

MODE D'EMPLOI
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
HANDLEIDING

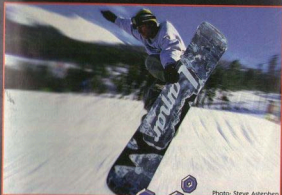


Photo: Steve Astephen

1080
*TenEighty*TM
SNOWBOARDING[®]



ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.




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.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu 1080° (TEN EIGHTY) SNOWBOARDING™ pour votre Nintendo[®] System.

Veillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

▲ ATTENTION!

LA NINTENDO[®] PERMET DE VOIR DES IMAGES ET DES SIMULATIONS 3D D'UN RÉALISME SAISSANT. CERTAINES PERSONNES PEUVENT ÊTRE AFFECTÉES DE VERTIGES, NAUSEES OU AUTRES MALAISES DU MÊME TYPE. SI VOTRE ENFANT PRÉSENTE CES SYMPTÔMES, DEMANDEZ-LUI D'ARRÊTER DE JOUER PENDANT QUELQUES INSTANTS ET DE REPRENDRE LA PARTIE PLUS TÂRD.

 TM AND © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
 LAMAR IS A TRADEMARK OF LAMAR SNOWBOARDS, INC.
 © 1988 NINTENDO CO., LTD.

TOMMY HILFIGER AND THE TOMMY HILFIGER FLAG ARE REGISTERED TRADEMARKS OF TOMMY HILFIGER LICENSING, INC.

LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

La manette multidirectionnelle de la manette Nintendo⁶⁴ est dotée d'un système unique de capteurs analogiques qui répondent à vos commandes instantanément et avec précision, principalement lors de brusques changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec une manette conventionnelle.



Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), laissez la manette multidirectionnelle en position verticale.

Si le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre) au moment où vous allumez la console, c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant la manette multidirectionnelle 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 ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

La manette multidirectionnelle est un instrument de précision. Assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

En cas de problème, contactez le service clientèle de Nintendo au 08-36-68-77-55 ou votre réparateur Nintendo agréé le plus proche.

Pour jouer à ce jeu, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.



En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

Recherchez la position idéale pour votre index gauche, en évitant toutefois de le placer à l'endroit où vous pourriez accidentellement appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette.

Pour jouer à ce jeu connectez la manette dans la prise n°1, située à l'avant de la console.

Si vous changez la connexion pendant une partie, vous pourrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.

Vous devez utiliser deux manettes pour pouvoir jouer au mode 2 joueurs.





Table des matières

Préparation	5
Entraînement	6
Options	7
Sauvegarde	8
Commandes	9
Mode Challenge	10
Ecran de jeu	11
Contre la Montre	12
Mode Figures	13
Mode Tournoi	14
Mode 2 joueurs	15
Surfeurs	16
Planches de surf	17
Guide des figures	18

◆ Préparation

Insérez correctement la cartouche de jeu 1080° Snowboarding dans le système et placez le commutateur POWER sur la position ON. Appuyez sur START dans l'écran titre. L'écran de sélection des modes apparaît.



A chaque écran, durant le jeu, appuyez sur START ou sur le Bouton A pour confirmer vos choix. Appuyez sur le Bouton B pour annuler une commande et revenir à l'écran précédent.

Mode Challenge

Défilez un adversaire commandé par la machine!



Ecran de sélection des modes

Mode Tournoi

Participez à cinq compétitions et obtenez le meilleur score!

Contre la Montre

Découvrez votre meilleur temps dans ce jeu solitaire.

Mode 2 joueurs

Mettez un ami au défi de vous battre!

Mode Figures

Maîtrisez les diverses figures proposées et obtenez un super score!



Rumble Pak™


Le jeu 1080° Snowboarding est compatible avec l'accessoire Rumble Pak. Avant toute utilisation, veuillez lire avec attention le livret d'instructions qui accompagne l'accessoire Rumble Pak. Vérifiez que le système est éteint (OFF) lorsque vous insérez l'accessoire Rumble Pak.

Lorsque vous utilisez un Rumble Pak, respectez les consignes suivantes:

- Avant toute utilisation, veuillez lire avec attention le livret d'instructions qui accompagne le Rumble Pak.
- Ne retirez et n'insérez le Rumble Pak que lorsque le système est éteint (commutateur POWER en position OFF).
- Manipulez les piles avec précaution.



◆ Entraînement

Avant de dévaler les pentes, il est préférable de vous entraîner un peu afin de vous familiariser avec le surf des neiges. Pour faire apparaître le nom de toutes les figures, appuyez sur le Bouton C . Sélectionnez la figure de votre choix et appuyez sur le Bouton A. **Les instructions pour exécuter ces figures apparaissent dans l'angle supérieur gauche.** Une fois que vous aurez exécuté correctement une figure, la suivante apparaît automatiquement à l'écran. Appuyez sur START pour faire une pause. Pour redémarrer, sélectionnez REPRENDRE LA COURSE lors d'une pause ou passez sous le pont doré. Si vous sélectionnez QUITTER, vous reviendrez automatiquement à l'écran titre.

Parcours Libre et Half-Pipe

L'entraînement se fait sur deux parcours.

LIBRE



Ce parcours pour débutants regroupe plusieurs tremplins. C'est un parcours idéal pour apprendre les manœuvres de base.

HALF-PIPE



Ce parcours convient particulièrement aux figures les plus difficiles.

◆ Options

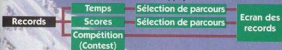
Sélectionnez OPTIONS dans l'écran de sélection des modes pour visualiser les records ou pour modifier les paramètres du jeu.




Ecran d'option

Records

C'est ici qu'apparaissent les meilleurs temps et scores pour chaque mode de jeu. Utilisez le stick multidirectionnel pour mettre en surbrillance le record souhaité et appuyez sur le Bouton A.





Vidéo

En cas de sauvegarde de données fantômes, vous pouvez regarder la course fantôme à partir de l'écran Démo. Lorsque vous visualisez une course, modifiez le mode de fonctionnement de la caméra de AUTOMATIQUE sur MANUEL en appuyant sur le Bouton C .

Automatique

Commutation des angles de caméras prédéfinis durant tout le parcours.

Manuel

L'angle de la caméra est derrière le surfeur. L'utilisation du zoom se fait en appuyant sur les touches  et  de la manette multidirectionnelle. Utilisez le stick multidirectionnel pour modifier les angles de la caméra.

Son

Pendant le jeu, vous pouvez régler le volume de la musique de fond, des effets sonores ou des voix. Vous avez également le choix entre les modes de son MONO, STÉREO ou CASQUE. Le mode Casque permet d'obtenir le son le plus réaliste.

Langue

Vous avez le choix entre: anglais, japonais, français ou allemand.

Effacer un fichier

Il est possible d'effacer les meilleurs temps et scores pour chaque mode, ainsi que les données fantômes. La sélection données complètes efface toutes les données. Attention: une fois toutes les données effacées, il



◆ Sauvegarde

Les temps et scores des trois meilleures positions sont sauvegardés automatiquement, pour tous les modes, excepté le 2P. Ces enregistrements peuvent être consultés à partir de l'écran Option.

Mode Challenge

Fin de la course

Contre la Montre

1 parcours au choix

Mode Figures

Mode Tournoi

Fin de la compétition

Mode 2 joueurs

Aucune donnée ne peut être sauvegardée

Arrivée dans les trois premiers

Ecran d'inscription

Sauvegarde Fantôme

Après avoir entré votre nom, sélectionnez Sauvegarde Fantôme. La dernière course sera sauvegardée comme donnée fantôme.

- Vous ne pouvez enregistrer qu'une seule course fantôme.
- Vous pouvez écraser les données fantômes à tout moment.

Le fantôme apparaît durant le jeu; il peut être activé et désactivé avec le Bouton C .

Jeu terminé

Consultez les records à partir de l'écran Option



● A propos du fantôme

Le fantôme n'est pas entièrement visible. Si vous surfez avec le fantôme, il vous permet de réduire votre temps et donc d'améliorer votre score. Attention: vous ne pouvez pas sauvegarder les données fantômes si vous ne terminez pas le parcours, si vous mettez plus de 3:30 pour terminer ou si vous surfez imprudemment.

◆ Commandes

START

Pause

En mode pause, vous avez le choix entre reprendre la course ou sélectionner un autre parcours, un autre surf ou un autre surfeur.

Bouton B

Figure

En l'utilisant avec le stick multidirectionnel, il permet d'exécuter diverses figures.

Bouton R

Rotation à 180° (Fakie)

En l'air, actionnez le stick multidirectionnel vers la droite ou la gauche ← →, puis tournez à 180°. Ce bouton sert également pour les figures.

Boutons C

Modifie le point de vue.

Bouton A

Saut

(Appuyez et lâchez)
Plus vous maintenez le Bouton A enfoncé longtemps, plus vous sauterez haut.

Bouton Z

Se recroqueviller

Maintenez le Bouton Z enfoncé pour augmenter la vitesse de surf.
Appuyez également sur ce bouton au moment de l'atterrissage, cela facilitera la réception.

Stick Multi-directionnel

Tourner

En cas de virages plus complexes, inclinez le stick

vers la gauche vers la droite



Freiner

Pour ralentir dans les descentes et empêcher le surf de glisser



Donner de l'impulsion

A utiliser au début, en cas de vitesse trop basse



Durant le saut



Déplacer le centre de gravité

Pour déplacer le centre de gravité en l'air

Dans un cas identique, inclinez vers l'avant






◆ MODE CHALLENGE

Il s'agit d'une compétition face à un surfeur contrôlé par la machine. Si vous gagnez face à cet adversaire, vous atteignez le parcours suivant. Le parcours et l'adversaire dépendent du niveau de difficulté choisi.

● Niveau de difficulté

Il existe trois niveaux mais, au départ, vous ne pouvez accéder qu'au niveau normal (Rond vert). Une fois ce niveau maîtrisé, vous pourrez accéder au niveau supérieur (Carré bleu).

	Normal	4 parcours au total
	Plus difficile	5 parcours au total
	Expert	6 parcours au total



Ecran de sélection des niveaux

● Parcours Green Circle



Crystal Lake



Crystal Peak



Golden Forest

● Règle du jeu

Il vous faudra vaincre votre adversaire pour accéder au parcours suivant. Si vous abandonnez ou que vous perdez la course, vous perdez aussitôt une planche de surf. La partie est terminée lorsqu'il ne reste plus de planche.



◆ Ecran de jeu

Temps écoulé

Vitesse

Planches restantes

Il s'agit du nombre de planches de surf encore inutilisées. Au départ, vous disposez de trois planches. Lorsque vous abandonnez la course ou que vous perdez face à l'adversaire, vous perdez une planche de surf.



Radar

La marque jaune est celle du joueur, la marque rouge, celle de l'adversaire. Votre position s'affiche sur la carte du parcours, sous la forme "1st" ou "2nd".

Repère adversaire

Lorsque votre adversaire se trouve juste derrière vous, un triangle jaune s'affiche.

Compteur d'incidents

Chaque fois que vous tombez ou que vous vous heurtez à quelque chose, ce compteur devient progressivement rouge. Une fois le compteur entièrement rouge, vous devez abandonner la course et donc perdre une planche de surf.

● **Menu pause**

Appuyez sur START pendant le jeu pour faire une pause. Faites ensuite votre choix parmi les options suivantes:

Continuer

Vous poursuivez la course.

Abandonner

Vous abandonnez la course et perdez une planche.

Recommencer

Vous reprenez la course au début. Si vous êtes au troisième parcours, vous revenez à Crystal Lake.

Quitter

Vous quittez la course et revenez automatiquement à l'écran titre.



◆ CONTRE LA MONTRE

Dans ce mode, vous effectuez seul le parcours en surf des neiges, afin de définir votre meilleur temps. Si vous éprouvez des difficultés dans Course Contre la Machine, entraînez-vous dans Course Contre la Montre.

● Sélectionner un parcours

Une fois que vous avez choisi un surfeur et une planche de surf, sélectionnez un parcours à l'aide du stick multidirectionnel. Au début, trois parcours sont accessibles: Crystal Lake, Crystal Peak et Golden Forest. Une fois que vous avez atteint un nouveau parcours dans Course Contre la Machine, vous pouvez choisir n'importe quel parcours.

● Inscription

Si vous terminez la course dans les trois meilleures places, vous pouvez saisir votre prénom dans l'écran d'inscription. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner les lettres et confirmez vos choix en appuyant sur le Bouton A. Appuyez sur le Bouton B pour annuler.

● Options disponibles une fois la course achevée :

Recommencer

Vous relaites le même parcours.

Vidéo

Vous visualisez la course sous un angle différent.

Sauvegarder le fantômes

Vous sauvegardez les données fantômes.

Changer de parcours

Vous revenez à l'écran de sélection des parcours.

Changer de surf

Vous revenez à l'écran de sélection des planches de surf.

Changer de surfeur

Vous revenez à l'écran de sélection des surfeurs.

Quitter

Vous quittez la partie et revenez automatiquement à l'écran titre.



Écran de sélection des parcours



Écran d'inscription

◆ MODE FIGURES

Sur chaque parcours, vous pouvez gagner des points en exécutant des figures. Le simple fait de pratiquer le surf des neiges ne vous fera pas gagner de points. Il vous faut du tempérament pour exécuter des figures et gagner des points aux activités de tremplin et de Half-Pipe.

● Sélectionner un parcours

Une fois que vous avez choisi un surfeur et une planche de surf, sélectionnez votre parcours. Outre les trois parcours de Course Contre la Montre, vous avez le choix entre deux autres parcours: Air Make et Half-Pipe. Si vous atteignez un nouveau parcours dans Course Contre la Machine, ce nouveau parcours sera également ajouté.

● Visualiser l'écran

Score total:

Score actuel, y compris les points de bonus.

Temps restant:

Lorsque le chronomètre atteint zéro, la course est terminée (Fin du temps). Même si le score atteint était plutôt bon, vous le perdez inévitablement. Vous n'avez donc rien à gagner en dépassant le temps alloué.

Point de contrôle:

Chaque fois que vous passez par ce point, une prime de temps vous est accordée. Pour éviter de dépasser le temps alloué, essayez de passer par tous les points de contrôle.

Vitesse

Radar



■ Conseils pour Mode Figures

- Si vous répétez plusieurs fois les mêmes figures, les points gagnés à chaque fois vont en décroissant. Essayez différentes combinaisons de figures pour obtenir un Bonus Combo.
- Si vous perdez l'équilibre et que vous tombez pendant une figure, vous n'obtiendrez aucun point pour cette figure.

◆ MODE TOURNOI

Le Mode Compétition comprend trois parcours de slalom et deux parcours spécifiques pour les figures. L'objectif est d'atteindre le meilleur score.

● Total des points pour le record

Atteignez l'objectif dans les temps et essayez d'obtenir le meilleur score. Votre record correspond au total des points obtenus sur les cinq rounds. Si vous dépassez le temps accordé (Fin du temps) en milieu de jeu, ou si votre score total se classe dans les trois meilleurs, le score obtenu sera enregistré. Dans l'écran Record, votre score actuel apparaît, ainsi que le score correspondant à chaque round.

■ Drapeau de contrôle

Des drapeaux de contrôle rouges et bleus apparaissent dans les rounds 1, 3 et 5. Si vous réussissez à passer à gauche du drapeau rouge et à droite du drapeau bleu, un bonus de deux secondes vous sera accordé à chaque mouvement. Pour chaque drapeau passé consécutivement, vous pouvez gagner jusqu'à 500 points de bonus.

● Description des cinq rounds

Round 1: Crystal Lake (Slalom)

Pour obtenir un bon score, exécutez des figures à chaque drapeau de contrôle. Faites de même sur les deux autres parcours de slalom.

Round 2: Air Make

Gagnez des points au tremplin et exécutez des figures en l'air. Air Make ne comprend aucun drapeau de contrôle.

Round 3: Crystal Peak (Slalom)

Round 4: Half-Pipe

Si vous utilisez les murs en votre faveur, vous pouvez tirer profit de l'air et effectuer de superbes figures. Half-Pipe ne comprend aucun drapeau de contrôle.

Round 5: Golden Forest (Slalom)



◆ MODE 2 JOUEURS

Lancez un défi à l'un de vos amis et découvrez lequel est le meilleur dans les descentes! Deux commandes sont nécessaires.

● Préparation

Dans ce mode, les deux joueurs peuvent sélectionner les mêmes surfeurs et les mêmes planches de surf. Au début, les joueurs choisissent parmi les trois parcours de Course Contre la Montre. La découverte de nouveaux parcours dans Course Contre la Machine rend ces parcours disponibles.

Les règles sont simples: le premier qui atteint l'objectif est le vainqueur de la course. Si vous abandonnez, vous perdez. A la fin de chaque course, les derniers scores s'affichent.



❑ Les scores en Mode 2 Joueurs ne sont pas sauvegardés.

● Handicap

Une fois le surfeur sélectionné, chaque joueur peut activer ou désactiver l'option Handicap. Lorsque vous activez cette fonction, vous augmentez légèrement votre vitesse chaque fois qu'un adversaire vous dépasse. Cela vous donne donc un avantage.



● L'écran



1P

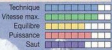
2P

Remarque

- Au départ, appuyez sur la touche **↑** du stick multidirectionnel pour démarrer plus rapidement.
- Maintenez le Bouton C **○** enfoncé pour modifier les angles de la caméra (trois au total).
- Maintenez le Bouton C **○** enfoncé pour voir derrière le surfeur.

◆ Les surfeurs

Kensuke Kimachi



Rob Haywood



Akari Hayami



Dion Blaster



Ricky Winterborn



◆ Les Planches

Tahoe 151



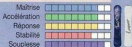
Tahoe 155



Merlot 147



Scout Limited 162



B-Line 149



Merlot 143



Scout 156



B-Line 154



● Position

Le choix de la position suit la sélection du surf. La position dite "Normale" correspond au pied gauche en avant. La position "Goofy" correspond au pied droit en avant. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner la position.



◆ Guide des figures

- Actionnez le stick multidirectionnel et appuyez simultanément sur chaque bouton.
- Vous pouvez tourner le stick multidirectionnel où que vous soyez.
- Chaque surfeur a ses propres figures.

◆ Figures d'accroche

Commandes	Noms des figures	Score
	MELANCHOLY	100 points
	LIEN AIR	100 points
	METHOD	200 points
	SHIFTY	300 points
	INDY	200 points
	TWEAK	300 points
	NOSE GRAB	200 points
	TAIL GRAB	200 points
	STIFFY	250 points
	MUTE GRAB	250 points
	STALEFISH	250 points
	INDY NOSEBONE	250 points

◆ Figures de rotation

Commandes	Noms des figures
	180 DEGRÉS
	360 DEGRÉS
	540 DEGRÉS
	720 DEGRÉS
	900 DEGRÉS
	1080 DEGRÉS

	Dion	Kensuke	Akari	Ricky	Rob
	X	○	○	X	X
	○	X	X	○	○
	○	○	○	X	X
	X	X	X	○	○
	○	○	X	○	X
	X	X	○	X	○
	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○

Score

100 points

200 points

250 points

300 points

500 points

3000 points

Il existe également des figures cachées. Dans certaines conditions, leurs commandes apparaissent dans la liste des figures, en mode Entraînement. Tentez différentes techniques pour trouver ces figures cachées.

AVERTISSEMENT

Ce jeu NINTENDO ne doit pas être utilisé conjointement avec d'autres appareils tels qu'adaptateurs, copieurs ou autres matériels modificateurs du jeu.

La garantie du produit NINTENDO ne s'appliquera pas en cas de perte ou dommage résultant de l'utilisation de tels appareils.

NINTENDO (et/ou tout distributeur ou licencié NINTENDO) ne peut être tenu pour responsable des dommages ou pertes dus à l'utilisation de ces appareils. Si l'utilisation d'un tel appareil entraîne l'arrêt de votre jeu, déconnectez délicatement l'appareil afin d'éviter tout dommage aux connecteurs, et recommencez à jouer normalement.

Si votre jeu ne fonctionne pas alors qu'aucun appareil n'est connecté, contactez votre distributeur NINTENDO ou appelez NINTENDO aux numéros suivants:

POUR LA FRANCE, appelez le S.O.S. NINTENDO au 08.36.68.77.55 (2,23 FTTC par minute) ou, si vous avez un Minitel, composez le 3615 NINTENDO (2,23 FTTC par minute).

POUR LA BELGIQUE, appelez le NINTENDO EXPERT WORLD au 0900.00900 (6,05 Fb/20 sec.)

ATTENTION

POUR LA FRANCE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires françaises et communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Code de la Propriété Intellectuelle et Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

POUR LA BELGIQUE SEULEMENT

Par application des règles légales et réglementaires communautaires, il est strictement interdit de faire des copies des jeux NINTENDO à des fins autres que l'établissement d'une copie de sauvegarde ou d'un usage strictement privé du copiste (Directive n° 91/250 du Conseil des Communautés Européennes du 24 mai 1991). Toute infraction sera poursuivie.

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)

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

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

Appellez 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

[0897NBE084]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS
 NintendoSM GAME PAKS

CONTACT DATA BELGIUM ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDOSM Game Pak ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériel 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, CONTACT DATA BELGIUM soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche. Pour faire jouer cette garantie, retournez votre cartouche 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
 Tél. 03/287.09.11

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de CONTACT DATA BELGIUM, soit réparées soit remplacées 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 cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.



Pour toutes
 informations appelez
 7 jours sur 7 et
 24 h. sur 24 h.
 le 0900-00 900

(1h 42s / 30 sec.)

Nintendo®

EXPERT

0900-00 900



WORLD

En cas de coup dur, branche-toi sur le
Nintendo EXPERT World.

Des conseillers percutants se tiennent à ta
disposition et plus de problèmes.

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 faut.



NINTENDO ESPAÑA S.A.
C/ Azules, 1-Edificio G, MINIFARO I
El Soto de la Monaleja - ALCOBENDAS
28109 MADRID
<http://www.nintendo.es>

Prodotto da Nintendo, Made in Japan
Importato da Linea GIG S.p.A.
Via Volturno, 3/12-50019 Carmignano,
Sesto F. no. (Firenze)-Italy

Distributed by Nintendo
Distribut par Nintendo
Distributed by Contact Data Belgium
Distribut par Contact Data Belgium

IMPRIMÉ EN ALLEMAGNE
PRINTED IN GERMANY