

Nintendo®

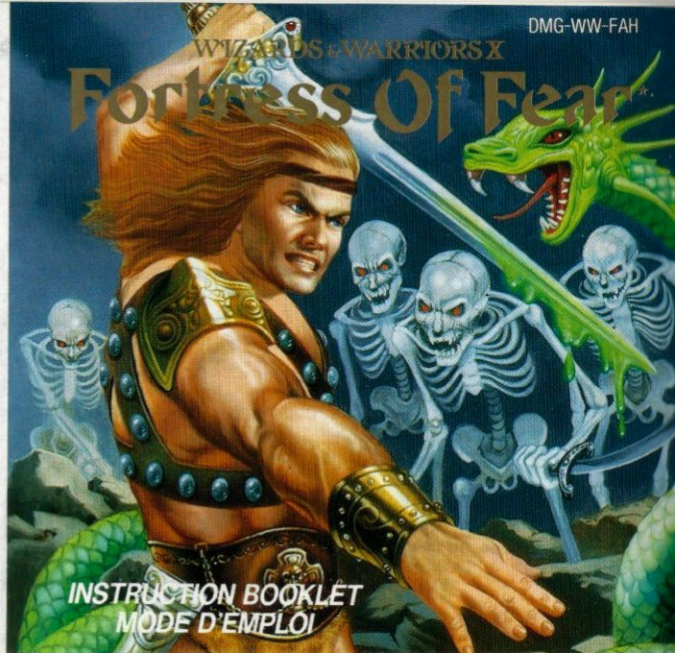
**BAN
DAI**

Distributed by BANDAI
Distribué par BANDAI

PRINTED IN JAPAN
FABRIQUE AU JAPON

Nintendo

GAME BOY™



DMG-WW-FAH

WIZARDS & WARRIORS X

Fortress Of Fear

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

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 des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système Game Boy.



Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Game Boy systeem waarborgt.



TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

© 1990 Nintendo Co., Ltd. *Wizards & Warriors X; Fortress of Fear and Kuros are trademarks of Acclaim Entertainment, Inc. © 1987, Rare, Ltd.

Licensed to Acclaim by Rare Coin it, Inc.

© 1990 Acclaim Entertainment, Inc. Sublicensed to Nintendo by Acclaim.

Merci d'avoir choisi la cartouche « WIZARDS & WARRIORS X FORTRESS OF FEAR* » pour le GAME BOY™ de Nintendo®.

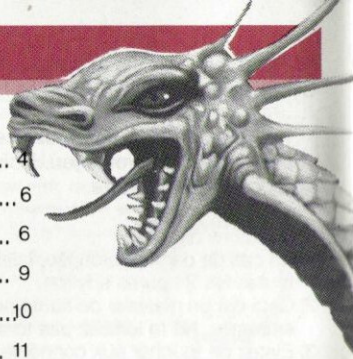
Veuillez lire attentivement ce manuel d'instruction afin de profiter pleinement de votre jeu. Puis rangez-le soigneusement pour vous y reporter par la suite.

Précautions d'emploi

- 1) En cas de partie prolongée, laissez reposer votre appareil pendant 10 à 15 minutes toutes les 2 heures environ.
- 2) Ceci est un matériel de haute précision. Ne l'exposez pas à des températures extrêmes. Ne le laissez pas tomber, ne l'ouvrez pas.
- 3) Evitez de toucher aux connecteurs. Ne pas les mouiller ou les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
- 4) Ne pas le nettoyer avec du benzène, de l'alcool, du diluant ou d'autres solvants de ce genre.
- 5) Rangez cette cartouche après utilisation dans son boîtier de protection.

TABLE DES MATIERES

Le calme avant la tempête noire	4
Préparation de votre quête	6
Les écrans en face de vous	6
Les commandes	9
Les objectifs de votre quête	10
Dans de la Forteresse de la Peur	11
Vos pouvoirs magiques	12
Energie Vitale et Vies de Kuros★	14
Avertissements spéciaux	15
Nous avons foi en vous	16



LE CALME AVANT LA TEMPÊTE NOIRE

Kuros, c'est vous.

L'un des plus braves guerriers qui ait jamais brandi IronSword (l'Épée de Fer). Et le seul à avoir défilé avec succès les pouvoirs sataniques du sorcier Malkil le Maléfique.

Les actions diaboliques de Malkil ne connaissent pas de bornes.

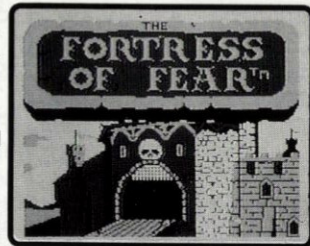
La première fois que vous avez affronté sa colère, il avait kidnappé l'héritière de la couronne, et l'avait enfermée à Castle IronSpire (Château de la Tour de Fer).

Une autre fois (un événement que redoutent encore les Villa-

geois), Malkil s'était emparé des forces essentielles de la vie elle-même: la Terre, le Vent, le Feu et l'Eau.

Et pourtant, à chaque confrontation, vous fûtes capable de surmon-

ter les forces de sa mortelle magie noire, affaiblissant ses pouvoirs peu à peu. Mais serez-vous capable de réussir une fois de plus ?



Depuis quelques temps, Malkil le Maléfique est resté tranquille. Trop tranquille. Personne ne l'a vu ou n'a entendu parler de lui depuis plus de dix-sept ans. Et le silence est pesant.

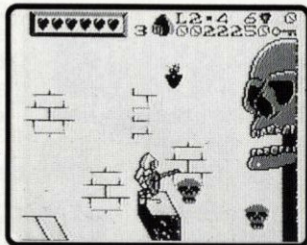
De plus, la jolie princesse Elaine a disparu. Il n'y a aucune piste, aucune indication montrant où elle est partie. Mais tout au fond de votre cœur, vous croyez que c'est Malik qui l'a capturée. Et ramenée dans la redoutable *Fortress Of Fear* (*Forteresse de la Peur*), de l'autre

côté de la forêt inextricable et traîtresse de Zanifer.

Or c'est précisément à des moments aussi calmes que Malkil entreprend ses actions les plus noires. C'est le calme avant la tempête...

Mais cette fois-ci, Kuros, ne lui laissez pas l'occasion de frapper. Pénétrez dans la forteresse et attrapez-le avant qu'il ne puisse commencer à mettre son plan à exécution. Mais

attention, valeureux guerrier, une petite visite de votre part *fait* peut-être partie de son plan...



PREPARATION DE VOTRE QUETE

1. Assurez-vous que l'interrupteur du GAME BOY™ est sur la position hors tension.
3. Mettez l'interrupteur sous tension.

2. Introduisez la cartouche *FORTRESS OF FEAR*™ selon les indications de votre manuel d'instruction GAME BOY™ de chez Nintendo®.

Quand vous voyez l'écran titre *FORTRESS OF FEAR*, appuyez sur le BOUTON START (DEBUT).

LES ECRANS EN FACE DE VOUS

Le Palmarès d'Honneur

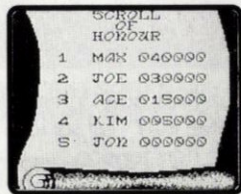
Si vous attendez quelques

secondes avant d'appuyer sur le BOUTON START, vous verrez alors le «*Scroll of Honor*» (**Palmarès d'Honneur**). C'est là que sont inscrits les

noms des valeureux guerriers qui ont pénétré dans la *Forteresse de la Peur*. (Dès que vous éteignez votre système, ces résultats disparaissent pour vous donner une chance toute nouvelle de voir votre nom figurer sur **le Palmarès d'Honneur** la prochaine fois que vous mettrez à nouveau votre système sous tension).

Inscrivez vos Initiales

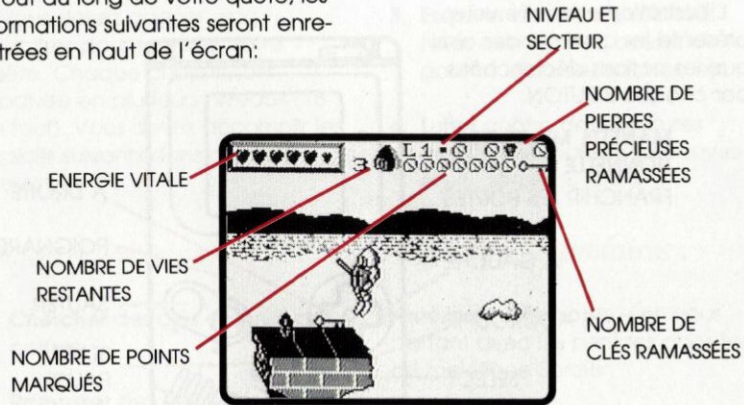
Pour inscrire vos initiales (trois lettres) dans le Palmarès d'Honneur, appuyez sur le BOUTON A ou B en fin de jeu. Si vous avez marqué suffisamment de points, vous serez accepté sur l'écran du **Palmarès d'Honneur**.



Appuyez sur les FLECHES GAUCHE ou DROITE de la MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE pour rechercher parmi tous les caractères celui qui correspond à la première lettre de vos initiales. Quand cette lettre est affichée, appuyez sur le BOUTON A. Ensuite, faites de même pour la deuxième et pour la troisième lettre. Quand vos initiales ont été correctement saisies, appuyez sur le BOUTON A pour continuer.

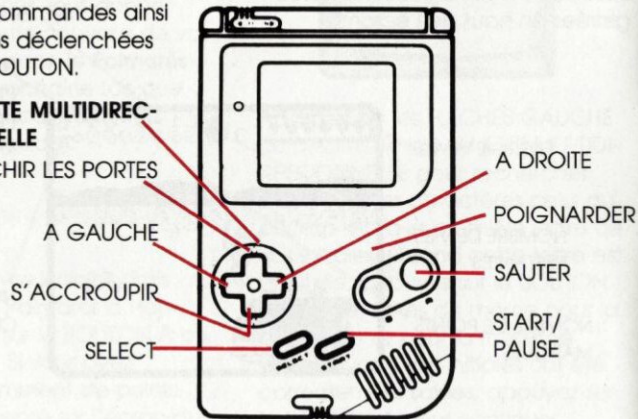
L'écran de jeu

Tout au long de votre quête, les informations suivantes seront enregistrées en haut de l'écran:



LES COMMANDES

L'illustration ci-contre vous présente les commandes ainsi que les actions déclenchées par chaque BOUTON.



LES OBJECTIFS DE VOTRE QUÊTE

Vous devez gagner cinq chapitres pour terminer votre quête. Chaque chapitre est subdivisé en plusieurs niveaux (18 en tout). Vous devez accomplir les exploits suivants dans chacun d'eux:

Objectif Principal :

1. **Chercher** des clés et ouvrir des coffres.
2. **Ramasser** des pierres précieuses et des talismans.

3. **Esquiver** des armes volantes telles que flèches, boules de feu, gouttes d'acide, haches, etc.
4. **Lutter** contre des créatures maléfiques (poissons, chauves-souris, serpents, etc.).

Objectifs Secondaires :

Améliorer votre score – en vous battant avec les perfides acolytes du maléfique Sorcier.

Augmenter votre valeur – en ramassant des pierres précieuses.

Conserver un haut niveau d'Énergie Vitale – en mangeant et en buvant.

Augmenter vos pouvoirs magiques
– en ramassant des talismans.

Objets à ramasser:

● Clés



● Pierres
Précieuses



● Nourriture



● Bière



DANS DE LA FORTERESSE DE LA PEUR

Bien que les villageois ne connaissent personne qui ait été à l'intérieur de la *Forteresse de la Peur*, chacun d'eux a une histoire à son sujet. Voici ce qu'ils racontent sur les différents chapitres:

Le pont et le fossé

«Il y a des poissons qui sautent – ils sont aussi gros que vous et moi – et ils vous coupent la tête à coups de dents!»

Le donjon souterrain

«Peu de guerriers ont survécu au donjon. Et il contient les os de ceux qui ont essayé.»

Le dépôt d'armes

«Des haches mortelles semblent être animées d'une vie qui leur est propre.»

Le Parapet

«Un oiseau gigantesque en protège l'entrée – un oiseau aussi grand qu'un homme.»

Les appartements de Malkil

«Pour en sortir, il faut vaincre le Sorcier et son implacable magie noire.»

VOS POUVOIRS MAGIQUES

Cachés partout dans la *Forteresse de la Peur* (en particulier

dans des coffres fermés à clé) se trouvent des Talismans qui vous

donnent des pouvoirs magiques. Comme celui de guérir les blessures. Ou la force de sauter très très haut. Vous rencontrerez ces talismans en cours de route.



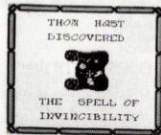
La potion qui guérit – Vous vous sentirez comme neuf malgré vos blessures.



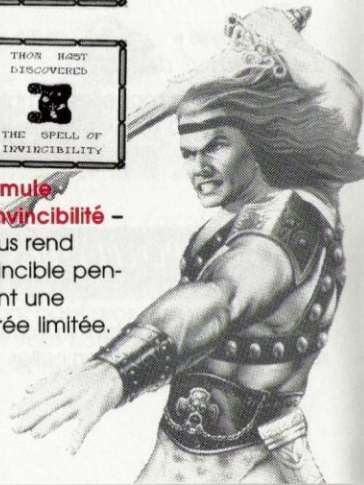
Bottes sauteuses – Elles permettent d'atteindre ce qui semble hors d'atteinte.



Bouclier de protection – Aide à vous protéger de vos ennemis.



Formule d'invincibilité – Vous rend invincible pendant une durée limitée.



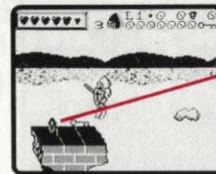
ENERGIE VITALE ET VIES DE KUROS

Vous débutez le jeu avec un potentiel complet d'énergie, indiqué par les cœurs dans la barre d'Energie Vitale (voir écran de jeu, page 7). Mais votre Energie Vitale diminue chaque fois que vous êtes blessé ou que vous faites une chute importante.

Quand l'Energie Vitale sur la barre d'énergie a été utilisée en totalité, Kuros perd une vie. Kuros peut perdre sa vie d'autres façons, en tombant hors de l'écran par exemple.

Pour augmenter votre Energie Vitale – Recherchez et ramassez de la nourriture et de la bière; il y en a partout dans la forteresse.

Pour obtenir une vie supplémentaire – Recherchez et ramassez des Kuros miniatures.



KUROS
MINIATURE

AVERTISSEMENTS SPECIAUX

- Parfois, la meilleure façon d'avancer c'est de reculer, de descendre c'est de monter, de progresser c'est de battre en retraite. Dans la *Forteresse de la Peur*, les illusions sont nombreuses....

- La *Forteresse de la Peur* comporte de nombreuses salles secrètes. Explorez-les toutes, il peut y avoir des trésors qui vous attendent.

- Ne perdez pas de vue votre indicateur d'ENERGIE DE VIE (les coeurs placés en haut de



l'écran). Si le niveau baisse, trouvez de la nourriture et de la bière dès que possible.

- Ramassez le plus de pierres précieuses que vous pouvez. Car vous n'aurez jamais trop de richesses. Ni d'ailleurs, trop de clés ou trop de pouvoirs magiques.
- Ramassez toutes les vies supplémentaires (Kuros miniatures) que vous voyez. N'en laissez pas une seule s'échapper.

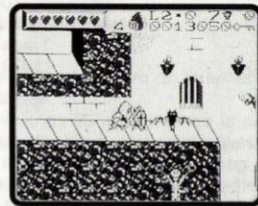
NOUS AVONS FOI EN VOUS

Pendant des siècles, seules les forces des ténèbres ont survécu dans les griffes de la *Forteresse de la Peur*, qui a hébergé les créatures les plus viles, les animaux les plus monstrueux, et les armes les plus meurtrières.

Mais vous, Kuros, vous êtes sur le point de changer tout cela. Car en franchissant les murs de la forteresse, vous allez apporter avec vous la force, la puissance de ce qui est bon, de ce qui est juste. Une force aussi éclatante

que la lumière, aussi résistante que l'airain le plus pur.

N'oubliez pas, nombreux sont ceux qui sont entrés dans la *Forteresse de la Peur*... Mais nul n'en est ressorti vivant.



BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAK (cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO 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 pendant 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 Service Technique
Trade Mart. B.P.271
1020 BRUXELLES
Belgique
TEL: 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 BANDAI ou réparées ou 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 NINTENDO au 02/478.90.48.

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

FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

BANDAI FRANCE garantit cette cartouche pour le GAME BOY de Nintendo contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI FRANCE remplacera ou réparera gratuitement la cartouche Game Boy défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche Game Boy avec votre facture d'achat à votre revendeur local Nintendo ou expédiez la en recommandé et en port payé à:

BANDAI FRANCE - SAV
4 Rue de l'Industrie - Z.I. Epluches
95310 Saint-Ouen-l'Aumône
France

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches Game Boy retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI FRANCE, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche Game Boy 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 autres jeux GAME BOY, appelez le 16 (1) 34 64 77 55.

Bedankt dat je de Nintendo® Game Boy™ spelcassette «WIZARDS & WARRIORS X FORTRESS OF FEAR*» hebt gekocht.

Lees deze gebruiksaanwijzing goed door en bewaar hem zodat je later nog eens iets op kunt zoeken.

WAARSCHUWING

1. Neem na 2 uur spelen altijd een pauze van 15 minuten voor het beste resultaat.
2. Deze spelcassette is uiterst gevoelig. Bewaar hem niet bij te hoge of te lage temperaturen. Haal hem vooral niet uit elkaar.
3. Kom niet aan de elektrische contacten. Houdt hem uit de buurt van water, anders beschadig je het spel.
4. Maak hem niet schoon met benzine, thinner, alcohol of andere vluchtige schoonmaakmiddelen.
5. Bewaar de cassette altijd in zijn doosje.

INHOUD

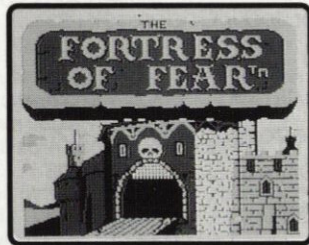
De Kalmte Voor De Zwarte Storm	21
Maak Je Gereed Voor Jouw Onderzoek .	23
De Schermen Voor Je	23
Het Controle Paneel	26
Het Doel Van Je Onderzoek	27
Binnenin De Fortress Of Fear	28
Jouw Magische Krachten	29
De Levenskracht En Levens Van Kuros ...	31
Speciale Waarschuwingen	32
Ons Vertrouwen Lig Volledig Bij Jou	33

DE KALMTE VOOR DE ZWARTE STORM

Jij bent Kuros!

Een van de moedigste krijgers die ooit het Iron Sword heeft gedragen. Daarbij ben jij de enige die succesvol kan zijn in de strijd tegen de zwarte magie van Tovenaar Malkil.

De slechte daden van Malkil kennen geen grenzen. De eerste keer dat je zijn Slot binnen ging, had hij de kroonprinses ontvoerd en opgesloten in kasteel IronSpire.



Bij een andere ontmoeting (de stadsbewoners zijn er nog bang van) nam Malkil bezit van de natuurlijke elementen zelf: Aarde, Wind, Vuur en Water.

Nu, bij iedere confrontatie weer, weet jij uiteindelijk toch zijn zwarte magie te weerstaan. Op deze manier wist jij stukje bij beetje zijn krachten aan te tasten en te vernietigen. Maar zal jou dat weer lukken?

De laatste tijd is het erg rustig rond Tovenaar Malkil. Te rustig. Niemand heeft meer wat van hem gehoord de afgelopen 17 jaar. De hieruit voortkomende stilte is angstaanjagend.

Wat is er nog meer aan de hand? De mooie Prinses Elaine is verdwenen. Er zijn geen aanwijzingen. Niemand weet waar zij heen is gegaan.

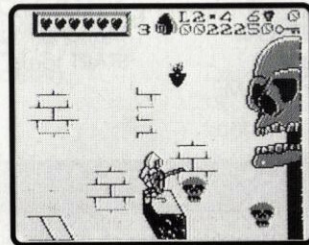
Maar diep in je hart geloof jij dat het Malkil was die haar heeft weggenomen. Je denkt dat hij haar heeft meegenomen naar

het verschrikkelijke *Fortress of Fear* aan de andere kant van de verraaderlijke bossen van Zanzifer.

Het is precies op rustige momenten als deze, dat Malkil toeslaat met zijn duistere krachten. De stilte voor de Storm....

Maar deze keer opgelet Kuros, laat hem niet nogmaals toeslaan. Ga de Fortress binnen en vernietig hem voordat hij zijn plan ten uitvoer kan gaan brengen.

Maar dan, moedige krijger, misschien is jouw visite wel precies zijn plan...



MAAK JE GEREED VOOR JE ONDERZOEK

1. Wees er zeker van dat je GAME BOY™ uitstaat.

2. Doe de *FORTRESS OF FEAR* cassette erin zoals dat staat beschreven in je Nintendo® GAME BOY™ handleiding.

3. Zet de schakelaar op ON.

Als je het *FORTRESS OF FEAR* Titelscherm ziet, druk je op de START toets.

DE SCHERMEN

De Erelijst

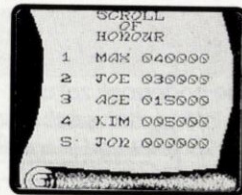
Als je een paar seconden

wacht voordat je de START TOETS indrukt krijg je eerst de Erelijst te zien.

Daarop staan de scores van de grootste krijgers die ooit het *Fortress of Fear* hebben betreden. (Zo gauw je je systeem uit zet, verdwijnen deze scores. Dit om jou een hele nieuwe kans te geven zodat ook jou naam op de **Erelijst** kan worden vermeld wanneer je het systeem weer aanzet).

Voer je initialen in

Om jouw drie-letter-code in te kunnen voeren op de Erelijst, moet je op de A toets of op de B toets drukken als het spel is afgelopen. Als je score hoog genoeg is, wordt je opgenomen in de **Erelijst**.

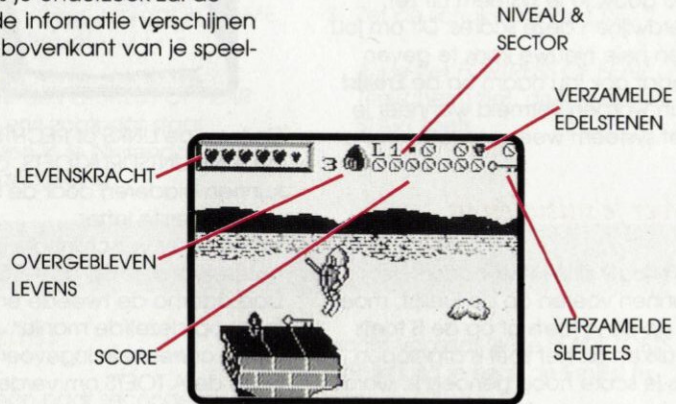


Druk op de LINKS of RECHTS van de VIERPUNTSDRUKTOETS, om zo te kunnen bladeren door de letters voor je eerste letter.

Als de letter verschijnt die jij wilt hebben druk je op de A TOETS. Doe daarna de tweede en derde letter op dezelfde manier. Als alle letters correct zijn ingevoerd, druk je op de A TOETS om verder te kunnen gaan.

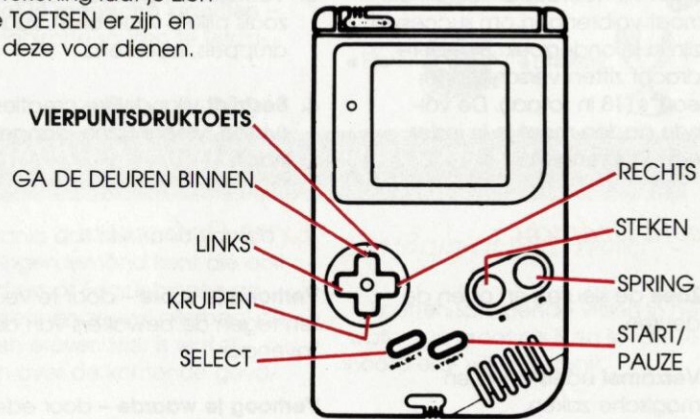
Het Speelscherm

Tijdens je onderzoek zal de volgende informatie verschijnen aan de bovenkant van je speelscherm.



HET CONTROLE PANEEL

De tekening laat je zien welke TOETSEN er zijn en waar deze voor dienen.



HET DOEL VAN JE ONDERZOEK

Er zijn vijf hoofdopdrachten die je moet volbrengen om succesvol te zijn in je onderzoek. Bij iedere opdracht zitten verschillende niveau's (18 in totaal). De volgende daden moet je in ieder niveau volbrengen:

3. **Vermijdt** vliegende wapens zoals pijlen, vuurbollen, zuurdruppels, bijlen enz.
4. **Bestrijdt** vijandelijke creaties (vissen, vleermuizen, slangen, enz.).

Hoofd Opdracht :

1. **Zoek** de sleutels en open de deuren.
2. **Verzamel** edelstenen en magische zaken.

Extra Opdrachten :

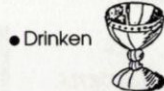
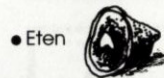
Verhoog je score – door te vechten tegen de bewakers van de Tovenaar.

Verhoog je waarde – door edelstenen te verzamelen.

Houdt je levenskracht hoog – door te eten en te drinken.

Vergroot je magische krachten – door magische spullen te verzamelen.

Te Verzamelen Objecten



BINNEN IN DE FORTRESS OF FEAR

Ondanks dat niemand van de dorpelingen iemand kent die ooit het *Fortress of Fear* is binnen gegaan, kennen ze wel allemaal de verhalen erover. Hier is wat zij zeggen over de komende gevaren:

De Brug en Het Water

Er zitten springende vissen in het water - zo groot als jij en ik - die je hoofd eraf willen bijten!!

De Kerkers

* weinig krijgers hebben de Kerkers overleefd. De botten van hen die het probeerden zijn opgelost.

De wapens

* dodelijke bijlen lijken een eigen leven te gaan leiden.

Reuze Vogel

* een reusachtige vogel bewaakt de ingang – een vogel die zo groot is als een man.

Malkil's Kamer

* de enige manier om er weer uit te komen is door de Tovenaar te doden en een eind te maken aan zijn Zwarte Magie.

JOUW MAGISCHE KRACHTEN

Verborgen in het *Fortress of Fear* (voornamelijk in van binnen uit

gesloten kisten) liggen magische krachten op jou te wachten.

Zoals de macht om wonden te genezen. Of om buitengewoon hoog te kunnen springen. Deze krachten zul je verzamelen tijdens je onderzoek.



De macht van het genezen – zal je wonden weer zo goed als mogelijk genezen.



Super spring schoenen – deze brengen het onbereikbare binnen bereik.



Veiligheids schild – beschermt je tegen de vijand.



Macht der Onzichtbaarheid – maakt je onzichtbaar voor een beperkte tijd.



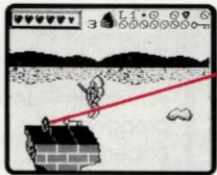
DE LEVENSKRACHTEN LEVENS VAN KUROS

Je begint het spel met een volledige voorraad aan levens-energie – zoals wordt aangegeven door het aantal hartjes in de Levenskracht balk (zie het speelscherm op pagina 7). Maar je levenskracht gaat omlaag elke keer dat je gewond raakt of een groot stuk omlaag valt.

Als de levenskracht balk op 0 staat zal Kuros een leven verliezen. Een andere manier waarop hij een leven kan verliezen is door van het scherm af te vallen.

Om je levenskracht te vergroten – kijk rond en pak al het eten en drinken wat je ziet in het Fortress.

Om een extra leven te verkrijgen – kijk rond en pak de mini Kuros op.



MINIATUUR
KUROS

SPECIALE WAARSCHUWINGEN

- Soms is de beste weg vooruit de weg achteruit. De weg omhoog, omlaag. En de weg om aan te vallen te gebruiken als weg om terug te trekken. In *Fortress of Fear* is maar weinig, dat wat jij denkt dat het is.

- Er zijn vele geheime kamers in het *Fortress of Fear*. Onderzoek ze allemaal, er kunnen schatten op jou liggen te wachten.

- Houd een oogje op je LEVENS KRACHT meter (de hartjes

boven aan het scherm). Als ze dreigen op te raken zorg dan zo snel mogelijk voor eten en drinken.



- Verzamel zo veel mogelijk edelstenen. Je kunt tenslotte nooit rijk genoeg zijn. Of in deze zaak te veel sleutels of te veel magie is ook nooit weg.
- Pak elk extra leven op (miniatur Kuros) dat je tegen komt. Laat er geen ontsnappen.

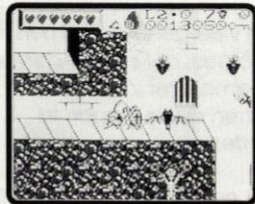
ONS VERTROUWEN LIGT BIJ JOU

Eeuwen lang hebben de zwarte machten geheerst in of op het *Fortress of Fear*. Het heeft de meest uiteenlopende figuren gehuisvest, de grootste monsters en dieren en de dodelijkste wapens.

Maar jij, Kuros, bent de aangewezen persoon om dat allemaal te gaan veranderen. Als jij de muren beklimt van het *Fortress* breng jij het goede en de gerechtigheid met je mee.

Krachten zo puur als Licht en zo sterk als zuiver ijzer

Maar onthoudt ten alle tijden, velen zijn het *Fortress of Fear* binnengegaanmaar niemand is ooit terug gekeerd.



90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Game Boy GAME PAK

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat dit Nintendo Game Boy Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert U het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service
Postbus 564
3430 AN NIEUWEGEIN
Nederland
Tel. 03402-51353

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo Service
Postbus 271
1020 Brussel
Belgie
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt U vantevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03402-51353 (Nederland), of 02-4789048 (Belgie).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.