

MODE D'EMPLOI
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
HANDLEIDING



PILOTWINGSTM 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 PILOTWINGS 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 REALISME SAISSANT. CERTAINES PERSONNES PEUVENT ETRE AFFECTEES 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.
*© 1996 NINTENDO/PARADIGM SIMULATION, INC.

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 *Pilotwings 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 *Pilotwings 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.



TABLE DES MATIERES

■	Introduction	4
■	Fonctions de la manette	5
■	Pour jouer... ..	6
■	Fonctionnement de chaque appareil	
■	Hang glider (Deltaplane)	8
■	Rocket belt (Ceinture-fusée)	10
■	Gyrocopter (Gyrocoptère)	11
■	Jeux supplémentaires	
■	Cannonball (Homme-canon)	12
■	Sky diving (Le grand saut)	13
■	Jumble hopper (Le sauteur)	15
■	Instruments de contrôle... ..	16
■	Les îles	17

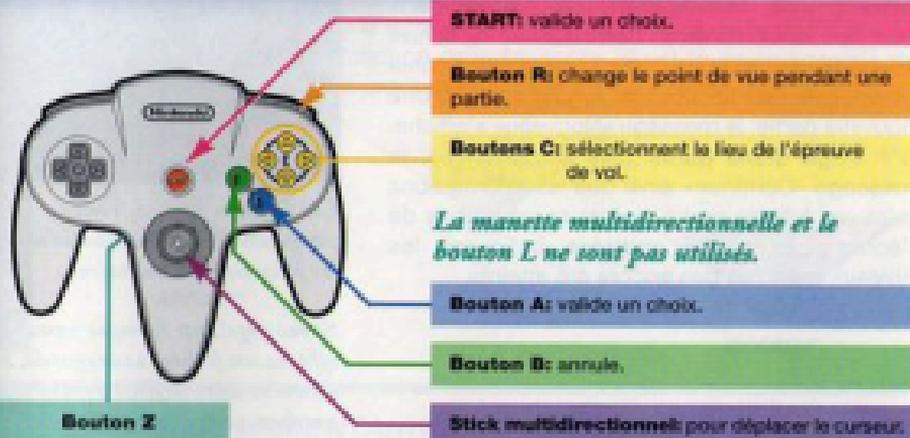
BIENVENUE DANS L'UNIVERS DE PILOTWINGS 64 !

Avec Pilotwings 64, nombreux sont les jeunes pilotes qui parcourent l'immensité du ciel en rêvant d'obtenir leurs brevets et leurs badges de pilotes. Pour réaliser votre rêve, vous devrez non seulement piloter trois appareils (un Deltaplane, une ceinture-fusée et un gyrocoptère), mais surtout réussir les épreuves de vol qui vous attendent à chaque niveau...

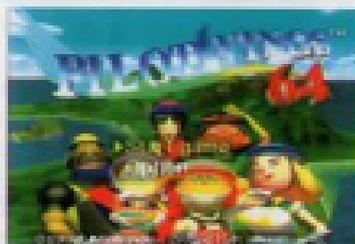
L'expérience de six pilotes vous aidera à maîtriser les différents appareils pour finalement devenir... un as du pilotage! Pour pimenter davantage vos exploits, d'autres appareils vous attendent pour relever le défi.



Fonctions de la manette



Insérez correctement la cartouche Pilotwings 64 dans votre console Nintendo⁶⁴ et mettez l'interrupteur sur «ON». Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur START. Sélectionnez «Commencer» à l'aide du stick multidirectionnel et appuyez sur le bouton A. L'écran de sélection de fichiers apparaît.

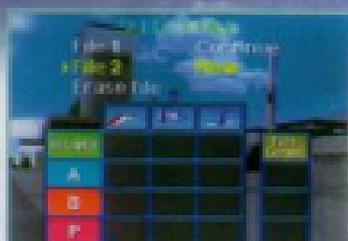


Vérifiez que la manette est bien connectée à la prise n°1 (sinon, vous ne pourrez pas jouer).

POUR JOUER...

Ecran de sélection de fichiers

Vous pouvez sauvegarder vos parties dans l'un des deux fichiers. Sélectionnez le fichier souhaité à l'aide du stick multidirectionnel et appuyez sur le bouton A. S'il s'agit d'une nouvelle partie, le message «Nouveau» s'affiche. S'il s'agit d'une partie déjà sauvegardée, le message «Continue» ainsi que les informations relatives à cette partie apparaissent en bas de l'écran. Les zones ombrées indiquent les niveaux qui n'ont pas encore été atteints.



Ces fichiers enregistrent la progression des trois bolides et les jeux supplémentaires.

Soyez vigilant: lorsque vous effacez un fichier sauvegardé, ses données sont définitivement perdues.

Types d'appareils/niveau

Après avoir sélectionné un fichier, le tableau ci-contre apparaît. Choisissez l'appareil et le niveau souhaités, puis appuyez sur le bouton A. Vous ne pouvez pas accéder aux niveaux marqués d'une croix. Ils ne seront accessibles que lorsque vous aurez obtenu le nombre de points requis. La croix se transformera alors en «Gol», vous n'aurez plus qu'à sélectionner ce niveau et à appuyer sur le Bouton A.



Pour accéder au niveau A (Class A), vous devez avoir passé avec succès les trois épreuves du niveau débutant.

Une fois réussies les épreuves du niveau Débutant d'un appareil, vous pouvez soit tenter les épreuves de vol de tous les niveaux relatifs à cet appareil, soit vous attaquer au niveau Débutant des autres appareils.

BADGES

Lorsque vous réussissez une épreuve de vol, vous recevez un badge en or, en argent ou en bronze, en fonction de votre score. (Il est toujours possible de retenir votre chance dans une zone de vol et d'améliorer ainsi votre score.)



ARGENT



OR



BRONZE

JEUX SUPPLEMENTAIRES

Si vous obtenez au moins un badge en argent pour chaque niveau (excepté le niveau débutant), vous pouvez tenter votre chance aux jeux supplémentaires: Homme-Canon, Grand Saut et Sauteur.



HOMME-OISEAU



Si vous obtenez au moins un badge en argent pour chacune des trois épreuves du niveau Débutant, vous pouvez sélectionner l'homme-oiseau et vous envoler vers l'île Holiday.

Pour trois niveaux (A, B et Pilote), si vous obtenez au moins des badges en argent avec les trois appareils dans les trois niveaux de jeux supplémentaires, vous avez alors la possibilité de vous envoler avec l'homme-oiseau pour la destination de votre choix.

FONCTIONNEMENT DE CHAQUE APPAREIL

DELTA PLANE

Ne générant pas d'énergie, le Deltaplane ne peut s'élever de lui-même dans les airs. Lorsque vous levez l'avant, le Deltaplane monte quelques instants, mais sa vitesse diminue. Si votre altitude est trop basse, dirigez-vous vers un courant d'air (chaud). Vous reprendrez ainsi de l'altitude.

Lors de l'atterrissage, maintenez votre vitesse à 50 km/h maximum et n'oubliez pas d'appuyer sur le bouton A pour tendre vos jambes.



START: pour sélectionner le menu de vol en actionnant le stick multidirectionnel vers le haut et le bas.

Bouton R: pour changer de point de vue (en se plaçant derrière le Deltaplane ou derrière le pilote).

Boutons C:

-  Maintenir enfoncé pour regarder en bas.
-  Maintenir enfoncé pour regarder à gauche ou à droite.
-  Maintenir enfoncé pour regarder en haut.

Bouton A, B: parachute

(à utiliser comme frein ou pour atterrir).



Bouton Z: prendre une photo.

Stick multidirectionnel



-  Pique vers le bas (pour descendre/accélérer).
-  Permet de tourner à gauche ou à droite.
-  Lève l'avant (pour monter temporairement/ ralentir).

Fonctions «photos»

Maintenez le bouton Z enfoncé pour faire apparaître l'axe de visée de l'appareil photo. Relâchez ce bouton pour prendre une photo. Vous pouvez prendre six photos au maximum par vol.



Par exemple, dans l'épreuve de la Catégorie A, le but est de prendre une photo de la flamme qui sort de la cheminée de la raffinerie de pétrole. Validez son emplacement sur la carte, puis dirigez-vous vers la raffinerie.



Vous apercevez la cheminée, mais pas la flamme. Rapprochez-vous. Dès que vous voyez la flamme, appuyez sur le bouton Z. Si le message «OK» apparaît à l'écran, félicitations: vous avez réussi!



Une fois l'épreuve de vol passée avec succès, sélectionnez «Exemple Photo» et appuyez sur le bouton A. Les photos que vous avez prises s'affichent.



Sélectionnez une photo avec le stick multidirectionnel et appuyez sur le bouton A. Un message apparaît dans l'angle supérieur gauche de la photo agrandie. Une prise réussie porte la mention «OK». La mention «NG» s'inscrit sur les photos ratées.

Si plusieurs photos sont «OK», la mention «Meilleure Photo» est attribuée à celle totalisant le plus de points. Ce score s'ajoute au nombre de points nécessaires pour réussir.

Les photos sont évaluées en fonction du cadrage et de la taille du sujet (si vous vous approchez trop près ou s'il sort du cadre, vous obtiendrez moins de points).

Si vous souhaitez conserver une photo, sélectionnez «Oui»: elle sera alors sauvegardée dans un album. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à six photos par album (lorsque l'album est plein, il est impossible d'y ajouter de nouvelles photos).

Parfois, oubliez le but à atteindre et amusez-vous à prendre des photos au hasard...

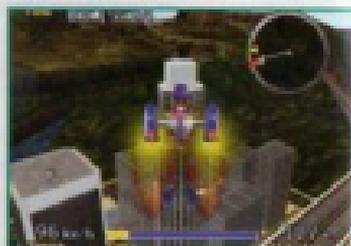
Vous serez surpris du résultat!

CEINTURE-FUSÉE



La ceinture-fusée est facilement affectée par l'inertie ou le vent. Vous aurez peut-être des problèmes au départ, car vous ne pouvez pas bouger comme vous le voulez. Au démarrage, n'inclinez pas trop votre angle, et n'utilisez vos propulseurs que de temps en temps. Si vous heurtez un objet et perdez le contrôle, ne paniquez pas; utilisez vos freins pour retrouver l'équilibre.

Bien qu'il soit recommandé de garder le point de vue à l'arrière du pilote, il est judicieux d'en changer lorsque vous descendez. Votre descente s'effectuera ainsi de façon plus régulière.



START: pour sélectionner le menu de vol en actionnant le stick multidirectionnel vers le haut et le bas.

Bouton R: pour changer de point de vue (en se plaçant derrière ou au-dessus du pilote).

Boutons C:

-  Maintenir enfoncé pour regarder en bas.
-  Maintenir enfoncé pour regarder à gauche ou à droite.
-  Maintenir enfoncé pour regarder en haut. (Chaque fois que vous appuyez sur les boutons C, votre angle de vision change de 22,5 degrés. Votre champ visuel maximum est de 90 degrés dans toutes les directions).

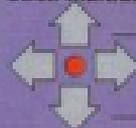
Bouton A: forte propulsion.

Bouton B: faible propulsion.



Bouton Z: Frein à air comprimé
Vol stationnaire

Stick multidirectionnel



- Oriente les propulseurs vers l'avant.
- Permet de tourner à gauche ou à droite.
- Oriente les propulseurs vers l'arrière.

GYROCOPTÈRE

Bien que le gyrocoptère ressemble à un hélicoptère, il se pilote comme un petit avion. Son hélice supérieure sert d'aile, tandis que son hélice postérieure le fait avancer. Le gyrocoptère ne peut pas planer.



START: pour sélectionner le menu de vol en actionnant le stick multidirectionnel vers le haut et le bas.

Bouton R: pour changer de point de vue (en se plaçant derrière le gyrocoptère ou en adoptant la perspective de la première personne).

Boutons C:



Maintenir enfoncé pour regarder en bas.

Maintenir enfoncé pour regarder à gauche ou à droite.

Maintenir enfoncé pour regarder en haut.

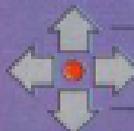
Bouton A: augmente la pression des gaz.

Bouton B: diminue la pression des gaz.

Bouton Z: envoie des missiles. Maintenez le bouton Z enfoncé pour afficher la mise. Relâchez le bouton Z pour envoyer un missile.



Stick multidirectionnel



Pique vers le bas (pour descendre).

Permet de tourner à gauche ou à droite.

Lève l'avant (pour monter).

HOMME-CANON

Placez un pilote dans le canon, visez la cible et... tirez!

Il existe quatre cibles différentes pour chaque niveau (trois niveaux en tout). Vous avez droit à trois essais par cible. Le meilleur score lors de ces trois tentatives constitue votre score pour la cible utilisée (mais seulement si vous atteignez cette dernière). Vous pouvez obtenir un maximum de 25 points par cible.



Pour passer au niveau suivant, vous devez obtenir le score requis.



Bouton R: pour changer de point de vue (en se mettant derrière le pilote ou à la place d'une force personnelle).

Boutons C:

-  Maintenir enfoncé pour regarder en bas.
-  Maintenir enfoncé pour regarder à gauche ou à droite.
-  Maintenir enfoncé pour regarder en haut.

Bouton A: tire.



START: pour sélectionner le menu de vol ou actionnant le stick multidirectionnel vers le haut et le bas.

Stick multidirectionnel

-  Ajuste l'angle de tir.
-  Déplace le canon vers la gauche/vers la droite.
-  Ajuste l'angle de tir.

Nombre
d'essais restants



Niveau de
puissance



Radar

Angle du canon



Direction du canon

Cible

LE GRAND SAUT

Sautez en chute libre et créez une formation avec trois autres pilotes! Trois pilotes sont déjà en formation et vous attendent. Rapprochez-vous du groupe et adoptez l'altitude, la position et l'orientation des pilotes. Votre score sera basé sur le nombre de formations complètes que vous aurez pu effectuer avant d'atteindre la couche nuageuse. Lorsque vous avez traversé la couche nuageuse, appuyez sur le bouton B pour ouvrir votre parachute. Lorsqu'il est ouvert, dirigez-vous à l'aide du stick multidirectionnel, puis appuyez sur le bouton A pour atterrir au point indiqué. Il y a trois niveaux; pour passer au niveau supérieur, vous devez obtenir le score requis.



JEUX SUPPLEMENTAIRES

START: pour sélectionner le menu de vol en actionnant le stick multidirectionnel vers le haut et le bas.

Bouton R: pour changer de point de vue (après ouverture du parachute).

Boutons C (après ouverture du parachute):

-  Maintenir enfoncé pour regarder en bas.
-   Maintenir enfoncé pour regarder à gauche ou à droite.
-  Maintenir enfoncé pour regarder en haut.

Bouton A: permet de faire un arrondi (train à air).

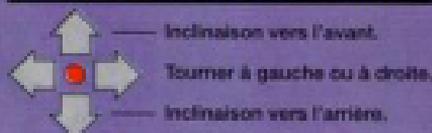
Utilisez l'arrondi avec précaution pour éviter un atterrissage catastrophique.

Bouton B: ouvre le parachute (une fois la couche nuageuse passée).

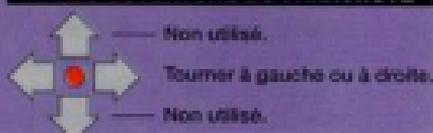


Stick multidirectionnel

AVANT OUVERTURE DU PARACHUTE



APRES OUVERTURE DU PARACHUTE



Les formations

Pour vous mettre en formation, commencez par repérer la silhouette jaune qui clignote; puis alignez votre pilote avec cette dernière. Lorsque vous êtes aligné, vous devez vous maintenir en formation pendant trois unités de temps. Lorsque la formation a été réussie et enregistrée, les pilotes se mettent en place pour la formation suivante; le processus est identique. N'oubliez pas: le temps est un facteur important. Essayez de réaliser un maximum de formations avant d'atteindre la couche nuageuse.



LE SAUTEUR

Le but du jeu est d'atteindre l'objectif fixé le plus vite possible en sautant. Lorsque vous sautez, faites attention de bien retomber sur vos pieds, sinon vous perdrez du temps. Essayez de rester en terrain plat et évitez, si possible, les montagnes et les vallées (elles aussi vous font perdre du temps...). Si vous atteignez le but avant la fin du temps imparti, vous passez au niveau suivant (il y a trois niveaux en tout).



Bouton R2 pour changer de point de vue (en se mettant derrière le pilote ou en adoptant la perspective de la première personne)

Boutons C1

-  Maintenir enfoncé pour regarder en bas.
-  Maintenir enfoncé pour regarder à gauche ou à droite.
-  Maintenir enfoncé pour regarder en haut.

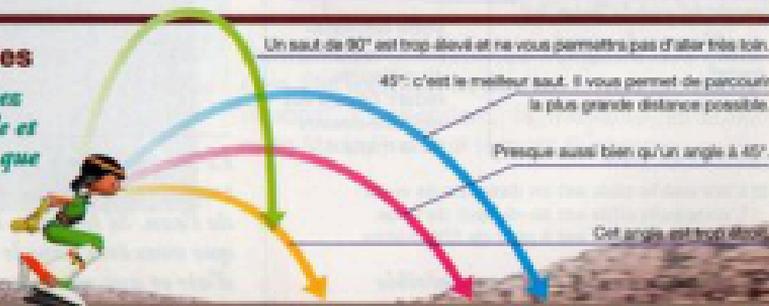
Bouton A: modifie la hauteur du saut.

Stick multidirectionnel

-  Ajuste les angles.
-  Ajuste vers la gauche ou la droite.
-  Ajuste les angles.

Les angles

Vous ne pouvez ajuster l'angle et l'orientation que lorsque vous vous trouvez au sol.

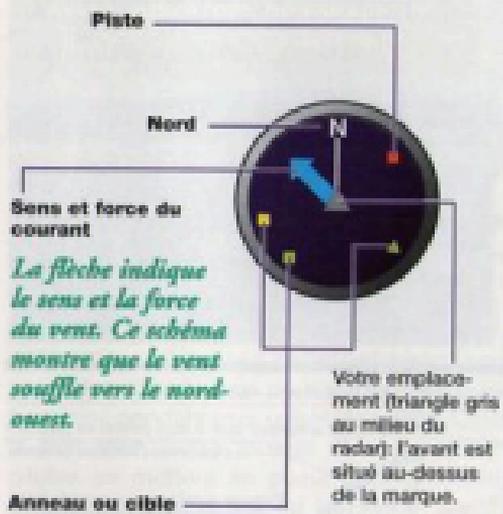


INSTRUMENTS DE CONTROLE...

www.oldiesrising.com



Radar



La flèche indique le sens et la force du vent. Ce schéma montre que le vent souffle vers le nord-ouest.

- Anneau ou cible**
- L'anneau/cible est en dessous de vous.
 - ▲ L'anneau/cible est au-dessus de vous.
 - ▼ L'anneau/cible est à plus de 600 mètres.

L'icône représentant l'anneau/cible passe de ▼ à ■ au fur et à mesure que vous vous approchez.

Courant d'air (chaud)



Le courant d'air ne se situe pas toujours au niveau du sol ou de l'eau. Si le radar indique que vous êtes dans le courant d'air et que vous ne montez pas, il se peut que vous vous trouviez en fait sous le courant.

www.oldiesrising.com

LES ILES

Ile Holiday

C'est une île pleine de divertissements, avec des hôtels, des parcs d'attractions et des terrains de golf. Les épreuves du niveau débutant ont lieu ici.

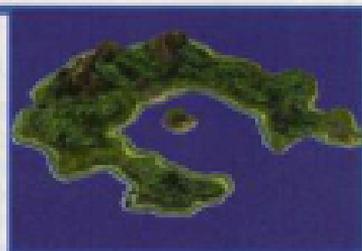


Ile Givrée

Ce paradis de glace et de neige est situé près du cercle Arctique. Vous y trouverez une raffinerie de pétrole.

Ile du Croissant

Cette île en forme de croissant se trouve dans les mers du Sud. Elle dispose d'un complexe hôtelier près de la plage et des villes sont situées en bordure de mer.



Mini Etats-Unis

Cette île est une réplique miniature des Etats-Unis. Elle vous permet de découvrir ainsi certaines régions... Cependant, la meilleure attraction reste Mario Rock sur le mont Rushmore.

[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 Villeman
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

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

Nintendo[®] GAME PAKS

CONTACT DATA BELGIUM ("NINTENDO") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO[®] 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 recom-mandé 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

(Fr. 6.05 / 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.
P^o de la Castellana, 39, 28046 MADRID

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

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUË PAR NINTENDO

PRINTED IN GERMANY