Nintendo®

GAME BOY™

DMG-GO-NO

GOLF

SPIELANLEITUNG

Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY-System paßt.

Original
Nintendo
Qualitäts-
Siegel
™

Wir freuen uns, daß Sie sich für die Nintendo® GAME BOY™ Spielkassette Golf entschieden haben.

Wir schlagen vor, daß Sie sich diese Spielanleitung gründlich durchlesen, damit Sie an Ihrem neuen Spiel mit Sicherheit viel Freude haben werden. Heben Sie dieses Büchlein für späteres Nachschlagen auf.

Inhalt

1.BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG .....
2.SPIELBEGINN .....
3.SO WIRD GESPIELT .....
4.SPEICHERN UND WEITERSPIELEN 1
5.SPIELE ZU ZWEIT 1
6.RATSCHLÄGE VOM CADDIE 1
7.EINIGE GOLFREGELN UND -AUSDRÜCKE 2
8.ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN UND DARSTELLUNGEN 2

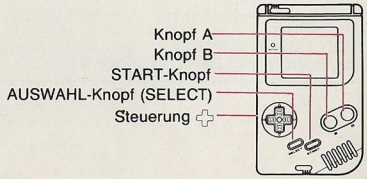
Zur Beachtung während des Betriebes

1) Bei längerer Spieldauer ist es ratsam, etwa jede Stunde 10 - 15 Minuten Pause zu machen.
2) Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden. Bitte Kassette nicht zerlegen.
3) Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, können Störungen auftreten.
4) Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
5) Heben Sie die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.

©1990 Nintendo Co., Ltd.

Game Boy Golf enthält alle Elemente des echten Spiels: Bunker, Gestrüpp, Wasserhindernisse, sogar Windrichtung und Windstärke sind dabei.
Sie können sich allein oder (mit dem Game Link™ Dialogkabel) in einem 2-Personen-Spiel an zwei 18-Loch-Parcours versuchen, dem JAPAN PARCOURS und dem USA PARCOURS. Game Boy Golf enthält sogar eine Batterie, mit der man das Spiel unterbrechen und speichern kann, damit die Höchstpunktzahlen (in diesem Fall die niedrigsten Punktzahlen) nicht verlorengehen. Holen Sie sich Ihre Golfschuhe, und schon geht's los!

1. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG



■ ALLGEMEINE BEDIENUNGSHINWEISE

- Steuerung ✚

—Bewegt die Markierung nach oben und unten
SPIELSZENE
—Oben und Unten für Schlägerwahl
—Links und Rechts für Schlagrichtung
STRECKENSZENE
—Bewegt die Szene weiter
RASENSZENE
—Bewegt die Szene weiter

•Knopf A
—Bestimmt den Schwung und schlägt.
•Knopf B
—Schaltet während des Spiels von der SPIELSZENE zur STRECKENSZENE und zur RASENSZENE weiter.
•START-Knopf
—Trifft die Auswahl auf den AUSWAHLBILDSCHIRMEN (SELECT).
—Zeigt die Punktzahl während des Spiels.
•AUSWAHL-Knopf (SELECT)
—Ermöglicht es, während des Spiels zu unterbrechen und zu speichern (SAVE

2. SPIELBEGINN

1) EINSCHALTEN
Legen Sie die Spielkassette wie vorgeschrieben ein und schalten Sie das Gerät ein. Zuerst erscheint "Nintendo® " auf dem Bildschirm, dann das Titelbild.

2) TITELBILD
Wählen Sie mit der Steuerung ✚ zwischen den Spielarten für einen Spieler (1 PLAYER) und für zwei Spieler (2 PLAYERS). Ein Druck auf den SELECT-Knopf, während das Titelbild zu sehen ist, ruft die 5 besten Spielergebnisse für jeden Parcours ab.

Die Spielart für zwei Spieler kann nur gewählt werden, wenn das Game Link™ Dialogkabel eingesteckt ist.

3. SO WIRD GESPIELT

•NAMENSREGISTER

1) Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal spielen, müssen Sie erst einmal mit der Steuerung ✚ und Knopf A Ihren Namen eingeben. Bei einem Irrtum korrigieren Sie mit Knopf B. Nach beendeter Namenseingabe drücken Sie auf den START-Knopf.

(Hinweis: Sie können zwei verschiedene Namen auf der Kassette eingeben.)

2) Wenn Sie einen der Namen ändern möchten, müssen Sie bei der Spielauswahl (GAME SELECT) ein neues Spiel (NEW GAME) anwählen. Dan entscheiden Sie, welchen der beiden Namen Sie ändern möchten, drücken Knopf A und geben den neuen Namen ein.

•PARCOURSWAHL (COURSE SELECT)

Wählen Sie mit der Steuerung ✚ zwischen den Parcours JAPAN und USA und drücken Sie den START-Knopf.

•SPIELAUSWAHL (GAME SELECT)

1) Die Namen der beiden registrierten Spieler, welchen Parcours Sie spielen und bei welchem Loch sie jetzt sind, werden angezeigt.

2) Falls Sie ein unterbrochenes Spiel weiterführen oder mit jemand Bestimmtem ein neues Spiel beginnen möchten, stellen Sie die Markierung mit der Steuerung ✚ vor den gewünschten Namen und drücken auf START. Nun erscheint wieder das SPIELER-Bild.

● SPIELER-Bild

•FORTSETZUNG (CONTINUE)
Erlaubt die Fortführung eines unterbrochenen Spieles.

•NEUES SPIEL (NEW GAME)
Fängt ein neues Spiel ganz von vorne an.

•BESTES SPIELERGEBNIS (BEST SCORE)
Zeigt die beste Punktzahl an, die der registrierte Spieler auf jedem der beiden Parcours erzielt hat.
(Das BESTE SPIELERGEBNIS wird automatisch gelöscht, wenn Sie den Namen des Spielers löschen.)

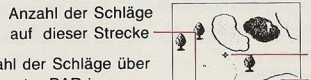
Jetzt kann es losgehen!

Dieses Spiel zeigt drei verschiedene Arten von Szenen: eine SPIELSZENE, eine STRECKENSZENE und eine RASENSZENE. Ein Druck auf Knopf B schaltet zur jeweils nächsten Szene weiter. Der SELECT-Knopf ruft in jeder der drei Szenen den momentanen Spielstand ab.

■ INFORMATIONEN WÄHREND DES SPIELS

Für ein gutes Spielergebnis ist es wichtig, daß Sie die Informationen auf den jeweiligen Bildschirmen richtig deuten.

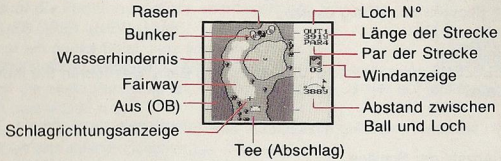
•SPIELSZENE
Die SPIELSZENE zeigt Ihnen die Umgebung des Balls. Hier führen Sie Ihre Schläge aus.



Wenn Sie Knopf A drücken, erscheint der Spieler neben dem Loch, und die Schlaganzeige erscheint unten im Bild. Knopf B schaltet wieder zur ursprünglichen Spielszene, und danach weiter zur Streckenszene (2 x B drücken).

● STRECKENSZENE

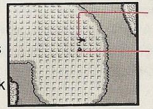
Hier können Sie die Lage der gesamten Strecke überblicken.



Mit der Steuerung ✚ können Sie das Bild weiterdrehen, so daß Sie das gesamte Loch überblicken können.
Knopf A ruft die SPIELSZENE zurück.
Knopf B schaltet weiter zur RASENSZENE.

•RASENSZENE

Dieses Bild hilft Ihnen, die genaue Position der Lochstange und die Beschaffenheit des Rasens festzustellen.
Knopf A oder auch Knopf B schalten zurück zur SPIELSZENE.



■ SCHLAGANLEITUNG

•Schlagrichtung

Die Schlagrichtung kann in der SPIELSZENE oder in der STRECKENSZENE bestimmt werden. Bewegen Sie den Schlagrichtungsanzeiger nach links oder rechts mit der Steuerung ✚.

•Schlägerauswahl

Benutzen Sie in der SPIELSZENE Auf und Ab der Steuerung ✚ um den gewünschten Schläger auszuwählen.

•Schlaganzeige

Wenn Sie in der SPIELSZENE einmal auf Knopf A drücken, erscheint der Spieler neben dem Ball, und die Schlaganzeige erscheint unten im Bild.

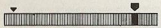
1) Ausholen

Drücken Sie Knopf A, dann bewegt sic die Markierung ▼, während der Spiele auszuholen beginnt.

(2) Schwung

Drücken Sie Knopf A noch einmal, dar bewegt sich die Markierung ▼ nach rechts, und der Schlag wird ausgeführ Je weiter nach links die Markierung geht, desto mehr Wucht hat der Schla

3) Schlag



Wenn Sie Knopf A ein drittes Mal drücken, schlagen Sie den Ball. Versuchen Sie, die Markierung ▼ im dunklen Feld anzuhalten, dann wird es ein ausgezeichneter Schlag

*Putten geht ein wenig anders als der normale Schlag

1) Ausholen

Holen Sie mit einem Druck auf Knopf A aus.

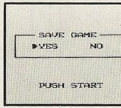
(2) Ballkontakt

Wenn Sie dann noch einmal Knopf A drücken, schlagen Sie den Ball. Der Schlag ist auch hier um so stärker, je weiter links der Pfeil ist.

4. SPEICHERN UND WEITERSPIELEN

Die Funktionen SPEICHERN und WEITERSPIELEN können nur in der Spielart für einen Spieler (1 PLAYER) angewendet werden (nicht in der Spielart 2 PLAYERS). Während Sie spielen, werden Punktzahl, Strecke, Ballposition usw. gespeichert. Sie können also das Spiel abschalten, ohne daß diese Informationen verlorengehen.

Wenn Sie zwar das Spiel speichern, aber ohne abzuschalten zurück zum TITELBILD möchten, können Sie in der SPIELSZENE den AUSWAHL-Knopf (SELECT) drücken. Nun erscheint das SPEICHERBILD (SAVE GAME). Wählen Sie YES und drücken Sie START, dann geht das Spiel zurück zum TITELBILD.

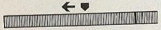


3) Schlag

Wenn Sie Knopf A ein drittes Mal drücken, schlagen Sie den Ball. Versuchen Sie, die Markierung ▼ im dunklen Feld anzuhalten, dann wird es ein ausgezeichneter Schlag

*Putten geht ein wenig anders als der normale Schlag

1) Ausholen



Holen Sie mit einem Druck auf Knopf A aus.

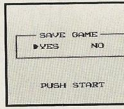
(2) Ballkontakt

Wenn Sie dann noch einmal Knopf A drücken, schlagen Sie den Ball. Der Schlag ist auch hier um so stärker, je weiter links der Pfeil ist.

4. SPEICHERN UND WEITERSPIELEN

Die Funktionen SPEICHERN und WEITERSPIELEN können nur in der Spielart für einen Spieler (1 PLAYER) angewendet werden (nicht in der Spielart 2 PLAYERS). Während Sie spielen, werden Punktzahl, Strecke, Ballposition usw. gespeichert. Sie können also das Spiel abschalten, ohne daß diese Informationen verlorengehen.

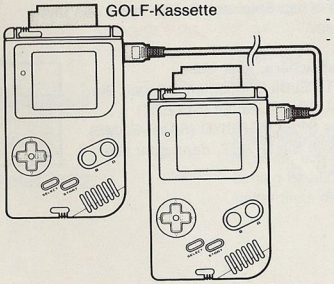
Wenn Sie zwar das Spiel speichern, aber ohne abzuschalten zurück zum TITELBILD möchten, können Sie in der SPIELSZENE den AUSWAHL-Knopf (SELECT) drücken. Nun erscheint das SPEICHERBILD (SAVE GAME). Wählen Sie YES und drücken Sie START, dann geht das Spiel zurück zum TITELBILD.



5. SPIELE ZU ZWEIT

Wenn Sie zwei GAME BOY Geräte mit einem Game Link™ Dialogkabel, können Sie zu zweit gegeneinander antreten. Hierzu benötigen Sie:

- 2 Game Boy-Geräte
- 2 Golf-Kassetten
- 1 Game Verbindungskabel



(Hinweis: Man kann jeweils nur das Gerät bedienen, auf dem der Ball gespielt wird.)

1) Stecken Sie das Game Verbindungskabel wie in der linksseitigen Abbildung ein und vergewissern Sie sich, daß beide Kassetten richtig eingelegt sind. Schalten Sie dann beide Geräte ein (''ON'').
2) Auf beiden Game Boy-Geräten müßte das TITELBILD erscheinen. Wählen Sie die 2 Spieler (2 PLAYERS)-Spielart an und drücken Sie auf den START-Knopf. Als nächstes kommen Sie dann zur PARCOURSWAHL.
3) Der Game Boy, auf dem die 2 Spieler-Spielart angewählt wurde, ist Spieler 1 und schlägt zuerst ab.

SPIELER 1.....

SPIELER 2.....

(Hinweis: Falls Sie das Game Verbindungskabel während eines Spiels aus- und wieder einstecken, kann es sein, daß Sie noch einmal ganz von vorne anfangen müssen.)

■ 2-SPIELER-WETTBEWERB

Beim Wettbewerbsspiel wird für jede Strecke ein Gewinner ermittelt. Wenn Sie den Ball mit weniger Schlägen als Ihr Gegner einlochen, gewinnen Sie die Strecke und sind "1 UP" (Vorsprung). Derjenige Spieler, der in einer Runde die meisten Löcher gewinnt, ist Sieger.

Jedes LOCH	SIEG	UP (VORSPRUNG)
	VERLUST	DOWN (RÜCKSTAND)
	UNENTSCHIEDEN	EVEN (GLEICH) werden angezeigt

•2 SPIELER-PARCOURSWAHL (2 PLAYER COURSE SELECT)
Der Parcours (JAPAN oder USA) kann von jedem der zwei Game Boy-Geräte angewählt werden. Das Bild wechselt dann zu HANDICAP (VORGABE).

•HANDICAP (VORGABE)-Anzeige
Bei Spielern mit unterschiedlichem Geschick kann man durch HANDICAP die Chancen angleichen.
Wählen Sie Handicap zwischen 00 und 18.

Auf Seite 22 finden Sie eine Liste von Handicapstufen für jedes Loch. Jedes Loch trägt je nach Schwierigkeit eine Nummer von 1 bis 18. Wenn Sie zum Beispiel Handicap 4 wählen, haben Sie bei allen Löchern mit Handicapstufe 4 oder weniger einen Vorteil von einem Schlag über Ihren Gegner.

Ihr Spieler ist mit YOU (SIE), Ihr Gegner mit COMP (GEGNER) bezeichnet. Stellen Sie Ihr Handicap mit Auf und Ab auf der Steuerung ✚ ein und drücken Sie START.

•Die Bedienung folgt den gleichen Regeln wie bei einem Spieler.

•HOFFNUNGSLOS (GIVE UP)-Option
Wenn Sie bei einem Loch die Flinte ins Korn geworfen haben und zum nächsten Loch übergehen möchten, können Sie GIVE UP anwählen.
Drücken Sie während des Spiels auf den AUSWAHL-Knopf (SELECT), dann kommen Sie zum GIVE UP-Bild.

•Stechen
Bei Unentschieden zwischen Ihnen und Ihrem Gegner am Ende der Runde geht es mit einem Stichkampf weiter, bis einer der beiden Teilnehmer ein Loch gewonnen hat.
Wenn die zwei Teilnehmer mehr als 50 Schläge ausgeführt haben, gewinnt der Spieler, der als erster den Ball einlocht. Spieler mit Handicap gewinnen.

6. RATSCHLÄGE VOM CADDIE

"Ich bin ein Caddie, und ich habe immer nur auf diesen zwei Parcours gearbeitet. Wenn Sie wollen, geb' ich Ihnen gern ein paar Tips!"

•SCHLÄGER UND IHRE REICHWEITEN

Sie haben 14 Schläger in Ihrer Tasche. Die Bezeichnungen und ihre ungefähren Reichweiten sind in dieser Liste angegeben. (W = Holz; I = Eisen)

	YARDS		YARDS		YARDS
1W	240Y	4I	180Y	9I	110Y
3W	225Y	5I	165Y	PW	90Y
4W	215Y	6I	150Y	SW	70Y
1 I	205Y	7I	135Y	PT	30Y
3 I	190Y	8I	120Y		

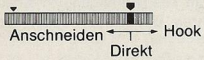
*Diese Angaben stimmen nur für Windstille und Spiel auf dem Fairway. Andere Umstände ergeben andere Reichweiten.

■SCHLAGANZEIGE

Für Ihre Schläge benötigen Sie die Schlaganzeige (SHOT INDICATOR). Hier sehen Sie, wie man kontrollierte Schläge ausführt.

•HOOK (VERKANTEN) und ANSCHNEIDEN

Mit diesen Kunstgriffen kann man den Ball in einer Kurve um ein Hindernis lenken oder die Windablenkung ausgleichen.



Anschneiden: Der Ball beschreibt eine Kurve nach rechts.
Hook: Der Ball beschreibt eine Kurve nach links.
Stellen Sie die Markierung links von der dunklen Stelle in der Schlaganzeige, dann wird der Ball angeschnitten. Stellen Sie die Markierung rechts von der dunklen Stelle in der Schlaganzeige, dann schlagen Sie einen Hook.

• HOHER BALL

Um den Ball höher als normal (über Bäume usw.)zu schlagen, bleiben Sie während des Schlages mit dem Finger auf (v) der Steuerung ✥, bis der Schläger den Ball getroffen hat.

• FLACHER BALL

Für einen flachen Ball bleiben Sie mit dem Finger auf (∧) (s. Hoher Ball).

•BACK SPIN (UNTERSCHNITT)

Mit dem Unterschnitt kann man den Ball sofort nach der Landung zum Anhalten bringen. Dazu müssen Sie Links oder Rechts auf der Steuerung niederhalten, sobald der Schläger den Ball berührt; die Markierung muß sich dabei an der dunklen Stelle der Schlaganzeige befinden. Wenn es gelingt, erscheint der Ausdruck "BACK SPIN" unten im Bild.

•SUPERSCHLAG

Diesen Schlag kann man nur beim Abschlag vom Tee (Anfangspunkt einer Strecke) mit dem Holzschläger N°1 (W1) ausführen. Bei Windstille kann damit die maximale Flugweite erreicht werden.

■ NÄHERES ÜBER DEN PARCOURS

•3 Arten von Rough (Gestrüpp)

Es gibt drei Arten von Gestrüpp: tief, normal und flach. Gestrüpp verkürzt die Flugweite, weil der Abschlag an solchen Stellen ziemlich verzwickt ist.

•Vorsicht mit Bäumen

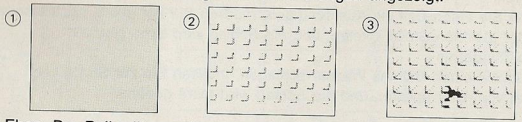
Nur mit einem HOHEN BALL kommen Sie sicher über Bäume.

•Bunkerschläge

Für Bunkerschläge hat man die beste Kontrolle mit den Schlägern PW (pitching wedge, für Unterschläge) und SW (sand wedge, für sandige Flächen).

•Die Lochrasen

Auf den Lochrasen müssen Sie die Putter verwenden. Die jeweilige Neigung des Bodens wird durch die folgenden Markierungen angezeigt:



① Eben. Der Ball rollt geradeaus in jede Richtung.

② Leicht geneigt. Der Ball zeigt eine Tendenz, in Richtung der Pfeile zu rollen

③ Abschüssig. Vorsicht!

*Die Lochrasen im Parcours USA haben einen höheren Schwierigkeitsgrad als die im Parcours JAPAN.

Golf hat nicht nur damit zu tun, wie weit man den Ball schlagen kann. Es ist auch wichtig, daß Sie die Lage des Lochrasens richtig einschätzen und entscheiden, wohin Sie den Ball am besten spielen. Beachten Sie die Windanzeige und finden Sie die Reichweiten der einzelnen Schläger heraus. Sie werden auch einige Übung brauchen, bis Sie die Schlagstärke kontrollieren können und die verschiedenen Schlagarten im Griff haben. Überlegen Sie sich auf dem Lochrasen genau, was Sie vorhaben, und vergessen Sie nicht, die Neigung des Bodens mit einzubeziehen.

7. EINIGE GOLFREGELN UND -AUSDRÜCKE

● REGELVERSTÖSSE

•OB (Aus)

Sobald Sie einen Ball ins Aus schlagen, müssen Sie zur Strafe noch einmal von der gleichen Stelle spielen, und ein Schlag wird extra gezählt.

•Wasserhindernis

Sobald Sie einen Ball ins Wasser schlagen, müssen Sie zur Strafe noch einmal vom Ufer spielen, und ein Schlag wird extra gezählt.

● SONDERREGELN

•Auf dem Lochrasen darf nur der Putter (PT) verwendet werden.

•Mehr als 50 Schläge für ein Loch werden nicht gezählt, auch wenn Sie mehr benötigen.

● HANDICAP-LISTE

JAPAN-Parcours

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9
H'CP	13	9	15	3	11	17	5	1	7
N°	10	11	12	13	14	15	16	17	18
H'CP	12	14	10	6	2	16	8	4	18

USA-Parcours

N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9
H'CP	7	17	3	11	15	5	9	1	13
N°	10	11	12	13	14	15	16	17	18
H'CP	12	6	2	16	8	18	14	10	4

■ FACHAUSDRÜCKE

•Hole In One

Mit einem Schlag direkt vom Tee einlochen.

•Albatros

Mit 3 Schlägen unter Par einlochen.

•Eagle

2 Schläge unter Par

•Birdie

1 Schlag unter Par

•Par

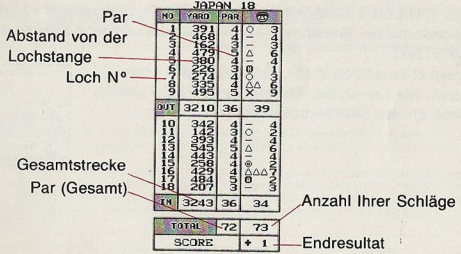
Die für ein Loch vorgeschriebene Anzahl von Schlägen.

- Bogey
  1 Schlag über Par.
- Double Bogey
  2 Schläge über Par
- Triple Bogey
  3 Schläge über Par
- Tee
  Die Stelle, an der der erste Schlag auf einer Strecke ausgeführt wird.
- Loch
  Der Zielpunkt einer Strecke.
- Lochrasen
  Eine gepflegte Rasenfläche, auf der man mit dem Putter einlocht.
- Fairway
  Eine Spielbahn mit ziemlich kurzem Rasen, auf der man gut schlagen kann.

8. ZUSÄTZLICHE FUNKTIONEN UND DARSTELLUNGEN

■ ÜBERSICHT ÜBER DIE PUNKTVERTEILUNG

Ein Knopfdruck auf den START-Knopf während der SPIELSZENE ruft die Punktliste ab. Drehen Sie mit der Steuerung ✚ vor und zurück.



JAPAN 18

NO	YARD	PAR	☺
1	391	4	3
2	466	4	3
3	156	3	3
4	479	5	6
5	380	4	4
6	226	3	1
7	274	4	3
8	335	4	5
9	495	5	9
OUT	3210	36	39
10	342	4	4
11	142	3	2
12	395	4	4
13	545	5	6
14	443	4	4
15	236	4	5
16	423	4	7
17	484	5	5
18	207	3	3
IN	3243	36	34
TOTAL	-72	73	
SCORE		+ 1	

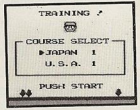
■ ZURÜCKSTELLEN

Wenn Sie die Knöpfe A, B, SELECT und START alle zur gleichen Zeit drücken, wird das Spiel auf das TITELBILD zurückgeschaltet.

■ ÜBUNGSSPIEL

Wenn Sie auf der Steuerung ✚ Ab niederhalten und auf START drücken, während das TITELBILD zu sehen ist, können Sie ein Übungsspiel machen. Suchen Sie sich mit der Steuerung ✚ einen Pacours und eine Strecke aus und drücken Sie START.

Das Übungsspiel erlaubt es Ihnen, ein bestimmtes Loch so oft zu üben, wie Sie wollen. Stellen Sie das Spiel zurück, wenn Sie eine andere Strecke ausprobieren möchten.



HALLO NINTENDO: 0130-5806 (für gebührenfreie Anrufe aus Deutschland)

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekaufte Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

   Nintendo of Europe GmbH
   Babenhäuser Straße 50
   8754 Großostheim

   (in Deutschland).
3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistr. 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818.

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim

PRINTED IN JAP