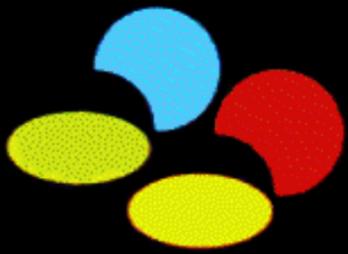




**MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING**



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

ATTENTION: VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.



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 choisi le jeu Pilotwings™ pour votre console SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel afin de bénéficier pleinement de votre nouveau jeu. Prenez soin de conserver le livret pour vous y reporter ultérieurement.

Sommaire

Fonctionnement de la manette de jeu	2
Bienvenue au Flight Club	3
Comment devenir membre du Flight Club (Préparatifs)	3
Principe de la formation	4
Présentation des instructeurs et des zones de vol	6
Chapitre 1 : Avion léger (petit biplan)	7
Chapitre 2 : Saut en parachute	9
Chapitre 3 : Jet Pack	11
Chapitre 4 : Deltaplane	13
Chapitre 5 : Hélicoptère	15
Informations complémentaires	17

Fonctionnement de la manette de jeu

Dans Pilotwings, tant que le jeu ne commence pas réellement, seul le Bouton START est utilisé. Une fois que vous aurez commencé vos leçons, vous pourrez vous servir de plusieurs boutons et de la manette multidirectionnelle. Voici quelques explications concernant l'usage de chaque bouton.

■ Fonctions des boutons avant le vol



+ Manette

Multidirectionnelle

- Déplacement du curseur.
- Entrée du mot de passe.
- Choix de l'engin utilisé pour la leçon.

Bouton A

- Explication des manoeuvres.

Bouton START

- Entrée au Flight Club.
- Préparatifs de la leçon.
- Choix de l'engin utilisé et démarrage de la leçon.

Bouton B

- Explication du barème des points de la leçon.

- Pour plus de détails concernant le fonctionnement de tout le matériel du Flight Club, veuillez vous reporter aux instructions données à partir du chapitre 1.
- Les deux manettes de jeu de la console SUPER NES sont identiques.
- Branchez une manette dans la prise 1, située à l'avant de la console SUPER NES.

Bienvenue au Flight Club

Nous vous remercions d'avoir sélectionné le Flight Club parmi les nombreuses écoles d'aviation qui existent. Au Flight Club, vous pouvez pratiquer et maîtriser un grand nombre d'activités aériennes.

A chaque fois que vous terminerez avec succès une leçon, nous vous remettrons une licence correspondant à votre niveau. Nous espérons que nos élèves goûteront bientôt l'immense joie de se mouvoir dans le ciel aussi librement qu'un oiseau. Avant d'atteindre ce stade, vous devez tout d'abord apprendre, puis mettre en pratique quelques rudiments d'aviation. Ce livret est en fait votre manuel de cours.

Licences délivrées par le Flight Club

Zone de vol	Admis	Licence
1	→	Licence Classe A
2	→	Licence Classe B
3	→	Licence d'argent
4	→	Licence d'or

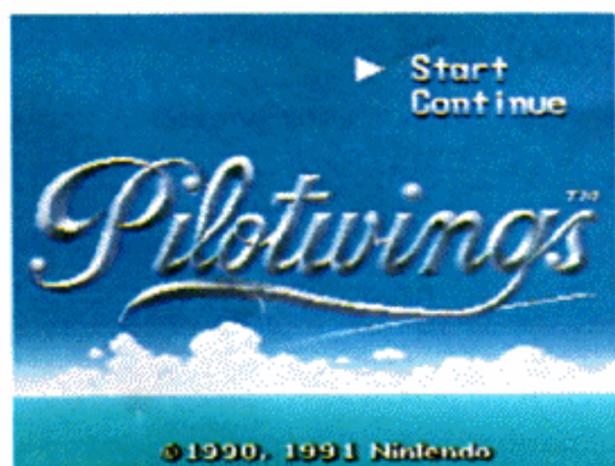
Il existe d'autres licences après la Licence d'or, mais elles ne figurent pas dans le tableau ci-dessus car très peu d'élèves atteignent un tel niveau.

■ Comment devenir membre du Flight Club

(Préparatifs)

Introduisez la cartouche de jeu dans votre console SUPER NES, puis mettez la console en marche. Lorsque l'écran Titre s'affiche, positionnez le curseur devant Start, puis appuyez sur le Bouton START. Le Flight Club Challenge apparaît à l'écran. Appuyez de nouveau sur le Bouton START pour accepter le challenge puis commencez votre première leçon en Zone de Vol 1.

Si vous voulez retourner en Zone de Vol 2 (ou 3, ou 4), ou bien si vous souhaitez réétudier une leçon, sélectionnez Continue en utilisant soit la manette multidirectionnelle soit le Bouton SELECT. Puis utilisez la manette multidirectionnelle pour entrer le numéro de licence (mot de passe) qui vous a été donné dans la zone précédente et appuyez sur le bouton START. Si vous avez sélectionné Retry en Zone de Vol 2 (ou 3, ou 4), vous pouvez reprendre le jeu à partir de la zone de votre choix, à condition que votre licence vous le permette. N'hésitez pas à reprendre des leçons déjà effectuées car une révision intensive peut vous aider à maîtriser efficacement bon nombre des aspects du jeu.



* Si vous restez sur l'écran Titre, vous assisterez à un vol de démonstration réalisé par l'un des instructeurs du Flight Club. Observez attentivement la démonstration et étudiez bien le fonctionnement de la manette car bientôt ce sera à vous de jouer !

■ Principe de la formation

Votre formation commence dès que vous adhérez au Flight Club. Votre instructeur se présente et commence à vous enseigner les principes de base.

Il vous suffit d'appuyer sur le Bouton START pour faire apparaître sur l'écran les détails de la formation. Vérifiez toutes les positions cibles, les scores requis, etc. Appuyez sur le Bouton START pour faire apparaître l'écran de sélection. Choisissez votre séquence d'essais, en vous servant de la manette multidirectionnelle. Une fois que vous avez choisi le véhicule à tester, appuyez sur le Bouton START. Votre instructeur vous expliquera le programme ("curriculum") correspondant à votre véhicule. Si vous appuyez sur les Boutons A et B, vous obtiendrez respectivement des informations sur les manoeuvres de l'appareil et des explications sur les scores. (Le Bouton START vous permet de revenir à l'écran Curriculum).



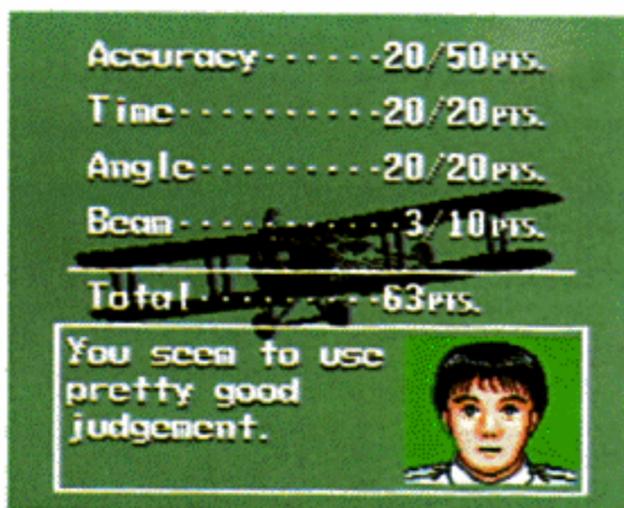
Pour commencer le vol d'essai, appuyez sur le Bouton START lorsque vous êtes sur l'écran Curriculum. Ne vous laissez pas impressionner par ce qui va suivre et n'ayez pas peur de commettre des erreurs. Laissez-vous aller à la joie de devenir un oiseau. Vous pouvez interrompre l'essai, en appuyant sur le Bouton START. Votre position courante s'affichera à l'écran. Cette fonction PAUSE peut vous permettre de consulter votre manuel d'instructions ou de marquer un temps de répit.

(Pour reprendre le jeu, appuyez de nouveau sur le Bouton START)



* Attention : durant les vols d'essai, certaines erreurs peuvent vous coûter des points. Le barème des points varie en fonction de la zone de vol et de l'appareil utilisé. Soyez vigilant et évitez les grosses erreurs telles que voler hors des limites de votre route aérienne.

A la fin du test, consultez votre score et prenez connaissance des commentaires de votre instructeur, puis appuyez sur le Bouton START. Il vous appartient ensuite d'examiner votre score et de décider si vous voulez ou non poursuivre la leçon. A l'aide de la manette multidirectionnelle, positionnez le curseur sur votre choix et appuyez sur le Bouton START. Si les points que vous avez totalisés lors de l'essai dépassent le score requis, vous recevez votre licence. Prenez soin de recopier votre numéro de licence car il vous servira de mot de passe. Vous pouvez passer au vol d'essai suivant, en utilisant le Bouton START.



Accuracy-----20/50PTS.
Time-----20/20PTS.
Angle-----20/20PTS.
Beam-----3/10PTS.
Total-----63PTS.

You seem to use pretty good judgement.



Light Plane-----63PTS.
Skydiving-----PT.

Need 57PTS. to qualify

▶ CONTINUE
RETRY
END

Chance supplémentaire :

En plus du test normal, une chance supplémentaire vous est réservée à chaque zone. Si vous avez la main heureuse et un peu de talent, vous pourrez marquer à votre actif plus de 100 points supplémentaires . Relevez ce défi avec le panache d'un homme-oiseau.

■ Présentation des instructeurs et des zones de vol



Tony
(22 ans)



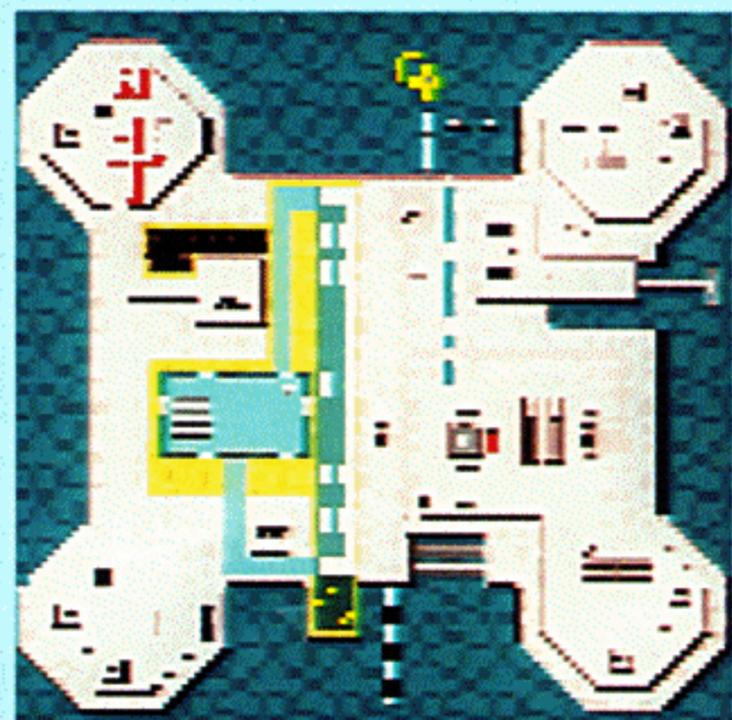
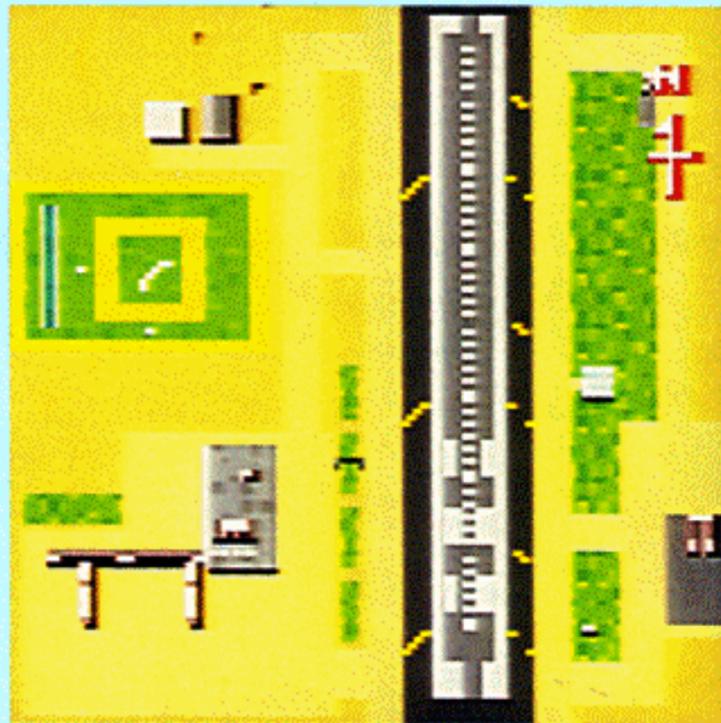
Shirley
(24 ans)



Lance
(âge inconnu)

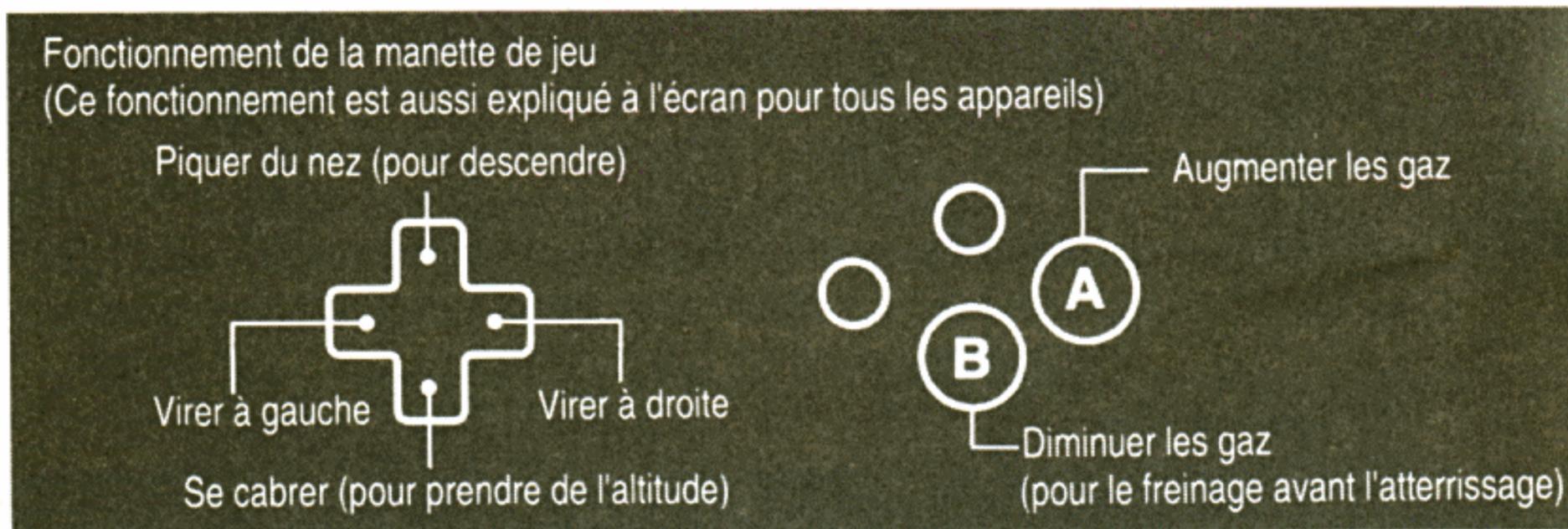


Big Al
(49 ans)



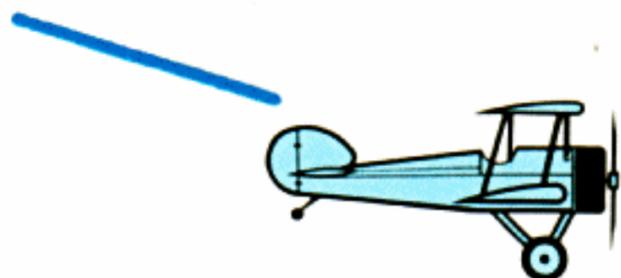
Les 4 zones réservées aux essais.

Tout appareil d'aviation de moins de 5700 kg est considéré comme étant un avion léger. Ces appareils rencontrent un vif succès tant en Amérique qu'en Europe. Au Flight Club, nous les utilisons pour enseigner les techniques élémentaires de vol et d'atterrissage. Après cet entraînement, nos élèves peuvent atterrir pratiquement n'importe où.



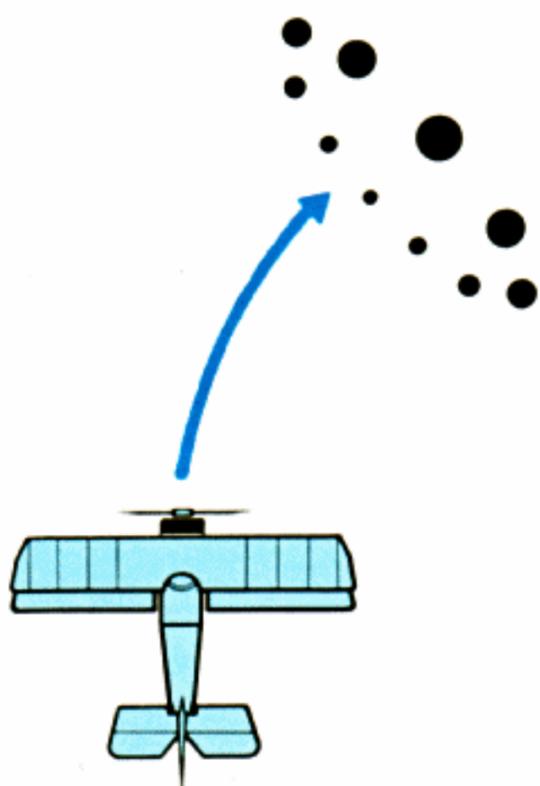
Reportez-vous au tableau de bord pour les explications concernant les instruments de bord.

■ Caractéristiques de vol

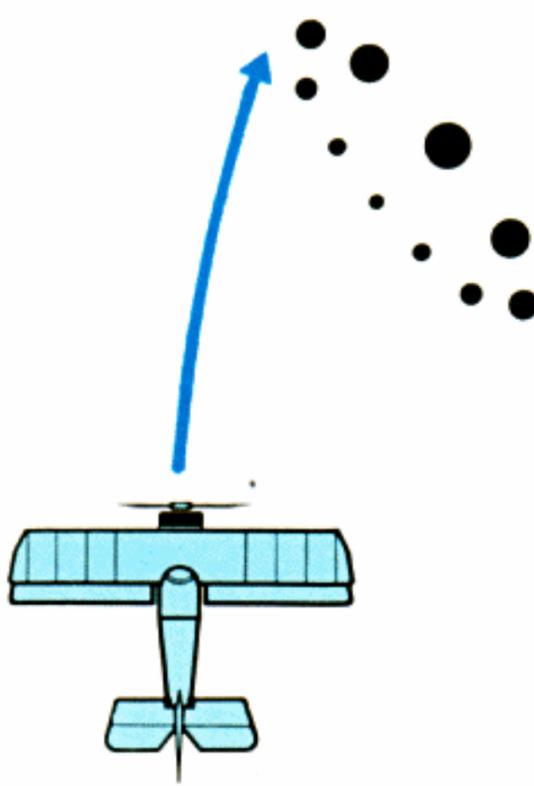


Décrochage

* Si au moment de l'atterrissage, le réglage de la manette des gaz est trop faible, l'appareil réagira plus lentement et risquera de décrocher, même à l'horizontale.



Moteur au ralenti



Plein gaz

* A mesure que vous prenez de la vitesse, le temps de réaction de votre appareil dans les virages devient plus long, même si l'angle reste inchangé. Augmentez les gaz pour prendre de l'altitude, diminuez-les pour descendre.

■ Exemple de fonctionnement en Zone de Vol 1



1. Le test démarre à une altitude de 300 pieds, avec la commande des gaz réglée à 51%. L'appareil est à l'horizontale. Il n'y a pas de vent. Le faisceau vert qui prolonge la piste vous indique la ligne d'approche suggérée.



2. Dirigez-vous vers le faisceau d'alignement. Modifiez l'angle d'approche, si vous le jugez nécessaire. Vous pouvez augmenter légèrement le réglage de la commande des gaz. Au début de l'envol, ouvrez les gaz à fond. Évitez de changer de cap ou de dévier vers la droite ou vers la gauche.



3. Continuez à vous diriger vers la marque verte. Dès que votre altitude est de 200 pieds, elle apparaît sous la forme d'un indicateur, sur la droite de l'écran. Lorsque votre altitude est inférieure à 50 pieds, l'indicateur devient plus grand. Vous devez porter toute votre attention sur la piste qui commence à devenir de plus en plus visible.



4. Conservez votre angle d'approche par rapport au faisceau. Suivez rigoureusement toutes les instructions qui apparaissent à l'écran, et posez-vous doucement. Dès que vous touchez le sol, utilisez les freins pour immobiliser l'appareil. Tentez de vous arrêter sur la ligne médiane blanche.



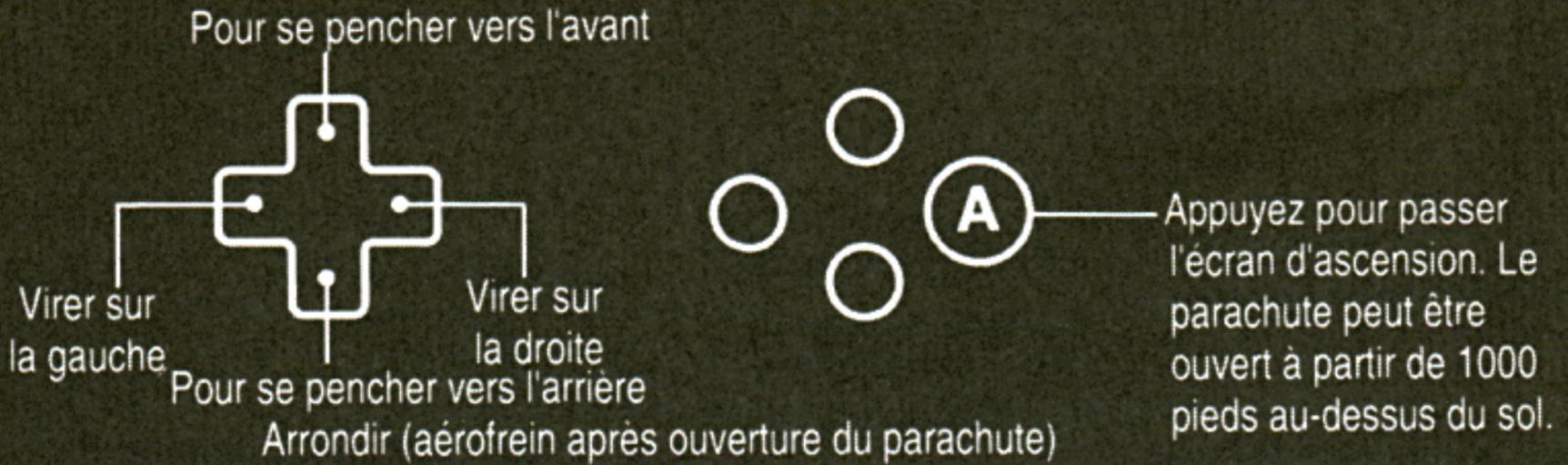
Conseils

Les instructeurs du Flight Club insistent beaucoup sur l'importance du pilotage des appareils légers, à tel point que vous serez appelé à effectuer ce test pour chaque zone de vol. Si vous êtes à l'aise avec ce type d'appareil, il y a de fortes chances que vous remportiez victoire sur victoire. (Tony).

Chapitre 2 : Saut en parachute

Au cours de cette leçon vous apprendrez à effectuer des sauts en parachute, en vous lançant d'un hélicoptère. Une fois à 3800 pieds : sautez ! (avec un parachute !) Puis atterrissez sur la cible dessinée au sol. Vous pouvez gagner des points d'aptitude en passant à travers une série d'anneaux, avant d'ouvrir votre parachute. Par souci de sécurité, le Flight Club n'utilise que des parachutes rectangulaires et facilement maniables.

Fonctionnement de la manette de jeu



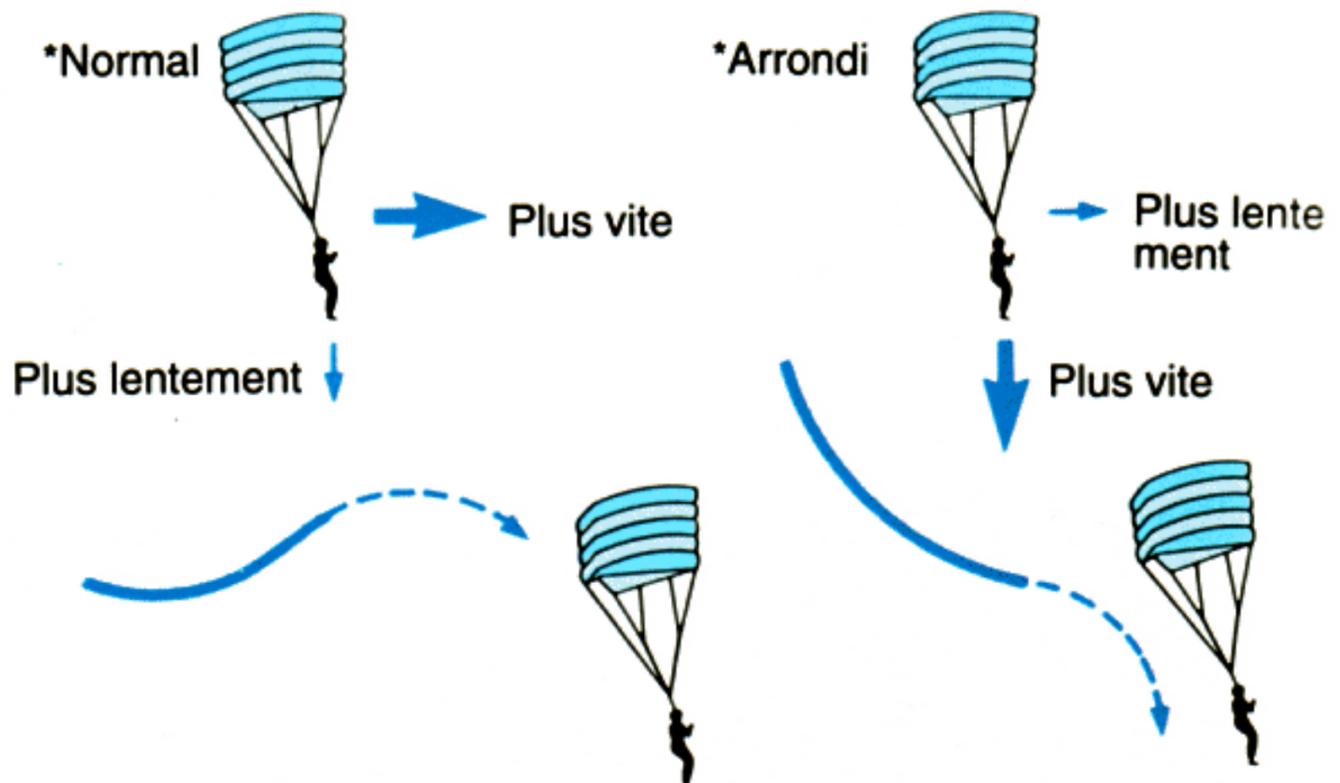
■ Caractéristiques de vol



* Vous pouvez changer de direction pendant la chute en modifiant votre équilibre afin d'agir sur le flux d'air.

* Une fois le parachute ouvert, vous pouvez employer la technique de l'arrondi qui consiste à utiliser l'air pour freiner (aérofrein) :

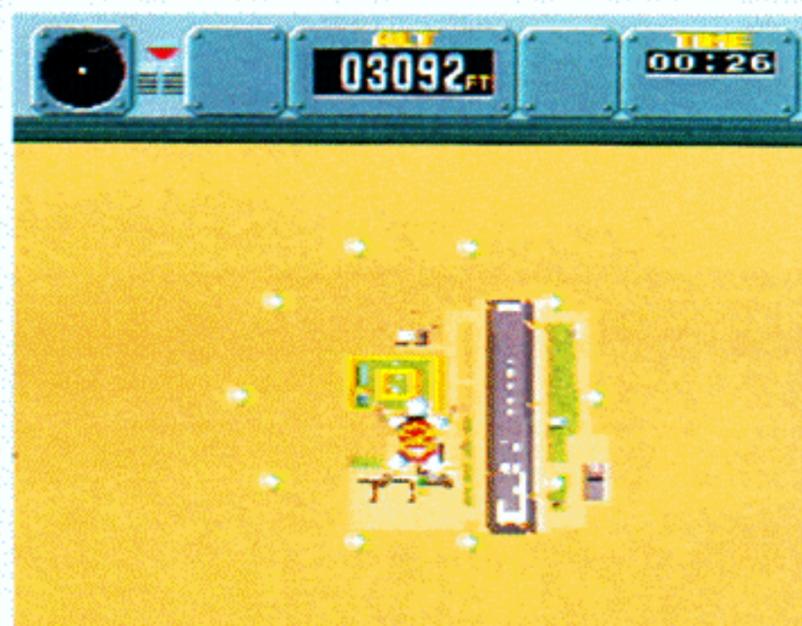
* Si vous effectuez un arrondi alors que la vitesse de descente est élevée, votre corps subira momentanément une légère poussée aérostatique, puis vous descendrez en planant (voir exemple (a)). Vous descendrez plus vite si vous décrivez un arrondi très prononcé au moment où votre vitesse de descente est faible (voir exemple (b)).



■ Exemple de fonctionnement en Zone de Vol 1



1. L'hélicoptère s'élève pour atteindre l'altitude de 3800 pieds. Vérifiez soigneusement la position de la cible et les instruments de bord. Si vous souhaitez raccourcir l'ascension, appuyez sur le Bouton A pour atteindre rapidement l'altitude nécessaire pour le saut.



2. Sautez, dès que vous vous trouvez à 3800 pieds. Juste après le début de votre saut, vous apercevrez un cercle. Tentez de passer au travers. N'essayez pas trop de vous déplacer si votre technique de chute n'est pas au point.



3. Vous verrez trois cercles. Une fois que vous aurez compris comment passer à travers, vous vous sentirez plus sûr de vous. Vous pouvez ouvrir votre parachute dès que vous êtes à 1000 pieds au-dessus du sol. A ce stade, vous devez vérifier de nouveau votre position cible et commencer à faire toutes les rectifications qui s'imposent.



4. Réglez votre position sur celle de la cible, en virant à droite et à gauche et en décrivant des arrondis. Si votre arrondi est trop prononcé, vous risquez de descendre trop vite, aussi, soyez prudent ! Si vous souhaitez réaliser un score vraiment élevé, essayez de viser la cible mouvante.

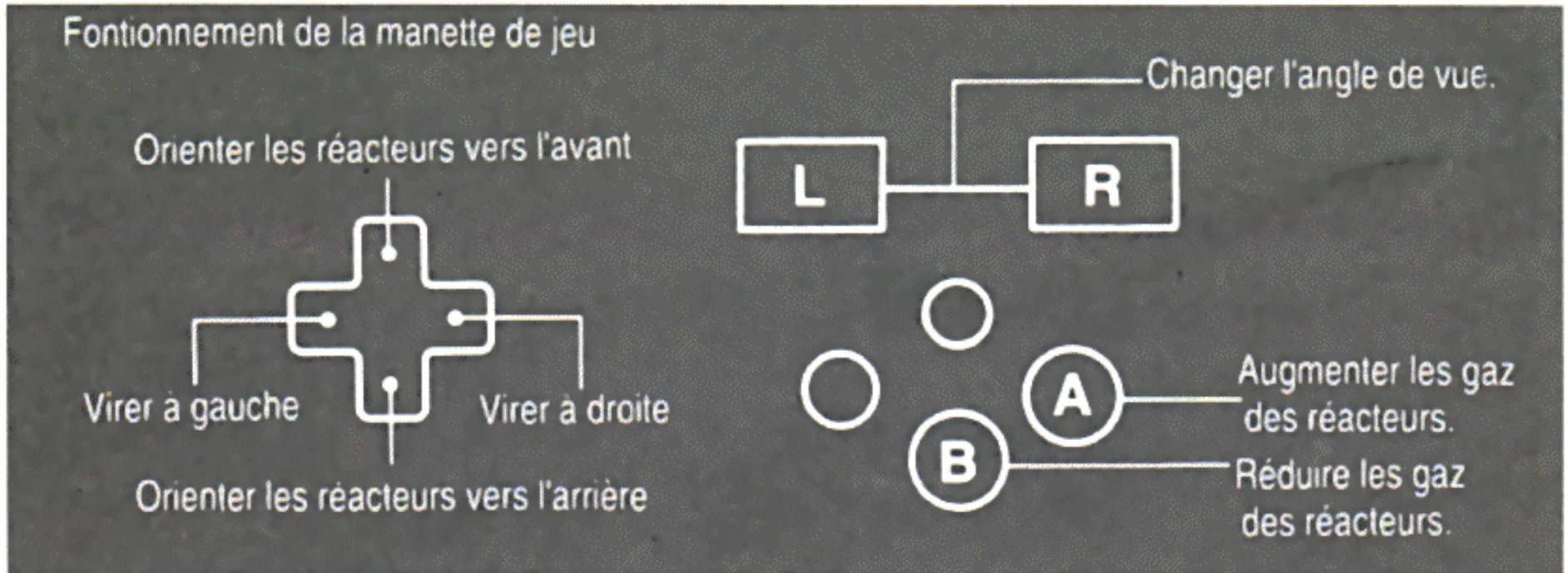
Conseils

Il est nécessaire de bien maîtriser le passage à travers les cercles en prévision des tests futurs. Si vous ne dominez pas cette technique, votre entraînement vous semblera de plus en plus difficile. Sachez tirer un enseignement de vos échecs. Même si vous ne réussissez pas du premier coup, prenez le temps de comprendre la position des cercles, leur taille etc. (Tony).



Chapitre 3 : Jet Pack

A l'origine c'est un véhicule de science fiction. Le Jet Pack a su se rendre célèbre par ses acrobaties aériennes, à la suite d'une démonstration effectuée au cours des Jeux Olympiques de 1984, à Los Angeles. Bien que cette discipline soit récente, le Flight Club fait figure de pionnier en tant que seul organisme du pays, capable de proposer un entraînement de Jet Pack. Pour plus de sécurité, nous vous conseillons de suivre attentivement les consignes de vos instructeurs lors des essais.

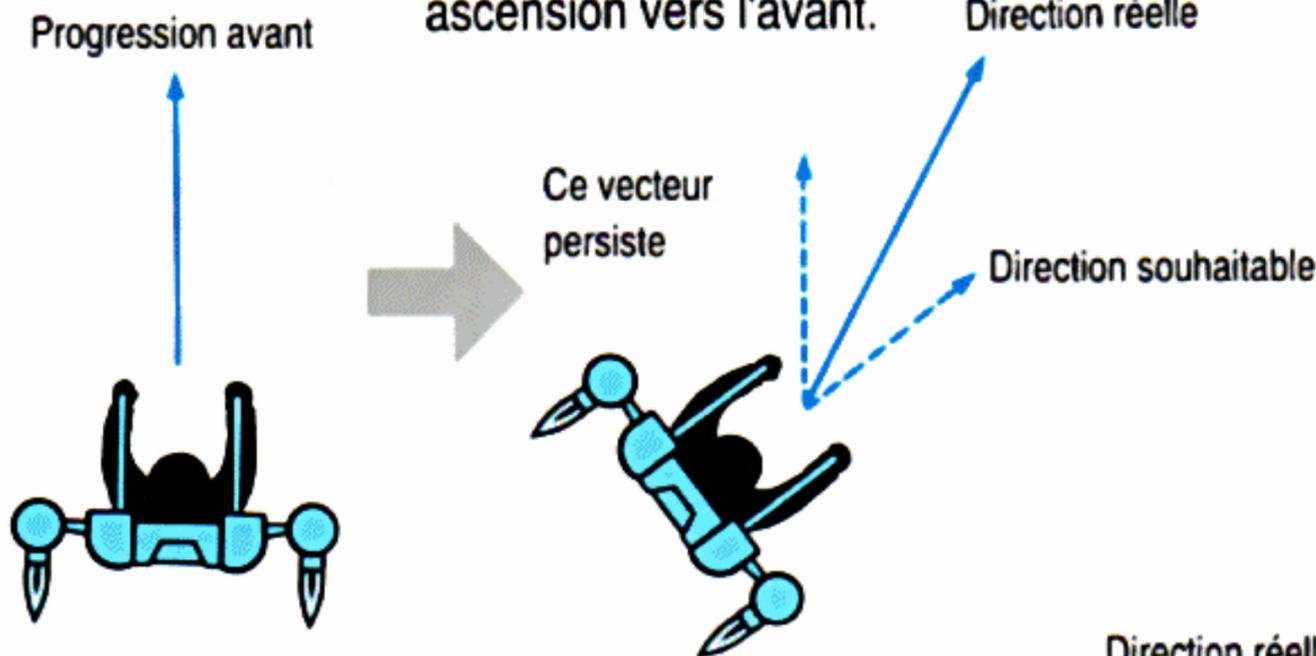


* L'angle du Jet Pack retourne au point neutre (en bas) dès que vous relâchez la manette multidirectionnelle.

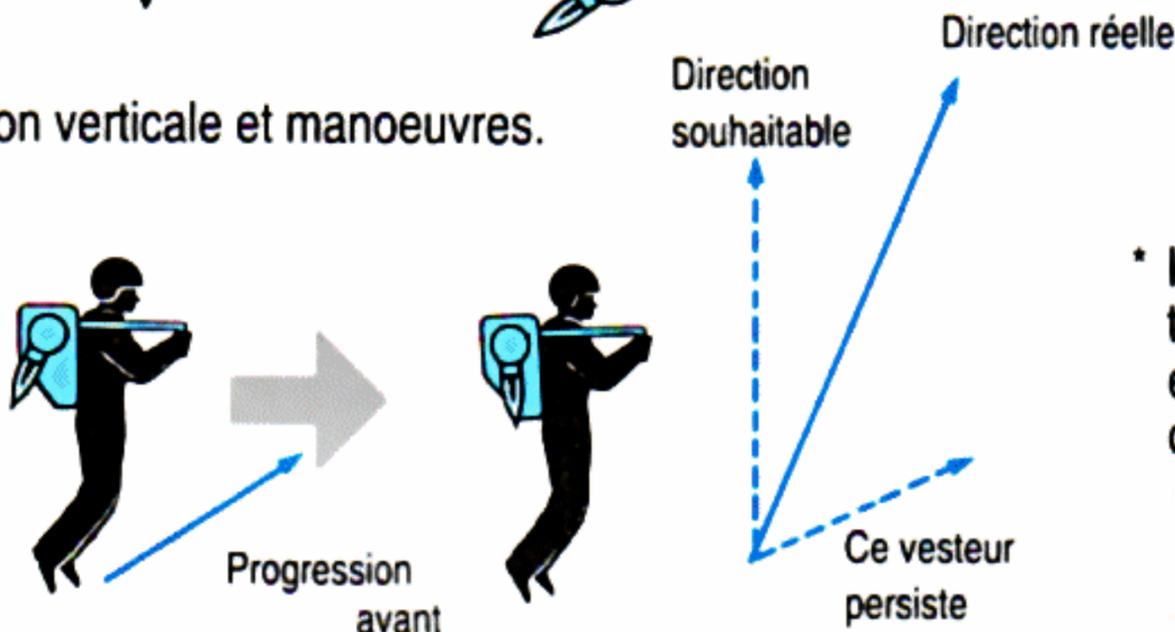
■ Caractéristiques de vol

* L'inertie exerce une influence considérable.

* Déplacement à droite pendant une ascension vers l'avant.



* Ascension verticale et manoeuvres.



* Il vous faudra plus de temps si vous corrigez exagérément votre direction. Il est préférable d'utiliser les réacteurs au ralenti pour économiser le carburant.

■ Exemple de fonctionnement en Zone de Vol 2



1. Lorsque vous pilotez le Jet Pack, vous commencez au niveau de la plate-forme de la cible mouvante. Lancez tout d'abord le Jet Pack et passez à travers le cercle se trouvant juste devant vous. Le vol du Jet Pack est considérablement influencé par la force d'inertie, aussi, évitez tout mouvement exagéré. Dès que vous serez passé à travers le cercle, il deviendra rouge.



2. L'ascension du Jet Pack continue même si les réacteurs sont basculés vers l'avant ou vers l'arrière. Soyez particulièrement attentif à votre altitude. Si le Jet Pack subit une ascension trop importante, vous devez l'empêcher de quitter la zone de vol. Pour vous aider à déterminer votre position, il peut s'avérer efficace d'essayer de changer d'angle de vue.



3. A mesure que vous approchez de la balle flottante, elle se transforme en cercle. A ce stade, prenez le temps de regarder autour de vous et de repérer les anneaux restants. Ne perdez pas de vue qu'en raison de la loi de l'inertie, toute rectification de votre trajectoire de vol rendra plus difficile votre progression en ligne droite. Familiarisez-vous avec le mode de déplacement du Jet Pack et l'impact de l'inertie sur votre vol pour réussir votre passage à travers les cercles.



4. Après être passé à travers les 3 cercles, ajustez de nouveau votre position en fonction de la cible. Essayez d'atterrir en douceur en changeant d'angle de vue et en réglant la puissance des réacteurs. Un atterrissage en douceur n'est pas facile à réussir et le fait de toucher le sol un court instant ne peut être considéré comme un atterrissage. Pour obtenir un maximum de points, essayez d'atterrir sur la cible mouvante.

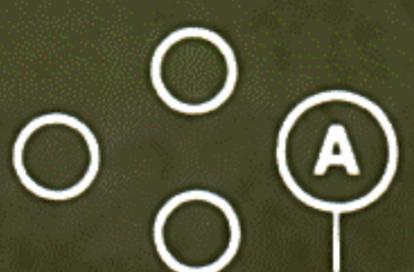
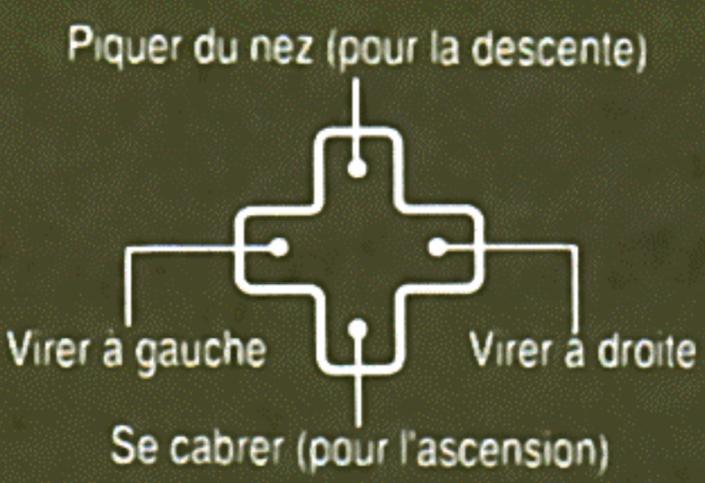


Conseils

Maintenez une altitude qui facilite votre passage à travers les cercles. De plus, vérifiez le carburant afin de ne pas tomber en panne sèche (Shirley).

Ce sport vous est peut-être déjà familier. Depuis de nombreuses années, le deltaplane a rencontré un vif succès en Californie et sur la Côte Ouest. Au cours de cette leçon, un avion léger vous remorquera jusqu'à l'altitude souhaitée. Vous serez alors lâché et commencerez votre vol plané. Suivez à la lettre le programme indiqué, puis atterrissez exactement à l'endroit fixé. Vous apprendrez comment utiliser à votre avantage les courants ascendants d'origine thermique.

Fonctionnement de la manette de jeu



(Arrondi = technique consistant à utiliser l'air pour se freiner et atterrir. L'appareil fera également un virage prononcé s'il effectue un arrondi pendant un virage à droite ou à gauche).

■ Caractéristiques de vol

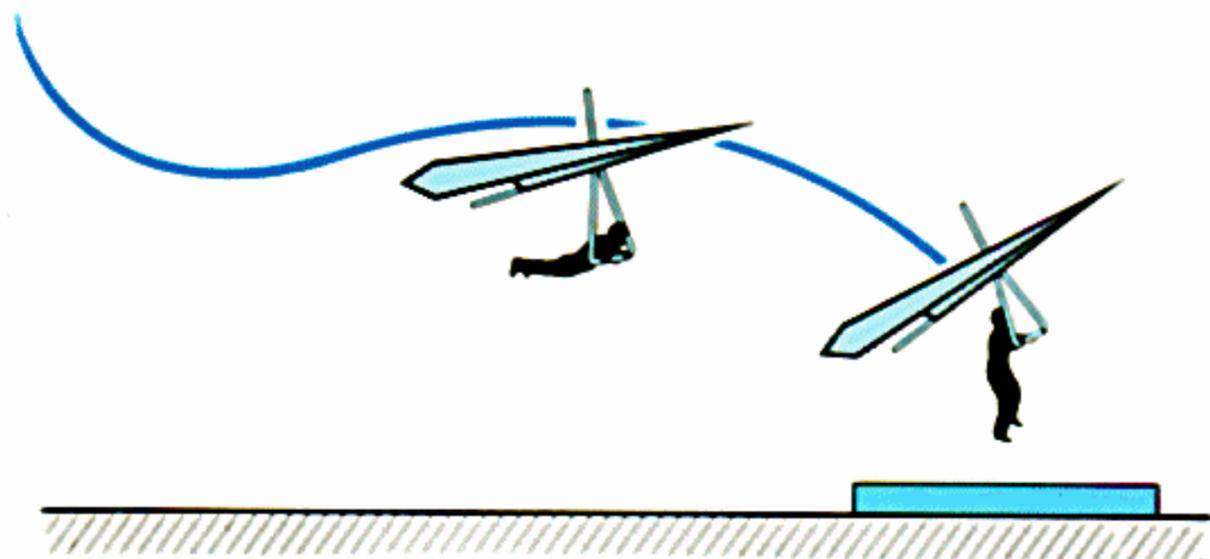
* Arrondi à l'atterrissage.



* L'arrondi permet à l'appareil de subir une légère poussée aérostatique puis de réduire sa vitesse.



* Choisissez le bon moment pour atterrir en effectuant soigneusement votre arrondi.



* Quand vous aurez pris de l'assurance et que vous serez capable de réussir régulièrement vos atterrissages, exercez-vous à vous poser sur une cible entourée d'eau.

■ Exemple de fonctionnement en Zone de Vol 3



1. Vous commencerez votre vol plané à une altitude de 300 pieds ou plus. Dans un premier temps, dirigez-vous vers le courant ascendant représenté devant vous en blanc dans une spirale dirigée vers le haut. Avancez de manière à traverser cette colonne d'air. Au moment où vous parvenez à vous glisser dans ce courant d'air chaud, vous n'en serez pas averti uniquement par votre altimètre : une mélodie se fera entendre...



2. Vous prenez de l'altitude en bénéficiant de ce courant ascendant. Dès que vous avez atteint l'altitude de 500 pieds, il ne vous reste plus qu'à redescendre vous poser sur la cible. Si vous ne réussissez pas à entrer dans le courant d'air chaud ou si vous n'atteignez pas l'altitude requise, virez de manière à recommencer votre approche vers ce courant.



3. Ne perdez pas de vue la position cible à mesure que vous descendez. Pour réussir un virage complet, commencez par décrire un virage ordinaire puis effectuez un arrondi pour accentuer le virage. Soyez attentif à votre vitesse de descente.



4. Approchez-vous prudemment de la cible puis effectuez un arrondi pour freiner. Lorsque vous atterrissez, faites attention à l'indicateur d'altitude affiché en bas à droite de l'écran. Evitez de vous poser lorsque votre vitesse est trop élevée, ce serait très dangereux.



Conseils

Dirigez-vous vers le courant ascendant d'air chaud et n'abandonnez pas tant que vous n'avez pas atteint l'altitude requise. Bonne chance ! (Lance).

Chapitre 5 : Hélicoptère

Pour être reconnu comme un spécialiste de l'aviation, il faut avoir plus d'une corde à son arc. C'est pourquoi, nous nous devons d'aborder le pilotage des hélicoptères. A l'heure actuelle, le Flight Club ne possède aucun hélicoptère pour ses leçons d'aviation. Cependant, nous avons, à plusieurs reprises, emprunté un hélicoptère de combat auprès d'un organisme d'Etat ultra-secret. Voici quelques explications concernant les commandes de cet appareil. Faites-en votre profit car l'hélicoptère pourrait bien être à nouveau disponible!

Fonctionnement de la manette de jeu

Piquer du nez pour aller vers l'avant

Virer à gauche

Virer à droite

Se cabrer pour aller en arrière

Lancer des missiles à droite et à gauche

L

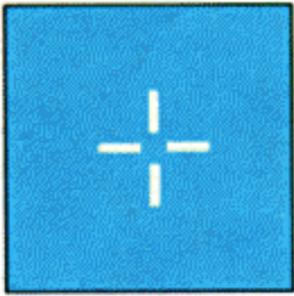
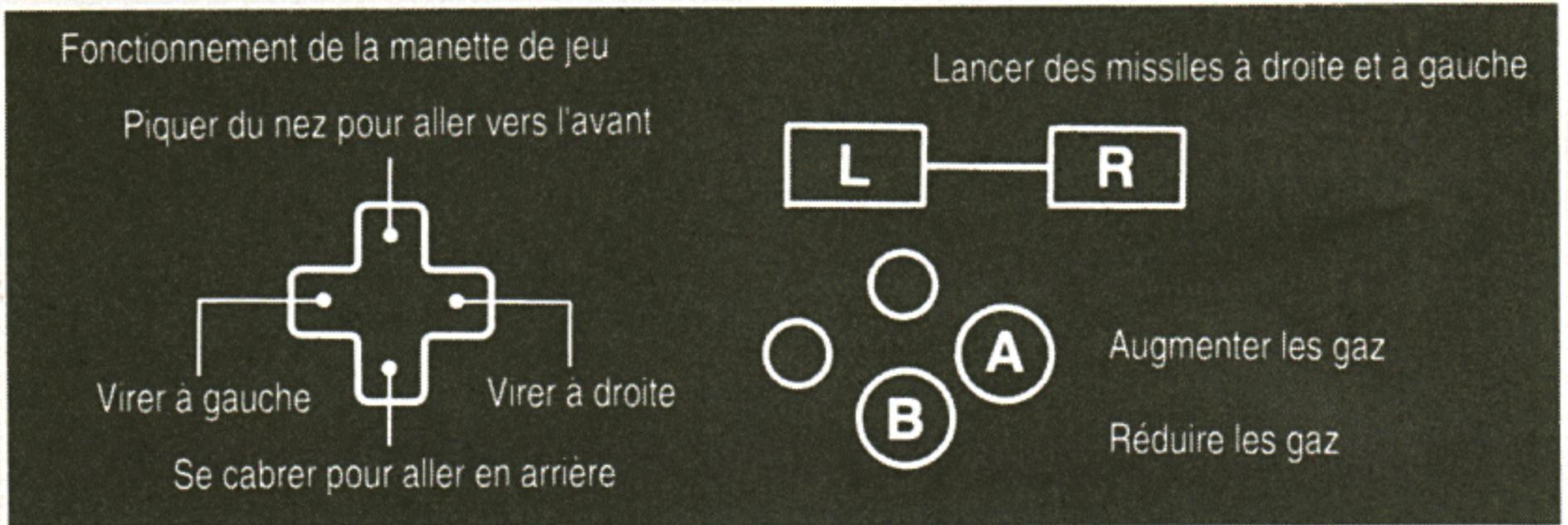
R

A

B

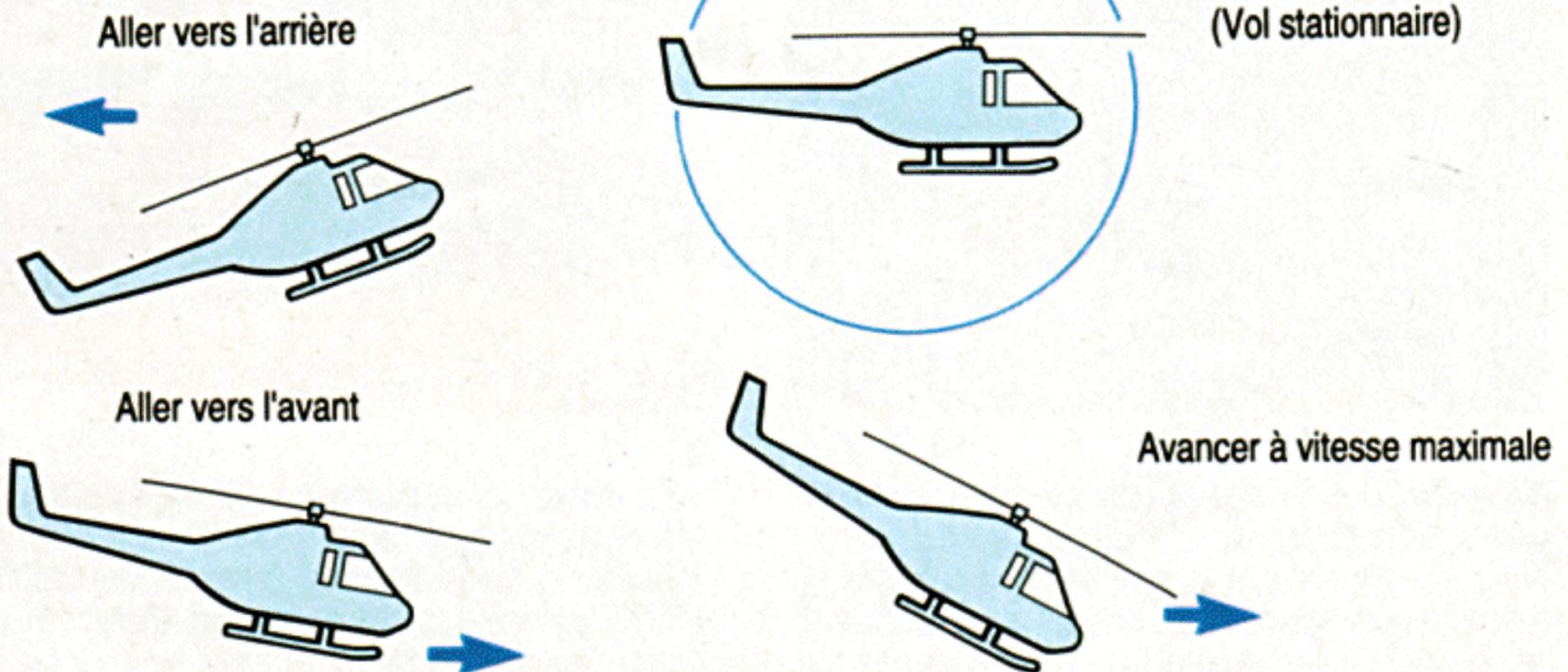
Augmenter les gaz

Réduire les gaz



* Le point de mire pour le lancement des missiles apparaît devant l'hélicoptère en cours de combat.

■ Caractéristiques de vol



* Les changements de direction s'effectuent en fonction de l'inclinaison du rotor.



Conseil
Ne vous crashez pas ! (Big Al)

■ Le tableau de bord et les cadrans

● **Radar**

Votre position

La position cible clignote quand elle sort du champ du radar.

Si la position cible se trouve dans le champ du radar, elle est représentée par un point.

● **Affichage de la vitesse du vent :**

Si le vent est fort, la direction est indiquée par une aiguille.



Vent du Sud



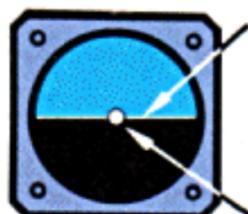
Vent du Nord-Est

● **Compteur de la manette des gaz**

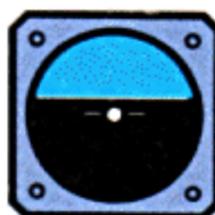
La valeur affichée est comprise entre 0 et 99%.



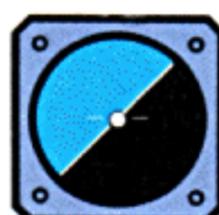
● **Inclinomètre**



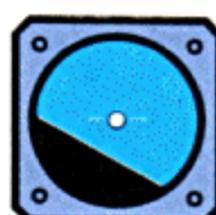
Horizon artificiel



Piqué



Virage à droite



Cabrage et virage à gauche

● **Horloge (HEURE)**

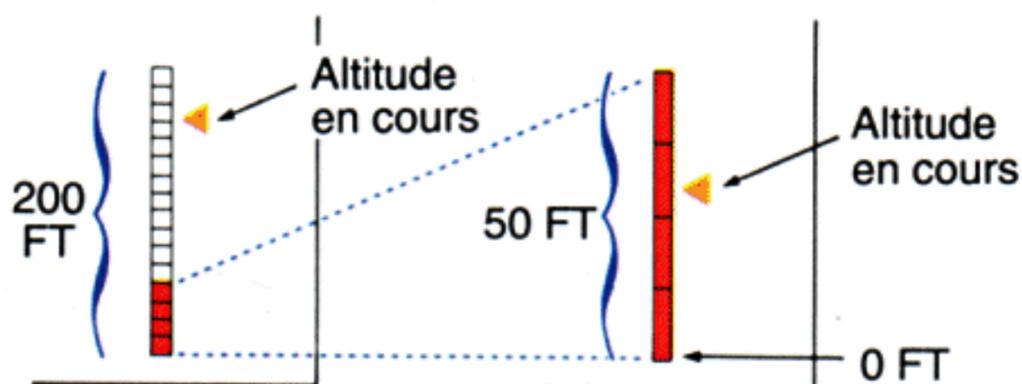
Temps écoulé depuis le début du test, affiché en temps réel.

● **Indicateur de niveau de carburant**

La consommation de carburant varie en fonction de l'appareil utilisé.

● **Altimètre (ALT)**

Cinq chiffres sont affichés au centre du tableau. Unité : FT (1FT=0,3m)
Une graduation de l'altitude apparaît en bas à droite dès que vous atteignez 200 pieds. La graduation s'agrandit lorsque vous atteignez 50 pieds.



■ Supplément concernant les scores à bord d'un avion léger

★ **Atterrissage**

La ligne blanche située au centre de la piste permet de juger de la qualité de votre atterrissage (estimé d'après la position de l'appareil au moment où il touche le sol) et de l'endroit de l'arrêt (représenté par la position de l'appareil au moment de l'arrêt complet). Vous n'obtiendrez pas le plus haut score si vous ne vous arrêtez pas sur la ligne, même si, par ailleurs, vous avez réussi un superbe atterrissage.

★ **Angle d'approche**

L'angle d'approche est l'angle entre l'appareil et la piste au moment où l'appareil touche le sol pour atterrir. Les rebonds consécutifs à l'atterrissage diminuent votre score. L'idéal est d'atterrir selon l'angle du faisceau d'alignement.

Histoire du Flight Club

- Peu de personnes connaissent la véritable histoire du Flight Club, son fondateur et son siège social. On a coutume de dire que c'est une école mystérieuse car personne ne sait vraiment ce qui se passe dans les coulisses.

- **Les instructeurs**

**Tony**

C'est l'instructeur rêvé pour les débutants. Il sait obtenir par la douceur le meilleur des débutants craintifs. Ne vous y trompez pas! Malgré son jeune âge, il est l'un des pilotes émérites de l'école!

**Shirley**

Malgré les airs de séductrice qu'elle prend avec ses élèves du sexe masculin, Shirley est tout à fait professionnelle quand il s'agit du classement. Même quand elle est déçue par certains résultats, elle est très encourageante et sait remonter le moral.

**Lance**

C'est un homme mystérieux qui parle couramment six langues. Le bruit court qu'il fut jadis un pilote de l'Armée de l'Air.

**Big Al**

De tous les instructeurs, il est certainement le plus expérimenté. C'est à ses connaissances de haut niveau que l'on fait appel pour revoir les éléments de base du degré de formation le plus élevé. Son abord est rude; cependant, certains prétendent l'avoir vu pleurer.

- Une formation de haut niveau a été mise au point pour ceux qui désirent suivre un entraînement complet et rigoureux. Pour être admis à ce cours de perfectionnement, il faut être en possession d'une Licence d'or internationale. Nous disposons de peu d'informations au sujet de cette formation mise à part son extrême difficulté.
- Vous serez encore plus ébloui par ce jeu si vous l'utilisez en stéréo. A cet effet, nous vous recommandons d'employer un câble stéréo AV pour raccorder votre SUPER NES à votre téléviseur.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?

Vous êtes bloqué dans un niveau ?

Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en
jeux ! Pour vous, il fera l'impossible !

Ce sont des méga-pros et ils vous sortiront des
difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI, DE 10H A 13H ET DE 14H A 18H

FRANCE SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI S.A. ("BANDAI") garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, BANDAI réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

Les cartouches retournées sans facture ou après l'expiration de la durée de la garantie seront au choix de BANDAI, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

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

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les jeux NINTENDO, appelez:
16 (1) 34.48.98.18.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. ("BANDAI") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période, BANDAI soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.
Attention: Nintendo S.A.V.
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, ext. 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

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

Nintendo®



DISTRIBUTED BY BANDAI
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR BANDAI
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON