module. • Assurez-vous que les commutateurs d'alimentation du Nintendo GameCube, du téléviseur et du magnétoscope (le cas échéant) sont allumés. • Vérifiez les connexions entre le module, le téléviseur ou le magnétoscope (le cas échéant) et relisez le chapitre d'Installation de l'appareil du présent mode d'emploi pour vous assurer de l'installation correcte de l'appareil. • Assurez-vous que tous les câbles sont bien raccordés dans les prises appropriées. • Assurez-vous que les réglages « INPUT » sont effectués pour votre installation particulière. (Relisez la page 42 présentant les renseignements sur la fonction « Input Select ». • Si vous utilisez un raccord utilisant un commutateur RF, assurez-vous que le bouton de syntonisation est placé à 3 ou 4 sur le téléviseur aussi. • Vérifiez que le disque de jeu est bien positionné dans le module. • Vérifiez que le disque de jeu est propre et en bonne condition. S'il est sale, essuyez-le avec un chiffon doux, du centre vers l'extérieur. • Retirez le disque, fermez le couvercle du logement et éteignez l'appareil, puis rallumez-le. Si le menu principal apparaît, le disque peut être sale ou endommagé. • Vérifiez que le disque fonctionnera sur votre version du Nintendo GameCube. Cet appareil ne fonctionnera qu'avec des disques fabriqués pour leur utilisation aux É.-U., au Canada, au Mexique et en Amérique latine.

Avant de demander de l'aide, consultez les descriptions suivantes de problèmes et de solutions.

PROBLÈMES	SOLUTIONS
<p>Pas de son.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Vérifiez le réglage du bouton de volume du téléviseur. • Vérifiez les connexions audio entre le Nintendo GameCube et téléviseur ou le magnétoscope, et révissez les pages 38 à 40 pour vous assurer que le système est bien installé. • Si vous utilisez un câble stéréo AV, assurez-vous qu'il est bien branché dans les prises « Input » du téléviseur ou du magnétoscope, et non dans les prises « Output ». • Assurez-vous que les réglages de la fonction « INPUT » sont corrects pour votre installation particulière. (Révissez la page 42.) • Le son de certaines parties ne démarre pas avant que vous ayez appuyé sur le bouton de mise en marche ou que la partie commence. • Si vous possédez un téléviseur ou un magnétoscope mono et avez laissé un des câbles audio non branché (voir p. 40), vous pourriez ne pas obtenir tous les sons de la partie. Utilisez un adaptateur en « Y » pour obtenir l'alimentation en son des canaux gauche et droit. • Si votre téléviseur ou votre magnétoscope offre les deux options mono et stéréo, assurez-vous qu'ils assortissent parfaitement votre installation. • Vérifiez le mode d'emploi du jeu utilisé pour voir s'il y a des options de son mono/stéréo à régler. • Si vous utilisez le composant du câble vidéo (voir p. 39), assurez-vous d'avoir branché un câble stéréo AV pour le raccord audio.
<p>Le témoin lumineux d'alimentation module ne s'allume pas ou ne s'éteint pas pendant la partie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assurez-vous que l'adaptateur CA est branché dans la prise murale et à l'arrière du module. • Si le témoin lumineux est toujours éteint, débranchez la fiche de l'adaptateur CA du mur, attendez 2 minutes et rebranchez-la dans la prise. Allumez le module. • Retirez tous les contrôles manuels et accessoires du Nintendo GameCube et répétez la procédure ci-dessus. Si le témoin lumineux d'alimentation est maintenant allumé, il pourrait y avoir un problème avec les contrôles manuels ou les accessoires. Consultez la couverture arrière pour obtenir tous les renseignements sur l'entretien.

Avant de demander de l'aide, consultez les descriptions suivantes de problèmes et de solutions.

PROBLÈMES	SOLUTIONS
<p>L'image tourne, présentant des barres ou des lignes.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Essayez d'ajuster les réglages vertical et horizontal votre téléviseur. • Si vous utilisez un commutateur de raccord RF, essayez de changer de canal sur le modulateur et le téléviseur, passant de 3 à 4. • Si vous utilisez un commutateur de raccord RF, assurez-vous d'utiliser le modèle breveté par Nintendo (recherchez le Sceau de qualité officiel de Nintendo).
<p>Le son est embrouillé.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Si vous utilisez le câble AV stéréo, vérifiez les connexions audio (rouge et blanc). Assurez-vous que ces fils sont branchés dans les prises « Input », et non « Output » et que la fiche vidéo (jaune) n'est pas branchée dans une prise audio. • Si vous utilisez un commutateur de raccord RF, essayez de passer d'un canal à l'autre (de 3 à 4) sur le modulateur et sur le téléviseur. • Si vous utilisez un commutateur de raccord RF, essayez de débrancher le commutateur RF. (Assurez-vous de le rebrancher pour écouter la télévision.) • Si vous utilisez un commutateur de raccord RF, assurez-vous de n'utiliser que le modèle breveté par Nintendo (recherchez le Sceau de qualité officiel).
<p>Quand vous ne jouez pas, l'image normale du téléviseur n'apparaît pas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assurez-vous que l'appareil Nintendo GameCube est bien éteint. • Si vous utilisez le câble stéréo AV ou un câble vidéo composant, changez le régleur Input de votre téléviseur ou de votre magnétoscope à « TV ». Consultez les modes d'emploi de l'un ou l'autre. • Si vous utilisez un commutateur de raccord RF, assurez-vous de bien le brancher. (Révissez la page 41.) • Si vous utilisez un commutateur de raccord RF, essayez de débrancher le commutateur RF et de brancher le câble ou l'antenne directement au téléviseur. (Pour jouer, vous devez rebrancher le commutateur RF.)

Avant de demander de l'aide, consultez les descriptions suivantes de problèmes et de solutions.

PROBLÈMES	SOLUTIONS
<p>Si vous utilisez un commutateur de raccord seulement : l'image du téléviseur est embrouillée, sans couleur ou enneigée.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assurez-vous que toutes les connexions entre le commutateur RF, le modulateur, le module et votre téléviseur ou votre VCR sont corrects et sûrs. (Voir p. 41.) • Essayez de régler les commandes de précision de l'image télévisée. • Si votre téléviseur est muni d'un contrôle automatique (AFC), éteignez-le et essayez d'effectuer un réglage manuel. Si le fait d'éteindre le contrôle AFC entraîne un affichage en blanc et noir, laissez ce contrôle en fonction (ON). • Essayez d'éloigner le module du téléviseur. • Essayez de placer le canal du modulateur et du téléviseur à 4. • Essayez de débrancher le câble ou l'antenne du commutateur RF. (Vous devrez ensuite le rebrancher pour voir l'image télévisée.) • Si vous utilisez un commutateur de raccord RF, assurez-vous de n'utiliser qu'un commutateur et modulateur RF breveté par Nintendo (recherchez le Sceau de qualité officiel).
<p>Le contrôle manuel ne fonctionne pas bien.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Assurez-vous que l'appareil est éteint avant de brancher des contrôles manuels dans le module. • Insérez la fiche du contrôle manuel complètement dans une prise à l'avant du module. • Lisez le mode d'emploi du jeu pour vous assurer d'utiliser la bonne prise. • Assurez-vous que la manette de contrôle, la commande C et les boutons R et L sont en position neutre quand vous allumez l'appareil. (Voir p. 36.) • Si la caractéristique de réactions virtuelles ne s'éteint pas, vérifiez la prise et la fiche du contrôle manuel pour repérer toute saleté, poussière et autre contamination. Nettoyez si nécessaire.
<p>Les boutons du contrôle manuel collent occasionnellement.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Nettoyez les boutons collants en suivant cette procédure : <ol style="list-style-type: none"> 1. Débranchez le contrôle manuel du module. 2. Utilisez une brosse à dents et de l'eau chaude. N'utilisez pas d'eau bouillante, ni savon, ni détergent. 3. Plongez la brosse à dents dans l'eau chaude, secouez l'excès d'eau. Frottez délicatement les boutons collants, en insérant des soies autour des boutons. 4. Asséchez le contrôle manuel avec un chiffon doux et laissez sécher à l'air libre pendant 2 heures. 5. Testez les boutons et répétez la procédure si nécessaire. Ne pas submerger, ni verser de liquide sur le contrôle manuel.

PROCÉDURE DU MESSAGE D'ERREUR

Si le Nintendo GameCube détecte une erreur dans le fonctionnement de l'appareil, un message d'erreur apparaîtra. Vous trouverez ci-dessous la liste de messages d'erreur possibles et la procédure à suivre si ce message apparaît.

MESSAGES D'ERREUR	PROCÉDURE À SUIVRE
<p>Une erreur s'est produite.</p> <p>Éteignez l'appareil et consultez le mode d'emploi du Nintendo GameCube pour obtenir d'autres instructions.</p>	<p>Le disque de jeu peut être sale ou endommagé. Ouvrez le couvercle du logement, retirez-le et vérifiez-le pour toute contamination, saleté, poussière ou autre irrégularités. Si nécessaire, nettoyez le disque en l'essuyant avec un chiffon doux (ne pas utiliser de papier) du centre vers le bord.</p> <p>Insérez le disque et essayez à nouveau de jouer. Si vous obtenez toujours un message d'erreur, il pourrait y avoir un problème interne dans l'appareil. Éteignez l'appareil Nintendo GameCube, débranchez-le et visitez l'aire du Service à la clientèle de notre site Web à www.nintendo.ca ou contactez le Service à la clientèle de Nintendo au 1 (800) 255-3700.</p>
<p>Le disque ne peut être lu.</p> <p>Veillez lire le mode d'emploi du Nintendo GameCube pour obtenir d'autres instructions.</p>	<p>Le disque de jeu peut être sale ou endommagé. Ouvrez le couvercle du logement, retirez-le et vérifiez-le pour toute contamination, saleté, poussière ou autre irrégularités. Si nécessaire, nettoyez le disque en l'essuyant avec un chiffon doux (ne pas utiliser de papier) du centre vers le bord.</p> <p>Insérez le disque et essayez de jouer de nouveau ou essayez un autre disque. Si le message d'erreur apparaît encore, visitez le secteur du service à la clientèle de notre site web à www.nintendo.ca ou appelez le 1 (800) 255-3700.</p>
<p>Des réglages de l'appareil ont été perdus.</p> <p>Le calendrier et autres réglages ont été remis à zéro. Choisissez les réglages de l'appareil maintenant.</p>	<p>Vous devez remettre à zéro l'heure et la date de l'appareil en choisissant «YES» et en appuyant sur le bouton A.</p> <p>Voir en p. 47 la façon de régler la date et l'heure. Si le message d'erreur apparaît chaque fois que vous allumez le Nintendo GameCube, les piles pourraient être usées. Elles doivent être remplacées par un représentant qualifié du service de l'entretien. Veuillez visiter le secteur du service à la clientèle de notre site web à www.nintendo.ca ou appelez le 1 (800) 255-3700 pour obtenir d'autres renseignements sur le remplacement des piles.</p>

Si votre appareil Nintendo GameCube ne fonctionne toujours pas bien, même après avoir essayé les solutions du présent chapitre, veuillez visiter le secteur du service à la clientèle de notre site web à www.nintendo.ca ou appelez le 1 (800) 255-3700.

RENSEIGNEMENTS SUR L'ENTRETIEN ET LA GARANTIE

Rev. O

Vous pourriez n'avoir besoin que de simples instructions pour corriger un problème. Vous pouvez visiter notre site Internet 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, sept jours sur sept (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 ou vous serez référé au CENTRE DE RÉPARATION AUTORISÉ DE NINTENDO le plus près de chez vous. 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'oeuvre 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 le produit (logiciels ou accessoires) 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 internet www.nintendo.com ou appelez la Ligne d'assistance aux consommateurs au 1 (800) 255-3700 pour trouver des renseignements sur les problèmes et solutions 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 SERAIENT PAS RELIÉES À DES VICES DE MATÉRIAU 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.

Même si le logo de IBM apparaît sur l'emballage du Nintendo GameCube, IBM n'est pas responsable des termes offerts par la présente garantie de l'appareil Nintendo GameCube.

RENSEIGNEMENTS SUR LA CLASSIFICATION DES JEUX PAR L'ESRB

Pour obtenir de plus amples renseignements sur la classification des jeux par l'ESRB ou faire vos commentaires, veuillez contacter l'ESRB au 1 (800) 771-3772 ou visiter le site web à www.esrb.org.

ICÔNES DE CLASSIFICATION DE L'ESRB ET DESCRIPTIONS DU CONTENU DES JEUX VIDÉO OU DES LOGICIELS POUR PC

JEUNES ENFANTS

Contenu approprié aux jeunes de 3 ans et plus.


POUR TOUS

Contenu approprié aux personnes de 6 ans et plus.


ADO

Contenu approprié aux personnes de 13 ans et plus.


MATURE

Contenu approprié aux personnes de 17 ans et plus.


ADULTES SEULEMENT

Contenu approprié aux adultes seulement.


CLASSIFICATION À VENIR

Ce produit a été soumis à l'ESRB et sa classification sera bientôt connue.

Sang en animation

Présence de sang en dessins animés.

Sang

Contient des images réalistes de sang.

Sang et mutilations

Contient des images de sang ou de mutilation du corps humain.

Malice

Contient des scènes d'un humour burlesque ou vulgaire.

Divertissement éducatif

Permet à l'utilisateur de développer certaines compétences spécifiques ou de renforcer ses connaissances dans le cadre d'un divertissement. Le développement de compétences fait partie intégrale de ce produit.

Jeu et paris

Présente des comportements de joueurs qui parient.

Informatif

Contient des données, des faits, des sources d'information, du matériel de référence ou instructif.

Thèmes sexuels pour adultes

Contient du matériel provocateur, y compris des scènes de nudité partielle.

Langage modérément vulgaire

Références modérées au langage profane, à la sexualité, à la violence, à l'utilisation de drogues et d'alcool.

Paroles de chansons vulgaires

Chansons présentant des références modérées au langage profane, à la sexualité, à la violence, à l'utilisation de drogues et d'alcool.

Violence modérée

Contient des scènes ou des activités présentant des personnages dans des situations dangereuses ou de violence.

Nudité

Contient des scènes réalistes ou prolongées de nudité.

Nudité partielle

Contient de brèves scènes de nudité.

Peut requérir l'aide d'un adulte

Classification décrivant les jeux d'enfants seulement.

Langage explicite

Langage profane et références non équivoques à la sexualité, à la violence, à l'utilisation de drogues et d'alcool.

Paroles des chansons explicites

Chansons présentant un langage profane, avec références non équivoques à la sexualité, à la violence, à l'utilisation de drogues et d'alcool.

Contenu sexuel explicite

Présentation graphique de comportements sexuels, y compris des scènes de nudité.

Thèmes suggestifs

Références ou matériel légèrement provocateurs.

Consommation de drogues

Contient des scènes de consommation de drogues d'une manière qui la condamne ou la glorifie.

Consommation d'alcool et de tabac

Contient des scènes de consommation d'alcool et de tabac d'une manière qui la condamne ou la glorifie.

Violence

Scènes d'agression.

**POUR ACHETER D'AUTRES ACCESSOIRES DE NINTENDO OU DES PIÈCES,
VOYEZ VOTRE DÉTAILLANT NINTENDO RÉGIONAL OU APPELEZ LE 1 (800) 255-3700.**

N. B. : Ce produit Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des accessoires non brevetés ou non autorisés.

**BESOIN D'AIDE AVEC L'INSTALLATION OU L'ENTRETIEN?
BESOIN DE COMMANDER DES PIÈCES
OU DES ACCESSOIRES?**

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

*ou appelez le 1 (800) 255-3700
entre 6 h 00 et 19 h 00, heure du Pacifique, 7 jours sur 7.
Service à la clientèle ATS : (800) 422-4281
(Heures sujettes à changement)*



Nintendo of Canada Ltd.