

NINTENDO⁶⁴

**Connexions par le câble stéréo
Audio/Vidéo (AV)
(page 4)**

**Connexions par l'antenne
(page 7)**

**Het aansluiten van de stereo AV-kabel
pag. 26**

**Aansluitingen maken met behulp van de
RF-Switch en de RF-Modulator
pag. 29**



**Mode d'emploi
Handleiding**



▲ AVERTISSEMENT

AVANT TOUTE UTILISATION DE VOTRE CONSOLE NINTENDO, D'UNE CARTOUCHE DE JEU OU D'UN ACCESSOIRE, PRENEZ LE TEMPS DE LIRE LES INSTRUCTIONS CONTENUES DANS CE MODE D'EMPLOI.

L'OBSERVATION DE CES CONSEILS VOUS DONNE TOUTE GARANTIE DE POUVOIR JOUER PENDANT LONGTEMPS.

▲ AVERTISSEMENT

POUR EVITER DES ACCIDENTS DUS AU COURANT ELECTRIQUE, VERIFIEZ TOUJOURS QUE LES FICHES SONT CORRECTEMENT INSEREES DANS LES PRISES.

UN ADAPTATEUR ENDOMMAGE PEUT PROVOQUER UN DEBUT D'INCENDIE OU UN CHOC ELECTRIQUE. NE VOUS SERVEZ JAMAIS D'UN ADAPTATEUR CASSE OU ABIME.

▲ ATTENTION

LA NINTENDO 64 PERMET DE VOIR DES IMAGES ET DES SIMULATIONS 3D D'UN REALISME SAISSANT. CERTAINES PERSONNES PEUVENT ETRE AFFECTEES DE VERTIGES, NAUSEES OU AUTRES MALAISES DU MÊME TYPE. SI VOTRE ENFANT PRESENTE CES SYMPTOMES, DEMANDEZ-LUI D'ARRETER DE JOUER PENDANT QUELQUES INSTANTS ET DE REPENDRE LA PARTIE PLUS TARD.

Certaines rubriques de ce mode d'emploi sont précédées des termes suivants : AVERTISSEMENT, ATTENTION, NOTE. Ces mots revêtent une signification différente :

▲ AVERTISSEMENT

Un avertissement vous alerte sur les risques de blessure entraînés par une utilisation incorrecte de la Nintendo 64.

▲ ATTENTION

Ce signal attire votre attention sur une utilisation incorrecte de la Nintendo 64 pouvant entraîner un dommage corporel ou une détérioration de la console, de ses composants ou accessoires.

NOTE : Indique des informations importantes sur l'utilisation ou l'entretien de la Nintendo 64.

Table des matières

Section 1	Mode d'emploi de la Nintendo 64	page 2
	Description	page 3
Section 2	Branchement & Installation	page 4
	Connexions par le câble Audio/Vidéo (AV)	page 5
	Connexions par l'antenne	page 7
	Branchement de l'adaptateur Nintendo 64	page 8
Section 3	Branchement de la manette de jeu	page 9
	Mise en marche	page 10
	Retrait d'une cartouche de jeu	page 13
Section 4	Retour au mode télévision	page 13
	Dépannage	page 14



Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Section 1

MODE D'EMPLOI DE LA NINTENDO 64

Nous vous remercions d'avoir fait confiance à Nintendo en vous procurant la Nintendo 64, la console de jeux vidéo 64 bits la plus perfectionnée ! En traversant les niveaux de ces jeux, vous découvrirez de nouvelles sensations tout en profitant d'une qualité sonore digne des meilleurs CD audio et de graphismes au réalisme et à la fluidité exceptionnels.

Avant de brancher la console Nintendo 64 sur votre téléviseur, nous vous conseillons de lire les instructions d'installation ainsi que le Manuel de recommandations et d'informations consommateurs.

Pour tous problèmes d'installation ou de service après - vente :

CONTACT DATA BELGIUM

03/287.09.11

Coremansstraat 34

2600 Berchem

de 9h à 18h.

Pour tous problèmes d'installation ou de service après-vente:

S.O.S. NINTENDO

08.36.68.77.55 (2,23 FTTC/min.)

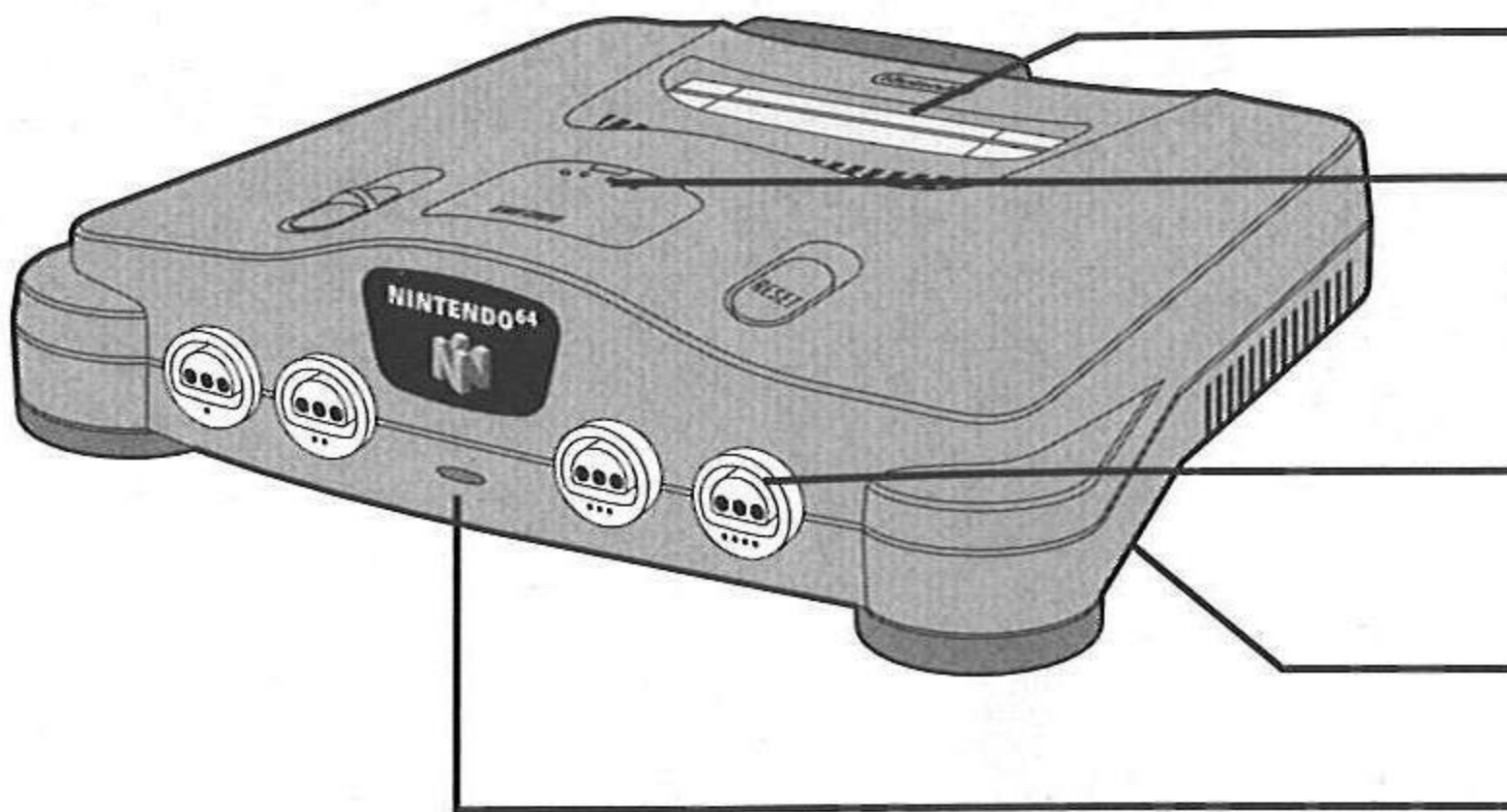
(24h sur 24)

NOTE :

<1> La Nintendo 64 ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.

<2> Il est préférable d'utiliser la Nintendo 64 dans des pièces non humides. Ne vous en servez en aucun cas dans la salle de bains, la cuisine ou tout endroit où des projections d'eau sont susceptibles de l'atteindre.

Console



Logement de la cartouche

Extension de mémoire

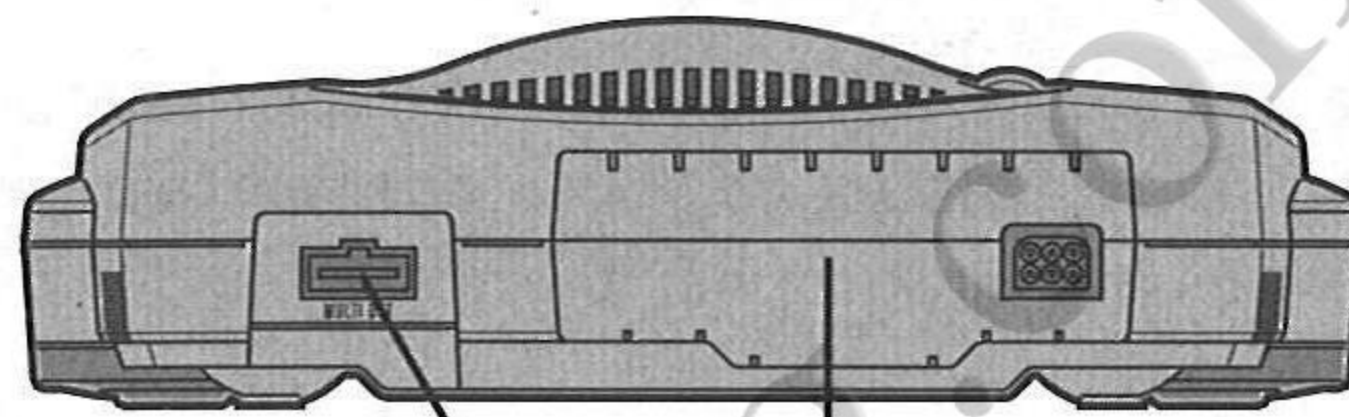
Pour que la console puisse fonctionner, laissez le bloc mémoire en place dans le connecteur d'extension de mémoire.

Prises de connexion de la (des) manette(s) de jeu (1 à 4)

Connecteur d'extension (en dessous)

Voyant de mise en marche

Arrière de la console



Port de connexion de l'adaptateur N64

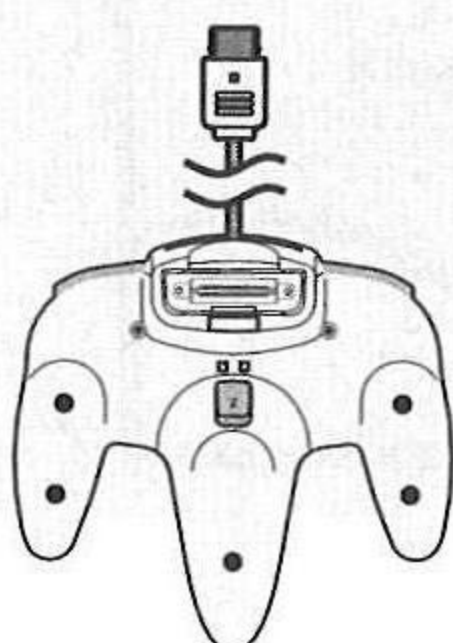
Connecteur multisortie

Manette de jeu N64

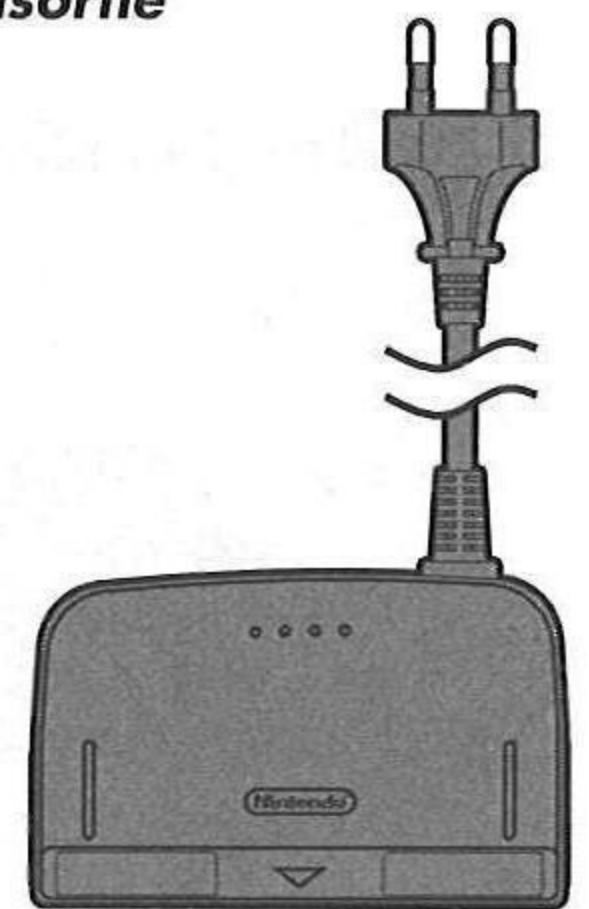


Un emplacement permettant l'insertion de la cartouche de sauvegarde N64 est prévu sous la manette de jeu. Cette cartouche est vendue séparément. Elle permet entre autres de sauvegarder les données relatives à un jeu ainsi que la configuration des boutons de la manette. Regardez si les cartouches de jeu comportent l'icone de la cartouche de sauvegarde N64. Pour plus d'informations, reportez-vous aux modes d'emploi de la cartouche de sauvegarde N64 et de la cartouche de jeu.

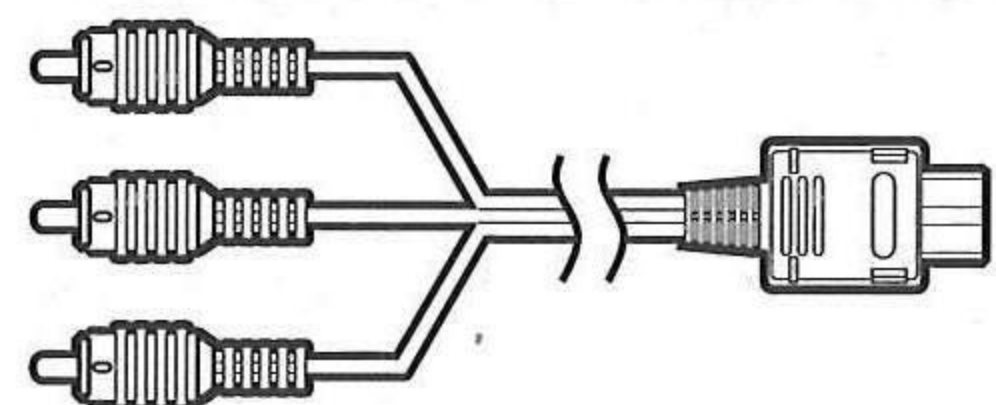
Manette de jeu vue du dessous



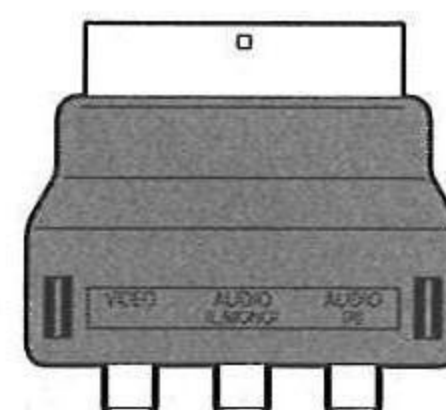
Adaptateur N64



Câble stéréo Audio/Vidéo (AV)



Adaptateur PERITEL



Section 2

Branchement & Installation

Le câble stéréo Audio/Vidéo (AV) et l'adaptateur PERITEL livrés avec la Nintendo 64 vous permettent de brancher la console sur la plupart des téléviseurs.

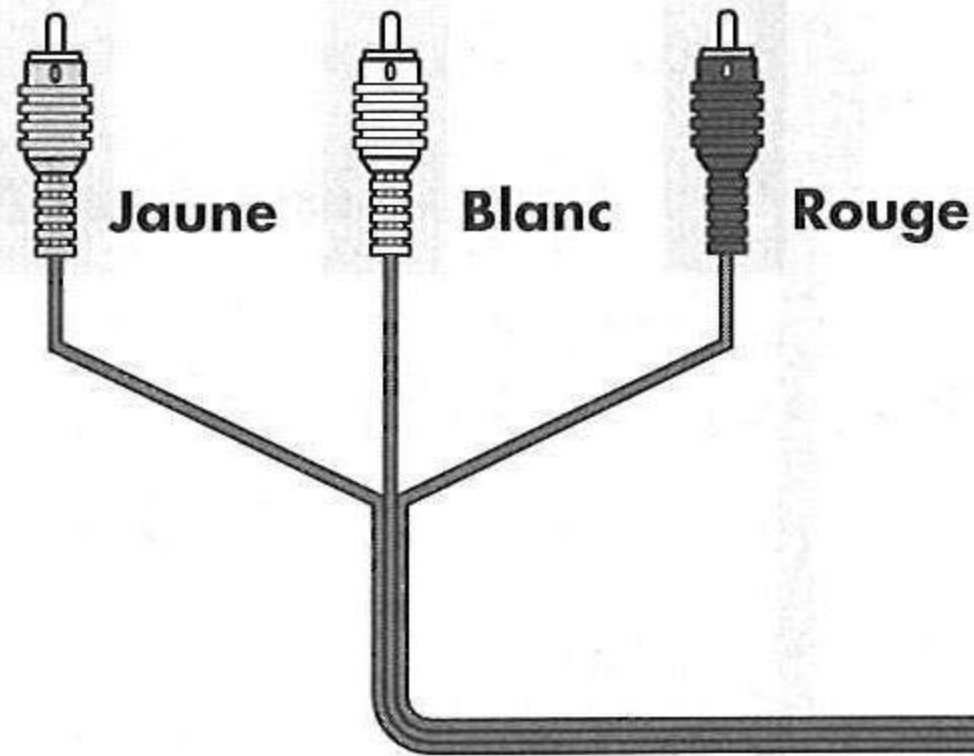
Choisissez le type de connexion adapté à votre téléviseur parmi ceux qui sont décrits dans les pages suivantes. **Une fois la console connectée (un seul type de connexion suffit)**, reportez-vous au paragraphe "Branchement de l'adaptateur N64" pour poursuivre l'installation.

Si votre téléviseur ne dispose pas de connecteurs Audio/Vidéo (AV) (les illustrations pages 5-6 ne correspondant alors pas à votre type de téléviseur), reportez-vous directement au paragraphe "Connexion par l'antenne".

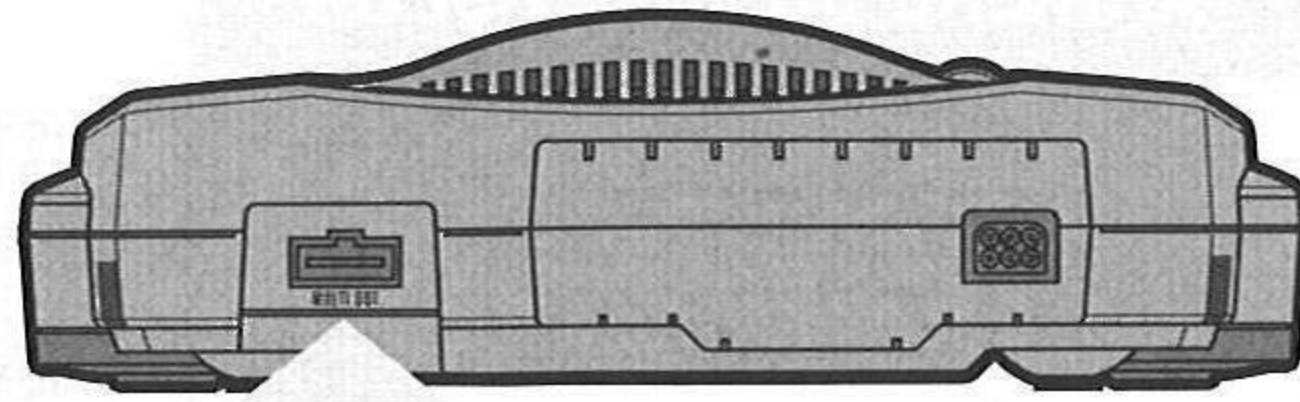
NOTE : N'utilisez pas le cordon péritel RGB (péritel de la SNES) avec ce système.

Connexions par le câble Audio/Vidéo (AV)

A TELEVISEUR STEREO



Arrière de la console

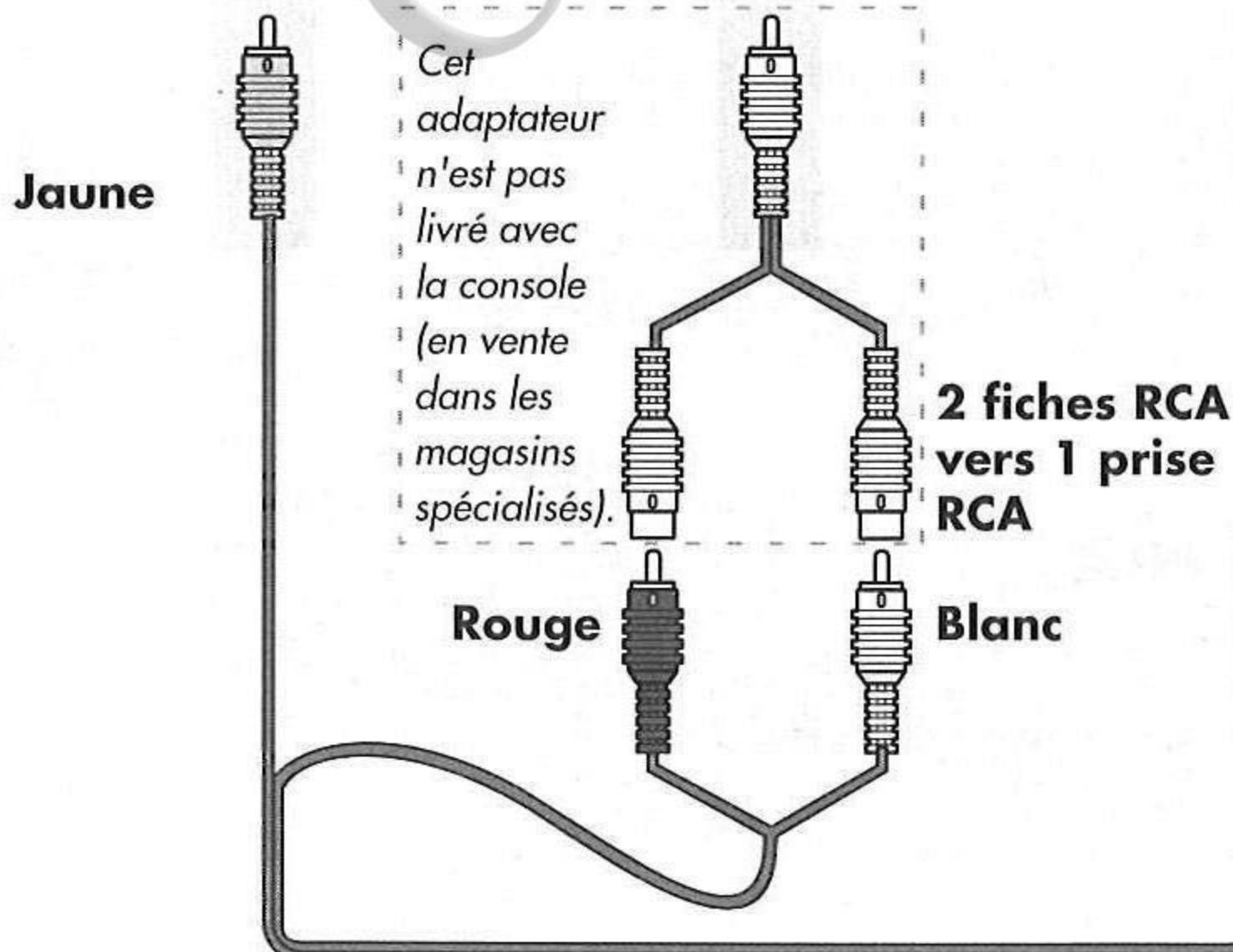


Vers connecteur **MULTISORTIE**

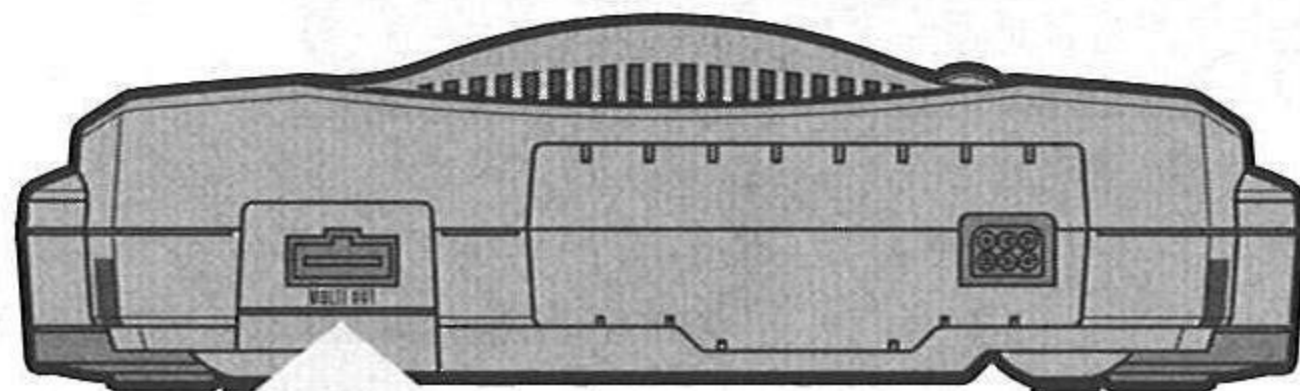
Câble stéréo AV

Après avoir réalisé ces branchements, reportez-vous page 8.

B TELEVISEUR MONO



Arrière de la console



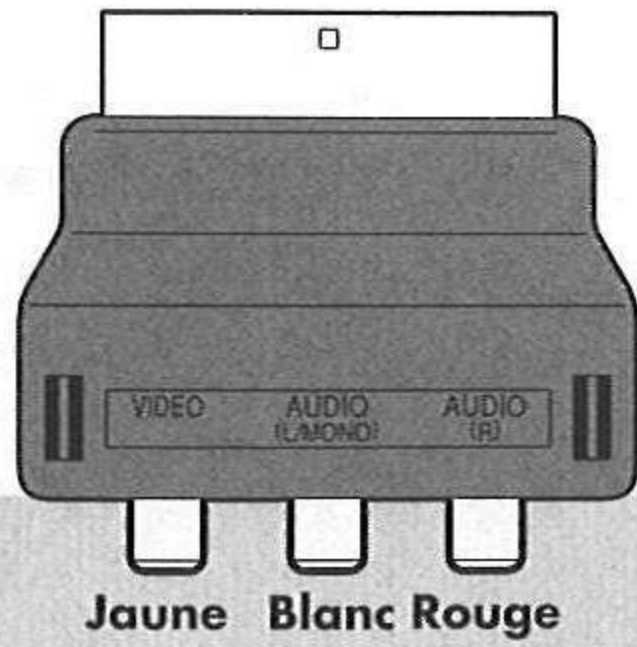
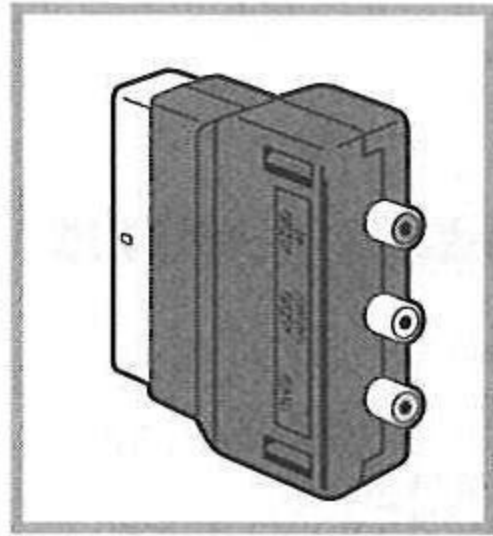
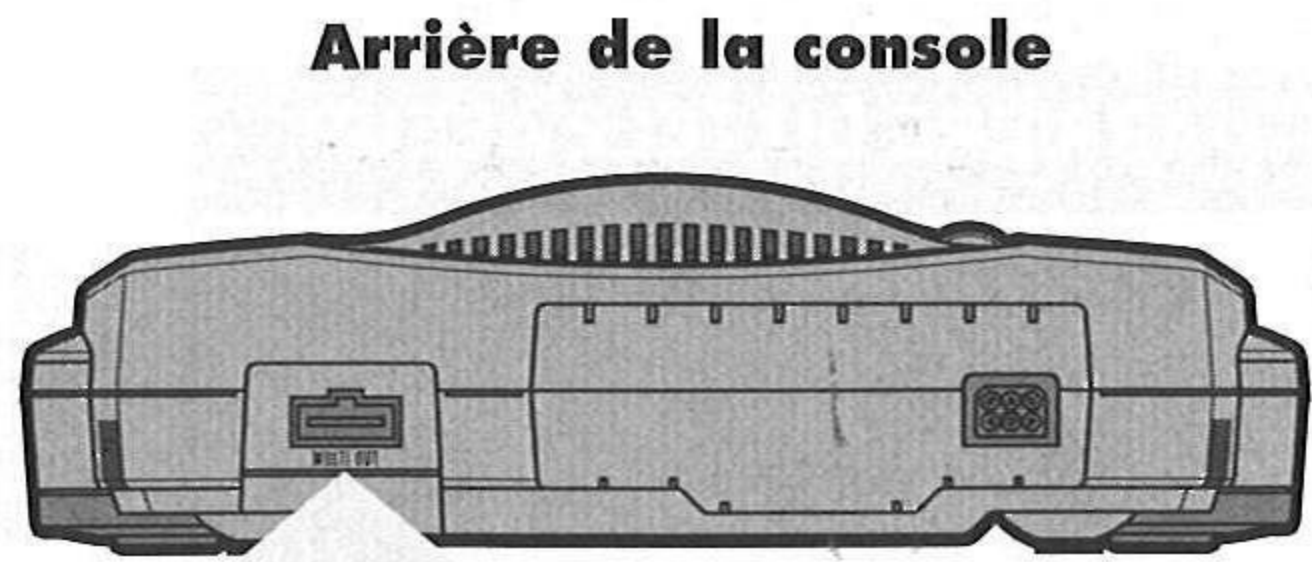
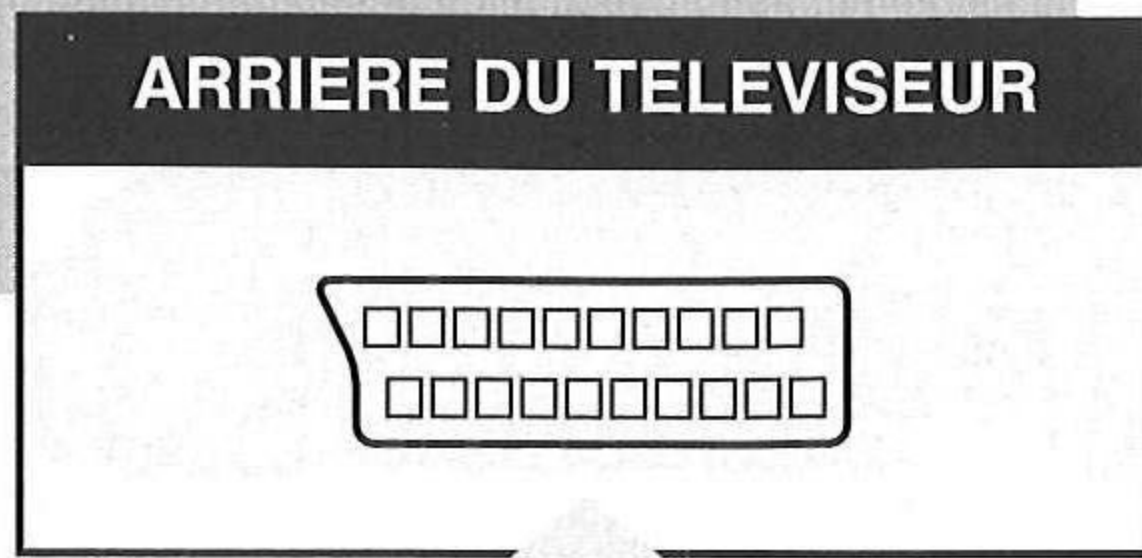
Vers connecteur **MULTISORTIE**

Câble stéréo AV

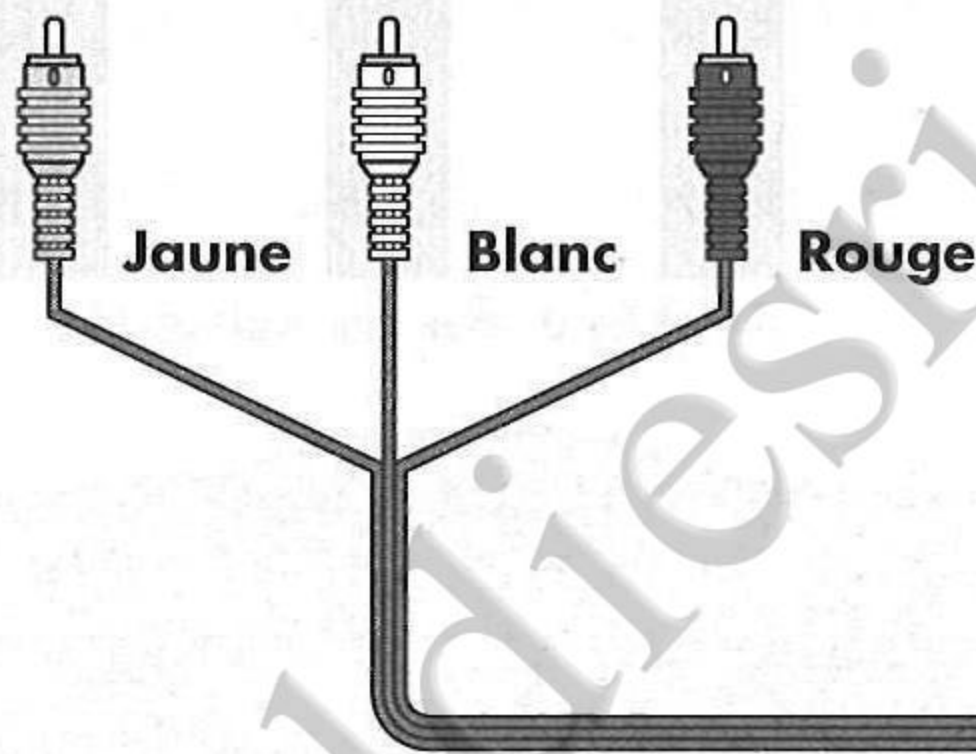
Après avoir réalisé ces branchements, reportez-vous page 8.

Connexions par le câble Audio/Vidéo (AV)

C TELEVISEUR EQUIPE D'UNE PRISE PERITEL FEMELLE (21 BROCHES)



Vers connecteur MULTISORTIE



Câble stéréo AV

Après avoir réalisé ces branchements, reportez-vous page 8.

Si votre téléviseur ne comporte pas de connexions Audio/Vidéo (AV), vous devez effectuer une connexion par l'antenne en utilisant l'adaptateur d'antenne et son modulateur (vendus séparément).

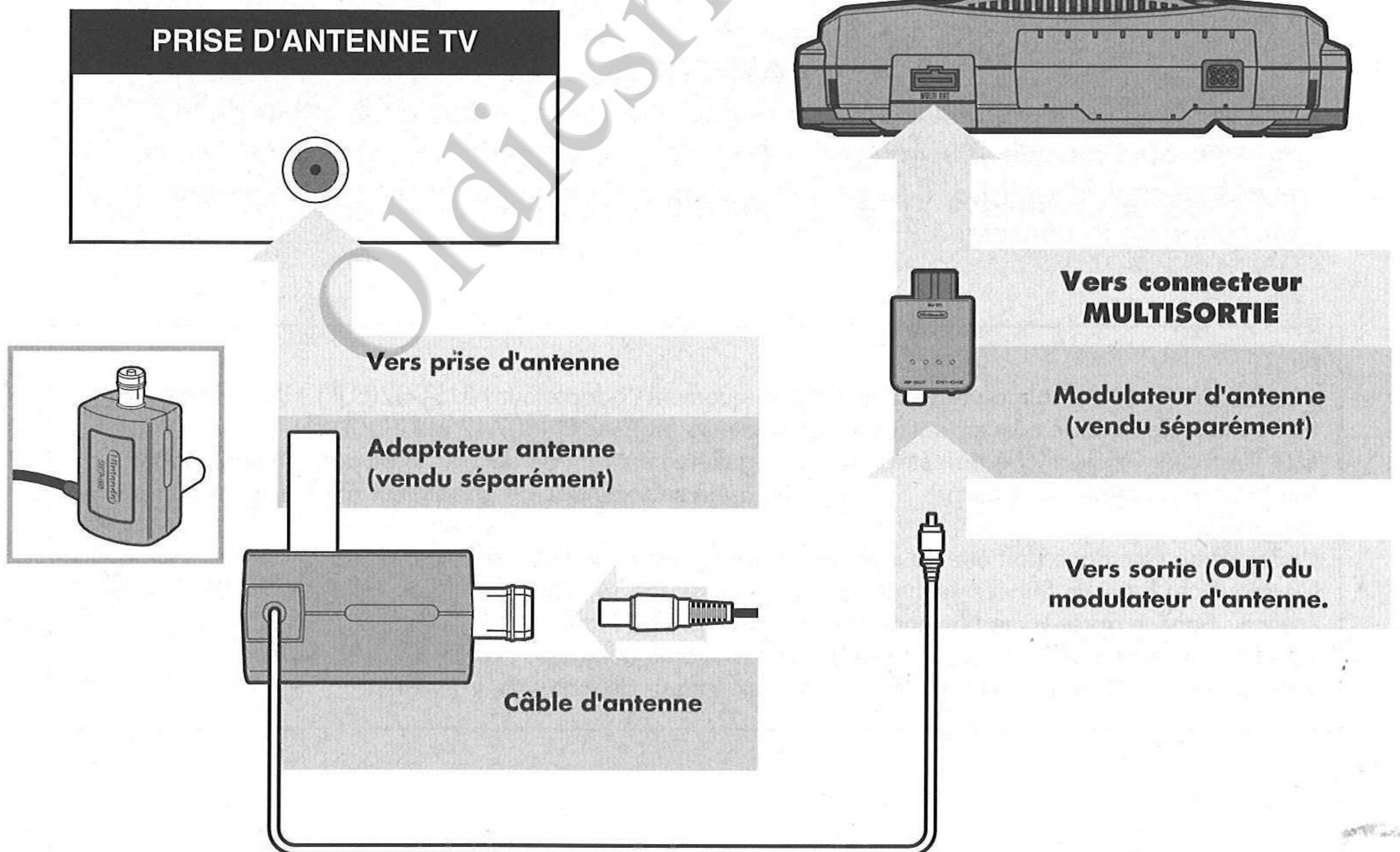
Ils ne sont pas livrés avec la console. Vous pouvez vous les procurer dans la plupart des magasins commercialisant les produits Nintendo.

Pour connecter la console à votre téléviseur par le biais de l'antenne, procédez comme indiqué ci-après.

NOTE: Pour la France, ce mode de connexion créera une émission SECAM. La console Nintendo 64 fonctionnant en PAL, il vous sera donc impossible de recevoir un image parfaite.

D TELEVISEUR EQUIPE D'UNE PRISE D'ANTENNE

NOTE : Ce mode de connexion produit un son mono (les canaux stéréo droit et gauche partageant la même sortie).



Après avoir réalisé ces branchements, reportez-vous page 8.

Branchement de l'adaptateur N64

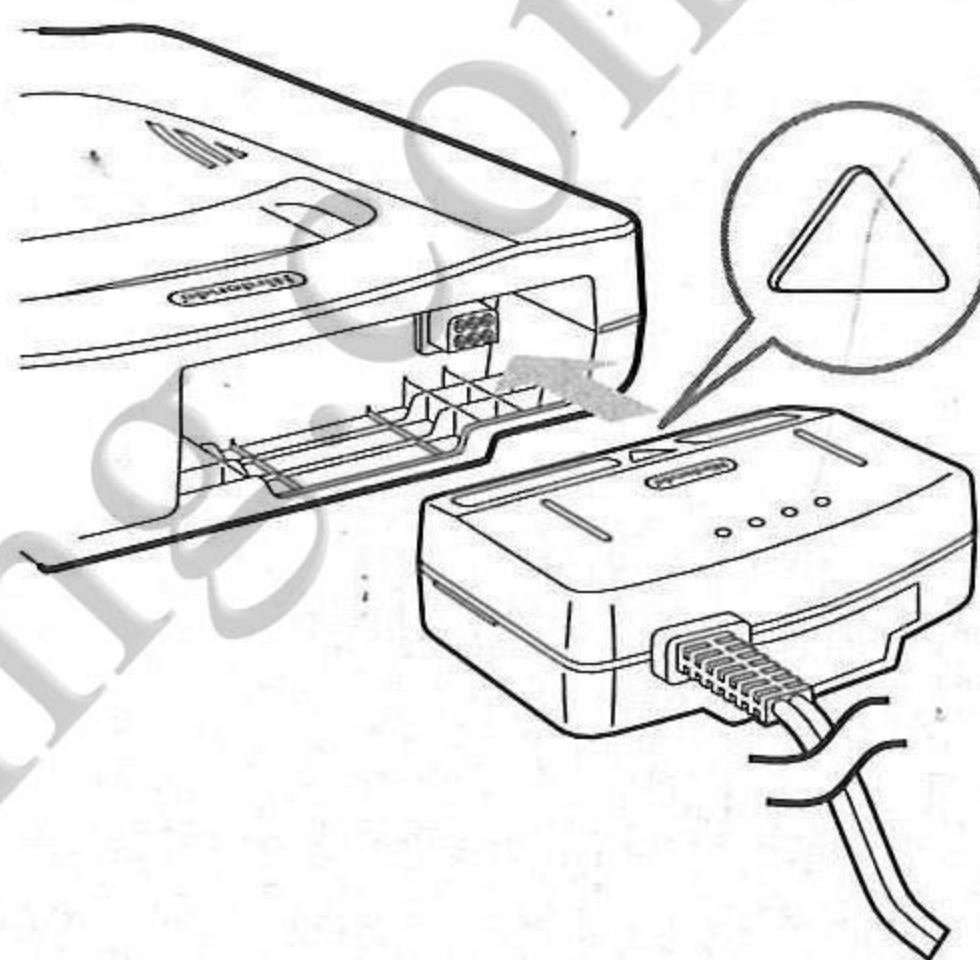
Avant de brancher l'appareil au secteur, assurez-vous que la console est éteinte (interrupteur sur OFF).

Insérez l'adaptateur N64 dans le port situé à l'arrière de la console, en plaçant le triangle sur le dessus (voir schéma). Enfoncez à fond (un "clic" se fait entendre).

L'adaptateur électrique est conçu uniquement pour la Nintendo 64.
L'adaptateur électrique ne doit pas être utilisé avec tout autre équipement.

▲ AVERTISSEMENT

Pour votre sécurité et le bon fonctionnement de la console, n'essayez pas d'utiliser un autre modèle d'adaptateur.



Branchez l'adaptateur N64 dans une prise murale conforme aux normes (230 volts, CA).

▲ ATTENTION

Pour limiter l'usure du connecteur de l'adaptateur N64, évitez de le retirer de la console, sauf lorsque vous rangez celle-ci. A l'inverse, pour des raisons de sécurité et d'économie d'énergie, débranchez l'adaptateur N64 de la prise murale après utilisation de la console.

NOTE :

<1> Pour relier la console au secteur, utilisez uniquement l'adaptateur NUS-002(EUR) ; il est conforme aux normes de sécurité concernant les transformateurs (normes EN60742 et EN60065).

<2> L'adaptateur électrique doit être inspecté régulièrement afin de déceler toute partie endommagée (sur la prise, le câble ou le corps). Si une partie a été endommagée, l'adaptateur électrique ne doit pas être utilisé.

L'adaptateur électrique doit être envoyé au service après-vente. Pour La Belgique :

Contact Data Belgium Service Technique - Coremansstraat 34, 2600 Berchem, Tel. 03/287.09.11. Pour la France : Service après-vente Nintendo, Tel. 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute).

<3> Le transformateur (l'adaptateur N64) doit être manié avec soin ; ce n'est pas un jouet.

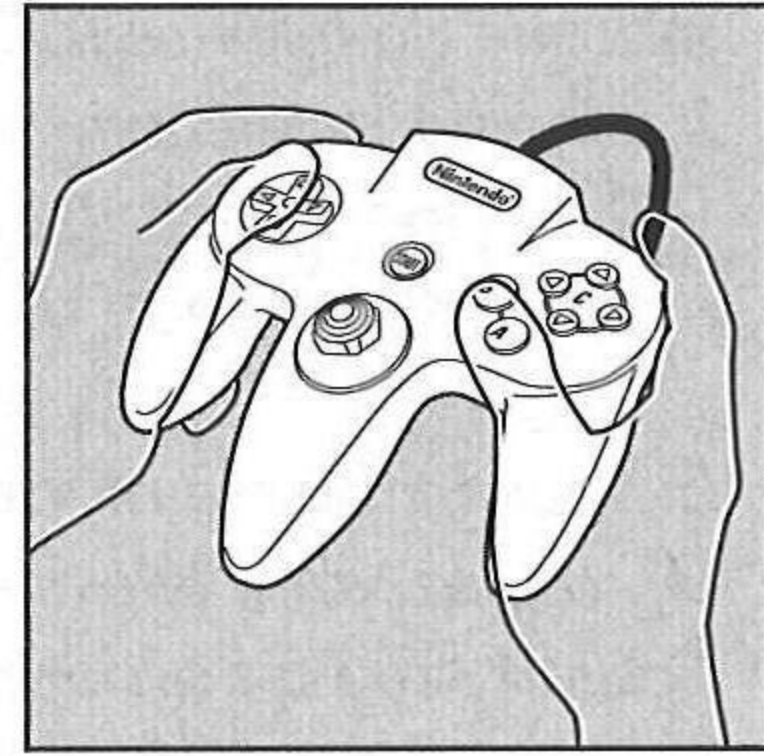
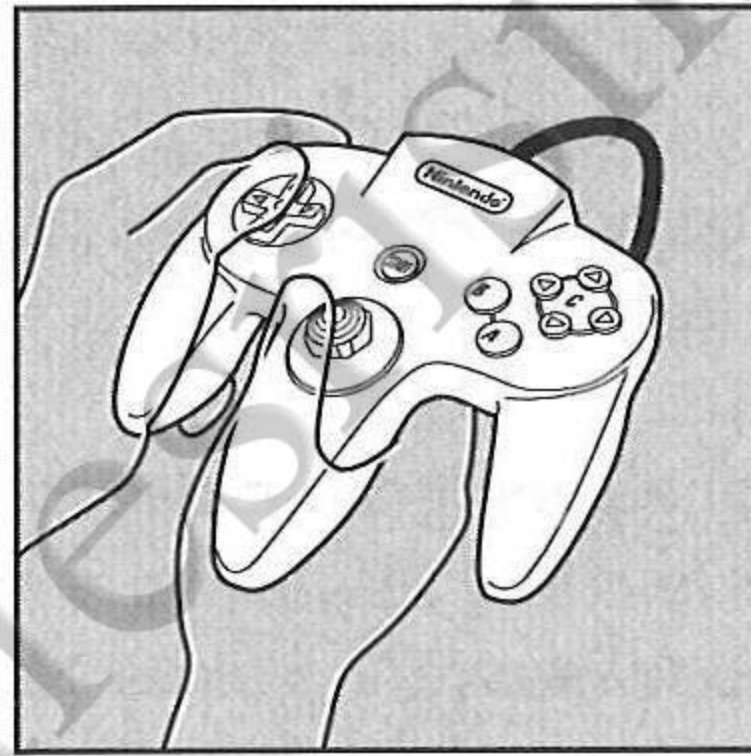
<4> La console Nintendo 64 ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.

Branchement de la manette de jeu

Branchez la manette de jeu N64 dans la prise située à l'avant de la console (voir ci-contre).

Il est possible de brancher quatre manettes simultanément. Pour la plupart des jeux, seul le Bouton START de la manette reliée à la prise 1 permet de faire démarrer la partie.

Selon les jeux, des fonctions différentes sont attribuées à chaque bouton, à la manette multidirectionnelle et au stick multidirectionnel. De même, la manette de jeu devra être tenue dans l'une des trois positions représentées ci-dessous. Pour plus d'informations, reportez-vous au mode d'emploi accompagnant le jeu en cours d'utilisation.



Position stick/boutons

Position stick/manette

Position standard

Section 3

Mise en marche

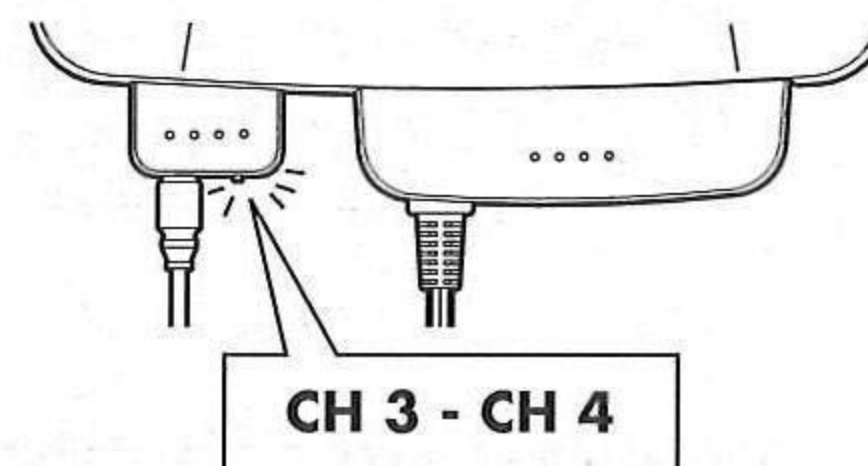
Après avoir effectué les branchements indiqués dans la Section 2, posez la console sur une surface plate et rigide : meuble de télévision, table, commode... Veillez à laisser un espace suffisant autour de la console pour assurer la ventilation. Suivez les instructions suivantes :

1. Allumez le poste de télévision.
2. Si vous utilisez une connexion Audio/Vidéo (AV), reportez-vous au paragraphe "branchement et installation" afin de définir quel type de connexion est le plus approprié à votre téléviseur (type A, B ou C).

NOTE : Il vous faudra ensuite indiquer à votre téléviseur sur quelle entrée est connectée la console. Ce paramétrage s'opère de différentes manières selon la marque du téléviseur. Il peut s'effectuer par un bouton à l'avant du téléviseur, une touche de la télécommande, l'utilisation d'une chaîne au numéro élevé (exemple : 99) ou par l'affichage d'un menu à l'écran. Pour plus de détails, reportez-vous au manuel d'utilisation de votre téléviseur.

Si vous utilisez le mode de connexion par l'antenne (type D), réglez votre téléviseur sur le canal 3, ainsi que le bouton situé à l'arrière du modulateur d'antenne N64. Si le canal 3 est déjà utilisé, servez-vous du canal 4.

3. Assurez-vous que la console est éteinte (interrupteur sur OFF).



▲ ATTENTION

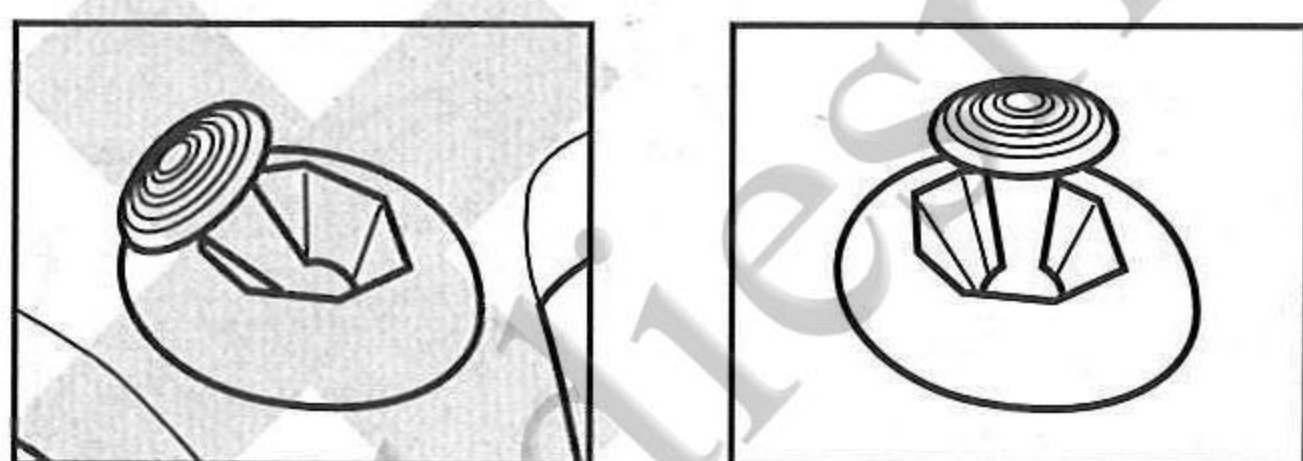
Avant de charger une cartouche de jeu dans la console, assurez-vous TOUJOURS que la console est éteinte (interrupteur sur OFF). Vérifiez qu'il n'y a aucun corps étranger sur le connecteur de la cartouche. Ces précautions sont indispensables pour éviter d'endommager votre console.

4. Insérez la ou les manettes de jeu dans les prises situées à l'avant de la console.

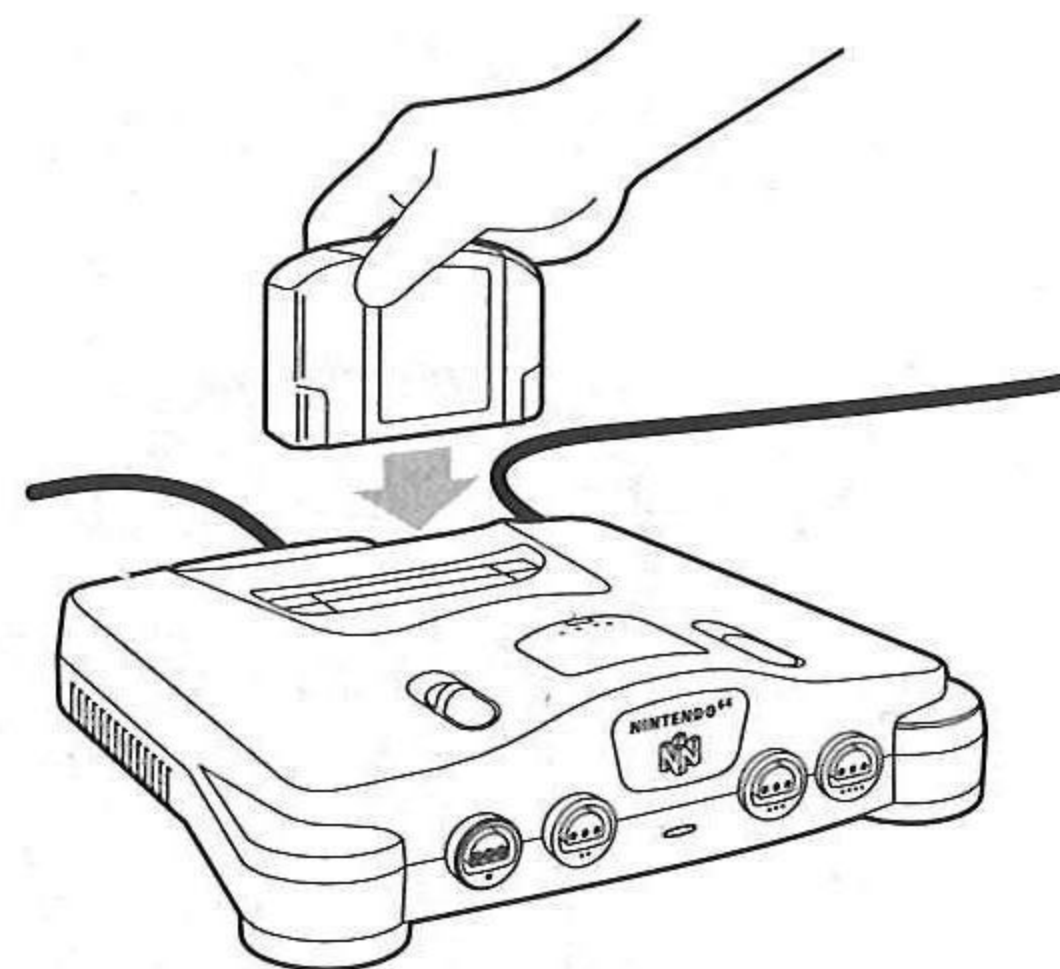
NOTE : Au moment où vous allumez la console, laissez le stick multidirectionnel en position verticale.

Si, au moment où vous allumez la console, le stick est incliné (comme dans la figure ci-dessous à gauche), c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant le stick multidirectionnel ne pourront donc pas fonctionner correctement.

Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le remonter jusqu'à sa position centrale (comme dans la figure droite), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.



5. Glissez une cartouche de jeu N64 sur le dessus de la console, comme indiqué ci-contre, en la poussant à fond dans son logement.



▲ ATTENTION

Veillez à insérer la cartouche dans le bon sens sans forcer. Ne chargez que des cartouches N64. N'essayez pas d'utiliser des Super NES ni aucune autre sorte de cartouche.

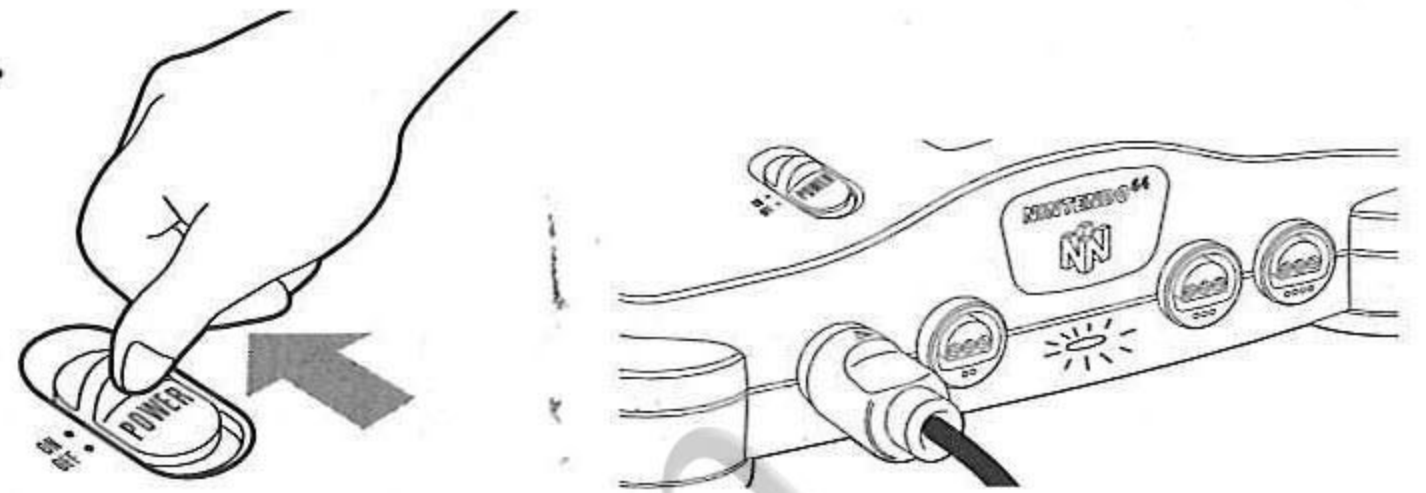
▲ ATTENTION

La console est pourvue d'un système d'aération. Ne vous en servez pas sur un support non rigide (tapis, lit, sofa...) ou tout endroit qui risquerait d'obstruer la ventilation.

6. Allumez la console (interrupteur sur ON).

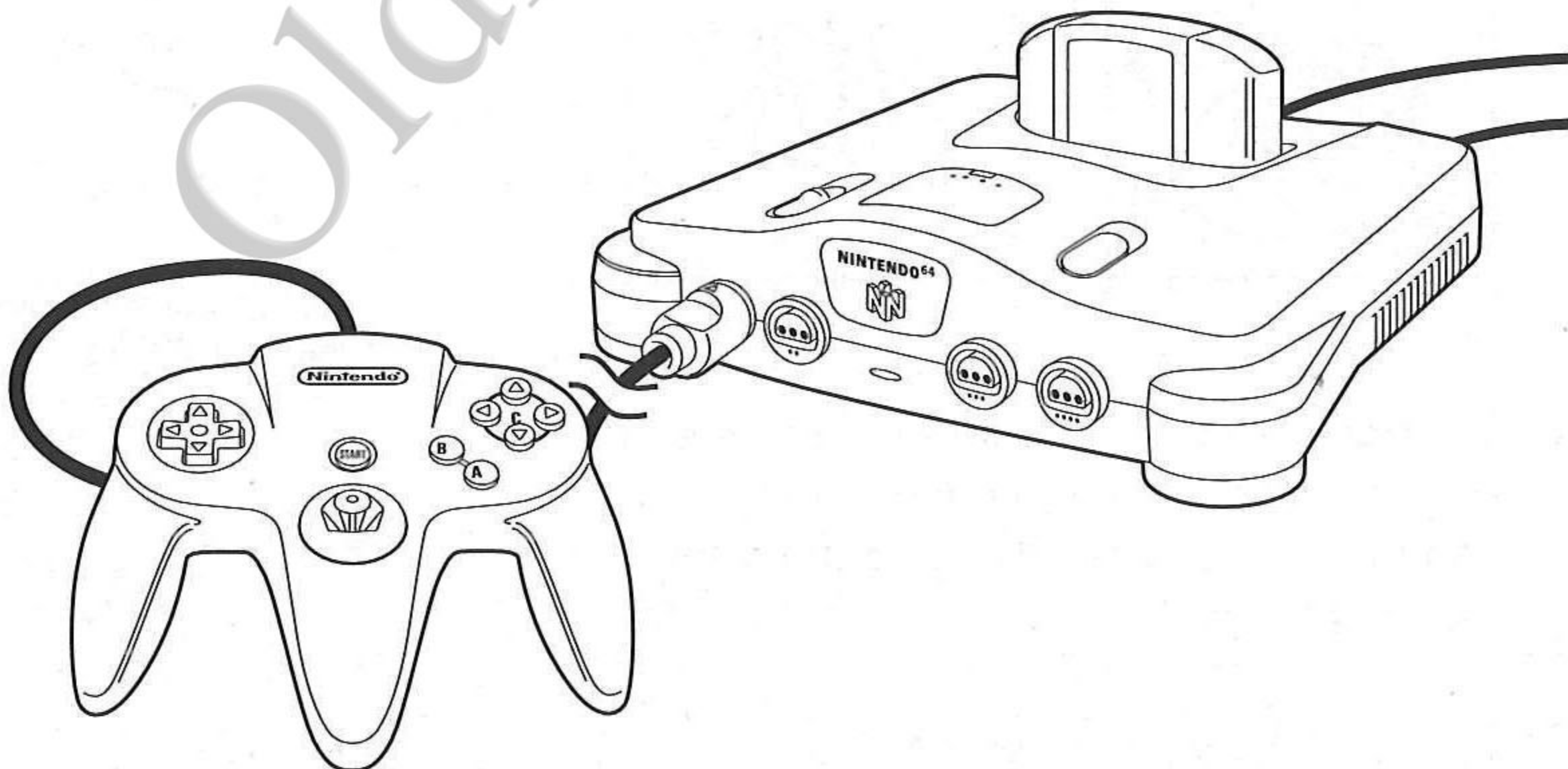
Le voyant rouge situé à l'avant de la console s'allume. Dans le cas contraire, vérifiez le cordon de l'adaptateur N64 et la connexion.

Appuyez sur le Bouton RESET et relâchez-le. Après quelques secondes, les premiers écrans du jeu devraient s'afficher sur l'écran de télévision.



NOTE : Si le jeu n'apparaît pas à l'écran, ou si l'image est déformée, éteignez la console et retirez la cartouche. Recommencez les opérations à partir de l'étape 4. Si le problème persiste, reportez-vous à la section "Dépannage" de ce mode d'emploi ou contactez notre assistance technique au 03/287.09.11. Pour la France, contactez le SOS Nintendo 24h/24 au 08 36 68 77 55 (2,23 FTTC par minute).

7. Pour commencer une partie, appuyez sur le Bouton START de la manette branchée dans la prise numéro un. Pour plus d'informations, reportez-vous au mode d'emploi accompagnant le jeu en cours d'utilisation.



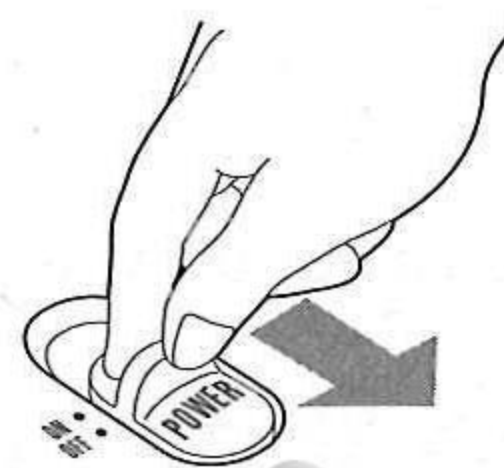
Retrait d'une cartouche de jeu

1. Eteignez la console (interrupteur sur OFF).

⚠ ATTENTION

La console doit toujours être ETEINTE lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu, une cartouche de sauvegarde N64, la manette de jeu ou tout autre accessoire.

2. Placez une main sur le dessus de la console et, de l'autre, enlevez doucement la cartouche.



Retour au mode télévision

Lorsque vous avez fini de jouer, éteignez la console (interrupteur sur OFF). Réglez à nouveau le téléviseur en mode TV.

Il n'est pas nécessaire de modifier les connexions de la console (antenne, câbles Audio/Vidéo, adaptateur, etc.).

Par contre, pour des raisons de sécurité et d'économie d'énergie, débranchez l'adaptateur N64 de la prise murale lorsque vous ne vous servez plus de la console.

Pour en savoir plus sur l'entretien et les précautions d'emploi, reportez-vous au Manuel de recommandations et d'informations consommateurs.

Section 4

Dépannage

Avant de consulter un spécialiste, Tentez de repérer le problème par vous-même.

Problème:

L'image n'apparaît pas à l'écran.

Solution(s):

- Assurez-vous que l'interrupteur de la console est sur la position ON .
- Si l'ampoule témoin ne s'allume pas, voir la section suivante.
- Si vous utilisez une connexion AV sur votre téléviseur, assurez-vous que l'interrupteur extérieur est sur la position vidéo (voir la notice de votre téléviseur.)
- Si vous utilisez une connexion RF, assurez-vous que la console et l'antenne sont correctement connectées à l'adaptateur RF lui-même correctement connecté au téléviseur (voir page 7).
- Si vous connectez la console à votre téléviseur en utilisant un adaptateur RF, assurez-vous que la connexion CH3 -CH4 du modulateur RF ainsi que le téléviseur sont branchés sur le canal 3 (Channel 3).
- Assurez-vous que la cartouche de jeu est correctement insérée dans la console (voir page 10-12).
- Assurez-vous que le bloc mémoire est correctement inséré au-dessus de la console.

Problème:

L'ampoule témoin ne s'allume pas ou s'éteint pendant la partie.

Solution(s):

- Assurez-vous que l'adaptateur électrique et le cordon sont branchés.
- Si la console est toujours hors tension, débranchez l'adaptateur électrique de la prise murale pendant au moins 2 minutes afin d'initialiser le circuit. Branchez à nouveau et mettez sous tension.
- Si le problème persiste, ôtez la cartouche de jeu, les manettes et accessoires puis répétez l'opération indiquée ci-dessus. Si tout revient dans l'ordre, le problème vient des accessoires ou de la cartouche de jeu.

Problème:

L'image apparaît à l'écran, mais elle bouge ou des barres ou des lignes sont visibles.

Solution(s):

- Réglez l'alignement de votre téléviseur.
- Si vous utilisez une connexion RF, assurez-vous qu'il s'agit bien d'une connexion ou d'un modulateur Nintendo (recherchez le sceau de qualité.)

Problème:

L'image est bonne, mais le son résonne.

Solution(s):

- Si vous utilisez une connexion AV, vérifiez les connexions audio (rouge et blanc) des câbles audio/vidéo (voir pages 5, 6). Assurez-vous de vous être connecté sur une entrée audio et non pas une sortie.
- Si vous utilisez une connexion RF et s'il y a des interférences sur le canal 3, mettez l'interrupteur du modulateur RF CH3-CH4 ainsi que votre téléviseur sur le canal 4.
- Une chaîne de télévision peut émettre de puissantes ondes dans votre région, ceci causant des interférences. Essayez de débrancher le fil de votre antenne de l'interrupteur RF. (Branchez votre antenne ultérieurement pour regarder la télévision.)
- Si vous utilisez une connexion RF, assurez-vous qu'il s'agit bien d'une connexion ou d'un modulateur Nintendo (recherchez le sceau de qualité.)

Problème:

En arrêtant de jouer, l'image de la télévision n'apparaît pas.

Solution(s):

- Assurez-vous que la console est bien hors tension.
- Si vous utilisez une connexion AV, mettez la télévision sur la position "TV" (voir la notice du téléviseur).
- Si vous utilisez une connexion RF, assurez-vous que l'antenne ou le câble est correctement connecté à l'interrupteur RF, lui-même connecté au téléviseur (voir page 7).
- Si l'image de la télévision n'apparaît toujours pas, débranchez l'interrupteur RF du téléviseur et branchez l'antenne ou le câble. (Pour jouer, vous devrez brancher à nouveau l'interrupteur RF.) Ou utilisez un interrupteur vidéo (non inclus).

Problème:

Une image apparaît, mais elle est floue, il y a de la neige ou est en noir et blanc. (Pour une connexion RF uniquement.)

Solution(s):

- Assurez-vous que la console et l'antenne ou le câble sont correctement connectés à l'interrupteur RF, lui-même connecté au téléviseur (voir page 7).
- Réglez la recherche des canaux et le contraste de votre téléviseur de telle sorte que vous captiez une image la plus claire possible.
- Si votre téléviseur possède une recherche automatique des canaux (AFC), branchez l'option manuelle et ajustez l'image. Si le fait de choisir l'option AFC manuelle vous donne une image en noir et blanc, choisissez l'option automatique.
- Si la console est trop près du téléviseur, des interférences peuvent survenir. Déplacez la console loin du téléviseur.
- Si des interférences surviennent sur le canal 3, réglez le modulateur et le téléviseur sur le canal 4.
- Une chaîne de télévision peut émettre de puissantes ondes dans votre région, ceci causant des interférences. Essayez de débrancher le fil de votre antenne de l'interrupteur RF. (Branchez votre antenne ultérieurement pour regarder la télévision.) Ou utilisez un interrupteur vidéo (non inclus).
- Assurez-vous que le câble "co-axial" (court et épais) de l'interrupteur RF (où figure "TV") est connecté à l'entrée VHF de votre téléviseur.
- Assurez-vous d'utiliser un interrupteur et un modulateur RF Nintendo (recherchez le sceau de qualité.)

Problème:

Le son du jeu ne marche pas correctement.

Solution(s):

- Assurez-vous que le volume est correctement réglé.
- Dans certains jeux, le son ne se fait entendre qu'après avoir appuyé sur Start.
- Si vous utilisez une connexion RF, ajustez la recherche des canaux jusqu'à obtenir un son parfait.
- Si vous utilisez une connexion AV, vérifiez les connexions audio (rouge et blanc) des câbles audio/vidéo (voir pages 5, 6). Assurez-vous de vous être connecté sur une entrée audio et non pas une sortie.
- Si vous possédez un téléviseur de type mono, et si vous avez oublié de connecter un des câbles (voir page 5), vous risquez de ne pas entendre tous les sons du jeu à moins que vous n'utilisiez un adaptateur "Y".
- Si votre téléviseur possède l'option Mono et Stéréo, assurez-vous d'avoir choisi l'option en accord avec vos connexions.
- Consultez le mode d'emploi de la cartouche de jeu afin de déterminer le volume conseillé ainsi que le réglage des options Mono / Stéréo.

Problème:

L'image clignote ou est brouillée.

Solution(s):

- Appuyez sur RESET. Si l'image reste la même, éteignez la console, ôtez la cartouche puis insérez-la à nouveau. Allumez la console et appuyez sur RESET.

Problème:

La manette ne marche pas.

Solution(s):

- Assurez-vous que la console est éteinte avant de brancher la manette.
- Assurez-vous que le Stick multidirectionnel est en position neutre (au centre) lorsque vous mettez la console sous tension.
- Assurez-vous que la prise de la manette est correctement branchée au port 1 (à gauche de la console).

Problème:

Les boutons de la manette collent.

Solution(s):

- Nettoyez les boutons de la manette en suivant les instructions suivantes:
 1. Débranchez la manette.
 2. Prenez une brosse à dents neuve et un verre d'eau chaude.
(Ne pas utiliser d'eau bouillante, de savon ou de détergent).
 3. Trempez légèrement la brosse à dents dans l'eau chaude et frottez la région de la manette où les boutons collent. Nettoyez les fentes et les bords des boutons.
 4. Après avoir nettoyé la manette, séchez-la avec une serviette et laissez-la au sec pendant 2 heures.
 5. Vérifiez que les boutons ne collent plus. Répétez l'opération si nécessaire. **(Ne pas verser ni ne plonger la manette dans n'importe quel type de liquide).**

Si le problème persiste, appelez depuis la Belgique notre assistance technique au:

03/287.09.11.

Si le problème persiste, appelez depuis la France notre assistance technique au :

08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute)

FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A SIX MOIS

Nintendo France garantit pendant une période de six mois à compter de la date d'achat tout logiciel, console ou accessoire Nintendo distribué par Nintendo France (ci-après "le produit").

1. Tout produit qui présenterait un défaut d'origine sera, au choix de Nintendo France, soit réparé gratuitement, soit remplacé, et retourné en port payé, à condition que le produit soit renvoyé à Nintendo France au plus tard six mois après la date d'achat.

Au cas où vous ne souhaiteriez pas que le produit défectueux soit remplacé, vous devez le préciser expressément et par écrit lors du retour de ce produit à Nintendo France, auquel cas ce produit sera réparé si cela est possible. Sinon, il sera remplacé dans les conditions prévues à la présente garantie.

2. Pour tout problème rencontré, adressez votre produit en recommandé et en port payé accompagné d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

STOCK EXPRESS
S.A.V. Nintendo France
18 Bd Arago
ZI de Villemilan
91320 WISSOUS
Tel : 08 36 68 77 55 (2,23 FTTC par minute)

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

3. Tout produit retourné sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou dont la garantie est périmée sera aux choix de Nintendo France soit réparé, soit remplacé à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. Nintendo France vous fera connaître par devis le coût de l'intervention. Un chèque bancaire, mandat ou CCP pour le montant correspondant au devis, libellé à l'ordre de Nintendo France, devra être joint préalablement à toute réparation ou remplacement.
4. Cette garantie ne s'appliquera pas si le produit a été détérioré par une cause étrangère, endommagé par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'appareils non agréés par Nintendo ou s'il a été modifié après son acquisition.
5. En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.
6. Tout produit remplacé ne donnant pas satisfaction, pourra être retourné à Nintendo France dans le délai de 7 jours suivant sa réception. A défaut de retour dans le délai de 7 jours, le remplacement sera considéré définitivement accepté par le client. Les frais de port retour correspondants sont à la charge de Nintendo France uniquement pour les produits sous garantie.

POUR TOUTE INFORMATION SUR LES JEUX NINTENDO

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24

S.O.S. NINTENDO

par téléphone au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute)

ou par Minitel au 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute)

ou écrivez à NINTENDO FRANCE - BP 14 - 95311 CERGY PONTOISE CEDEX

[0597/CDB/NH/FR]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS
CONSOLE NINTENDO 64

CONTACT DATA BELGIUM ("CDB") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la CONSOLE NINTENDO 64 ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, CDB soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la console. Pour faire jouer cette garantie, retournez votre console à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

Contact Data Belgium
Coremansstraat 34
2600 Berchem
Belgique
Tel. 03/287.09.11

Les consoles retournés sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de CDB, soit réparés soit remplacés à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au :

03/287.09.11

Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de CONTACT DATA BELGIUM, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne jouera pas si la console a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

<p>Nintendo® EXPERT 0900-00 900</p> 	<p>Pour toutes informations appelez 7 jours sur 7 et 24 h. sur 24 h. le 0900-00 900 (Fb 6,05 / 20 sec.)</p>
---	---

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
N'hésitez pas et appelez nos conseillers en jeux !
Pour vous, ils feront l'impossible !
Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront
des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

Appelez 7 jours sur 7 et 24h/24
S.O.S. NINTENDO
par téléphone au 08 36 68 77 55 *
ou par Minitel au 3615 NINTENDO *
Ou écrivez à Nintendo France
Service Consommateurs - BP 14
95311 CERGY PONTOISE CEDEX

* (2,23 FTTC par minute)

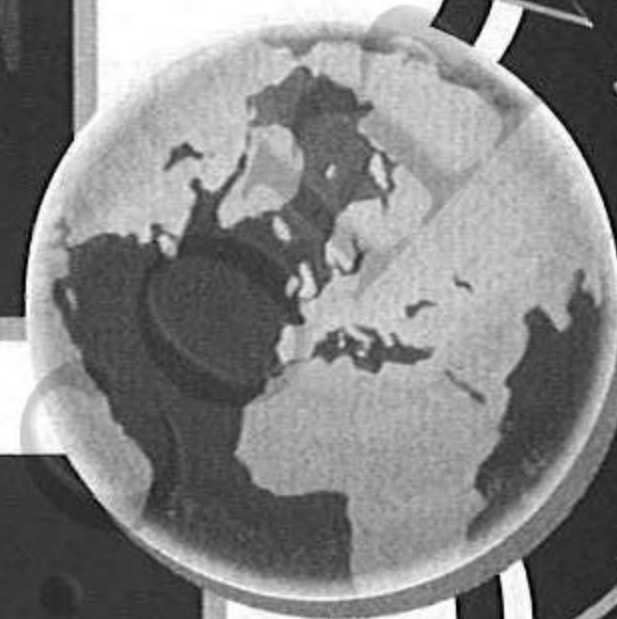
[0696/NBE/SNES/HTL/FR]

Nintendo®
EXPERT

0900-00 900

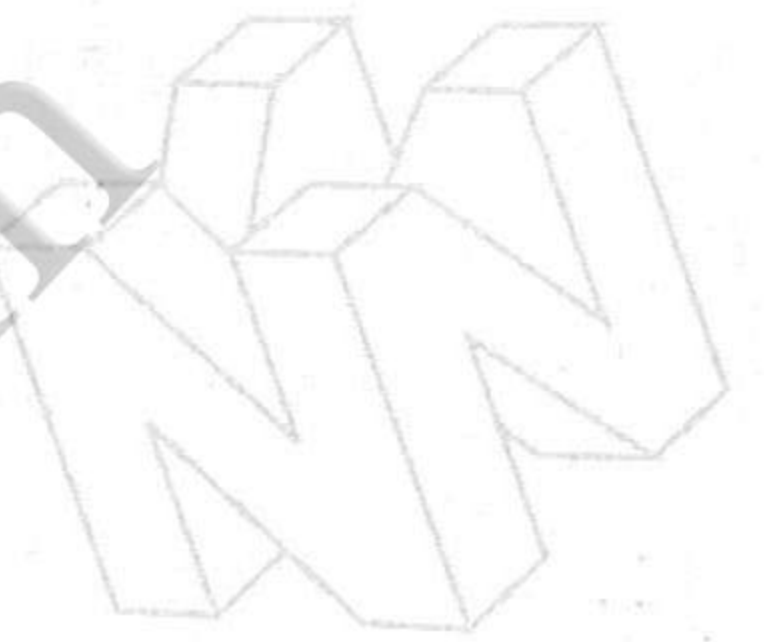
En cas de coup dur, branche-toi sur le
Nintendo EXPERT World.
Des conseillers percutants se tiennent à ta
disposition et plus de problème.
Tu veux connaître les nouveautés
Nintendo ?
Tu veux participer à des concours ?
Tu veux utiliser les boîtes aux lettres
vocales ?
1 seul numéro,
compose le 0900-00 900*
et
le Nintendo Expert World
le centre nerveux de Nintendo en Belgique
te répondra en moins de temps
qu'il ne le faut.

* (6,05 FB / 20 sec.)



WORLD

NINTENDO®



Oldiesrising.com

Nintendo®

DISTRIBUE PAR NINTENDO
GEDISTRIBUEERD DOOR NINTENDO
DISTRIBUE PAR CONTACT DATA BELGIUM
GEDISTRIBUEERD DOOR CONTACT DATA BELGIUM