

NEED HELP WITH INSTALLATION, MAINTENANCE  
OR SERVICE? CALL 1-800-255-3700

BESOIN D'AIDE AVEC L'INSTALLATION, L'ENTRETIEN OU  
LE SERVICE? APPELEZ LE 1-800-255-3700



INSTRUCTION BOOKLET  
MODE D'EMPLOI

**Nintendo®**

Nintendo of Canada Ltd.

110-13480 Crestwood Place, Richmond, B.C. V6V 2J9 Canada

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON

**SUPER NINTENDO®**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

# STARFOX™

WARNING: PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME PAK, OR ACCESSORY.



*This official seal is your assurance that Nintendo has reviewed this product and that it has met our standards for excellence in workmanship, reliability and entertainment value. Always look for this seal when buying games and accessories to ensure complete compatibility with your Nintendo product.*

All Nintendo products are licensed by sale for use only with other authorized products bearing the Official Nintendo Seal of Quality™.

Thank you for selecting the Super Nintendo Entertainment System® STAR FOX™ game pak.

Please read this instruction booklet thoroughly to ensure proper handling of your new games. Then save this booklet for future reference.

## TABLE OF CONTENTS

- Background Story ..... 3
- Using the Controller..... 5
- How to play Star Fox ..... 9
- Main Stages ..... 19
- Enemy Information ..... 24
- Course Map..... 28

™ and ® are trademarks of Nintendo of America Inc. Nintendo of Canada Ltd., authorized user. © 1993 Nintendo of America Inc. Rd./Enr.1992 Nintendo



## Background Story: Origin of the Lylatian Conflict

The Lylat solar system, located near the center of the Milky Way galaxy, is made up of several bountiful planets. No fewer than three of these worlds were home to civilizations teeming with industrious inhabitants. The other planets in the system provided boundless natural resources. The comfortable lifestyle enjoyed by the Lylatians was the envy of the galaxy, until the coming of the evil Emperor Andross.

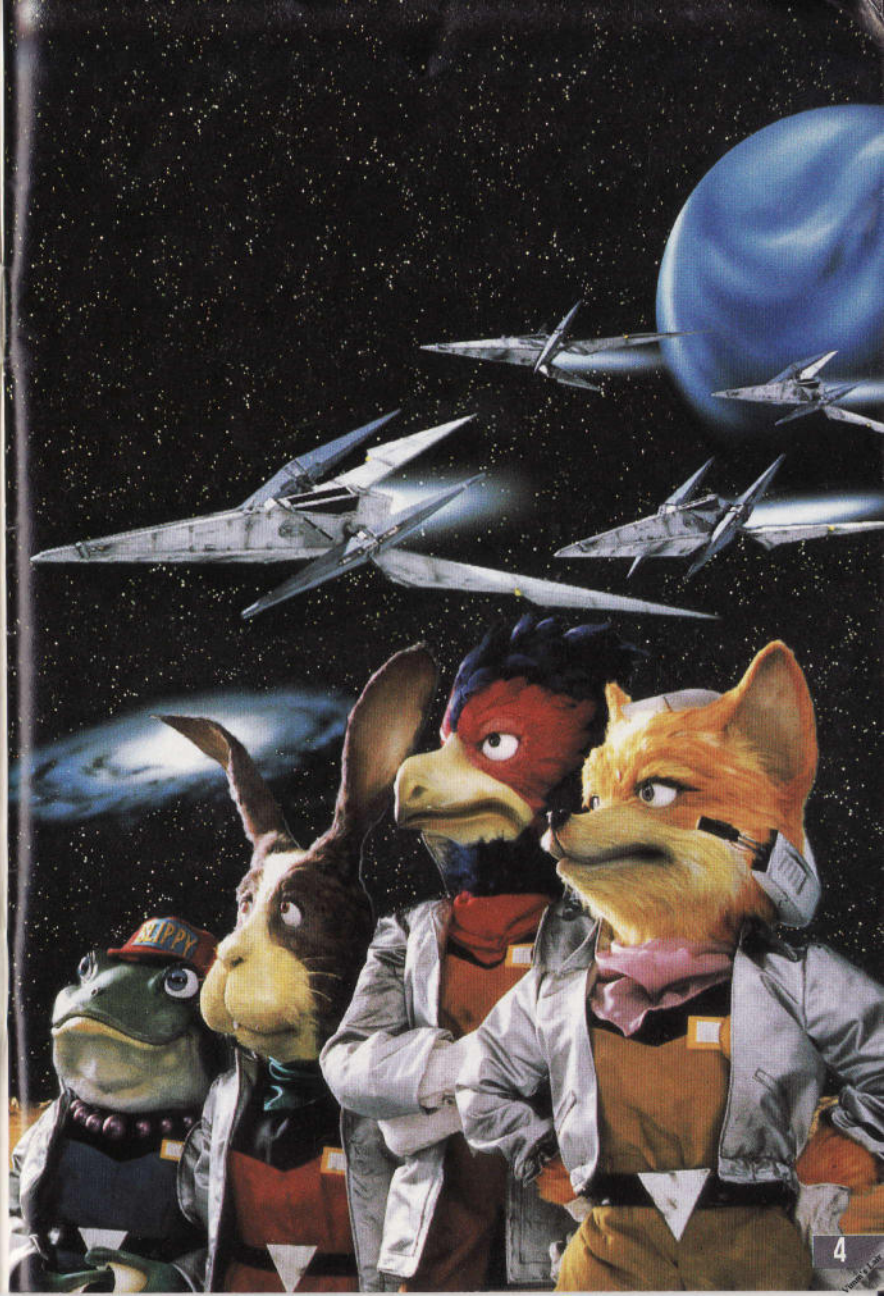
Emperor Andross was once known as Doctor Andross, a scientific genius who worked at an advanced lab on Corneria, the fourth planet in the Lylat system. Ever since his childhood, Andross's brilliance outshone that of other children. As an adult, Dr. Andross began developing a powerful engine based on hyper-spatial energy. Selfish and blinded by ambition, he repeatedly conducted dangerous experiments in the heart of Corneria's most populated city. After many warnings from the planet's ruling council, he was finally banished from the planet for endangering the inhabitants of Corneria.

Out of sight, out of mind. The inhabitants of Corneria soon forgot the menace of "Dr. Andross." One day, however, Corneria's small defense force detected some unusual happenings on Venom, the first planet in the Lylat system. Strange unidentified flying objects were monitored maneuvering above the planet in large numbers. It was not long before the self-appointed Emperor Andross, who had fled to Venom, declared war on Corneria.

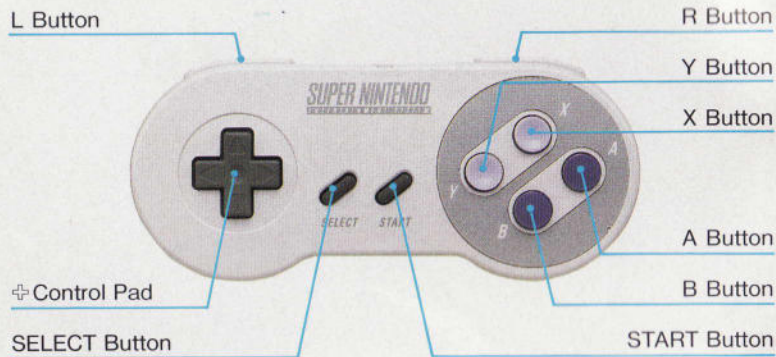
The planet Venom had been completely remade by Emperor Andross into a gigantic military base. Andross hoped that with his military power, he could soon control all the planets in the Lylat system. General Pepper, the commanding officer of Corneria's defense force, decided to dispatch the super-high-performance combat ship ARWING to the defense of the planet, even though it was in the prototype stage of development. Because of the urgency of the threat to Corneria, however, he did not have time to train pilots for these advanced fighters.

### "We need the Star Fox Team!!"

This is the call sent out by General Pepper. You are Fox McCloud, leader of the Star Fox team, a group of adventurers with outstanding combat skill. Your mission is to penetrate the defenses of the planet Venom and defeat the forces led by Emperor Andross. Your ability to maneuver the ARWING fighter will make the difference between the return of peace to the Lylat system and the fall of Corneria to the evil Emperor. As team leader, you are also responsible for the safe return of your Star Fox teammates.



# USING THE CONTROLLER



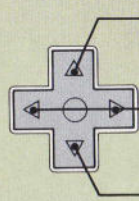
## START Button:

The START Button either pauses the game or confirms your choice on a menu or map screen. When your game is paused, press START again to resume playing. In some cases, you cannot "unpause" the game instantly, so don't press START repeatedly.

## SELECT Button:

The SELECT Button changes your viewpoint during game play or moves the cursor on a menu or map screen. For more information on viewpoint changes, refer to page 18.

## + Control Pad:



▲ pushes the control stick down, causing your ARWING to dive.

◀ and ▶ on the + Control Pad move your ARWING horizontally.

▼ pulls the control stick back, causing your ARWING to climb.

## L Button:

Rolls ship to the left.

## R Button:

Rolls ship to the right.

## X Button:

Accelerates temporarily with a Speed Boost

## A Button:

Fires a Nova Bomb. (Press A once to fire and again to detonate the bomb. The Bomb also detonates automatically when it hits something or reaches a certain distance from your ship. The closer the enemy is to the center of the explosion, the more damage it will suffer.)

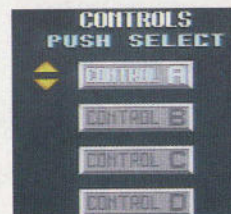
## B Button:

Fires Retro-rocket (temporary deceleration)

## Y Button:

Fires your Laser Blaster

Using four different control configurations, you can assign different functions to some buttons. The Type A configuration is shown in this manual. Other control configurations are described on the Control Select Screen in the game and on page 7 of this manual.



## Control Configurations

The different control configurations you can select are described below. Choose the one that is most comfortable for you.

### (TYPE A)

- |                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| •Rolls ship to the left | •Rolls ship to the right |
| •Dive                   | •Laser Blaster           |
| •Left and Right         | •Speed Boost             |
| •Climb                  | •Nova Bomb               |
| •Viewpoint              | •Retro-rocket            |
| •Move Cursor            | •Pause                   |
|                         | •Game Start              |

### (TYPE B)

- |                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| •Rolls ship to the left | •Rolls ship to the right |
| •Dive                   | •Retro-rocket            |
| •Left and Right         | •Speed Boost             |
| •Climb                  | •Nova Bomb               |
| •Viewpoint              | •Laser Blaster           |
| •Move Cursor            | •Pause                   |
|                         | •Game Start              |

### (TYPE C)

- |                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| •Rolls ship to the left | •Rolls ship to the right |
| •Climb                  | •Laser Blaster           |
| •Left and Right         | •Speed Boost             |
| •Dive                   | •Nova Bomb               |
| •Viewpoint              | •Retro-rocket            |
| •Move Cursor            | •Pause                   |
|                         | •Game Start              |

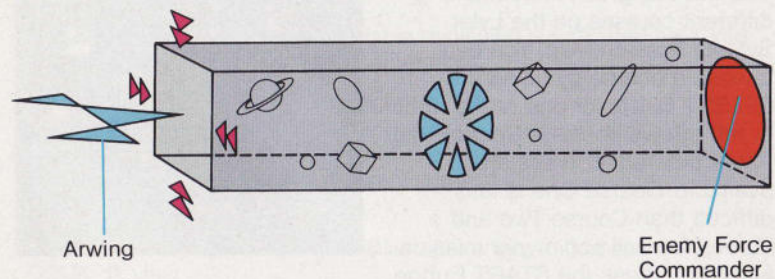
### (TYPE D)

- |                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| •Rolls ship to the left | •Rolls ship to the right |
| •Climb                  | •Retro-rocket            |
| •Left and Right         | •Speed Boost             |
| •Dive                   | •Nova Bomb               |
| •Viewpoint              | •Laser Blaster           |
| •Move Cursor            | •Pause                   |
|                         | •Game Start              |

• You can pass through a narrow space by rolling your ship on its side. While your ship is in a partial roll, you can move more quickly to the right or left in combination with the ◀ or ▶ key. Also, if you press the R or L Button twice in rapid succession, your ship will execute a complete barrel roll. The barrel roll maneuver can be useful in reflecting some laser attacks and shaking off enemies that cling to your ship.



The mission objective in each stage is to destroy the Enemy Leader that waits for you at the end. Your ship is equipped with an auto-pilot device that will keep it on course to the final enemy. If you stray out of this course, a red arrow will appear at the edge of the screen. Staying on course and away from the edge of your range is best because it gives you a better chance of avoiding obstacles.



# HOW TO PLAY STAR FOX

Insert the game cartridge correctly into the Super NES™ system and turn the power ON. The demonstration sequence will be displayed, followed by the title screen. When the title screen appears, press the START Button.

• The title screen will appear if you press any button during the demonstration sequence.



## Selecting Control Type

You can select from four types of controller configurations: A, B, C, or D. Select one of these using the SELECT Button. Memorize which buttons are assigned to which functions, then press the START Button. Take some time to learn the different controller configurations in Practice Mode to find the one you feel comfortable with. There's plenty of time to take on Andross after a little practice.

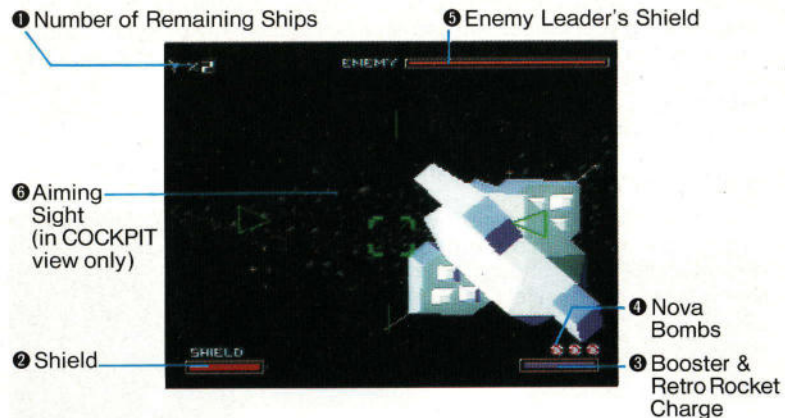


## Selecting a Course

You will see green lines marking different courses on the Lylat System Mission Map. You can choose a course by using the SELECT Button or one of the right or left arrows on the Control Pad. Three different courses are available. Course One is less difficult than Course Two and Three. You will begin your mission when you press the START Button.



## Game Screen



### 1 Remaining Ships

The number of ships you have remaining is displayed here. Your game will be over when your last ship is shot down.

### 2 Shield Meter

The red bar here will be shortened when an enemy attack damages your ship or when you collide with an obstacle. Your ship will explode when your Shield Meter is empty. You will also lose one of your remaining ships.

### 3 Booster Rockets Charge Meter

This meter shows how much energy is consumed by your booster rockets or Retro-rockets. Your boosters or retros will be available to use only when this meter is full. This meter will gradually refill after you have discharged your boosters or retros.

### 4 Nova Bombs Remaining

The number of Nova Bombs you have remaining is indicated here. You begin your mission with three Nova Bombs.

### 5 Shield Meter of Enemy Leader

When you encounter the final Enemy Leader in a stage, this meter will appear. This will tell you when you have damaged the enemy. Keep attacking the enemy until you have destroyed it!

### 6 Sight

This mark will help you aim your Blaster at a target. It appears only in the COCKPIT view.

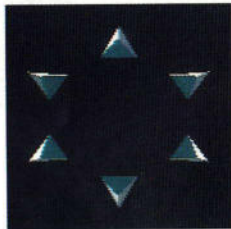
## Items

A variety of special items that help you through your difficult mission will appear during your battle. You can obtain shield energy by flying through a "Supply Ring". Weapon power-ups will appear as objects that you must collide with. It can be easier to collide with these items if you use your Retro-rockets to slow down. Some power-ups will be revealed only when you have destroyed a certain enemy or feature.

### Supply Ring

After you fly through this ring, it will become your starting point if your ship is destroyed before you finish a stage. Flying through this ring will also restore most of your shield energy.

- If you miss the Supply Ring, you will continue an unfinished stage from back at the beginning.



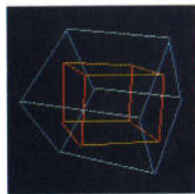
### Small Energy Supply

This small ring will appear after you have destroyed certain enemies or missiles. When you fly through it, some of your shield energy will be replenished.



### Power Shield

When you obtain this item, you will be impervious to the next several enemy attacks. You can obtain this protective shield by colliding with the object shown or by defeating the pictured enemy.



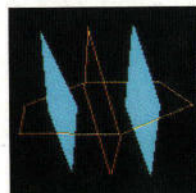
Object



Enemy

## Twin Blaster or Wing Gyro

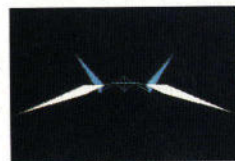
The effect of this item on your ship will depend on your ship's condition. If your wings are intact and you collect it, it will allow you to fire two Blaster beams simultaneously (Twin Blaster Type A). If one of your wings is damaged and you collect it, a Wing Gyro will appear and repair your wing. (Note: If your wing is damaged, this item will only repair your wing, it will not give you a Twin Blaster.) If you collect a second Twin Blaster/Wing Gyro item after you already have Twin Blasters, the power of your blasters will be improved (Twin Blaster Type B).



Object



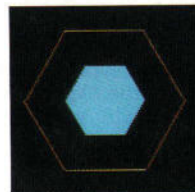
Enemy



Wing Gyro

## Nova Bomb

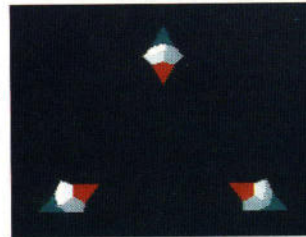
For each of these items that you collect, your ship will be equipped with another Nova Bomb. Your ship can carry only five Nova Bombs, so collecting another of these items when you already have your limit is useless.



Object

## Extra Ship

Collect this to receive another ship – in other words, this is a "1-Up". When you shoot the three objects in the photo below, a small ship will appear in the center of the screen. Bump into this ship to collect the 1-Up.



The three objects

## The Arwing's Arsenal

### Blaster

This Laser Cannon, equipped in the nose of the Arwing, fires a powerful laser beam.



### Twin Blaster

By collecting the Twin Blaster item, you can fire two laser beam Blasters simultaneously, one from each wing. When one or both of your wings are destroyed, you will revert back to a single Blaster firing out of your ship's nose.



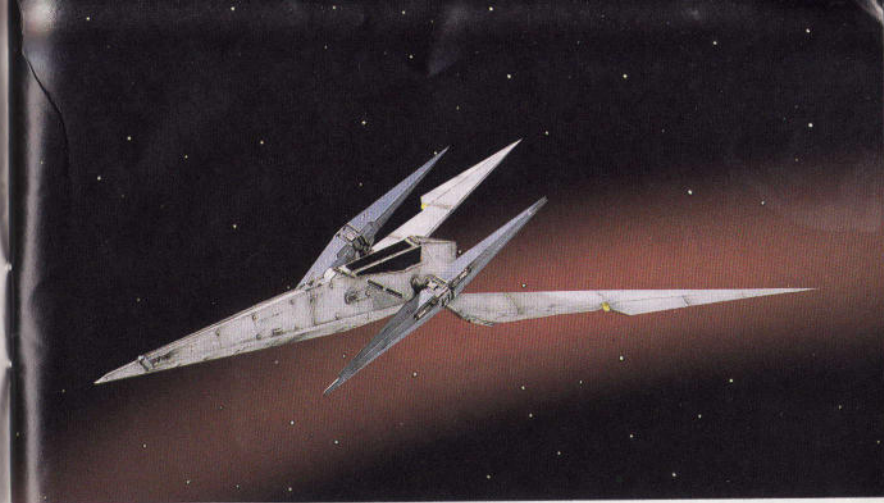
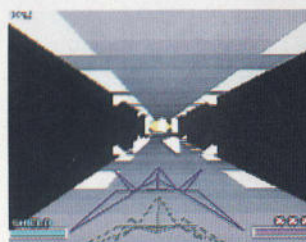
### Nova Bomb

This will damage all the enemies that are within range of the explosion. While it is powerful enough to destroy some enemies, very strong ones will be only damaged by this weapon. You can carry up to five of these bombs, which are obtained by collecting Nova Bomb items.



### Power Shield

This powerful defensive shield can be obtained by taking a Shield Item. While the Power Shield is active, your ship will become transparent (wire frame) and will not take damage from enemy attacks or collisions. After you have suffered a certain number of attacks or collided with a certain number of objects, the Power Shield will wear off and your ship will return to its original form and take normal damage.



## Damage

The amount of damage that is subtracted from your damage meter depends on what part of your ship is hit (or damaged in a collision with an obstacle). For example, if only your wing undergoes a shock, the damage to your shield meter will only be half what it would be if the body of your ship were hit. If the damage goes beyond the tolerance of your wing, the wing will be destroyed. You should pay attention to your shield meter at all times.



## Recovery From Damage

Your shield meter will refill whenever you complete a stage. Certain items will also help you recover from damage. If your wing is only damaged, it will be repaired when the body of your ship is repaired. Once your wing is completely broken, you will be stuck in that condition even if your shield meter is refilled by items. The only way to repair a destroyed wing is to collect a Wing Gyro.

## Score

Your score will depend on how many enemies you destroy in a stage. After each Stage you'll see your current score. You can also check your score on the Map Screen. You will be given a scoring summary at the end of your mission. If you miss an enemy and it goes past you, don't give up! One of the wing men following you might be able to vaporize it.

- It is to your advantage to make sure your wing men survive, because they will often shoot some enemies that you might miss. You will receive points for the enemies your wing men shoot down.



## Credits and Continues

If you have credits when your game is over, you can continue to play. Every time your score reaches 10,000, 30,000, and 50,000 points, you will earn a credit to continue your game. When you have a credit and your game is over, Fox McCloud will appear and ask you if you want to continue or not. To continue a game, move the cursor to YES, and then press the START Button. The game will start from the beginning of the last stage you played. It is important to steadily earn credits by scoring as many points as possible because you do not have any credits at the beginning of the game.

- Selecting NO will erase all your credits and cause you to go back to the title screen.



## Your Wing Men

Don't forget about your wing men, who usually fight behind you, out of sight. When one of these characters gets in a pinch, it's up to Fox McCloud (that's you!) to save him. If you do not help your friend, he will take damage from enemy fire and may even be shot down! Because you are the leader of this band of space adventurers, it is your responsibility to make sure that they all survive the mission.

### FOX MC CLOUD

Fox is the young leader of the Star Fox Team. Always at the forefront of the team's attack, he is an aggressive fighter who often must rely on his skill to get his team out of trouble. Your skill will determine if his name goes down in space history as a champion of the people or a space rouge scoundrel.



### FALCO LOMBARDI

As a member of an avian race, Falco Lombardi is at home in the skies or in space, where his piloting skill exceeds even that of Fox McCloud. While his short temper may lead to arguments with Fox, the two remain fast friends and loyal allies when it comes to combat.



## PEPPY HARE

Peppy is the moderating force on the Star Fox team. His gentle character and wealth of knowledge make him an invaluable balance to the chaotic chemistry of the other Star Fox Team members. His skill as a pilot is an added plus.



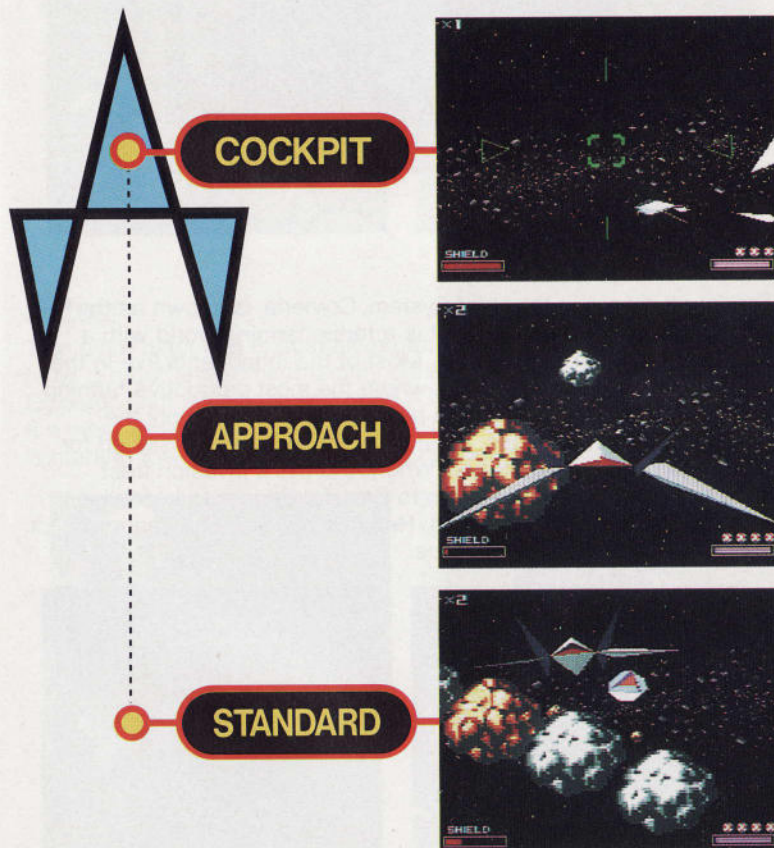
## SLIPPY TOAD

While Slippy may seem to be timid and passive at times, he always keeps a positive mind set about things. The scrapes he gets himself in may add some comic relief to the dangerous situations you find yourself in during your mission.

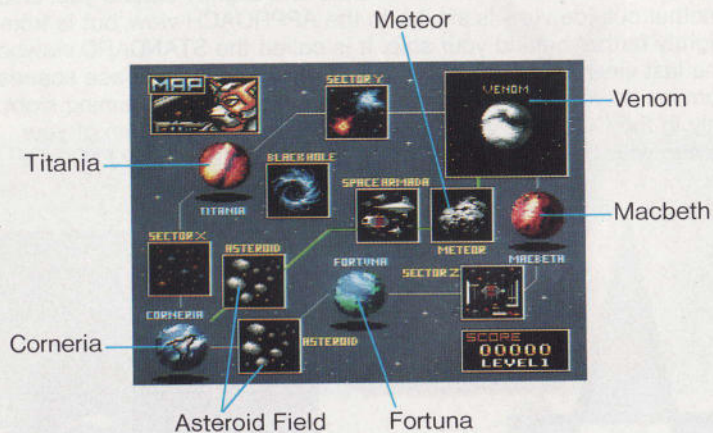
• At the end of each Stage, you will see how much damage your wing men have taken.

## Viewpoint Change

You can select one of three different viewpoints on the action. The APPROACH viewpoint is from outside and slightly behind your ship. Another outside view is similar to the APPROACH view, but is from slightly farther behind your ship. It is called the STANDARD viewpoint. The last viewpoint choice, which is available only in space scenes, is from inside your ship's cockpit. You will have a green aiming sight only in the COCKPIT view. Marks on the side and bottom of your screen will show the orientation of your ship in the COCKPIT view.



# MAIN STAGES



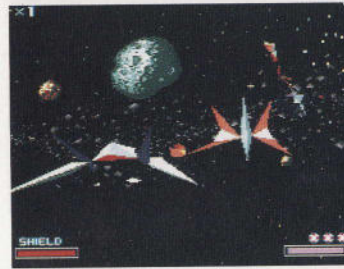
## Planet IV: Corneria

The fourth planet in the Lylat System, Corneria, is known as the "bread basket" of the system. It is a fertile farming world with a variety of climates and terrains. Most of the inhabitants live in the shelter of the mountain ranges, where the most productive farming soil can be found. Corneria is a peaceful planet with only the smallest of defense forces. Most of its starships are designed for exploration and transportation. When Andross's invasion fleet threatened the planet, it was up to General Pepper to improvise some kind of planetary defense. He hired the Star Fox Team to pilot the experimental Arwing Fighters.



## Asteroid Field

There are two asteroid fields, consisting of thousands of small planetoids, surrounding Corneria. These swarming chunks of rocks form a dangerous natural barrier to invasion of the planet, as they must be carefully navigated through. However, Andross has developed a powerful new battleship, known as the Rock Crusher, which is capable of reducing planetoids to cosmic dust. It is up to the Star Fox Team to destroy these Rock Crushers before they can clear the way for Andross's main battle armada.



## Meteor

This giant planetoid is actually an artificial asteroid that was created to be a great amusement facility called "Meteor Land". The evil Emperor Andross, however, turned it into his advance base, leaving it a mere shadow of its former self. This well stocked military depot is hurtling towards Corneria behind the Space Armada of Andross.



## Planet II: Titania

Titania has no indigenous creatures and is nearly always wrapped in a dense fog. This planet is known as a treasure world because of the large deposits of raw materials that can be found there. While it has not been as hard hit by Andross's invasion fleet as some planets have, it is occupied by a large garrison of his troops. The resources here are extremely valuable to Andross's plans of future conquest.



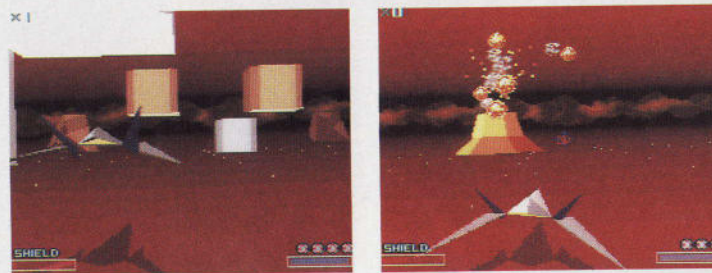
## Planet V: Fortuna

Fortuna is also known as the Dinosaur Planet and is prowled by untamed and brutal creatures. Andross has fed and gained control of these brutes and plans to turn them into living weapons. The giant dragon, Monarch Dodora, is the living spirit of this planet and has powers exceeding state-of-the-art weapons. His name is feared throughout the Lylat system.



## Planet III: Macbeth

Macbeth has a long history of geological disasters which have changed its very shape. In a unique geological occurrence, the core of the planet shrank while the crust remained the same size, making much of the planet hollow. Andross has used this to his advantage, stockpiling the world with weapons, ammunition and spare ships. As a result of the amount of weaponry stored there, the planet is a gigantic bomb waiting to explode.



## Planet I: Venom

When Andross was driven out of Corneria by Director General Pepper, he occupied this planet as his base. While it used to be known as the "evergreen planet", and boasted beauty second only to Corneria's, Andross has re-made it into a dark, polluted world of military machines. The natives, who were not advanced, were enslaved by Andross and drafted into his military machine. Though they serve Andross, they inwardly hope that the forces of Corneria can win a victory and liberate the Lylat system.





# ENEMY INFORMATION

## Enemy Weaponry

WEAPON	POWER LEVEL
--------	-------------

Missile	High
---------	------

Plasma Ball	High
-------------	------

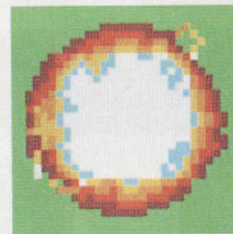
Oval Beam	High
-----------	------

Ring Laser	Medium
------------	--------

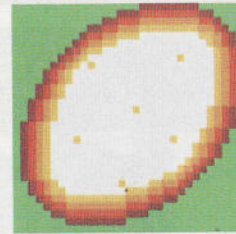
Regular Laser	Low
---------------	-----



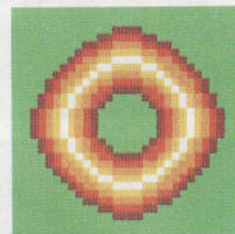
Missile



Plasma Ball



Oval Beam



Ring Laser

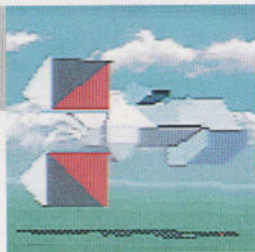
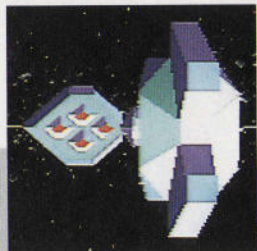


Regular Laser

## Enemy Force Commanders

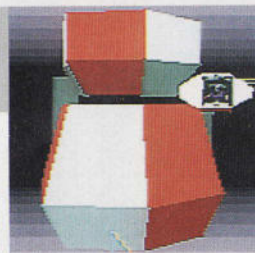
These are the Enemy Force Commanders that appear at the end of each stage.

Advance Scout Mother Ship  
**ATTACK CARRIER**



Asteroid Destroyer  
**ROCK CRUSHER**

Planet Bomber  
**ATOMIC CORE**

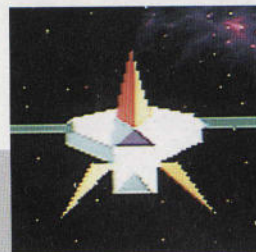


Spider Shaped Machine  
**DANCING INSECTOR**

Special Close Orbit Robot  
**PHANTRON**

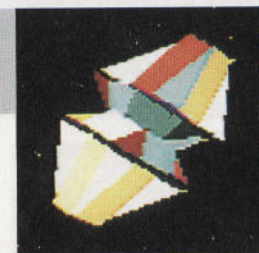
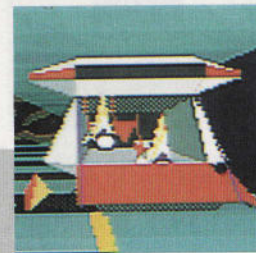


Master Computer  
**PROFESSOR HANGAR**



Hydrogen Harvester  
**PLASMA HYDRA**

Super Gravity Powered  
**METAL SMASHER**



Central Guard Machines  
**GALACTIC RIDERS**

Ground Supremacy Vehicle  
**DESTRUCTOR**

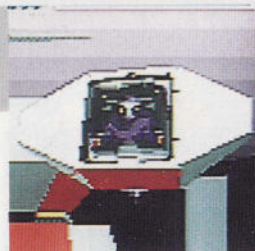


Space Station  
**BLADE BARRIER**



Primitive Dinosaur  
**MONARCH DODRA**

Invasion Troop Carrier  
**ATOMIC BASE II**

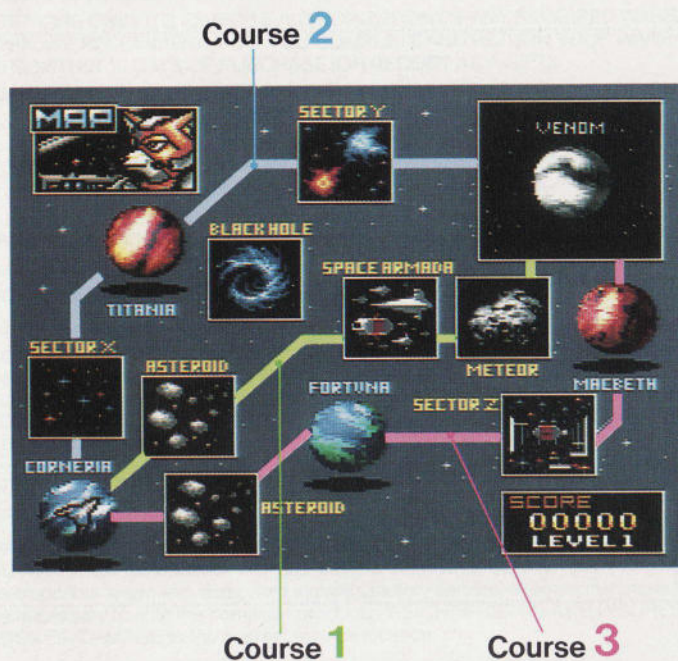


Light Speed Revolution  
**SPINNING CORE**

Final Battleship  
**GREAT COMMANDER**



## COURSE MAP



There are three different courses you can take to reach the planet Venom. Course 3 is the most difficult. The levels are shown on the Map Screen in the order: Course 2, Course 1 and Course 3. Although your auto-pilot will keep you on course for most of your mission, it may still be possible to lose your way and wander into strange places like the Black Hole. To select a course on the Map Screen, use the SELECT Button or press ◀ or ▶ on the Control Pad.

# WARRANTY AND SERVICE INFORMATION

## 90-DAY LIMITED WARRANTY

### HARDWARE\*, ACCESSORIES, GAME PAKS ("PRODUCT")

\*HARDWARE ONLY: TO EXPEDITE AUTHORIZATION OF ANY REQUIRED WARRANTY WORK, WE RECOMMEND THAT YOU COMPLETE AND RETURN YOUR WARRANTY CARD WITHIN 10 DAYS OF PURCHASE (OR RECEIPT AS A GIFT).

### 90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo of Canada Ltd. ("Nintendo") warrants to the original purchaser that this product shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day warranty period, Nintendo will repair or replace the defective product or component part, at its option, free of charge.

### WARRANTY SERVICE OR REPAIR/SERVICE AFTER EXPIRATION OF WARRANTY

To receive this warranty service or to receive service after warranty expiration:

1. **DO NOT** return your product to the retailer.
2. Please call the **NINTENDO WORLD CLASS SERVICE®** Centre Consumer Assistance Hotline at: **1-800-255-3700**. Our hours of operation are from 4:00 am to Midnight, Pacific Time, Monday through Saturday, and from 6:00 am to 7:00 pm, Pacific Time on Sundays (times subject to change). If the Nintendo Service Representative is unable to solve the problem over the telephone, you will be referred to the nearest **AUTHORIZED NINTENDO WORLD CLASS SERVICE®** Centre for prompt, professional warranty service or repair and replacement components. You may also refer to your yellow pages directory under the heading of *Video Games - Sales or Service*, for the nearest location.

To satisfy the need of our customers, Nintendo maintains a professional network of **AUTHORIZED NINTENDO WORLD CLASS SERVICE®** Centres located in major metropolitan areas and also offers express factory service. In some instances it may be necessary to ship the complete product, **FREIGHT PREPAID AND INSURED FOR LOSS OR DAMAGE** to the nearest service location.

This warranty shall not apply if the product has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, commercial use, modification, tampering, or by other causes unrelated to defective materials or workmanship. This warranty shall not apply if any product serial number has been altered, defaced, or removed.

### WARRANTY LIMITATIONS

ANY APPLICABLE IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE HEREBY LIMITED TO NINETY DAYS FROM THE DATE OF PURCHASE AND ARE SUBJECT TO THE CONDITIONS SET FORTH HEREIN. IN NO EVENT SHALL NINTENDO BE LIABLE FOR CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM THE BREACH OF ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES.

The provisions of this warranty are valid in the United States and Canada only. Some states/provinces do not allow limitations on how long an implied warranty lasts or exclusion of consequential or incidental damages, so the above limitations and exclusions may not apply to you. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary between states/provinces.

**AVERTISSEMENT : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL "RENSEIGNEMENTS ET AVERTISSEMENTS À L'INTENTION DES CONSOMMATEURS" INCLUS AVEC CE PRODUIT AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTÈME NINTENDO, UN LOGICIEL OU UN ACCESSOIRE.**



*Ce sceau officiel vous garantit que Nintendo a approuvé ce produit et que celui-ci répond à nos normes d'excellence en ce qui concerne sa main-d'oeuvre, sa fiabilité et sa valeur en tant que divertissement. Recherchez-le toujours lorsque vous achetez des jeux et accessoires pour vous assurer de leur parfaite compatibilité avec votre appareil Nintendo.*

À leur vente, tous les produits Nintendo sont licenciés pour fin d'utilisation exclusive avec d'autres produits autorisés portant le Sceau de qualité<sup>MC</sup> officiel de Nintendo.

Félicitations! Vous êtes maintenant propriétaire du logiciel STAR FOX<sup>MC</sup> pour votre SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM<sup>®</sup>.

Veillez lire ce mode d'emploi attentivement pour vous assurer de bien connaître votre nouveau jeu. Conservez-le ensuite pour référence ultérieure.

## TABLE DES MATIÈRES

Autrefois .....	33
Utilisation du contrôle .....	35
Comment jouer au Star Fox .....	39
Étapes principales .....	49
Renseignements sur l'ennemi .....	54
Carte du parcours .....	58

MC et <sup>®</sup> sont des marques de commerce de Nintendo of America Inc.  
Nintendo of Canada Ltd., usager autorisé.  
© 1993 Nintendo of America Inc. Rd./Enr. 1992 Nintendo

# STARFOX<sup>MC</sup>



## Autrefois : origine du conflit lylatien

Situé près du centre de la galaxie de la Voie lactée, le système solaire Lylat est composé de plusieurs planètes très riches. Au moins trois de ces univers ont abrité des civilisations fourmillantes de l'activité de leurs habitants. Les autres planètes du système fournissaient des richesses naturelles en quantité illimitée. Le niveau de vie confortable dont jouissaient les Lylatiens faisait l'envie de la galaxie, jusqu'à la venue du vilain empereur Andross.

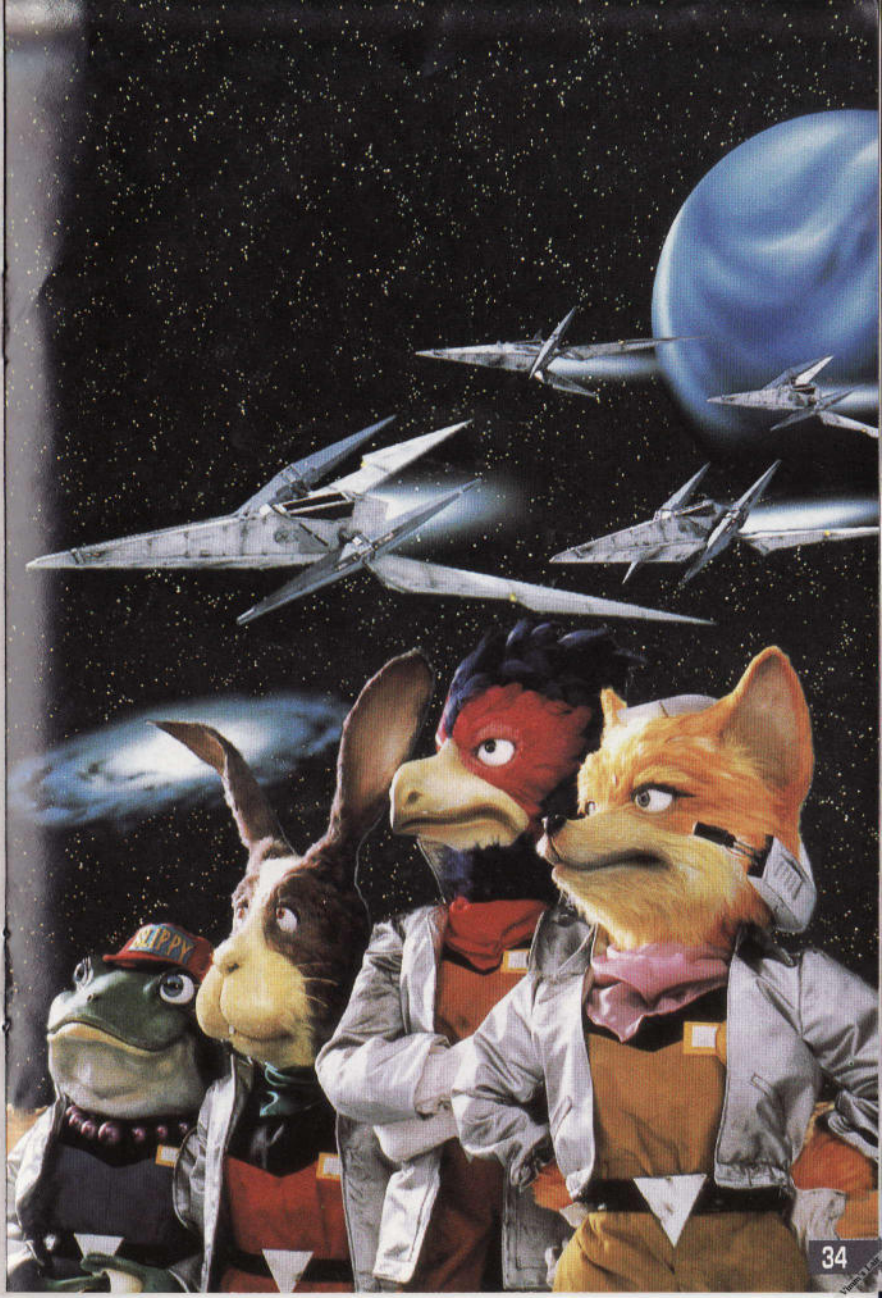
L'empereur Andross était auparavant connu comme étant le docteur Andross; scientifique de génie, il travaillait dans un laboratoire de pointe, sur la planète Corneria, la quatrième planète du système Lylat. Dès sa jeune enfance, le génie d'Andross dépassait celui des autres enfants. Devenu adulte, le docteur Andross commença à développer un moteur puissant alimenté à l'énergie hyper-spatiale. Égoïste et aveuglé par son ambition, il conduisit, à de nombreuses reprises, des expériences dangereuses, au cœur même de la plus importante ville de Corneria. Après avoir reçu plusieurs avertissements du Conseil souverain de la planète, il fut finalement banni de celle-ci, pour avoir mis en danger ses habitants.

Loin des yeux... Les habitants de Corneria oublièrent bientôt la menace que représentait le docteur Andross. Cependant, un jour, la petite force de défense de Corneria détecta des événements inhabituels sur Venom, la première planète du système Lylat. On repéra un grand nombre d'étranges objets volants non identifiés, effectuant des manoeuvres au-dessus de la planète. Et très peu de temps après, Andross, qui s'était lui-même couronné empereur, déclara la guerre à Corneria.

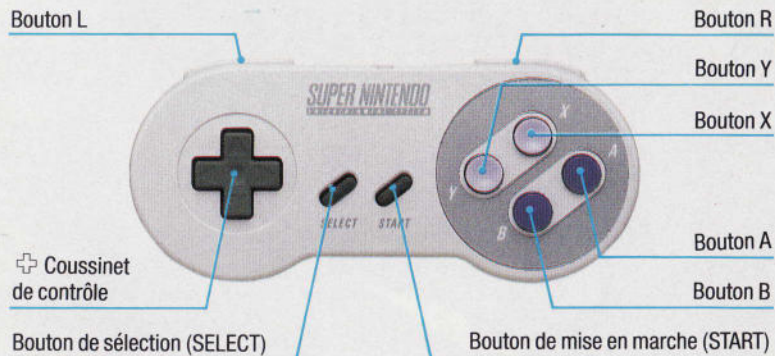
La planète Venom avait été complètement réaménagée par l'empereur Andross qui en avait fait une base militaire gigantesque. Andross espérait que sa puissance militaire lui permettrait bientôt de contrôler toutes les planètes du système Lylat. Officier commandant de la défense de Corneria, le général Pepper décida d'envoyer le super vaisseau de combat ARWING à la défense de la planète, même si ce vaisseau n'en était qu'au stade de prototype. À cause de l'urgente menace qui planait sur Corneria, il n'eût pas le temps de former des pilotes.

### “Nous avons besoin d'une équipe pour le Star Fox!”

C'est le message du général Pepper. Vous êtes Fox McCloud, chef de l'équipe du Star Fox, un groupe d'aventuriers ne sachant pas combattre. Votre mission est de pénétrer les défenses de la planète Venom et de défaire les armées menées par l'empereur Andross. Votre habilité à manoeuvrer l'ARWING fera la différence entre le retour de la paix sur Lylat et la chute de Corneria aux mains du vilain Andross. En tant que chef, vous êtes aussi responsable du retour, sains et saufs, de vos coéquipiers du Star Fox.



# UTILISATION DU CONTRÔLE



## Bouton de mise en marche (START) :

Ce bouton sert à faire une pause pendant le jeu ou à confirmer votre choix sur un menu ou un écran de la carte. Appuyez de nouveau sur ce bouton pour recommencer à jouer. Dans certains cas, vous ne pouvez pas reprendre la partie instantanément, ne continuez donc pas à appuyer sur le bouton de mise en marche.

## Bouton de sélection (SELECT) :

Ce bouton change votre point de vue au cours de la partie ou déplace le curseur sur un menu ou un écran de la carte. Pour obtenir plus de renseignements sur les changements de perspectives, consultez la page 48.

## + Coussinet de contrôle :

▲ pousse le manche à balai vers le bas, l'ARWING plongera.  
◀ et ▶ déplace horizontalement l'ARWING.  
▼ pousse le manche à balai vers le haut, l'ARWING remontera.

## Bouton L :

Tonneau vers la gauche.

## Bouton R :

Tonneau vers la droite.

## Bouton X :

Accélère temporairement à l'aide d'un missile d'accélération.

## Bouton A :

Lance une bombe Nova. (Appuyez sur A pour lancer et de nouveau pour faire exploser la bombe. La bombe détonnera automatiquement si elle frappe un objectif ou atteint une certaine distance de votre vaisseau. Plus l'ennemi est rapproché du centre de l'explosion, plus il subira de dommages.)

## Bouton B :

Lance des missiles Retro (décélération temporaire).

## Bouton Y :

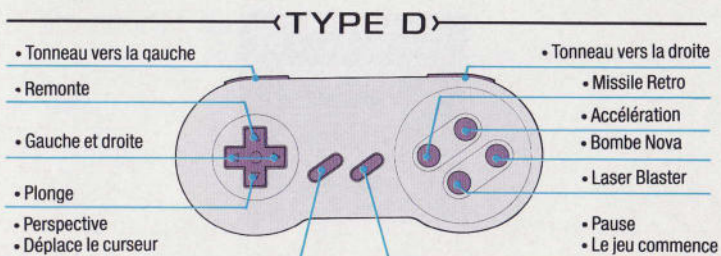
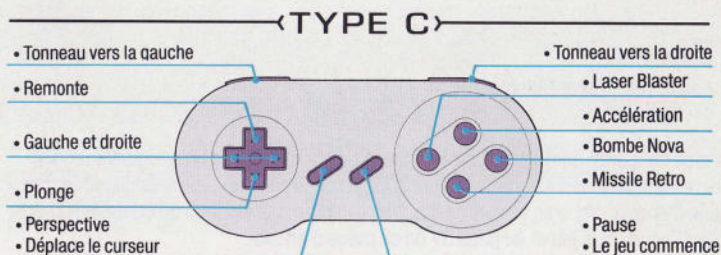
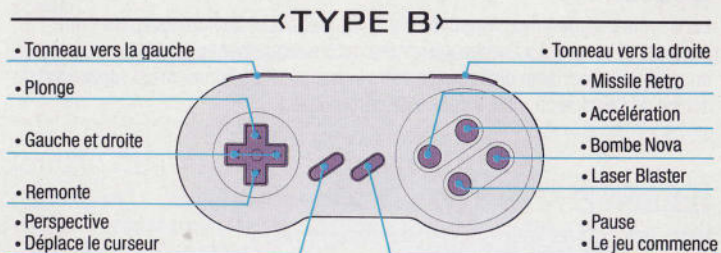
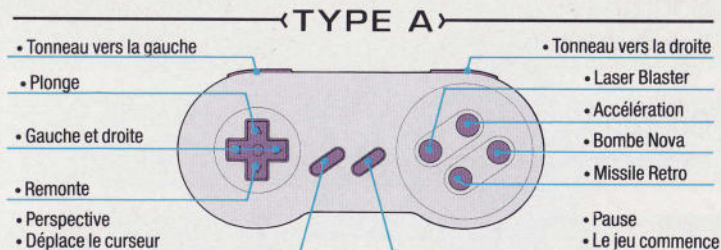
Lance votre Laser Blaster.

À l'aide de quatre différentes configurations de contrôle, vous pouvez assigner des fonctions différentes à certains boutons. La configuration de type A est illustrée dans ce mode d'emploi. Vous en trouverez d'autres à l'écran de sélection du contrôle (Control Select) pendant le jeu et en page 37 de ce mode d'emploi.

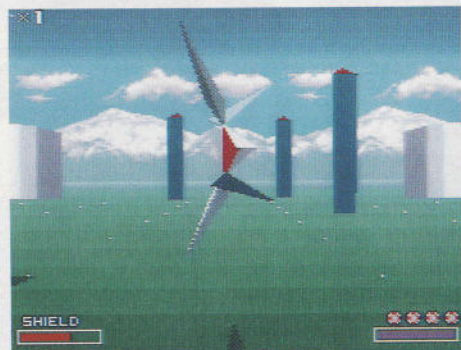


## Configurations de contrôle

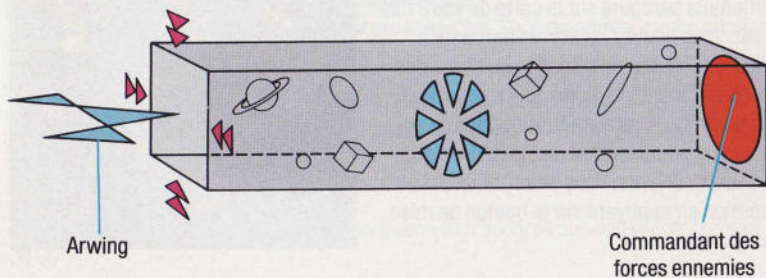
Voici les différentes options de configuration de contrôle. Choisissez celle qui vous paraît la plus confortable.



• Vous pouvez passer à travers un espace étroit en faisant faire un tonneau à votre vaisseau. Pendant que votre vaisseau amorce un tonneau partiel, vous pouvez vous déplacer plus rapidement vers la droite ou la gauche en utilisant les flèches ◀ ou ▶ du + coussinet de contrôle. De plus, si vous appuyez rapidement à deux reprises sur les boutons R ou L, votre vaisseau fera un tonneau complet. Cette manœuvre peut être pratique pour refléter certaines attaques au laser et pour secouer l'ennemi qui s'accroche à vous.



L'objectif de la mission de chaque stade est de détruire le Chef ennemi qui vous attend à la fin. Votre vaisseau est équipé d'un mécanisme d'auto-pilotage qui le maintiendra sur le parcours jusqu'au dernier engagement. Si vous quittez ce parcours, une flèche rouge apparaîtra en bordure de l'écran. Il est mieux de rester sur le parcours et de vous éloigner de la limite de votre portée, car vous aurez ainsi une meilleure chance d'éviter les obstacles.



# COMMENT JOUER AU STAR FOX

Insérez correctement le logiciel dans votre système Super NES<sup>MC</sup> et allumez-le (ON). La séquence de démonstration sera affichée, suivie de l'écran-titre. À l'écran-titre, appuyez sur le bouton de mise en marche.

• L'écran-titre apparaîtra si vous appuyez sur n'importe quel bouton pendant la séquence de démonstration.



## Sélection du type de contrôle

Vous pouvez faire votre choix parmi quatre types de configurations de contrôle : A, B, C ou D. Choisissez-en une à l'aide du bouton de sélection. Mémorisez le rôle qu'aura chaque bouton et appuyez ensuite sur le bouton de mise en marche. Prenez le temps d'apprendre les différentes configurations dans le mode de pratique (Practice) pour trouver celle que vous préférez. Après cette pratique, vous aurez tout le temps qu'il faut pour vous attaquer à Andross.

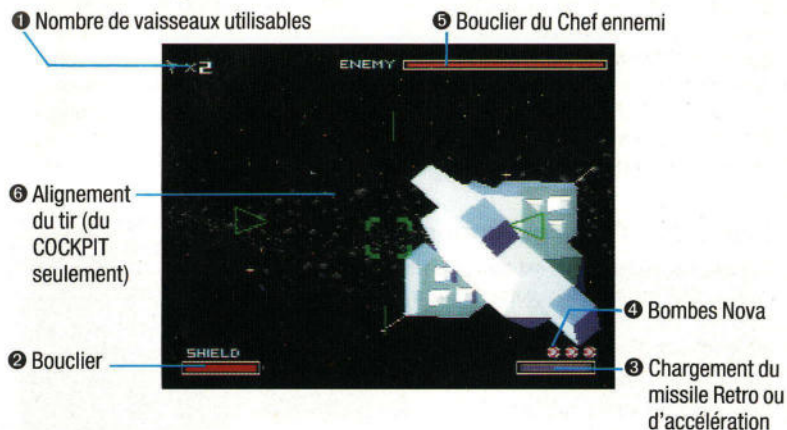


## Sélection du parcours

Vous verrez des lignes vertes marquant les différents parcours sur la carte de votre mission. Vous pouvez choisir un parcours à l'aide du bouton de sélection ou d'une des flèches gauche ou droite du  $\oplus$  coussinet de contrôle. Vous avez trois options de parcours, le premier étant moins difficile que les deux suivants. Vous entreprendrez votre mission en appuyant sur le bouton de mise en marche.



## Écran du jeu



### 1 Vaisseaux utilisables

Le nombre de vaisseaux encore utilisables est affiché ici. La partie se terminera avec la perte de votre dernier vaisseau.

### 2 Jauge de bouclier

Cette barre rouge raccourcit lorsque les attaques ennemies endommagent votre vaisseau ou lorsque vous entrez en collision avec un obstacle. Votre vaisseau explosera lorsque votre jauge de bouclier sera vide. Vous perdrez aussi un de vos vaisseaux.

### 3 Jauge de chargement des missiles d'accélération

Cette jauge démontre la quantité d'énergie consommée par vos missiles d'accélération ou vos missiles Retro. Les uns comme les autres ne pourront être utilisés que lorsque la jauge est pleine. Celle-ci se remplira de nouveau, graduellement, après leur utilisation.

### 4 Nombre de bombes Nova utilisables

Affichage du nombre de bombes Nova encore utilisables. Vous entreprenez votre mission avec trois bombes Nova.

### 5 Jauge du bouclier du Chef ennemi

Cette jauge apparaît lors du dernier engagement contre le Chef ennemi. Elle vous indique si vous endommagez l'ennemi. Continuez à l'attaquer jusqu'à sa destruction.

### 6 Alignement du tir

Cette marque vous aide à cibler votre tir au laser. Elle n'apparaît que dans la perspective du COCKPIT.

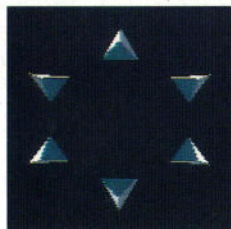
## Articles

Une variété d'articles spéciaux peuvent vous aider dans votre mission dangereuse; ils apparaîtront pendant le combat. Vous pouvez obtenir un bouclier d'énergie en volant à travers un "anneau d'approvisionnement". Des chargements supplémentaires d'armes apparaîtront sous forme d'articles avec lesquels vous devez entrer en collision. Il est peut-être plus facile d'entrer en collision avec ces articles si vous utilisez vos missiles Retro pour ralentir. Certains chargements ne seront révélés que lorsque vous aurez détruit un certain ennemi.

### L'anneau d'approvisionnement

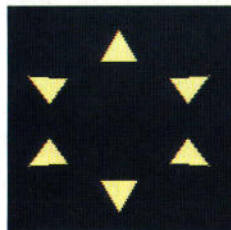
Chaque passage à travers cet anneau deviendra votre nouveau point de départ, si votre vaisseau est détruit avant la fin d'un stade. Passer à travers cet anneau restaurera aussi votre bouclier d'énergie.

• Si vous ratez l'anneau d'approvisionnement, vous continuerez un stade non terminé à partir du début.



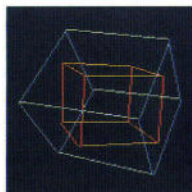
### Petit approvisionnement en énergie

Ce petit anneau apparaîtra après la destruction de certains ennemis ou missiles. Lorsque vous passez à travers, une certaine quantité d'énergie de votre bouclier réapparaîtra.



### Bouclier de puissance

Lorsque vous obtenez cet article, vous deviendrez imperméables à plusieurs attaques ennemies à venir. Vous pouvez obtenir ce bouclier protecteur en entrant en collision avec l'objet illustré ou en vainquant l'ennemi montré.



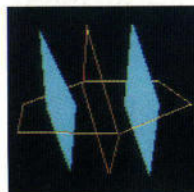
Objet



Ennemi

## Twin Blaster ou Wing Gyro

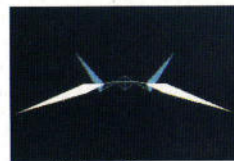
L'effet de cet article sur votre vaisseau dépendra de la condition de celui-ci. Si vos ailes sont intactes à la cueillette, il vous permettra de lancer deux rayons Blaster simultanément (Twin Blaster Type A). Si une de vos ailes est endommagée à la cueillette de cet article, un Wing Gyro apparaîtra et réparera votre aile. (N. B. : dans ce cas, vous n'obtiendrez pas le double tir.) Si vous recueillez un deuxième article Twin Blaster/Wing Gyro, la puissance de vos tirs n'en sera qu'augmentée (Twin Blaster Type B).



Objet



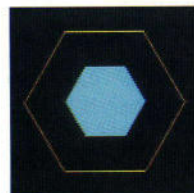
Ennemi



Wing Gyro

## Bombe Nova

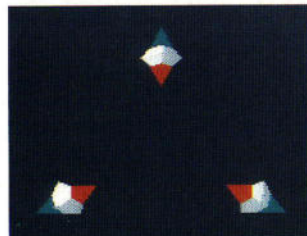
Pour chacun de ces articles recueillis, votre vaisseau sera équipé d'une bombe Nova additionnelle. Votre vaisseau ne peut en contenir que cinq. Il est donc inutile d'en cueillir plus.



Objet

## Vaisseaux additionnels

Recueillez cet article pour obtenir un vaisseau additionnel, en d'autres mots, c'est un "1-Up". Lorsque vous tirez sur les trois objets de l'illustration ci-contre, un petit vaisseau apparaîtra dans le centre de l'écran. Entrez en collision avec celui-ci pour recueillir un "1-Up".



Les trois objets

## L'arsenal de l'Arwing

### Blaster

Monté dans le nez de l'Arwing, ce canon au laser lance des rayons laser puissants.



### Twin Blaster

En recueillant l'article de double tir (Twin Blaster), vous pouvez lancer deux rayons laser simultanément, un de chaque aile. Lorsqu'une des ailes ou les deux sont détruites, vous ne pourrez tirer qu'un simple rayon à partir du nez.



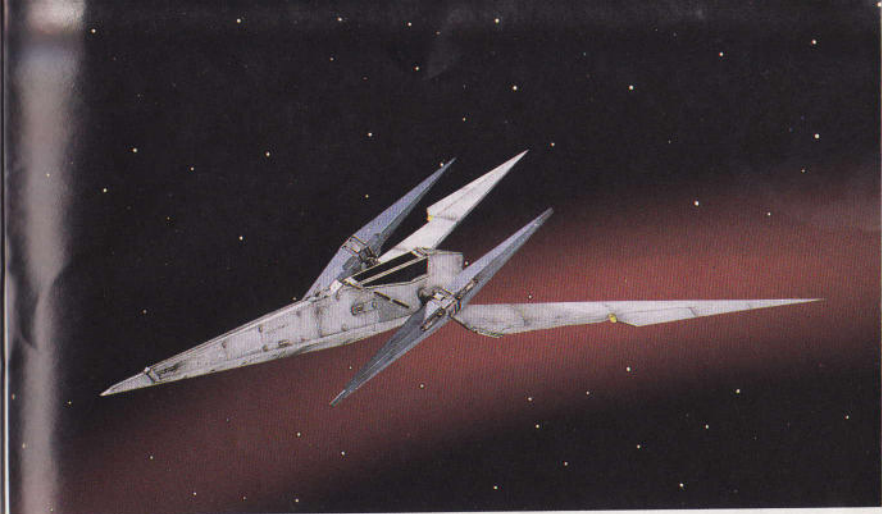
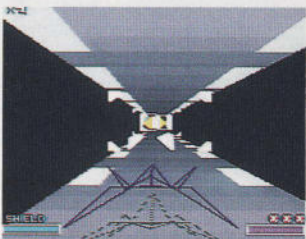
### La bombe Nova

Cette bombe cause des dommages à tous les ennemis qui se trouvent dans le champ de son explosion. Si elle est suffisamment puissante pour annihiler certains d'entre eux, les plus forts ne seront qu'endommagés. Vous pouvez transporter jusqu'à cinq bombes obtenues en recueillant les articles de la bombe Nova.



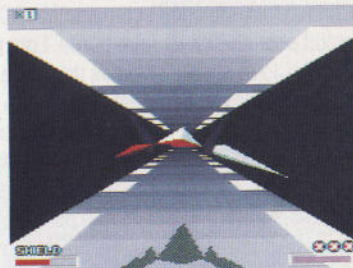
### Le bouclier de puissance

Cette puissante défense sera obtenue en recueillant l'article du bouclier. Lorsque le bouclier est actif, votre vaisseau devient transparent (vous en voyez le châssis) et sera imperméable aux attaques ennemies ou aux collisions. Après avoir subi un certain nombre d'attaques ou de collisions contre des objets, le bouclier de puissance s'usera, votre vaisseau reviendra à sa forme initiale et pourra être endommagé.



## Les dommages

La quantité de dommages soustraite de votre jauge dépend de la partie de votre vaisseau qui les subit. Par exemple, si seulement l'aile est touchée, le dommage se répercutant sur votre jauge ne sera que la moitié de ce qu'il serait si votre vaisseau entier était touché. Si les dommages dépassent la tolérance de l'aile, celle-ci sera détruite. Gardez votre jauge de puissance à l'oeil en tout temps.



## Recouvrement

La jauge du bouclier se remplira en complétant un stade. Certains articles vous aident aussi à récupérer après avoir subi des dommages. Si votre aile n'est qu'endommagée, elle sera réparée en même temps que le tronc de votre vaisseau. Si l'aile est complètement brisée, vous resterez dans cette condition, même si votre jauge de bouclier est approvisionnée par des articles. La seule façon de réparer une aile détruite est de recueillir un "Wing Gyro".

## Le score

Votre score dépendra du nombre d'ennemis abattus dans un stade. Après chaque stade, vous verrez votre score actuel. Vous pouvez aussi le vérifier à l'écran-carte. Vous aurez un résumé de vos points à la fin de votre mission. Si votre tir rate un ennemi et si celui-ci vous passe, n'abandonnez pas! Un des hommes ailés qui vous suivent pourra le vaporiser.

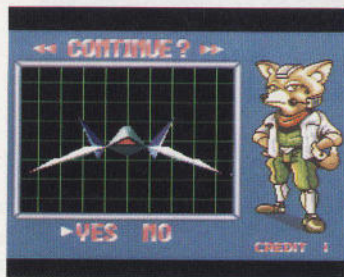
● Il est dans votre intérêt de protéger la vie de vos hommes ailés, parce qu'il descendront souvent des ennemis que vous aurez ratés. Vous obtiendrez des points pour les ennemis descendus par vos hommes ailés.



## Crédits et ordre de continuer

Si vous jouez de crédits lorsque la partie est finie, vous pouvez continuer à jouer. Chaque fois que votre score atteint 10 000, 30 000 ou 50 000 points, vous gagnez un crédit pour continuer votre partie. Lorsque vous avez un crédit à la fin d'une partie, Fox McCloud apparaît et vous demande si vous voulez continuer à jouer ou non. Pour continuer à jouer, déplacez le curseur à "Yes" (oui), et appuyez ensuite sur le bouton de mise en marche. La partie commencera au début du dernier stade joué. Il est important de gagner constamment des crédits en comptant autant de points que possible, parce que vous n'avez aucun crédit au début du jeu.

● L'option "No" effacera tous vos crédits et vous ramènera à l'écran-titre.



## Les hommes ailés

N'oubliez pas vos hommes ailés, qui livrent habituellement combat derrière vous, hors de votre champ de vision. Lorsqu'un de ceux-ci se trouve en mauvaise posture, il revient à Fox McCloud (c'est vous!) de le sauver. Si vous n'aidez pas votre ami, il sera endommagé ou même abattu par le tir ennemi! Vous êtes le chef de cette bande d'aventuriers de l'espace, vous êtes donc responsable de leur survie.

### FOX MCCLOUD

Fox est le jeune chef de l'équipe Star Fox. Toujours en tête de l'attaque, c'est un combattant agressif qui doit souvent se fier à ses talents pour sortir son équipe du pétrin. Votre compétence déterminera si son nom passera à l'histoire comme ayant été le champion du peuple ou le vaurien de l'espace.



### FALCO LOMBARDI

Membre d'une race d'oiseaux, Falco Lombardi est dans son élément en plein ciel ou dans l'espace, où ses talents de pilote excèdent même ceux de Fox McCloud. Si son mauvais caractère peut faire éclater Fox, tous les deux demeurent malgré tout bons amis et loyaux alliés à l'heure du combat.



## PEPPY HARE

Peppy est une force modératrice au sein de l'équipe Star Fox. Son aimable caractère et ses trésors de connaissances créent un équilibre valable dans la chimie chaotique des autres membres de l'équipe Star Fox. De plus, c'est un pilote habile.



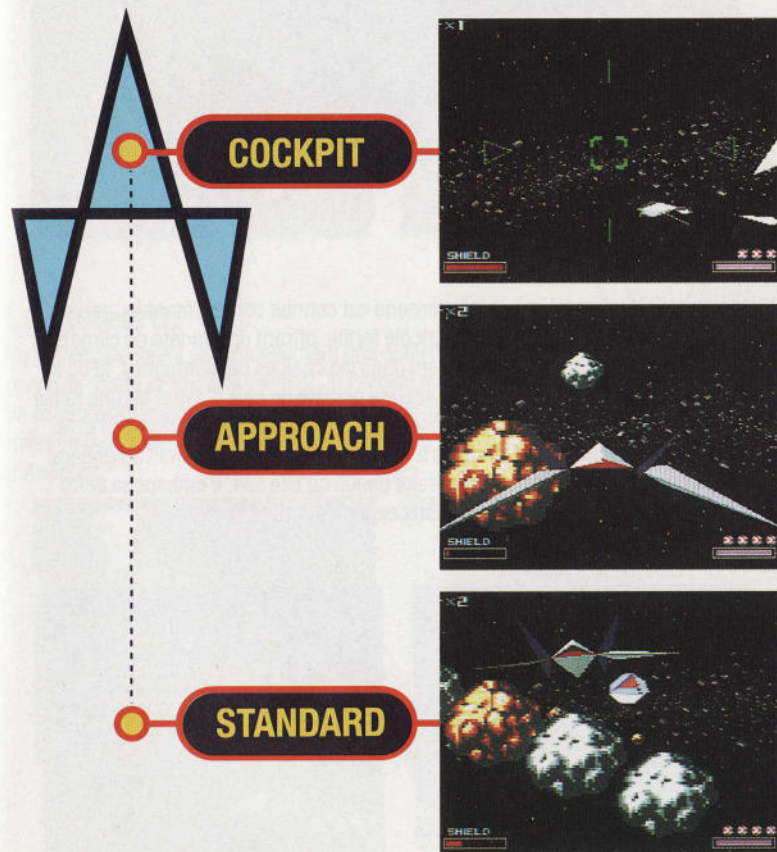
## SLIPPY TOAD

Quoique Slippy puisse paraître timide et passif à certains moments, il conserve son positivisme en toutes choses. Les ennuis qu'il connaît peuvent ajouter un élément comique, une soupape pour la tension entraînée par les situations dangereuses dans lesquelles vous vous retrouvez au cours de votre mission.

• À la fin de chaque stade, vous verrez combien de dommages vos hommes ailés ont subi.

## Changement de perspective

Vous pouvez choisir une des trois différentes perspectives de l'action. La perspective stratégique (APPROACH) provient de l'arrière de votre vaisseau. Une autre perspective du même genre, mais provenant cette fois d'un point plus éloigné vous offre la perspective standard (STANDARD). Votre dernière option disponible uniquement lors de scènes dans l'espace, provient de votre cabine de pilotage. Cette perspective nommée COCKPIT vous offre un point de mire vert. Des marques sur le côté et au bas de votre écran vous montreront alors l'orientation de votre vaisseau.



# ÉTAPES PRINCIPALES



## La planète IV : Corneria

Quatrième planète du système Lylat, Corneria est connue comme étant le "panier à pain" du système. C'est un monde agricole fertile, offrant une variété de climats et de sols. La plupart de ses habitants vivent dans les chaînes de montagnes, là où se trouve le sol le plus productif. Corneria est une planète de paix n'ayant qu'une faible force de défense. La plupart de ses vaisseaux sont conçus pour l'exploration et le transport. Lorsque l'invasion d'Andross a menacé la planète, il revenait au général Pepper d'improviser une défense planétaire quelle qu'elle soit. Il embaucha alors l'équipe Star Fox pour piloter les vaisseaux expérimentaux Arwing.



## Le champ d'astéroïdes

Formés de milliers de minuscules planétoïdes, il y en a deux qui entourent Corneria. Cette nuée de gros rochers sert de barrière naturelle contre l'invasion de la planète, puisqu'on doit y naviguer prudemment. Cependant, Andross a développé un tout nouveau vaisseau de combat puissant, le Rock Crusher, qui peut réduire les planétoïdes en poussière cosmique. Il en revient à l'équipe Star Fox de détruire les Rock Crusher avant que ceux-ci n'ouvrent la voie à l'armada de guerre d'Andross.



## Le météore

Ce planétoïde géant est actuellement un astéroïde artificielle créée pour devenir un genre de grand parc d'amusement, le Parc du météore. Le vilain empereur Andross l'a cependant rapatrié sur sa base, le réduisant à l'ombre de ce qu'il était. Ce dépôt militaire bien rempli avance à toute vitesse vers Corneria, derrière l'armada spatiale d'Andross.



## La planète II : Titania

Titania n'a aucune créature autochtone et est presque toujours enveloppée d'un épais brouillard. Cette planète est reconnue pour être un véritable trésor, à cause des vastes dépôts de matériaux bruts qu'on y trouve. Quoiqu'elle n'ait pas été aussi frappée que d'autres planètes par les envahisseurs d'Andross, elle est occupée par une garnison importante. Ses ressources sont extrêmement importantes pour les plans de conquête d'Andross.



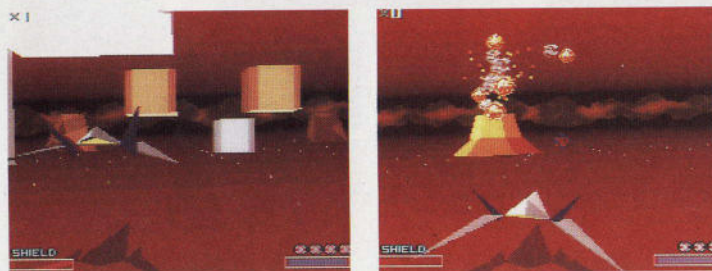
## La planète V : Fortuna

Fortuna est également connue comme étant la Planète du dinosaure et des créatures brutales et sauvages y rôdent. Andross a nourri ces créatures et en a pris le contrôle, et, il projette de les transformer en armes vivantes. Le dragon géant, Monarch Dodora, est l'esprit vivant de cette planète et il jouit de pouvoirs plus grands que les armes de la technologie la plus avancée. Dans tout le système Lylat, son nom fait trembler.



## La planète III : Macbeth

Macbeth a connu une longue histoire de désastres géologiques qui l'ont complètement transformée. Lors d'un événement géologique unique, le centre de la planète rapetissa, alors de la croûte planétaire demeura la même, évitant ainsi la plus grande partie de la planète. Andross en a tiré partie en y entreposant ses armes, munitions et vaisseaux de surplus. Résultat : la quantité d'armements qui s'y trouve fait de Macbeth une gigantesque bombe qui n'attend que d'exploser.



## La planète I : Venom

Lorsqu'Andross fut chassé de Corneria par le général Pepper, il installa sa base sur cette planète. C'était alors la "planète verte" offrant une beauté que seule égalait Corneria. Andross l'a transformée en un monde sombre et pollué par ses engins de guerre. Il a fait des autochtones de la planète ses esclaves et les opérateurs de ses engins. Même s'ils sont au service d'Andross, dans leur for intérieur, ceux-ci espèrent que les forces de Corneria remportent la victoire et libèrent le système Lylat.





## RENSEIGNEMENTS SUR L'ENNEMI

### Les armes de l'ennemi

#### ARMES

Missile  
Boule de plasma  
Rayon ovale

Anneau au laser

Rayon laser

#### NIVEAU DE PUISSANCE

Élevé

Élevé

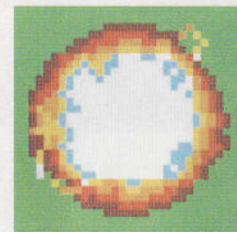
Élevé

Moyen

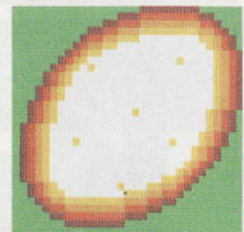
Faible



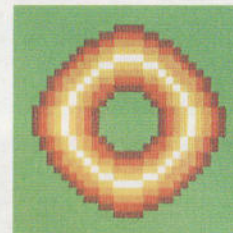
Missile



Boule de plasma



Rayon ovale



Anneau au laser

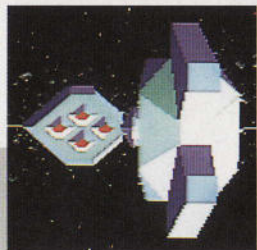
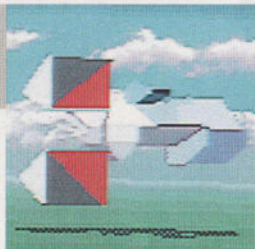


Rayon laser

## Les commandants des forces ennemies

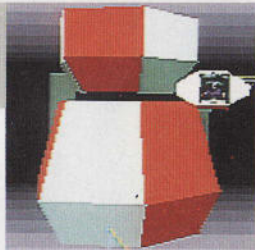
Voici les commandants des forces ennemies qui apparaissent à la fin de chaque stade.

Vaisseau principal de repérage  
**ATTACK CARRIER**



Destroyer d'astéroïdes  
**ROCK CRUSHER**

Bombardier de planètes  
**ATOMIC CORE**

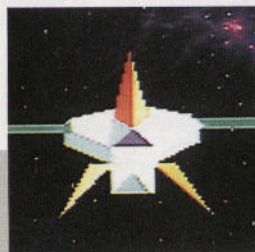


Engin en forme d'araignée  
**DANCING INSECTOR**

Robot spécial en orbite  
**PHANTRON**



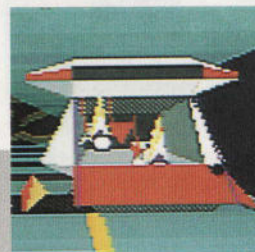
Principal ordinateur  
**PROFESSEUR HANGAR**



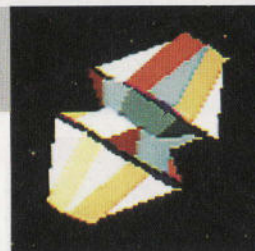
Cueilleur d'hydrogène  
**PLASMA HYDRA**



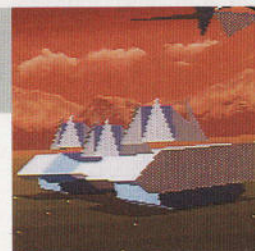
Super gravité  
**METAL SMASHER**



Gardiens du centre  
**GALACTIC RIDERS**



Maître suprême sur terre  
**DESTRUCTOR**

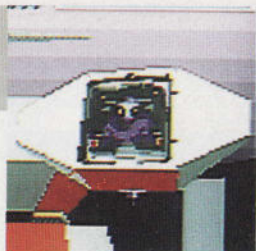


Station spatiale  
**BLADE BARRIER**



Dinosaure primitif  
**MONARCH DODORA**

Transporteur de troupes d'invasisseurs  
**ATOMIC BASE II**

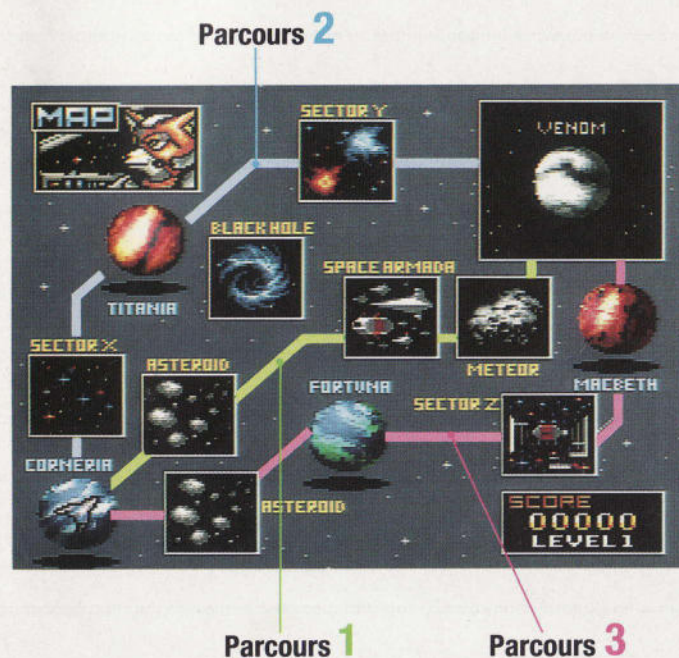


Révolution à la vitesse de la lumière  
**SPINNING CORE**

Dernier vaisseau de combat  
**GREAT COMMANDER**



## CARTE DU PARCOURS



Vous pouvez adopter n'importe quel des trois parcours pour atteindre la planète Venom. Le parcours 3 est le plus difficile. Les niveaux en sont illustrés à l'écran-carte dans l'ordre suivant : Parcours 2, Parcours 1 et Parcours 3. Même si votre pilote automatique vous maintient sur le parcours pour la plupart de la mission, vous pouvez toujours perdre votre chemin et vous perdre dans des lieux aussi étranges que les Trous noirs, par exemple. Pour choisir un parcours à l'écran-carte, utilisez le bouton de sélection ou appuyez sur ◀ ou ▶ du ⬢ coussinet de contrôle.



# GARANTIE ET SERVICE GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

## APPAREILS\*, ACCESSOIRES ET LOGICIELS ("PRODUIT")

\*APPAREILS SEULEMENT : POUR ACCÉLÉRER L'AUTORISATION DE TOUT TRAVAIL SOUS LE COUVERT DE LA GARANTIE, NOUS VOUS RECOMMANDONS DE COMPLÉTER ET DE RENOYER VOTRE CARTE DE GARANTIE DANS LES 10 JOURS SUIVANT L'ACHAT (OU LA RÉCEPTION D'UN CADEAU).

## GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

Nintendo of Canada Ltd. ("Nintendo") garantit à l'acheteur original que ce produit ne connaîtra aucun défaut de matériaux ou de main-d'oeuvre pour une période de 90 jours suivant sa date d'achat. Si un tel défaut couvert par la présente garantie se produit pendant la période de 90 jours de la garantie, Nintendo à son choix, réparera ou remplacera sans frais la pièce ou le produit défectueux.

## GARANTIE DE SERVICE OU RÉPARATION ET SERVICE APRÈS L'EXPIRATION DE LA GARANTIE

Pour jouir de cette garantie de service ou pour obtenir ce service après l'expiration de la garantie :

1. **NE PAS** renvoyer le logiciel défectueux au détaillant.
2. Appelez la ligne d'assistance sans frais du **SERVICE DE PREMIÈRE QUALITÉ<sup>MC</sup> DE NINTENDO** au **1-800-255-3700**. Nos heures d'affaires sont de 4 h 00 à 24 h 00, heure du Pacifique, du lundi au samedi, et de 6 h 00 à 19 h 00, heure du Pacifique, le dimanche (heures sujettes à changement). Si le préposé au service de Nintendo est incapable de résoudre votre problème au téléphone, il vous référera au **SERVICE DE PREMIÈRE QUALITÉ<sup>MC</sup> DE NINTENDO AUTORISÉ** le plus près de chez vous, afin que vous obteniez un service, une réparation ou un remplacement de pièce sous garantie prompt et professionnel. Vous pouvez aussi consulter les Pages jaunes sous l'entête *Jeux vidéo (Vente et service)* pour connaître l'endroit le plus près de chez vous.

Pour répondre aux besoins de sa clientèle, Nintendo maintient un réseau professionnel de **CENTRES DE SERVICE DE PREMIÈRE QUALITÉ<sup>MC</sup> AUTORISÉS**, situés dans les principales villes et offre également un service rapide en usine. Dans certains cas, il peut s'avérer nécessaire d'expédier le produit, **PORT PAYÉ ET ASSURÉ CONTRE DOMMAGES ET PERTE**, au centre de service le plus près.

La présente garantie sera nulle si le produit a été endommagé à cause de négligence, accident, utilisation abusive ou commerciale, modification, altération ou de toutes autres causes qui ne seraient pas liées à des vices de matériaux ou de main-d'oeuvre. La présente garantie sera nulle si le numéro de série de tout produit a été modifié, effacé ou rendu illisible.

## LIMITES DE LA GARANTIE

TOUTES LES GARANTIES SOUS-ENTENDUES, Y COMPRIS LES GARANTIES DE VALEUR MARCHANDE ET D'UNE CONDITION PROPRE À SON UTILISATION DANS UN BUT PRÉCIS SONT, PAR LES PRÉSENTES, LIMITÉES À 90 JOURS APRÈS LA DATE D'ACHAT ET SONT SUJETTES AUX CONDITIONS DÉCRITES AUX PRÉSENTES. NINTENDO NE SERA EN AUCUN CAS TENUE RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCIDENTELS RÉSULTANT D'UNE INFRACTION À TOUTE STIPULATION EXPLICITE OU IMPLICITE DES GARANTIES.

Les stipulations de la présente garantie sont valides aux États-Unis et au Canada seulement. Certains États ou provinces ne permettent pas la limitation de la durée d'une garantie sous-entendue, ni l'exclusion des dommages accidentels; dans ce cas, les limites et exclusions ci-dessus mentionnées ne s'appliquent pas. La présente garantie vous donne des droits légaux précis et vous pouvez jouir d'autres droits qui varient d'un État ou d'une province à l'autre.