

Nintendo®

# WARIO'S WOODS™



PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH  
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim, Deutschland PRINTED IN JAPAN



**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH !**



*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 Super Nintendo Entertainment System paßt.*

Wir freuen uns, daß Du Dich für die „Wario's Woods“-Spielkassette für das Super Nintendo Entertainment System entschieden hast. Bitte lies diese Spielanleitung sorgfältig durch, damit Du mit Deinem neuen Spiel auch den optimalen Spaß hast. Bewahre die Spielanleitung für späteres Nachschlagen gut auf.

**ACHTUNG!** Der Netzschalter muß ausgeschaltet sein, wenn Du die Spielkassette in Dein Super Nintendo ein- oder aussteckst, sonst besteht die Gefahr, daß gespeicherte Daten verlorengehen. Vermeide auch das wiederholte Ein- und Ausschalten des Gerätes, da ansonsten ebenfalls Speicherdaten verlorengehen könnten. Vermeide das Ausschalten des Super Nintendo Gerätes, bevor Du den Spielstand gespeichert hast, wenn es nicht unbedingt nötig ist.

# WARIO'S WOODS

**INHALTSVERZEICHNIS**

**Die Geschichte - 2**

**Generelle  
Spielinformationen - 3**

**Controller-Funktionen - 4**

**Spielvarianten - 6**

**Wario's Monster - 14**

**Spieltaktik - 15**

**Extra-Tips - 19**

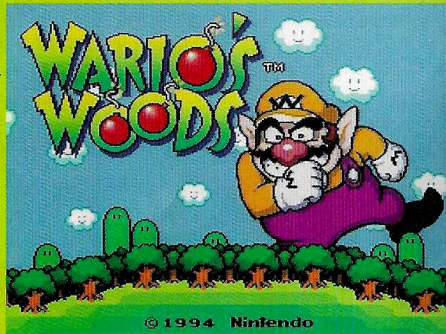
Die

# GESCHICHTE

**D**ie Peaceful Woods trugen einst ihren Namen zurecht: Nur harmlose freundliche Wesen bewohnten den Wald. Doch dann beschloß Wario mit

seinen Freunden hier ihren neuen Spielplatz einzu-

richten – und vorbei war es mit der friedlichen Ruhe. Plötzlich scheint alles Kopf zu stehen in der friedliebenden Waldgemeinschaft. Sogar den Namen des Waldes hat Wario flugs geändert – Wario's Woods. Und er hat auch gleich allen klar gemacht: Er hat jetzt hier das Sagen!



Toad, der Held der Pilzköpfe, hört von dieser Unverschämtheit und machte sich sofort auf, Warios Höhenflug zu stoppen. Schließlich müssen Waldbewohner zusammenhalten. Abenteuererfahren durch seine langjährige Freundschaft mit Mario, und mit der Hilfe der kleinen Ureinwohner des Waldes ist er wild entschlossen, dem üblen Gauner das Handwerk zu legen. Glücklicherweise sind die Waldbewohner, auch Sprites genannt, in der Lage, Bomben zu fabrizieren, mit denen Toad die Wario-Monster erledigen kann. Nach und nach dringt er immer weiter vor in das Wald Dickicht, bis er endlich auf Wario höchstpersönlich trifft, dem er ganz gehörig die Meinung sagen wird.

## Generelle Spielinformationen

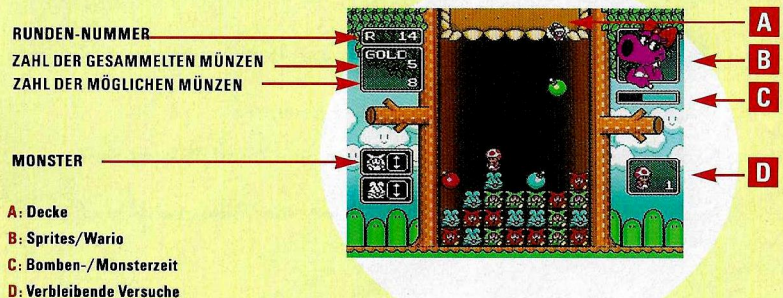
Toads Ziel ist es, den Wald von den Monstern zu befreien. Assiiert wird er dabei von den Sprites, die Bomben in die Arena hineinwerfen. Toad kann die herunterfallenden Monster oder Bomben aufheben und dorthin transportieren, wo er sie gebrauchen kann. Doch ist die Bombenzeit abgelaufen, dann schickt Wario neue Monster in den hohlen Baumstamm. Außerdem schüttelt er kräftig am Baum und läßt die Decke etwas weiter runterutschen. Ist die Monsterzeit abgelaufen, dann können die Toad-Freunde wieder helfen.

**Bombenzeit:** Die Sprites werfen Bomben runter und die Decke bleibt, wo sie ist. **Monsterzeit:** Eine schwarze Fledermaus wirft Monster und Bomben herunter. Wario sorgt dafür, daß die Decke runterkommt.

Die Monster sind ausgelöscht, wenn Toad drei oder mehr Monster mit Bomben der gleichen Farbe zusammengebracht hat – vertikal, horizontal oder diagonal. Die Bomben in der jeweiligen Reihe explodieren zusammen mit den Monstern. Sind alle Monster in dem Baumstamm weggebombt, kann sich Toad den nächsten Baum vornehmen.

Ist der ganze Baumstamm mit Bomben und Monstern gefüllt, dann ist das Spiel vorbei.

Automatisch werden bei „Wario's Woods“ Deine Spielstände von Zeit zu Zeit gespeichert. Damit diese gespeicherten Daten nicht verlorengehen, schalte das Super Nintendo-Gerät nur dann aus, wenn Du das Titelbild siehst. Während des Spiels kannst Du zum Game Select-Bildschirm wechseln, indem Du START und SELECT gleichzeitig drückst. Vom Game Select-Bildschirm kommst Du durch Druck des B-Knopfs zum Titelbild.



## Controller-Funktionen

Dir stehen zwei Controller-Belegungen zur Auswahl. Beginnst Du das Spiel neu, ist automatisch Belegungstyp A aktiv. Möchtest Du die Möglichkeit B auswählen, dann begeben Dich ins Optionsmenü und wähle **BUTTON SELECT**.

### IDENTISCHE CONTROLLER-FUNKTIONEN BEI A UND B

**START:** Aufrufen des Game Select-Bildschirms/Screen Text wegdrücken/Spiel pausieren.

**START + SELECT:** Gleichzeitig gedrückt während des Spiels bringen sie Dich zum Game Select-Bildschirm zurück.

**\*\* Das ist die schnelle Methode ein Spiel zu unterbrechen, um ein neues zu wählen\*\***


**A-Knopf:** Auswählen der aufleuchtenden Option im Game Select-Bildschirm.


**B-Knopf:** Löschen der Auswahl im Game Select-/Game Informations-Bildschirm.


**L-Knopf:** Ein Monster oder eine Bombe kann nach links gekickt werden.


**R-Knopf:** Ein Monster oder eine Bombe kann nach rechts gekickt werden.

**STEUERKREUZ:** Bewege es, um den Cursor in Auswahlbildschirmen auf die gewünschte Option zu bringen.

 : Um unter einem Stapel aus Monstern und Bomben herauszuklettern.

 : Monster und Bomben fallen schneller herunter.

 : Nach links bewegen/einen Stapel oder eine Wand links hochklettern oder runterfallen.

 : Nach rechts bewegen/einen Stapel oder eine Wand rechts hochklettern oder runterfallen.

### TYP A BELEGUNG:

**A-Knopf:** Aufheben/Ablegen eines Monster-/Bombenstapels.

**B-Knopf:** Aufheben/Ablegen eines einzelnen Monsters oder einer Bombe.

**X-Knopf:** Unter einem Monsterstapel hervorkriechen.

**Y-Knopf:** Kicken (man kann nur einzelne Objekte kicken).

**\*\* Um zu kicken, kann man auch das Steuerkreuz nach unten und gleichzeitig den A- oder B-Knopf drücken, oder den L- oder R-Knopf betätigen.**

### TYP B BELEGUNG:

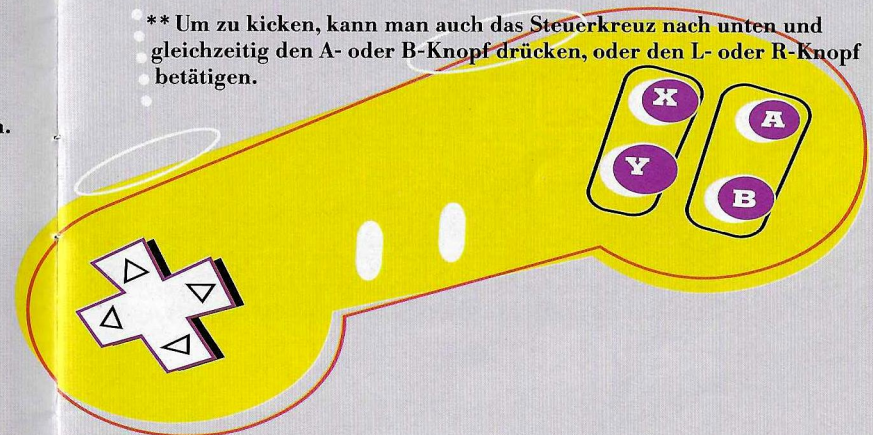
**A-Knopf:** Kicken (man kann nur einzelne Objekte kicken).

**B-Knopf:** Aufheben/Ablegen eines Monster-/Bombenstapels.

**X-Knopf:** Unter einem Monsterstapel hervorkriechen.

**Y-Knopf:** Aufheben/Ablegen eines einzelnen Monsters oder einer Bombe.

**\*\* Um zu kicken, kann man auch das Steuerkreuz nach unten und gleichzeitig den A- oder B-Knopf drücken, oder den L- oder R-Knopf betätigen.**



## Spielvarianten

In „Wario's Woods“ stehen Dir zwei Möglichkeiten zur Verfügung, Deinen Widersachern entgegenzutreten. Die eine Variante bietet einem Spieler die Möglichkeit eines Duells mit dem Computer als Gegner (VS COMP). Die zweite bietet zwei Spielern die Möglichkeit eines Wettkampfs (VS 2P). Einige Strategien gelten sowohl für die eine, wie auch die andere Variante.

In beiden Spielvarianten kannst Du gewinnen, indem Du entweder als erster alle Deine Monster vom Bildschirm gefegt hast, oder wenn Dein Gegenspieler seinen Bildschirm mit Monstern und Bomben dichtgemacht hat. Dabei stehen Dir Möglichkeiten zur Verfügung, gezielt auf das Geschehen im Bildschirm des Gegners Einfluß zu nehmen.

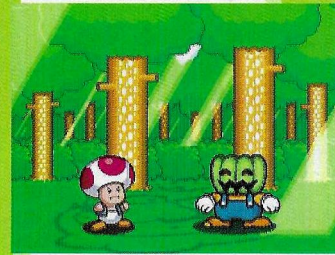
In beiden VS-Modi gilt es, als erster drei von fünf Runden gewonnen zu haben, um als Sieger hervorzugehen.



## VS COMP

Im Spiel gegen den Computer stellen sich Dir gleich eine ganze Serie von Gegenspielern entgegen. Kämpfe Dich Gegner für Gegner vorwärts, bis Du endlich Wario höchstpersönlich gegenüberstehst. Zu Beginn dieses Kampfes kannst Du zwischen drei Gegnern mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad auswählen. Schaffst Du es bis zum großen Finale gegen Wario?

Hier ein paar von Warios Vasallen, die Dir das Leben schwer machen wollen.



Sam Spook



Aqualea



Mangylox

## VS 2P

Der 2-Spieler-Modus ermöglicht Dir ein Kräftemessen der Geschicklichkeit gegen einen Freund oder eine Freundin. Nachdem Du VS 2P mit dem A-Knopf angewählt hast, benutze das Steuerkreuz, um einen Speicherplatz auszuwählen, in dem der Spielstand gespeichert wird. Ist der Speicherplatz ausgewählt, suche Dir mit Steuerkreuz und A-Knopf die Monster-Typen aus, die im Spiel auftauchen sollen. Nun kann jeder Spieler für sich festlegen, wie schnell die Bomben fallen sollen oder wieviele Monster gleich zu Beginn des Wettkampfs im jeweiligen Baumstamm liegen sollen. Benutzt dazu jeweils Steuerkreuz und A-Knopf. Diese Wahlmöglichkeiten geben auch Neulingen eine Chance gegen erfahrene Spieler.



## Attacken im VS-Modus

Mit den folgenden Attacken kannst Du Einfluß auf das Geschehen im gegnerischen Bildschirm ausüben. Gewinne, indem Du entweder Deine Spielhälfte von allen Monstern befreist, oder daraufhin arbeitest, daß der Gegner den Bildschirm überfüllt.

### ATTACKE: KETTENREAKTION

Verursache eine Kettenreaktion, um Deinem Gegner Probleme zu bereiten. Du rufst sie hervor, indem Du die Monster und Bomben so gruppierst, daß aus dem Löschen der einen Reihe gleich die nächste Löschaktion resultiert. Für Deinen Gegner bedeutet das: Deine Bombenzeit erhöht sich.

Ein Stapel Monster fliegt zusätzlich in die Arena des Gegenspielers.

Die Decke in Deinem Baumstamm rutscht wieder hoch und zwar um eine Stufe pro Kettenreaktion.

### ATTACKE: DECKENRUTSCH

Schaffst Du es, vier oder mehr Monster auf einmal zu löschen, dann sackt bei Deinem Gegner die Decke runter. Je mehr Du gelöscht hast, umso tiefer rutscht die Decke.

### ATTACKE: DIAMANTEN

Schaffst Du es, fünf oder mehr Monster auf einmal zu löschen, dann bekommst Du einen Diamanten. Kannst Du nun eine farblich passende Reihe mit dem Diamanten zusammen löschen, werden alle Bomben bei dem Gegner zu Monstern.

### ATTACKE: EIER

Gelingt es Dir, mit nur einer Bombe gleich zwei Reihen gleichzeitig zu löschen, fällt bei Deinem Gegner ein Ei in den Baumstamm. Das Ei zerbricht und Deinem Gegner fallen zusätzliche Monster ins Bild.

Befindet sich in Deinem Baumstamm ein Ei, kannst Du die kommende Monsterinvasion verhindern, indem Du das Ei zerbrichst, bevor es sich selbst knackt. Du mußt das Ei dazu sofort aufheben und wieder abwerfen.

## ROUND GAME

In dem Modus des Rundenspiels kannst Du ausprobieren, wie weit Du in Warios Wäldern vordringen kannst. Hierbei mußt Du lediglich in einer Runde alle Monster aus Deinem Baumstamm verschwinden lassen, um die nächste Runde zu erreichen. Alle fünf Runden wird Dein Spielstand automatisch gespeichert.

Du kannst auch Münzen verdienen, indem Du die Monsterbomberei so schnell wie möglich hinter Dich bringst. Hast Du 50 Münzen gesammelt, bekommst Du einen Versuch hinzu, erfolgreich Level für Level aufzusteigen.



## TIME RACE

In dieser Spielvariante ist die Zeit Dein größter Gegner. Versuche, so schnell wie möglich, fünf Runden monsterfrei zu bomben. Den Wettkampf gegen die Uhr kannst Du in EASY (Leicht), NORMAL (Normal) oder HARD (Schwer) probieren.

Um eine Gesamtbestzeit zu erringen, mußt Du zunächst vier komplette separate Runden durchspielen, wobei die Zeit für jede Runde festgehalten wird. Beispiel EASY-Modus: Du mußt vier Runden erfolgreich absolvieren. Die erste besteht aus zwei Bildschirmen, die zweite aus drei, die dritte aus vier und die vierte aus fünf. Hast Du eine Runde erfolgreich abgeschlossen, wird die Zeit festgehalten. Die verschiedenen Rundenzeiten werden dann zusammengezählt und ergeben die Gesamtbestzeit. Dann erfährst Du, ob Du die Bronze-, Silber- oder Goldmedaille erreicht hast.

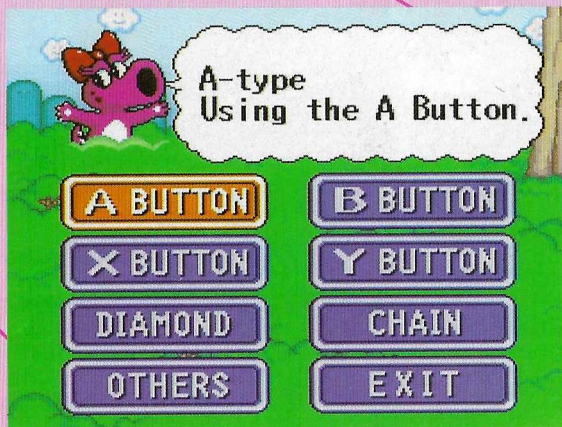
Du kannst die Runden so oft Du willst wiederholen, um Deine Zeiten zu verbessern. Nimm die Herausforderung an und probiere es in jedem Schwierigkeitsgrad aus.



## LESSON

Im Lern-Modus kannst Du trainieren, wie Du Einfluß auf das Spielgeschehen nehmen kannst, indem Du jede Möglichkeit der Spielkontrolle nutzt. Außerdem wird in diesem Modus demonstriert, wie Du zum Beispiel an einen Diamanten herankommst, eine Kettenreaktion auslöst oder ähnliches.

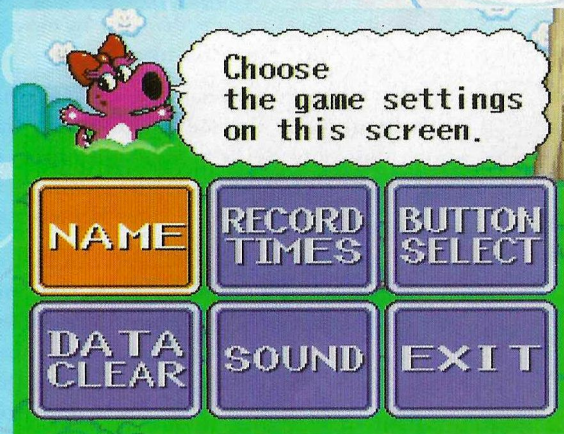
Auf dem Hauptbildschirm des LESSON-Modus wählst Du mit Hilfe von Steuerkreuz und A-Knopf die gewünschte Demonstration aus. Schon folgen die Beispiele und Erklärungen, welche Technik Dich auf die Gewinnerstraße führen kann. Wähle mit dem A-Knopf den Lern-Modus aus und verlasse ihn mit dem B-Knopf.



## OPTIONS-Menü

Im Optionsmenü kannst Du den Spielernamen eingeben, sowohl für den 1-Spieler-, als auch für den 2-Spieler-Modus. Außerdem kannst Du hier die Ergebnisse vorheriger Wettkämpfe gegen die Uhr einsehen, die Controller-Belegung auswählen, gespeicherte Daten löschen oder den Sound von Stereo auf Mono (oder umgekehrt) umstellen. Wähle mit Steuerkreuz und A-Knopf die gewünschte Option aus. Mit dem B-Knopf läßt sich die Wahl rückgängig machen.

Im Namensmenü findest Du die Speicherplätze für die 2-Spieler-Wettkämpfe. Für einzelne Spieler läßt sich der Name eingeben, wenn der 1-Spieler-Modus angewählt wurde.



Unter BUTTON SELECT kannst Du Dir eine von zwei Controller-Belegungen auswählen. Im 2-Spieler-Modus kann sich jeder Spieler separat seine Controller-Belegung bestimmen.

Willst Du gespeicherte Daten löschen, dann wähle DATA CLEAR an. Du kannst nun Daten aus dem 2-Spieler-Modus, dem Round Game oder dem Time Race löschen.

## Wario's MONSTER

In Warios Gefolgschaft befindet sich ein wahrer Zoo von merkwürdigen Monstern. Schau Dir genau an, wie Du welches Monster besiegen kannst!



Fuzz, Spud und Squeak: Bringe jeweils mindestens zwei dieser Monster mit einer Bombe in eine vertikale, horizontale oder diagonale Linie.



Beaker und Scram: Bringe jeweils mindestens zwei dieser Monster in eine diagonale Linie mit einer Bombe.



Spook: Gruppiere diese Monster zusammen mit einer Bombe und das Monster beginnt zu blinken. Nun bilde nochmals eine Reihe inklusive Bombe, solange die Spooks noch blinken und die folgende Detonation läßt die Monster verschwinden.

Dovo: Gruppiere eine Reihe inklusive Bombe und die Farbe des Monsters verändert sich. Nun bilde nochmals eine Reihe mit Bombe in der neuen Farbe und das Monster ist erledigt.



## Spieltaktik

### AUFHEBEN/PLAZIEREN/KICKEN VON MONSTERN UND BOMBEN

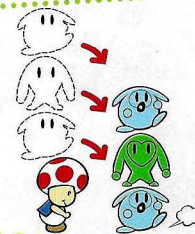
Die folgenden taktischen Tips gehen davon aus, daß der Spieler die Controller-Belegung A benutzt. Benutzt Du Belegungstyp B, dann mußt Du die entsprechenden Knöpfe benutzen.

### MONSTER- UND/ODER BOMBENSTAPEL AUFHEBEN



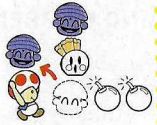
Drücke den A-Knopf, um gleich einen ganzen Stapel hochzuheben.

Stelle den Stapel mit dem A-Knopf ab. Toad kann einen Stapel nicht auf einen anderen setzen, der aus mehr als zwei Figuren besteht – außer er läßt ihn auf einem anderen Stapel stehend herunterfallen.

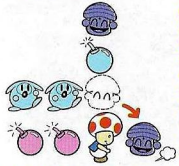


Wird der A-Knopf während des Kletterns gedrückt, kannst Du jenes Teil aus dem Stapel herauspicken, welches Toad gerade am nächsten ist, sowohl alles, was noch darauf liegt.

## AUFHEBEN UND ABLEGEN EINZELNER MONSTER/BOMBEN



Drücke den B-Knopf, um einzelne Monster oder Bomben hochzuheben (auch aus einem Stapel heraus möglich).

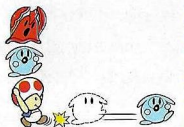


Drücke den B-Knopf, um einzelne Monster/Bomben vor Toads Füße abzulegen. Trägt Toad einen ganzen Stapel, dann drücke den B-Knopf, um das Teil direkt über Toads Kopf allein abzulegen.



Drückst Du den B-Knopf während des Kletterns, schnappt sich Toad jenes Teil aus dem Stapel, welches ihm gerade am nächsten ist.

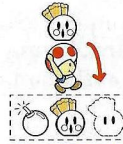
## KICKEN



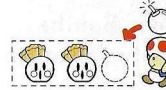
Drücke den Y-Knopf, um zu kicken. Toad kann nur jeweils eine Bombe oder ein Monster kicken. Auch wenn Toad gerade etwas trägt, kann er noch etwas zur Seite kicken.

Du kannst auch das Steuerkreuz nach unten und gleichzeitig A- oder B-Knopf drücken, um zu kicken, oder L oder R benutzen.

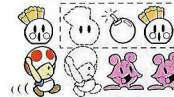
## BEISPIELE FÜR ERFOLGREICHE REIHENBILDUNG



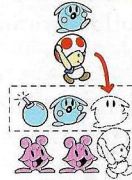
1. Toad läßt einen Spud runterfallen (A-Knopf) und bildet so eine farblich einheitliche Reihe mit einer Bombe und einem weiteren Spud-Monster.



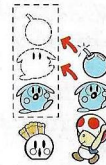
2. Toad bildet eine Reihe, indem er die farblich passende Bombe vor seine Füße plaziert.



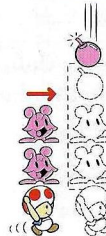
3. Ein Monster tragend, begibt sich Toad nach rechts und bildet – noch tragend – eine farblich passende Reihe.



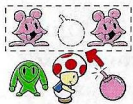
4. Springt Toad in diesem Beispiel rechts runter, bildet er tragend eine Reihe, die gelöscht wird.



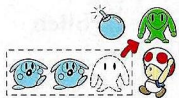
5. Toad bildet eine Reihe, indem er seinen Zweierstapel auf den linken Zweierstapel ablegt (A-Knopf).



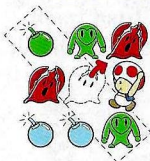
6. Toad läuft mit seiner Last nach rechts und wartet darauf, daß die herunterfallende Bombe ihn seiner Last entledigt.



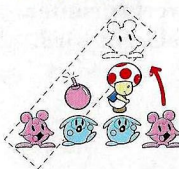
7. Indem der B-Knopf gedrückt wird, kann Toad die Bombe zu seinen Füßen aufheben und so tragend eine Reihe bilden.



8. Indem Toad das Monster unter der Bombe hochhebt (B-Knopf), kann die Bombe herunterfallen und die Reihe ist komplett.



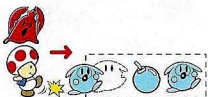
9. Toad nimmt mit Hilfe des B-Knopfs den Spook aus dem Stapel und erlaubt dem Beaker herunterzufallen, damit der mit seinen Farbkumpanen eine diagonale Reihe bilden kann.



10. Toad schnappt sich den Squeak rechts und kann so tragend eine diagonale Reihe bilden.



11. Toad kickt den Spud nach rechts, damit dieser in die Lücke fallen kann und damit die farblich passende Reihe komplettiert.



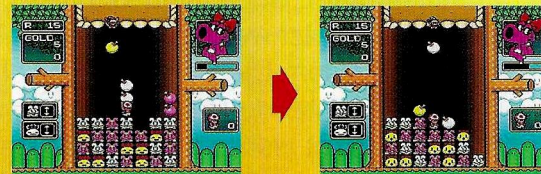
12. Toad kickt den Fuzz nach rechts, so daß dieser zusammen mit seinem Kumpel und einer Bombe eine löschrare Reihe darstellt.

## Extra-Tips

Es gibt ein paar spezielle Tricks, die Du kennen solltest, wenn Du gegen Wario gewinnen willst. Beherrscht Du diese Strategien, erhöht sich Deine Effektivität um ein Vielfaches.

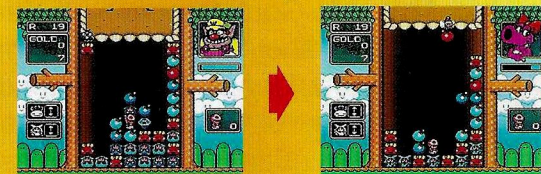
### KETTENREAKTION

Führt die Löschung einer Reihe aus Monstern und Bomben direkt zur Löschung einer weiteren, indem Teile nach dem Löschen herunterfallen, führt diese Kettenreaktion zu einer Erhöhung Deiner Bombenzeit und die Monsterzeit nimmt ab. Auch die Decke rutscht dann wieder ein ganzes Stück höher.



### DIAMANTEN

Schaffst Du es, eine Reihe zu löschen mit fünf oder mehr Monstern, erscheint ein Diamant. Gelingt es Dir nun eine Reihe zu bilden mit dem Diamanten und farblich passenden Bomben, dann werden alle Monster, die die gleiche Farbe haben mit ausgelöscht. Welche Farbe der erscheinende Diamant hat, ist dem Zufall überlassen.



### DECKE WIEDER HOCH

Sobald Wario am Bildschirmrand auftaucht, rutscht die Decke von oben runter. Die folgenden vier Techniken helfen Dir, die Decke wieder nach oben zu schieben:



- Bilde eine diagonale Reihe aus drei Teilen – die Decke schiebt sich eine Reihe hoch.
- Bilde eine Reihe bestehend aus vier Teilen – die Decke schiebt sich zwei Reihen hoch.
- Bilde eine Reihe bestehend aus fünf Teilen – die Decke schiebt sich drei Reihen hoch.
- Bilde eine Reihe bestehend aus sechs Teilen – die Decke schiebt sich vier Reihen hoch.

## ACHTUNG

Dieses Nintendo-Spiel darf nicht mit irgendwelchen Zusatzgeräten, Kopierstationen oder sonstigem Zubehör benutzt werden, das geeignet ist, das Spiel zu beeinflussen. Die Benutzung solcher Geräte macht die Nintendo-Produktgarantie unwirksam. Nintendo lehnt insbesondere jede Verantwortung für Schäden oder Beeinträchtigungen ab, die von diesen Geräten verursacht werden. Sofern aufgrund der Benutzung solcher Geräte ein Spielstillstand eintritt, sofort mit aller Vorsicht das Zusatzgerät vom Nintendo-Gerät trennen und versuchen, den normalen Spielbetrieb wieder aufzunehmen. Sollte das Spiel trotz Trennung des Nintendo-fremden Zusatzgerätes vom Nintendo-Spielgerät nicht mehr funktionieren, rufen Sie bitte die folgende Hotline-Telefonnummer an: 0130 5806

## WARNUNG

Das Kopieren von Nintendo-Spielen ist illegal und verstößt gegen deutsches und internationales Urheberrecht. Das gilt auch für sogenannte Sicherungskopien, deren Fertigung im übrigen auch in keiner Weise erforderlich ist. Jedes Kopieren von Spielen wird von Nintendo verfolgt.

## GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitäts-garantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften 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, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH  
Babenhäuser Straße 50  
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes 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 dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fermündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806 ).

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

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

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

## PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!