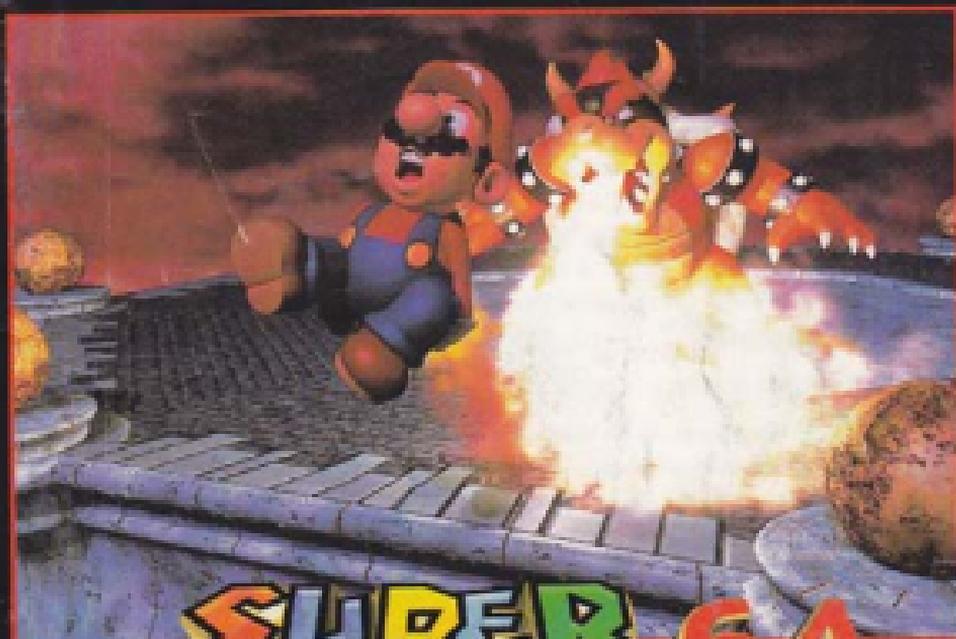


MODE D'EMPLOI
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
HANDLEIDING



SUPER 64 MARIO™

NINTENDO.64



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 SUPER MARIO 64™ 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 N⁶⁴ PERMET DE VOIR DES IMAGES ET DES SIMULATIONS 3D D'UN RÉALISME SAISSANT. CERTAINES PERSONNES PEUVENT ÊTRE AFFECTÉES DE VERTIGES, NAUSÉES 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 TARD.

™ and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1996 Nintendo Co., Ltd.



LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

La manette multidirectionnelle de la manette N⁶⁴ 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 Super Mario 64, 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 Super Mario 64, connectez la manette dans la prise n°1, située à l'avant de la console.

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

Ce jeu est conçu pour un joueur, une seule manette est donc nécessaire.



SUPER MARIO 64

TABLE DES MATIERES

L'histoire 5

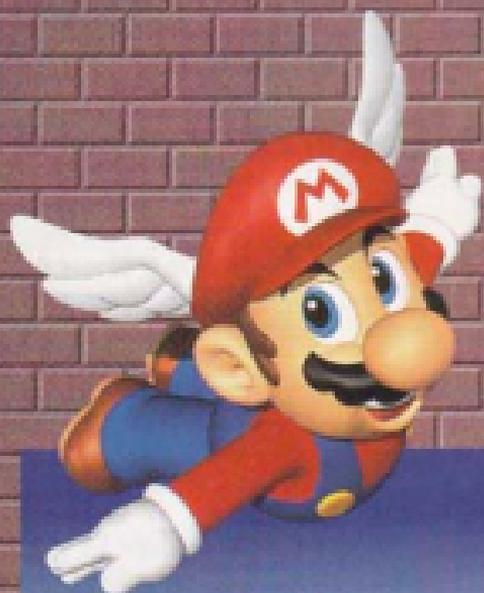
Préparatifs 6

Comment rester maître de la situation 7

L'action 14

Trois interrupteurs et trois copes 16

Options caméra 17



L'histoire

La princesse Toadstool sera-t-elle à nouveau enlevée ?
Le duel qui oppose Mario et Bowser connaîtra-t-il une fin ?

« Mon cher Mario, c'est avec plaisir que je t'invite à venir prendre le thé dans mon château. Affectueusement. Princesse Toadstool. »

« Super ! La princesse m'invite ! Ça fait longtemps... Allez vite, ne la faisons pas attendre ! »

Aussitôt dit, aussitôt fait ! Mario met sa plus belle casquette pour plaire à la princesse et s'en va au château.



« Hum, c'est étrange. Un tel silence... »

Repoussant le désagréable pressentiment qui l'envahit, Mario pénètre dans le château. Il y est accueilli par une voix qui lui glace le sang...

« Il n'y a personne ! Décampe ! Ha, ha ! »

La voix semble venir des murs.

« Qui est là ?... J'ai déjà entendu cette voix-là quelque part... »

Mario se met aussitôt à fouiller le château. La plupart des portes sont verrouillées. Il

finit par en trouver une ouverte et jette un coup d'œil dans la pièce. Un immense tableau est accroché au mur. Des sons très étranges semblent en sortir.

« J'entends quelqu'un qui m'appelle. Quels secrets cache donc ce tableau ? »

Sans hésiter, Mario s'élançe vers la peinture et se trouve entraîné dans un autre monde.

L'aventure ne fait que commencer...



Préparatifs

Avant de commencer une partie et de vous lancer dans cette nouvelle aventure de Mario, utilisez l'écran de bienvenue pour vous familiariser avec la manette.

Insérez la cartouche dans la console Nintendo⁶⁴ et mettez l'interrupteur sur ON, en vous assurant de ne pas toucher au stick multidirectionnel.

Le visage de Mario apparaît sur l'écran, suivi de l'écran-titre.



Appuyez sur le Bouton START pour passer à l'écran CHOIX DE FICHIERS. Servez-vous du stick multidirectionnel pour choisir l'un des quatre fichiers de jeu (Mario A, B, C, D) ; appuyez sur le bouton START pour commencer la partie. Votre score sera alors automatiquement sauvegardé dans le fichier sélectionné.

Sur l'écran de bienvenue où apparaît la tête de Mario, vous pouvez vous amuser à changer son visage... Appuyez sur le Bouton A pour faire apparaître le curseur en forme de main.

Score

Pour visualiser le score de chaque fichier sauvegardé (voir page 15 pour plus de détails). Sur l'écran SCORE, appuyez sur le Bouton A pour choisir entre SCORE, PERSO et MEILLEURS SCORES.

Son

Choisissez l'un des trois modes proposés. Le mode sélectionné s'affiche à l'écran.

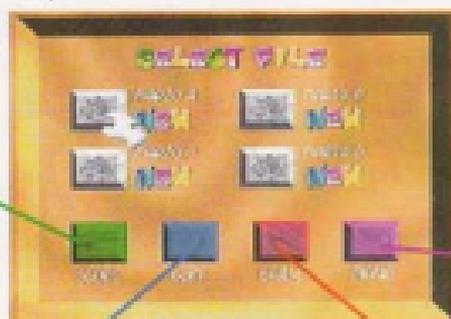
- STEREO
- MONO
- CASQUE
pour obtenir une qualité de son optimale lors de l'utilisation du casque.
- LANGUE
Pour choisir la langue dans laquelle le texte s'affiche.

Copier

Pour copier le contenu d'un fichier sauvegardé dans un autre. Ceci permet de continuer une partie commencée par un autre joueur sans modifier le fichier d'origine.

Effacer

Pour effacer les données du fichier sélectionné. Si vous reprenez une partie à partir de ce fichier, vous devrez recommencer le jeu depuis le début.



Comment rester maître de la situation...

Ne vous laissez pas impressionner par le grand nombre d'actions possibles. Il est inutile de vouloir toutes les mémoriser. L'important est de bien maîtriser les techniques de base; le reste viendra en jouant.



Maîtriser le stick multidirectionnel

Déplacements Mario se déplace dans la direction vers laquelle vous inclinez le stick multidirectionnel. Plus vous éloignez le stick du centre et plus les déplacements de Mario sont rapides. Si vous le déplacez trop rapidement, vous risquez de commettre des erreurs. Seule l'expérience vous permettra de savoir utiliser le stick multidirectionnel et d'en connaître toutes les subtilités.



Marcher



Courir

Même les héros se fatiguent! Aussi, ne surestimez pas les forces de Mario lorsqu'il gravit certaines collines. Sinon, il risque de ne plus pouvoir avancer, même en sautant. Il arrive aussi que les collines soient glissantes. Mario est alors incapable de les gravir.



Marcher en crabe



Approchez-vous le plus près possible du mur et actionnez le stick multidirectionnel pour que Mario rase le mur dans la direction désirée.

Lire les panneaux / Parler

Pour lire un panneau ou parler à quelqu'un, appuyez sur le Bouton B (pour parler à certaines personnes, il suffit de s'arrêter juste devant elles). Si le message est long, appuyez sur le Bouton A ou B pour continuer à lire. Les panneaux comportent souvent des indices importants.



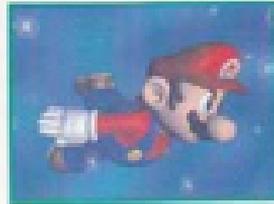
Nager Mario nage dans la direction vers laquelle vous inclinez le stick multidirectionnel.



Brasse



Pour nager plus vite, appuyez de façon répétée sur le Bouton A.



Batte des pieds



Maintenez le Bouton A enfoncé.

Si la tête de Mario se trouve au-dessus de l'eau, appuyez sur le Bouton A tout en dirigeant le stick multidirectionnel vers le bas pour qu'il saute hors de l'eau.



Attention: Mario n'est pas un poisson... Il a besoin de respirer! Aussi, n'oubliez pas de le faire remonter à la surface de temps en temps. Mario peut également reprendre son souffle en touchant des pièces ou des bulles.

Z

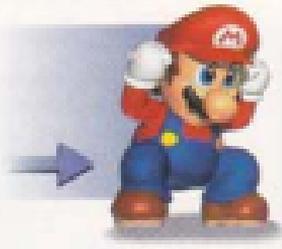
Maîtriser le Bouton Z



S'accroupir



Appuyez sur le Bouton Z lorsque Mario est immobile.



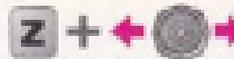
S'accroupir et glisser



Appuyez sur le Bouton Z pendant que Mario court.



Ramper



Actionnez le stick multidirectionnel pendant que Mario est accroupi.



A

Maîtriser le Bouton A



Saut normal

A

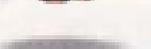
Sautez et forcez sur vos ennemis.

Appuyez une fois

Comment sauter très haut...

Double saut

A + A



Sautez une fois puis appuyez une deuxième fois sur le Bouton A dès que vous touchez le sol.

Triple saut avec roulade

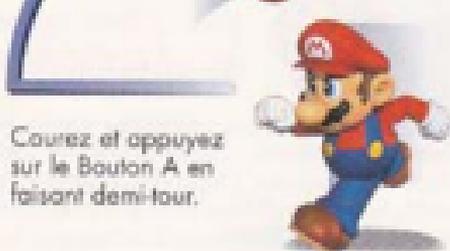
A + A + A + A



En courant, sautez plusieurs fois et, dès que vous touchez le sol, appuyez de façon répétée sur le Bouton A. Il faut beaucoup d'élan pour réussir ce saut.

Roue

← A + A → + A



Courez et appuyez sur le Bouton A en faisant demi-tour.

Rebond sur le mur

A + A



Sautez une première fois vers le mur, puis une deuxième fois dès que vous le touchez.

Z**Maîtriser le Bouton Z****Flip-flap****Z** + **I**

Accroupissez-vous (à l'endroit où vous vous trouvez) et sautez.

**Saut en longueur**

←  + **Z** + **I**

Sans arrêter votre course, appuyez sur le Bouton Z pour faire une glissade puis sur le Bouton A pour sauter. La longueur du saut dépend de la rapidité de la course.

**Casquette Ailée****I** + **I** + **I**

Voler plus haut et plus loin

Coup de canon



Vous trouverez des canons un peu partout. Si Mario y pénètre, il sera propulsé. S'il porte sa cape, il volera. Utilisez le stick multidirectionnel pour l'angle et la direction de la trajectoire à partir de l'écran viseur.

Aux bons endroits

S'accrocher ou grimper



Z + **A** (+ **Z**)



Mario, dont l'agilité n'est plus à démontrer, peut s'accrocher au bord des falaises ou des marches. Pour cela, actionnez le stick multidirectionnel dans la direction désirée.

Mario ira plus vite si vous appuyez sur le Bouton A. Pour qu'il se balance, actionnez doucement le stick multidirectionnel. Pour lâcher prise, actionnez le stick dans la direction opposée ou appuyez sur le Bouton Z.

Se suspendre aux arbres ou aux barres



Si vous sautez vers un arbre ou une barre, Mario peut s'y accrocher. Dirigez le stick multidirectionnel vers la gauche ou la droite pour tourner autour, et actionnez-le de haut en bas pour descendre et monter. Lorsque Mario atteint le sommet, actionnez le stick multidirectionnel vers le haut pour faire le poirier.

Lorsque vous êtes suspendu à un arbre ou à une barre, appuyez sur le Bouton A pour sauter et atterrir. Si Mario saute alors qu'il fait le poirier, il montera plus haut. Appuyez sur le Bouton Z pour lâcher prise.



Se suspendre à l'intertoile

Z Maintenez le Bouton A enfoncé.



A certains endroits, vous trouverez l'intertoile au-dessus de la tête de Mario. Si vous sautez en maintenant le Bouton A enfoncé, Mario peut s'y suspendre. Vous le déplacez alors en actionnant le stick multidirectionnel (Mario peut également se suspendre à d'autres objets).

B

Maîtriser le Bouton B

Coup de poing



Appuyez une fois.

Coup de pied



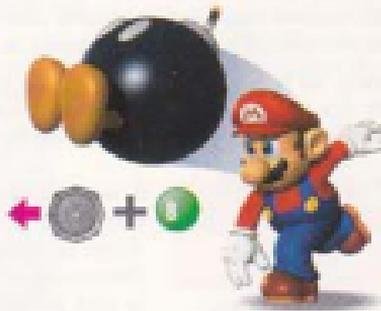
Au troisième coup de poing, Mario donne un coup de pied.

Coup de pied en sautant



Appuyez sur le Bouton B en sautant pour donner un coup de pied en hauteur.

Tenir et lancer



Approchez-vous d'un objet que Mario peut attraper puis appuyez sur le Bouton B pour le soulever. Appuyez de nouveau sur le Bouton B pour le lancer dans la direction indiquée par le stick multidirectionnel. Si le stick multidirectionnel est au centre, Mario se contentera de laisser tomber l'objet. Mario ne peut pas lancer certains objets.

Faire tourner



Mario peut faire tourner ses ennemis dans les airs quand il les attrape. Une fois l'ennemi entre vos mains, faites pivoter le stick multidirectionnel. Appuyez à nouveau sur le Bouton B pour les envoyer au loin. Plus vite vous actionnez le stick multidirectionnel et plus les ennemis de Mario feront un long voyage!





Attaquer en glissant



Lorsque vous courez à toute vitesse, appuyez sur le Bouton B pour attaquer l'adversaire en glissant.

Z Utilisez le bouton Z pour

Piétiner le sol



Appuyez sur le Bouton Z lorsque vous sautez pour écraser l'ennemi ou détruire des obstacles. Vous pouvez aussi pulvériser des objets au sol.

Faire un croche-pied



Appuyez sur le bouton B lorsque vous êtes accroupi.

Donner un coup de pied en glissant



Appuyez sur le Bouton B lors d'une glissade.



L'action

Les étoiles de pouvoir volées par Bowser sont dissimulées au cœur des passages. Pour mettre fin à la malédiction qui pèse sur le château, il faut retrouver toutes ces étoiles.

Plan du château et passages secrets

Étudiez bien le plan du château : 15 passages principaux et plusieurs galeries sont à découvrir. Pour trouver un maximum de passages, sautez dans les tableaux accrochés aux murs. Soyez vigilant : l'entrée de certains passages est située à des endroits plutôt inattendus...



Etoiles de pouvoir et portes ★

Six étoiles de pouvoir sont dissimulées dans chaque passage. Les portes étoilées donnent accès à d'autres passages secrets. Pour les ouvrir, il vous faut un certain nombre d'étoiles de pouvoir : plus vous en trouvez, plus vos déplacements dans le château sont facilités et plus vous pouvez explorer de nouveaux passages. Vous n'êtes pas obligé de retrouver toutes les étoiles.

Avant d'entrer dans un passage, appuyez sur **START**, que vous soyez à l'intérieur ou à l'extérieur du château, pour voir le nombre d'étoiles recueillies dans chaque passage.



Clés et portes

En plus des portes étoilées, il en existe d'autres, qui ne s'ouvrent qu'avec une clé... que vous devez trouver !



Sauvegarder la partie

Chaque fois que vous trouvez des étoiles de pouvoir ou des clés, vous pouvez sauvegarder la partie. Les étoiles précédemment rassemblées apparaissent alors ombrées. Si vous collectez la même étoile une deuxième fois, vous avez le choix entre terminer le passage ou sauvegarder la partie. Pour connaître le contenu des parties sauvegardées, sélectionnez les options SCORE et CHOIX DE FICHIERS.



Nombre total d'étoiles de pouvoir collectibles

Nombre d'étoiles de pouvoir trouvées par passage secret



Score Perso / Meilleurs Scores
Score Perso indique le nombre de pièces amassées par passage secret au moment de la découverte de l'étoile de pouvoir de chaque passage. Appuyez sur le bouton A pour consulter Meilleurs Scores et afficher le meilleur résultat des quatre parties sauvegardées.

L'écran

Nombre de vies restantes

(Vous perdez un Mario lorsque vous avez épuisé toute votre énergie ou si vous êtes mis « hors jeu ».)

Réserve d'énergie

Si vous touchez un ennemi ou si vous tombez de très haut, votre réserve d'énergie diminue. Son niveau dépend des bilans reçus. Lorsque vous avez épuisé toute l'énergie, vous perdez une vie.



Nombre d'étoiles de pouvoir trouvées

Nombre de pièces amassées

Position de la caméra

La fin d'un passage signifie-t-elle la fin d'un monde ?

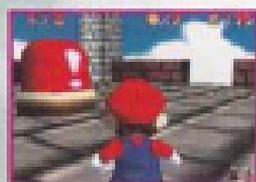
Lorsque vous atteignez la fin d'un passage, il est impossible d'aller plus loin : vous avez terminé ce monde. Si vous sautez ou vous vous envolez vers un mur invisible, vous risquez de revenir au début !

Comment sortir d'un passage ?

Pour quitter un passage, attendez que Mario soit immobile, puis faites une pause en appuyant sur START. L'option SORTIE PASSAGE permet de regagner la salle principale du château.

Trois interrupteurs et trois casquettes

Trois interrupteurs (rouge, vert et bleu) sont dissimulés dans le château. Sautez dessus pour les mettre en route. Les blocs en pointillé de la couleur de l'interrupteur retrouvent leur teinte originale. Faites-les exploser en sautant dessus pour dévoiler les casquettes cachées à l'intérieur. Lorsque Mario porte une casquette, il récupère de l'énergie pour un certain temps. Vous pouvez sauvegarder la partie après avoir allumé un interrupteur.



↓ **Interrupteur rouge**
casquette ailée



↓ **Interrupteur vert**
casquette métallique



↓ **Interrupteur bleu**
casquette d'invisibilité



La casquette permet à Mario de s'envoler.



- Pour exterminer tous les ennemis
- Pour être insensible au feu
- Pour être insensible à l'eau et aux gaz toxiques
- Pour marcher sur l'eau (mais pas pour nager)



- Pour être insensible au feu
- Pour traverser le corps d'un adversaire sans se blesser
- Pour traverser les intertoiles et certains murs

Lorsque vous perdez votre casquette...

Mario peut se faire dérober sa casquette ou bien la perdre en la faisant tomber. Les blessures de Mario sont plus graves sans la protection de la casquette. Vous pouvez retrouver une casquette dans le passage où vous l'avez perdue... Alors dépêchez-vous de la récupérer !



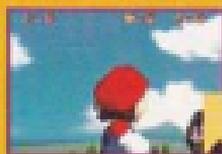
Options camera

Utiliser avec adresse la caméra présente un très grand intérêt dans ce jeu. En effet, vous n'êtes pas un simple joueur... vous êtes aussi un cinéaste !

Les cadresseurs de Mario sont les Frères Lakitu. Modifiez l'angle de la caméra en contrôlant les Frères Lakitu avec les Boutons C. Les deux cadresseurs suivent Mario tout au long de la partie.



Si vous regardez en l'air ou autour de vous, vous ferez des découvertes intéressantes... Explorez bien les alentours pour être certain de trouver les étoiles de pouvoir.



Approchez-vous de Mario... et actionnez le stick multidirectionnel pour contrôler son champ de vision. Pour revenir aux commandes de déplacement, appuyez sur les Boutons A, B ou C [à l'exception de bouton ].



Effectuez un panoramique à 360° autour de Mario, par la droite ou la gauche. Un signal sonore vous indique que vous ne pouvez pas aller plus loin.



Eloignez-vous de Mario.

[0697]

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

Appellez 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

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

* (2,20 FTTC par minute)

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
 Coemansstraat 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

(P. 4,28 / 20 sec.)

Nintendo®**EXPERT****WORLD****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 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.

* 6,01 FR./30 sec.



NINTENDO ESPAÑA, S.A.
Pº de la Castellana, 39, 28046 MADRID

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

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUË PAR NINTENDO

PRINTED IN GERMANY