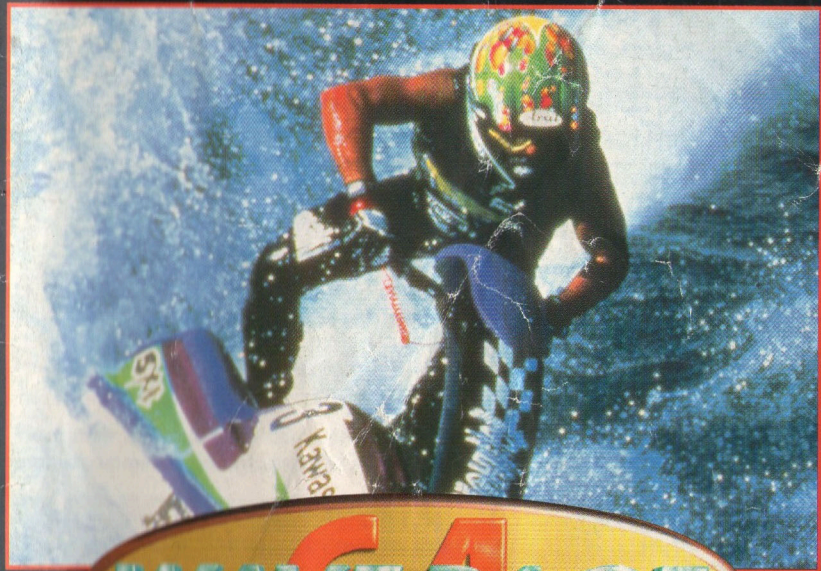


NUS-P-NWRP-NEU4

MODE D'EMPLOI
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
HANDLEIDING



WAVE RACE
TM

NINTENDO⁶⁴



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 WAVE RACE 64™ pour votre Nintendo⁶⁴ System.

Veuillez 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 REALISME SAISSANT. CERTAINES PERSONNES PEUVENT ETRE AFFECTÉES DE VERTIGES, NAUSEES OU AUTRES MALAISES DU MEME TYPE. SI VOTRE ENFANT PRESENTE CES SYMPTOMES, DEMANDEZ-LUI D'ARRETER DE JOUER PENDANT QUELQUES INSTANTS ET DE REPRENDRE LA PARTIE PLUS TARD.

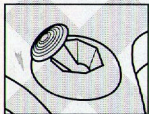
™ and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

© 1996 Nintendo Co., Ltd.

This product made in cooperation
with Kawasaki Heavy Industries, Ltd.

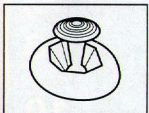
LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

Le stick multidirectionnel de la manette N⁶⁴ est doté 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 le stick multidirectionnel 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 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 ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

Le stick multidirectionnel 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 1-800-255-3700 ou votre réparateur Nintendo agréé le plus proche.

Pour jouer à *Wave Race 64*, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.

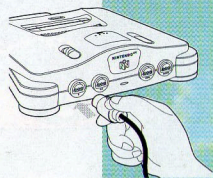


En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

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 *Wave Race 64*, connectez la manette dans la prise n°1, située à l'avant de la console.

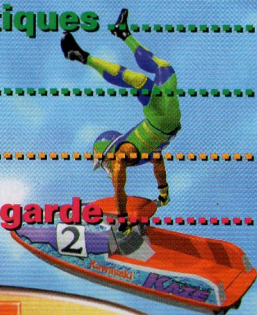
Si vous changez la connexion pendant une partie, vous devrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.



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

SOMMAIRE

Avant de commencer	5
Jet Ski	6
Manette de jeu	7
Championnat	8
Contre la montre	10
Mode acrobaties	11
Manceuvres acrobatiques	12
Mode à 2 joueurs	14
Options	14
Cartouche de sauvegarde	15





Insérez correctement la cartouche de jeu dans la Nintendo⁶⁴ et mettez l'interrupteur sur la position ON. Assurez-vous de ne pas toucher le Stick multidirectionnel au même moment. Lorsque la démonstration apparaît, appuyez sur START pour afficher l'écran titre. Appuyez sur START à nouveau pour afficher le menu principal.

● Sélection de la langue

Sélectionnez une langue et appuyez sur START pour commencer à jouer!

● MENU PRINCIPAL



Championnat:

A bord de votre Jet Ski vous affronterez l'ordinateur sur une multitude de circuits différents.

Contre la montre:

Dans ce mode de jeu vous tenterez seul de battre les records.

Mode acrobaties:

Le but est de gagner le plus grand nombre de points en un tour. Comme dans le mode Contre la montre, vous serez seul sur le parcours.

Mode à 2 joueurs:

L'écran est divisé en deux et vous affronterez le deuxième joueur en tête à tête.

Options:

Vous pouvez changer votre configuration et consulter les différents records de chaque mode de jeu.

● SÉLECTION DU JET SKI

A l'écran de sélection du Jet Ski, le joueur peut choisir son engin parmi quatre Jet Skis en fonction de ses préférences ou de sa technique de jeu. Appuyez vers la gauche ou vers la droite sur le Stick multidirectionnel pour choisir et sur le bouton A pour confirmer.

Chaque pilote possède ses propres caractéristiques.
Pour de plus amples informations, voir les tableaux suivants.

Ryota Hayami

Conduite ★★★
Accélération ★★★
Adhérence ★★★★★
Stabilité ★★★
Vitesse maximale ★★★★★
Niveau: Débutants ~
Confirmés



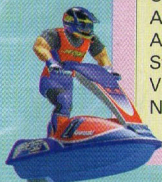
Ayumi Stewart

Conduite ★★★★★
Accélération ★★★★★
Adhérence ★★★★★
Stabilité ★★
Vitesse maximale ★★
Niveau: Débutants



Miles Jeter

Conduite ★★★★★
Accélération ★★★
Adhérence ★
Stabilité ★★★
Vitesse maximale ★★★
Niveau: Intermédiaire ~
Confirmés



Dave Mariner

Conduite ★
Accélération ★★
Adhérence ★★
Stabilité ★★★★★
Vitesse maximale ★★★★★
Niveau: Confirmés



● **CARACTÉRISTIQUES DES JET SKIS**

NORMAL

Les caractéristiques de votre engin sont au niveau standard.

CUSTOM

Customisez vous-même votre Jet Ski!

Légère:

Tournez facilement en inclinant légèrement le Stick multidirectionnel.

Conduite:

Elle déterminera la manière dont votre Jet ski tournera et sa réaction selon l'angle donné au Stick multidirectionnel de la manette.

Lourde:

Vous devrez presser à fond le Stick multidirectionnel pour pouvoir tourner.

Sprint:

Accélération rapide – favorise les départs rapides.

Moteur:

Il détermine le temps que met votre engin pour atteindre sa vitesse maximale.

Pointe:

Accélération lente – favorise une vitesse de pointe élevée.

Large:

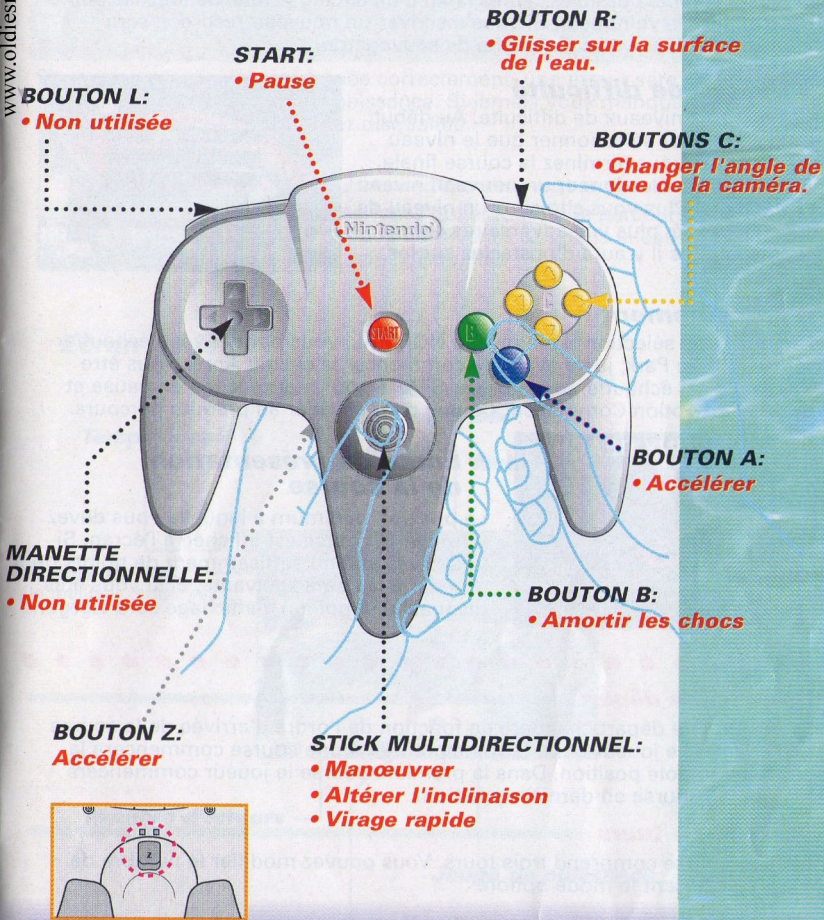
Votre vitesse générale augmentera mais vous glisserez plus facilement lors des virages.

Adhérence:

Résistance aux courants.

Serrée:

Votre vitesse générale diminuera mais vous glisserez moins.

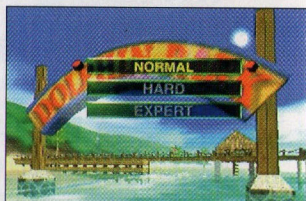


Championnat

Le mode championnat met à disposition un circuit de plusieurs courses où s'affrontent quatre concurrents expérimentés, chacun essayant de gagner le plus de points possibles. Après la fin d'un circuit, le total de tous les points déterminera le vainqueur. Si vous inscrivez un nouveau record, il sera sauvegardé dans votre cartouche de sauvegarde.

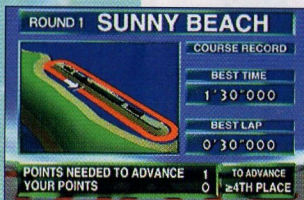
● Niveau de difficulté

Il existe trois niveaux de difficulté. Au début, vous ne pouvez sélectionner que le niveau NORMAL. Si vous terminez la course finale, vous pourrez sélectionner un nouveau niveau de difficulté. Plus vous choisirez un niveau de difficulté élevé, plus vos adversaires seront rapides et plus il y aura d'obstacles sur les parcours.



● Entraînement

Lorsque vous sélectionnez le niveau NORMAL, vous pouvez vous échauffer sur le Dolphin Park, juste avant de commencer le circuit. Après vous être suffisamment échauffé, appuyez sur START pour mettre le jeu en pause et choisissez l'option Commencer Course pour accéder au premier parcours.



● Ecran de présentation de la course

La position minimum à laquelle vous devez terminer la course est affichée à l'écran. Si vous avez obtenu suffisamment de points pour accéder à la course suivante, et si vous êtes disqualifié (0 points), l'affichage sera vierge.

● Règles

Position de départ

La position de départ changera en fonction de l'ordre d'arrivée de la course précédente. Le joueur qui a terminé premier à une course commencera la suivante en pole position. Dans la première course le joueur commencera toujours la course en dernière position.

Nombre de tours

Chaque course comprend trois tours. Vous pouvez modifier le nombre de tours en utilisant le mode option.

Bouée de parcours

Les bouées rouges et jaunes délimitent le parcours de la course. Assurez-vous de bien passer à droite des bouées rouges et à gauche des bouées jaunes.

Puissance du moteur

Si vous passez correctement une bouée, la puissance de votre moteur montera d'un niveau, et la vitesse de votre Jet Ski augmentera. Votre moteur ne peut avoir que 5 niveaux de puissance.

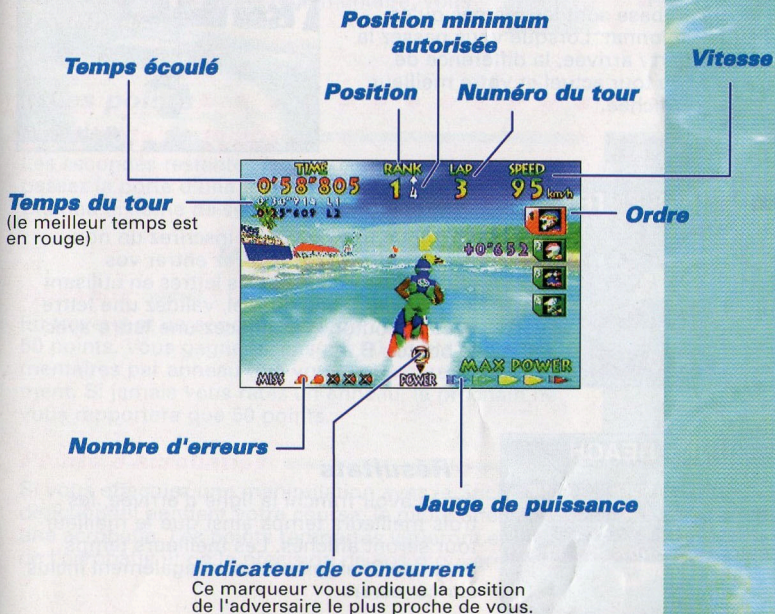
Bouée manquée

Si vous ne passez pas une bouée correctement, une erreur sera comptée et votre moteur perdra toute sa puissance. Si jamais vous manquez cinq bouées pendant une course, vous serez disqualifié.

Sortie de parcours

Si vous allez au-delà des bouées roses qui entourent le parcours, un compte à rebours débutera. Si vous ne revenez pas dans la course avant la fin du compte à rebours, vous serez disqualifié.

• Ecran de jeu

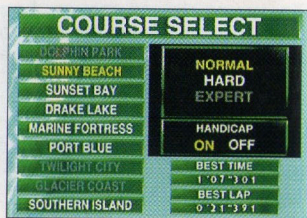


Contre la montre

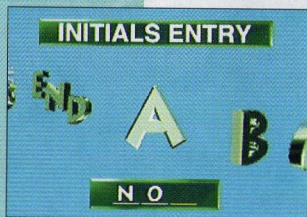
Mesurez-vous aux temps et points records inscrits par vos adversaires. Vous courez sur les mêmes courses qu'en mode Championnat. Customisez votre engin afin d'améliorer vos records, même s'il ne s'agit que d'une demi-seconde!

● Sélection du parcours et du niveau de difficulté

Vous pouvez choisir un parcours sur lequel vous avez déjà concouru en mode Championnat. (Dolphin Park n'est pas disponible sur ce mode.) Il existe trois niveaux de difficulté différents. A moins que vous n'accédiez aux niveaux Difficile et Expert en mode Championnat, vous ne serez pas en mesure de sélectionner d'autres niveaux de difficulté.

**● Règles**

Les règles de base sont les mêmes qu'en mode Championnat. Lorsque vous passez la ligne de départ / arrivée, la différence de temps entre le tour actuel et votre meilleur temps sera affichée.

**● Initiales**

A chaque fois que vous inscrirez un nouveau record, vous pourrez entrer vos initiales. Sélectionnez les lettres en utilisant le Stick multidirectionnel, validez une lettre avec le bouton A et effacez une lettre avec le bouton B.

SUNNY BEACH				
RANK	LEVEL	RIDER	TIME	
1	NORMAL	K.M	1'07'301	
2	NORMAL	P.S	1'09'140	
3	NORMAL	NOA	1'12'702	
BEST LAP				
	NORMAL	K.M	0'21'391	

● Résultats

Après avoir franchi la ligne d'arrivée, les trois meilleurs temps ainsi que le meilleur tour seront affichés. Les meilleurs temps en mode Championnat sont également inclus sur cet écran.

Mode acrobaties

Dans ce mode, vous devrez gagner le plus de points possibles en sachant maîtriser parfaitement le Stick multidirectionnel de la manette. Il vous faudra également trouver une chorégraphie dans vos acrobaties pour récupérer plus de points.

● Sélection du parcours

Vous pouvez sélectionner neuf parcours, le Dolphin Park inclus. Comme en mode Contre la montre, vous ne pouvez choisir un parcours que vous n'avez terminé en mode Championnat.

● Etape

Les étapes divisent les parcours en quatre parties. Vous devrez passer toutes les étapes avant la fin du temps réglementaire, tout en gagnant le plus de points possibles. De plus, en passant la porte d'une étape vous gagnerez des secondes supplémentaires. Si vous dépassez le temps réglementaire, vous serez disqualifié.



● Les points

Les points de temps

Les secondes restantes à votre compteur lorsque vous passez la porte d'une étape seront changées en points. Chaque dixième de seconde équivaut à 5 points.

**Temps restant = 6.5 secondes
65 x 5 = 325 points**



Anneaux

En traversant un anneau sur le parcours vous recevrez 50 points. Vous gagnerez ensuite 50 points supplémentaires par anneau que vous traverserez consécutivement. Si jamais vous ratez un anneau, le prochain ne vous rapportera que 50 points.



Points d'acrobaties

Si vous effectuez une manipulation avec le Stick multidirectionnel pendant votre course, le pilote effectuera une acrobatie. Les points remportés varieront en fonction de l'acrobatie et de la précision de vos mouvements.

Looping

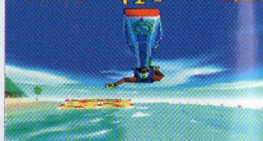


Sur le tremplin, appuyez vers le bas sur le Stick multidirectionnel.

En l'air, appuyez vers le haut sur le Stick multidirectionnel.



SCORE 00790 TIME 122 SPEED 48 km/h



Vrille

(sens des aiguilles d'une montre)

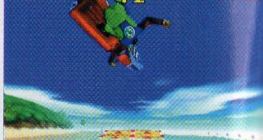


Sur le tremplin, appuyez vers la gauche sur le Stick multidirectionnel.



En l'air, appuyez vers la droite sur le Stick multidirectionnel.

SCORE 00745 TIME 120 SPEED 57 km/h



Vrille

(sens inverse des aiguilles d'une montre)



En l'air, appuyez vers la gauche sur le Stick multidirectionnel.



Sur le tremplin, appuyez vers la droite sur le Stick multidirectionnel.

SCORE 01805 TIME 85 SPEED 65 km/h



Poirier



Relâchez l'accélérateur.

Appuyez vers le bas sur le Stick multidirectionnel.



Puis appuyez vers le haut sur le Stick multidirectionnel.

SCORE 00000 TIME 8



Retourné



Relâchez l'accélérateur.

Tournez le Stick multidirectionnel dans le sens des aiguilles d'une montre.



Maintenez le Stick multidirectionnel vers le bas.



SCORE 00000 TIME 9



Conduite debout



Relâchez l'accélérateur.



Tournez le Stick dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.



Maintenez le Stick multidirectionnel vers le haut.

SCORE 00000 TIME 6





Pour atterrir, relâchez le Stick multidirectionnel.



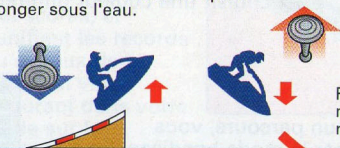
Pour atterrir, relâchez le Stick multidirectionnel.



Pour atterrir, relâchez le Stick multidirectionnel.

Plongeon

Lorsque vous sautez, inclinez-vous vers l'avant puis maintenez pour plonger sous l'eau.



Relâchez le Stick multidirectionnel pour refaire surface.

Utilisez la technique du Plongeon pour prendre des raccourcis ou pour traverser des anneaux sous-marins en mode Acrobaties.

Saut en longueur



Inclinez-vous vers l'arrière pour sauter plus haut et plus loin.

Petit saut



Inclinez-vous vers l'avant pour sauter moins loin.

SPEED
6.1 km/h



Maintenez le Stick multidirectionnel vers le haut tout en conduisant et appuyez sur A pour accélérer.

SPEED
6.1 km/h



Maintenez le Stick multidirectionnel vers le bas tout en conduisant et appuyez sur A pour accélérer.

SPEED
3.9 km/h



Utilisez le Stick multidirectionnel pour conduire. Pour revenir en position normale en faisant un saut périlleux, appuyez rapidement vers le bas sur le Stick multidirectionnel.

Mode à 2 joueurs

En utilisant deux manettes, deux joueurs peuvent faire la course. Les règles et la sélection du parcours sont les mêmes qu'en mode Contre la montre.

**• Choix des Jet Skis**

Chaque joueur peut choisir son Jet Ski préféré. Appuyez vers le haut sur le Stick multidirectionnel pour choisir une couleur différente.

• Handicap

Après avoir sélectionné un parcours, vous pouvez choisir d'actionner le mode handicap. En mode handicap, la vitesse du Jet Ski de queue augmentera.

**• Règle**

L'écran du haut est pour le premier joueur, celui du bas pour le deuxième joueur.

**Options****Changer de nom**

Vous pouvez changer le nom d'un pilote. Tout comme les Jet Skis customisé, les nouveaux noms seront automatiquement sauvegardés.

Voir les records

Vous pouvez consulter les meilleurs temps et points sur chaque course. Vous pouvez alterner entre les temps et les points grâce au Stick.

Vagues

Pour chaque niveau de difficulté (à l'exception du mode Acrobaties), vous pouvez altérer certains critères. Cependant, si vous changez la hauteur des vagues, vos temps ne seront pas classés.

Son

Vous pouvez choisir entre Stéréo, Mono ou Casque. Il est aussi possible d'annuler les musiques pendant le jeu, et d'écouter la bande son.

Effacer les records

Vous pouvez effacer les scores et les points sauvegardés de chaque course.

Sauvegarder et charger

Voir Cartouche de Sauvegarde.

Retour

Retourner au menu principal.

CARTOUCHE DE SAUVEGARDE

En utilisant une cartouche de sauvegarde (vendue séparément), vous pouvez copier vos sauvegardes imprimées dans la cartouche de jeu et les emmener avec vous.

En copiant une donnée dans votre cartouche de sauvegarde, vous pouvez comparer vos temps et scores, et créer un classement unifiant les records de la cartouche de jeu et ceux de la cartouche de sauvegarde. Si vous chargez une donnée figurant dans votre cartouche de sauvegarde sur la cartouche de jeu d'un ami, vous serez en mesure de rivaliser sur vos records respectifs.

Grâce à la cartouche de sauvegarde, vous pourrez également jouer chez un ami en utilisant votre propre Jet Ski customisé. N.B.: Les données concernant les courses en mode Championnat ne peuvent être transférées sur la cartouche de sauvegarde.



COMMENT UTILISER LA CARTOUCHE DE SAUVEGARDE

Ne pas insérer ni ôter une cartouche de sauvegarde si la console est sous tension.

Insérez correctement la cartouche de sauvegarde dans la manette du premier joueur, puis sélectionnez Sauvegarder & Charger sur l'écran des options.

Copier une donnée – Sélectionnez **COPIER**, puis appuyez vers la gauche ou vers la droite sur le Stick multidirectionnel pour indiquer la direction dans laquelle vous désirez transférer une information. Appuyez ensuite sur A pour

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 CLUB NINTENDO au 02/478.92.08.

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.

MEMO

WAVERACE
64

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 :

S.A.V. NINTENDO FRANCE
Route du Môle 2/3
92635 GENNEVILLIERS CEDEX

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

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**

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo⁶⁴ GAME PAKS

NINTENDO REPAIR SERVICE ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO⁶⁴ Game Pak ("Cartouche") 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, NINTENDO 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:

NINTENDO REPAIR SERVICE

Trade Mart, B.P. 271

1020 Bruxelles

Belgique

Tél. 02.478.90.48.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO, 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:

02.478.90.48. extension 62.

Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de NINTENDO REPAIR SERVICE, 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

(Fb 6,05 / 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.

* 6,05 FB / 20 sec.



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

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

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN GERMANY